

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam era globalisasi yang semakin maju ini tidak bisa dipungkiri telah terjadi banyak perubahan dalam hidup ini, baik itu yang berdampak positif atau negatif bagi anak-anak Indonesia sebagai penerus bangsa nantinya. Untuk mengimbangi itu semua anak-anak Indonesia harus dibekali dengan pendidikan, salah satunya adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang cenderung lebih banyak menekankan aktivitas jasmani siswa, yang tujuannya adalah mendorong terciptanya pembentukan manusia seutuhnya melalui kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu proses interaksi pendidikan antara guru dengan siswa melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan tertentu yang tidak saja berorientasi pada gerak dan pengetahuan saja tetapi juga pada sikap dan nilai-nilai. Pendidikan jasmani sebagai intrakurikuler pada dasarnya merupakan bagian penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Didalamnya terdapat aspek-aspek yang sangat berperan dalam pendidikan seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Namun selain pendidikan jasmani sebagai intrakurikuler, ada juga kegiatan ekstrakurikuler yang dijadikan sebagai sarana mendidik siswa diluar jam KBM berlangsung.

Menurut Depdikbud (1994, hlm. 6) bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan olahraga yang di lakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan untuk lebih memperluas wawasan atau kemampuan peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan dan kemampuan olahraga. Dalam kegiatan ekstrakurikuler disekolah memang terdapat banyak sekali kegiatan, baik itu kegiatan olahraga maupun non olahraga seperti pramuka, seni, drum band dan lain sebagainya. Siswa dibebaskan untuk memilih salah satu ekstrakurikuler yang diinginkan. Olahraga sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah seharusnya memang lebih banyak diminati oleh siswa karena mencakup 3 aspek didalamnya

Ahmad Mubarak, 2017

PENGARUH PERMAINAN FUTSAL DAN BULUTANGKIS TERHADAP PENINGKATAN FUNGSI KOGNISI ATENSI DAN MEMORI SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 3 Bandung, melihat bahwa minat siswa terbilang kurang terhadap kegiatan ekstrakurikuler olahraga, karena banyak siswa SMA Negeri 3 Bandung yang lebih aktif dalam kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler non olahraga, bahkan tidak sedikit siswa juga beranggapan bahwa mengikuti ekstrakurikuler hanya membuang waktu saja, dan lebih baik terfokus dalam kegiatan intrakurikuler di sekolah. Menurut Slameto (2013, hlm. 180) :

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Berdasarkan pernyataan tersebut bisa diartikan bahwa minat siswa SMA Negeri 3 Bandung terhadap ekstrakurikuler olahraga bisa terbilang kurang, karena kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Seperti yang kita ketahui bersama, ekstrakurikuler secara praktis dapat bermanfaat dalam segala hal baik itu menggali potensi yang ada dalam siswa dan tentunya juga yang utama menjadikan sehat secara fisik akan mengurangi risiko penyakit kardiovaskular, diabetes tipe II dan obesitas (Hillman et al., 2008) dan meningkatkan variabel psikologis, termasuk depresi, kecemasan dan stres (Eveland-Seyers et al., 2009). Selain dampak kesehatan fisik, kebugaran fisik juga bermanfaat baik untuk fungsi otak, kognisi dan prestasi akademik (Davis et al, 2007;. Tomporowski et al, 2008;. Shelton,2009), hal ini dikarenakan kegiatan aerobik akan meningkatkan massa otak dan pasokan darah ke otak dan mentransfer sinaptik, sehingga akan berdampak positif terkait dengan perhatian dan fungsi memori.

