

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas baik intra maupun ekstrakurikuler yang salah satunya yaitu aktivitas permainan. Aktivitas permainan adalah aktivitas jasmani yang di dalamnya sudah mengandung unsur-unsur yang menyenangkan, karena sudah dilengkapi dengan adanya unsur yang mengandung kompetisi sederhana, mengandung fantasi, imajinasi dan modifikasi dalam peraturannya, yang dirancang dalam satu proses pembelajaran yang dapat menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik, dapat pula menjaga kesehatan dan rasa percaya diri. Ciri khas yang dimiliki dari aktivitas permainan terdapat masalah taktik baik itu menyerang ataupun bertahan, saling berkompetisi untuk menang dengan cara mencetak skor sebanyak mungkin dari tim lain yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani. Namun tujuan dari pendidikan jasmani bukan hanya aspek psikomotor melainkan aspek kognitif dan afektif pun akan berkembang seperti dalam menyusun strategi, mengambil keputusan dengan cepat, tepat dan benar, bekerjasama, mengendalikan emosional, menghargai perbedaan baik kelebihan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh orang lain walaupun itu terhadap tim lain.

Salah satu permasalahan lain yang terjadi di masyarakat yaitu masih adanya persepsi atau anggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang masih dianggap kurang penting dibandingkan dengan pelajaran yang lain (Hardman, 2008) dan penghilangan waktu belajar pendidikan jasmani ketika hendak mendekati ujian nasional di sekolah, karena dianggap akan mengurangi konsentrasi siswa. Kemudian ada beberapa orang tua yang menyuruh anaknya untuk mengikuti bimbingan belajar dibandingkan untuk mengikuti aktivitas permainan. Berdasarkan hasil survey tahun 2007 yang diadakan oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Kelembagaan Ditjen Pendidikan Nonformal dan Informal Kemendiknas terdapat sebanyak 1.362 lembaga, yaitu 1.135 ada

NILEK dan 227 belum ada. Dari survey tersebut kita dapat mengetahui bahwa banyaknya lembaga bimbingan belajar maka siswa yang mengikutinya pun akan banyak, dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademiknya dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yang diinginkan.

Hal tersebut tidaklah salah namun berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Haryoko (2016) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas olahraga dengan daya konsentrasi belajar siswa didapatkan memiliki hubungan yang bermakna yang menyatakan bahwa seseorang yang jarang berolahraga, 2 kali beresiko memiliki daya konsentrasi belajar yang kurang dibandingkan dengan yang sering berolahraga. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Karen Martin, didapatkan 84% anak yang tidak memiliki kegiatan fisik ataupun aktivitas olahraga memiliki nilai akademik yang tidak lebih baik dari anak yang memiliki kegiatan fisik dan juga aktivitas olahraga (16% anak yang memiliki kegiatan fisik dan olahraga). Sejalan dengan penelitian lain ('Sibley and Etnier 2003') melakukan meta-analisis. Hasilnya terdapat hubungan positif antara tingkat aktivitas dan kognisi anak, semakin tinggi aktivitas jasmani anak maka kognisinya pun semakin tinggi. Dari beberapa penelitian tersebut didapatkan bahwa persepsi atau anggapan negatif yang ada di masyarakat sebenarnya kurang tepat karena pendidikan jasmani memiliki manfaat terhadap kemampuan siswa untuk lebih berkonsentrasi dan meningkatkan fungsi kognisi sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi akademik yang lebih baik.

Aktivitas permainan merupakan proses pembelajaran yang wajib dilakukan diintrakurikuler karena materi pembelajarannya ada disetiap kurikulum pendidikan jasmani baik dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, keunikan dari materi pembelajaran aktivitas permainan terletak pada proses membuat keputusan untuk melakukan teknik yang tepat. Jika siswa kurang memahami kondisi bermain, kemampuan mereka untuk mengidentifikasi teknik yang tepat dalam satu keadaan tertentu (masalah taktik) akan mengalami kesulitan. Keputusan yang tepat dan apa yang harus dilakukan dalam situasi permainan adalah sesuatu hal yang penting, dari masalah taktik tersebut siswa akan memahami aspek-aspek yang dapat diterapkan pada aktivitas permainan. Pengambilan keputusan adalah salah satu dari 37 proses kognitif mendasar yang

Wahono Ari Pambudi, 2018

PENGARUH AKTIVITAS OLAHRAGA PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KONSENTRASI TERHADAP FUNGSI KOGNISI SISWA: Studi eksperimen di SMA Negeri 7 Bandung