Salah satu kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah yang banyak diminati siswa adalah permainan futsal. Permainan futsal merupakan olahraga permainan yang menyenangkan dan mudah dimainkan, lapangannya juga sudah banyak ditemui dimana-mana, bahkan sekarang ini peminat futsal tidak hanya dari laki-

laki tetapi banyak juga dari perempuan. Jika dilihat dari karakteristiknya futsal merupakan cabang olahraga permainan yang didalamnya diperlukan kerjasama dan komunikasi yang baik antar pemain disemua posisi. Menurut Justinus Lhaksana (2011, hlm 7) “futsal adalah permainan yang sangat cepat dan dinamis. Dari segi lapangan yang relatif kecil, hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan.” Berdasarkan dengan penjelasan tersebut permainan futsal merupakan permainan yang membutuhkan kognisi yang baik, karena dalam pelaksanaannya pemain futsal harus bisa berpikir dan melakukan pergerakan yang cepat dan tepat. Lapangan futsal yang berukuran lebih kecil dari sepakbola menjadikan permainan futsal berjalan dengan tempo yang cepat. Dengan tempo permainan yang cepat pemain dituntut untuk berkonsentrasi melihat dimana posisi teman serta lawan agar bisa cepat mengambil keputusan apakah bola akan digiring atau dioper kepada teman. Permainan futsal menuntut pemain untuk bisa berpikir cepat, hal itu dikarenakan jika telat sepersekian detik saja bola bisa direbut oleh lawan. Kesalahan mendasar juga sering terjadi ketika pemain terlambat atau setengah-setengah dalam mengambil keputusan. Kesalahan mendasar bisa mengakibatkan bola terpotong oleh lawan karena kesalahan dalam melakukan passing, sehingga lawan bisa melakukan serangan balik yang akan membahayakan gawang tim kita. Untuk itu permainan futsal selain melibatkan keterampilan mengolah bola juga membutuhkan kecerdasan dalam bermain, agar kesalahan-kesalahan mendasar tidak terjadi dalam pertandingan.

Selain ekstrakurikuler olahraga beregu ada juga ekstrakurikuler olahraga individu, salah satunya adalah permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis bisa dibidang olahraga yang cukup berprestasi dan populer di Indonesia. Begitu juga di SMA Negeri 3 Bandung permainan bulutangkis merupakan kegiatan ekstrakurikuler olahraga individu yang cukup diminati oleh siswa SMA Negeri 3 Bandung, karena ekstrakurikuler permainan bulutangkis ini merupakan permainan yang menyenangkan dan bisa dimainkan oleh semua kalangan. Olahraga permainan bulutangkis merupakan salah satu permainan individu yang melibatkan kognisi dalam bermain. Permainan yang berjalan cepat dengan saling membalas serangan menuntut pemain untuk selalu memiliki refleks yang baik. Sama seperti

permainan futsal, konsentrasi dalam permainan bulutangkis juga dibutuhkan untuk membaca permainan. Pemain harus bisa membaca arah datangnya *shuttlecock* dan bisa mengantisipasi dengan pukulan *backhand* atau *forehand*. Hal tersebut dilakukan agar pemain bisa cepat mengambil keputusan dalam bertahan dan menyerang. Pemain harus bisa melihat posisi pemain lawan agar bisa menempatkan shuttle cock ke posisi yang menguntungkan. Konsentrasi dalam permainan bulutangkis harus terjaga hingga permainan berakhir, jika tidak akan mengakibatkan serangan kita selalu terbaca oleh lawan dan menjadi serangan yang sia-sia, itu akan membuat stamina pemain cepat terkuras.

Ekstrakurikuler permainan futsal dan permainan bulutangkis adalah 2 jenis olahraga yang berbeda, masing-masing adalah olahraga beregu dan olahraga individu. Jika dilihat dari perbedaan tersebut, pasti terdapat juga perbedaan yang akan berdampak terhadap kemampuan fungsi kogni siswa. Futsal yang merupakan olahraga intensitas tinggi mempunyai banyak manfaat, baik itu jasmani maupun rohani, seperti yang dikatakan oleh Lestari et al (2015, hlm 200) bahwa :

Futsal merupakan olahraga yang termasuk intensitas tinggi. Hasil analisis pemantauan tingkat kerja jantung pada pertandingan futsal menempatkan futsal sebagai salah satu olahraga intensitas tinggi yang berperan penting pada jalur aerobik dan anaerobik yang dapat meningkatkan performa seseorang. Aktivitas fisik seperti olahraga futsal yang teratur akan meningkatkan fungsi kognisi, salah satunya adalah konsentrasi.

Sama seperti futsal, olahraga permainan bulutangkis juga merupakan aktivitas fisik yang mempunyai manfaat terutama terhadap kognisi siswa. Menurut Dube et al (2015, hlm. 20) bahwa :

“Bermain permainan bulutangkis bermanfaat dalam meningkatkan kecepatan reaksi mata dan tangan, koordinasi otot, fungsi kognisi, konsentrasi, dan kewaspadaan. Orang-orang yang berolahraga memiliki aliran darah menuju ke otak yang lebih baik. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan fungsi kognisi karena meningkatnya pasokan yang diperlukan nutrisi, seperti oksigen dan glukosa.”

Kognisi adalah kepercayaan seseorang tentang sesuatu yang didapatkan dari proses berpikir tentang seseorang atau sesuatu. Proses yang dilakukan adalah memperoleh pengetahuan dan memanipulasi pengetahuan melalui aktivitas mengingat, menganalisis, memahami, menilai, menalar, membayangkan, dan berbahasa. Seperti yang dikatakan Strub et al (2000) bahwa :

“Fungsi kognisi merupakan aktivitas mental secara sadar, seperti berpikir, mengingat, belajar dan menggunakan bahasa. Fungsi kognisi juga merupakan kemampuan atensi, memori, pertimbangan, pemecahan masalah, serta kemampuan eksekutif seperti merencanakan, menilai, mengawasi dan melakukan evaluasi.”

Fungsi kognisi akan berdampak pada prestasi belajar siswa, tetapi teori belajar kognitif sendiri lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar dikatakan menjadi bermakna (*meaningful learning*) yang dikemukakan oleh teori Ausubel adalah bila informasi yang akan dipelajari peserta didik disusun sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki peserta didik itu sehingga peserta didik itu mampu mengaitkan informasi barunya dengan struktur kognitif yang dimilikinya (Diyanah, 2015). Belajar seharusnya merupakan apa yang disebut asimilasi bermakna, materi yang dipelajari di asimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dipunyai sebelumnya.

Melihat fenomena yang terjadi yang telah penulis paparkan diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk membahas secara lebih dalam untuk mencari jawaban terhadap permasalahan yang ada terkait dengan ada atau tidaknya pengaruh yang terjadi sebenarnya antara kegiatan ekstrakurikuler futsal dan permainan bulutangkis yang diikuti oleh oleh siswa dalam penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 3 Bandung terhadap aspek kognitif yang dimilikinya. Maka dari itu juga peneliti tertarik untuk menentukan judul “Pengaruh Permainan Futsal dan Bulutangkis Terhadap Peningkatan Fungsi Kognisi Atensi dan Memori Siswa” sebagai bahan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang terkait untuk mengetahui peningkatan kemampuan fungsi kognisi siswa melalui permainan futsal dan permainan bulutangkis adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa mengikut ekstrakurikuler, terutama ekstrakurikuler olahraga.
2. Banyak pihak yang mengkesampingkan kegiatan ekstrakurikuler olahraga.
3. Banyak siswa yang beranggapan meningkatkan kognisi hanya didapatkan dalam kegiatan intrakurikuler.
4. Siswa SMA Negeri 3 yang cenderung hanya aktif dalam kegiatan akademik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, penulis menjelaskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah permainan futsal berpengaruh terhadap peningkatan fungsi kognisi atensi dan memori siswa?
2. Apakah permainan bulutangkis berpengaruh terhadap peningkatan fungsi kognisi atensi dan memori siswa?
3. Adakah perbedaan pengaruh antara permainan futsal dengan permainan bulutangkis terhadap peningkatan fungsi kognisi atensi dan memori siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh ekstrakurikuler permainan