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

dimodelkan dalam model referensi berlapis otak (Wang and Ruhe, 2007) Zachary dkk (1982) berpendapat bahwa ada tiga unsur penyusun dalam pengambilan keputusan yang dikenal sebagai situasi keputusan, pengambilan keputusan, dan proses pengambilan keputusan, yang tentunya menggunakan fungsi kognisi yang lain dan saling berkaitan, fungsi kognisi tersebut adalah fungsi eksekutif yaitu kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Fungsi kognisi tentu akan berdampak banyak terhadap prestasi belajar siswa oleh karena itu dibutuhkan suatu cara yang dapat meningkatkan fungsi kognisi. Ketika siswa mempunyai konsentrasi yang lebih baik maka informasi ataupun materi pembelajaran akan dengan mudah dipahami dan dimengerti sehingga tidak ada pengulangan kembali materi yang telah diberikan dan akan bermanfaat bagi materi pembelajaran lainnya. Menurut Piaget “Perkembangan kognitif adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi pada lingkungan kita“ Lazati (2008, hlm. 34). Perkembangan kognisi merupakan suatu proses sangat kompleks sebab perkembangan ini sangat berpengaruh pada perkembangan afektif dan psikomotor siswa pada masa yang akan datang.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya penulis tertarik untuk menganalisis sejauh mana kemampuan konsentrasi siswa dapat memengaruhi fungsi kognisi dengan menerapkan aktivitas permainan,

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, yang telah di uraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara aktivitas permainan softball dengan futsal terhadap fungsi kognisi secara keseluruhan ?
2. Apakah terdapat interaksi antara aktivitas olahraga permainan dengan kemampuan konsentrasi yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap fungsi kognisi ?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara aktivitas permainan softball dengan futsal terhadap fungsi kognisi pada tingkat konsentrasi tinggi ?

Wahono Ari Pambudi, 2018

PENGARUH AKTIVITAS OLAHRAGA PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KONSENTRASI TERHADAP FUNGSI KOGNISI SISWA: Studi eksperimen di SMA Negeri 7 Bandung

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

4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara aktivitas permainan softball dengan futsal terhadap fungsi kognisi pada tingkat konsentrasi rendah?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada setiap bentuk kegiatan, akan selalu ada tujuan yang menjadi target pencapaian. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, Maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara aktivitas permainan softball dengan futsal terhadap fungsi kognisi.
2. Untuk mengetahui interaksi antara aktivitas permainan dengan konsentrasi terhadap fungsi kognisi.
3. Untuk mengetahui yang memberikan perbedaan pengaruh aktivitas permainan softball dan futsal terhadap fungsi kognisi pada kelompok konsentrasi tinggi.
4. Untuk mengetahui yang memberikan perbedaan pengaruh aktivitas permainan softball dan futsal terhadap fungsi kognisi pada kelompok konsentrasi rendah.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang keolahragaan dan menambah wawasan mengenai perbandingan pengaruh aktivitas permainan dan kemampuan konsentrasi terhadap fungsi kognisi dalam kegiatan ekstrakurikuler SMA Negeri 7 Bandung.

2. Secara Praktis

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan bahan memperluas pengetahuan mengenai perbandingan pengaruh aktivitas permainan

Wahono Ari Pambudi, 2018

PENGARUH AKTIVITAS OLAHRAGA PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KONSENTRASI TERHADAP FUNGSI KOGNISI SISWA: Studi eksperimen di SMA Negeri 7 Bandung

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

dan kemampuan konsentrasi terhadap fungsi kognisi dalam kegiatan ekstrakurikuler SMA Negeri 7 Bandung.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru mengenai perbandingan pengaruh aktivitas permainan dan kemampuan konsentrasi terhadap fungsi kognisi dalam kegiatan ekstrakurikuler SMA Negeri 7 Bandung.

1.5 Pembatasan Penelitian

Supaya penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas, maka penelitian ini membatasi ruang lingkup permasalahan penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas permainan
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah fungsi kognisi.
3. Variabel atribut dalam penelitian ini adalah kemampuan konsentrasi
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen.

1.6 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini penulis menjelaskan istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran merupakan suatu peristiwa interaksi antara dua pihak; satu pihak ada yang bertindak sebagai pemberi pengajaran dan satu pihak lagi sebagai yang menerima pengajaran.
2. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar melalui pengembangan aspek jasmani menuju tercapainya tujuan pendidikan. Lutan (1988 : 15) menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif.”
3. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran yang bertujuan untuk menunjang minat dan bakat siswa

4. Fungsi kognisi menurut (Lisnaini, 2008) dalam *Behavioral Neurolog* yaitu *attention* (perhatian), *perseption*, *language* (bahasa), *memory*, *visuospatial*, *executive function* (fungsi executive).

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi penelitian yaitu sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Pembatasan Masalah
- G. Definisi Istilah
- H. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II

TINJAUAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, HIPOTESIS

- A. Tinjaun Teroritis
- B. Kerangka Berfikir
- C. Hipotesis

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Populasi dan Sampel Penelitian
- C. Tempat dan Waktu Penelitian
- D. Desain Penelitian dan Langkah-Langkah Penelitian
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan data
- G. Teknik analisis data

Wahono Ari Pambudi, 2018

PENGARUH AKTIVITAS OLAHRAGA PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KONSENTRASI TERHADAP FUNGSI KOGNISI SISWA: Studi eksperimen di SMA Negeri 7 Bandung

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

BAB IV

- A. Hasil Pengolahan Data dan Analisi Data
- B. Diskusi Penemuan

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Saran