futsal dan ekstrakurikuler permainan bulutangkis terhadap peningkatan fungsi kognisi atensi dan fungsi memori siswa.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah diatas, secara khusus penelitian ini bertujuan agar siswa bisa mendapatkan dampak peningkatan fungsi kognisi atensi dan fungsi memori dari kegiatan ekstrakurikuler futsal dan permainan bulutangkis. Diharapkan siswa mendapatkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan futsal dan permainan bulutangkis seperti kedisiplinan, sportifitas dan lain-lain sehingga bisa berdampak kepada peningkatan fungsi kognisi atensi dan fungsi memori siswa. Disamping itu siswa bisa mendapatkan dampak dari kemampuan kognisi tersebut bukan hanya disekolah tetapi juga dikehidupan bermasyarakat pada umumnya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan pembinaan dan pengembangan kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler di SMA.

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini dapat menjadi sumbangan pikiran mengenai ekstrakurikuler permainan futsal dan permainan bulutangkis yang berdampak positif terhadap peningkatan fungsi kognisi siswa di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Bagi peneliti diharapkan penelitian ini bisa menambah pengetahuan peneliti dalam memahami permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran penjas dalam hal ini intrakurikuler dan juga permasalahan ekstrakurikuler di sekolah.

Bagi guru diharapkan bisa dijadikan sebagai masukan dan bahan informasi mengenai kegiatan yang berdampak meningkatkan fungsi kognisi siswa di sekolah, sehingga melalui kegiatan ekstrakurikuler permainan futsal dan

permainan bulutangkis, siswa bisa mendapatkan peningkatan fungsi kognisi yang baik.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian lebih terarah pada satu tujuan dan tidak terlalu melebar maka penulis mempertimbangkan untuk perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian. Untuk itu penulis memperoleh gambaran yang jelas apabila penelitian dianggap selesai dan berakhir. Adapun pembatasan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Batasan Konseptual

1. Variabel bebas adalah ekstrakurikuler permainan futsal dan permainan bulutangkis.
2. Variabel terikat adalah peningkatan fungsi kognisi yang meneliti mengenai atensi dan fungsi memori siswa yang mengikuti ekstrakurikuler permainan futsal dan permainan bulutangkis di SMA Negeri 3 Bandung.

b. Batasan Populasi

- a. Populasi siswa adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler permainan futsal dan permainan bulutangkis di SMA Negeri 3 Bandung.
- b. Sampel siswa adalah siswa yang mengikuti masing-masing ekstrakurikuler yaitu permainan futsal dan permainan bulutangkis di SMA Negeri 3 Bandung.

G. Struktur Organisasi

Berikut penulis memaparkan struktur organisasi dalam penyusunan skripsi ini. Dalam struktur organisasi ini penulis akan menyampaikan urutan dan menjelaskan dari masing-masing bab :

1. Pada BAB I peneliti memaparkan mengenai pendahuluan dalam penyusunan skripsi ini yaitu : latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan struktur organisasi.

2. Pada BAB II peneliti memaparkan mengenai kajian pustaka yaitu : membahas mengenai pendidikan jasmani, kegiatan ekstrakurikuler, permainan futsal (pengertian dan batasan, karakteristik permainan futsal dalam konteks penjas), permainan bulutangkis (pengertian dan batasan, karakteristik permainan bulutangkis dalam konteks penjas), kognisi (atensi, memori, visuospasial, bahasa, fungsi eksekutif), kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.
3. Pada BAB III peneliti memaparkan mengenai metodologi penelitian tentang komponen yang terdapat dalam metode penelitian yaitu : desain penelitian, metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan serta analisis data.
4. Pada BAB IV peneliti memaparkan mengenai pengolahan data dan analisis data dari hasil penelitian serta pembahasannya.
5. Pada BAB V peneliti memaparkan mengenai kesimpulan dan saran dari isi skripsi dan hasil penelitian ini.