

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa yang rentan terpengaruh oleh lingkungan, remaja berusaha mencari identitas diri, mengutamakan tindakan daripada proses berpikir dan selalu mencoba hal baru karena rasa ingin tahu yang tinggi (Purwadi, 2004, hlm. 43). Masa remaja yaitu (12-15) tahun (Santrock, 2017). Pada usia remaja sangat beresiko terhadap perilaku yang negatif seperti yang diungkapkan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) pada tahun 2016 bahwa pelajar menyumbang angka sekitar 27% dari jumlah pengguna narkoba di Indonesia dan jumlahnya terus bertambah setiap tahun. Sedangkan pengidap HIV-AIDS di Indonesia menurut Direktorat Jendral Peraturan Perundang-undangan dan Penyehatan Lingkungan Kementerian Kesehatan (2014) bahwa pengidap sering terjadi pada remaja laki-laki (54%) dan remaja perempuan (29%). Bahkan pergaulan negatif seperti geng motor, pembegalan yang identik dengan kriminalitas sering dilakukan oleh remaja (Istianah, 2015). Akan tetapi masa remaja ini merupakan periode yang paling produktif. Diantaranya berpikir kreatif, berpikir kritis, potensi positif berupa bakat dan kemampuan. Di Indonesia banyak remaja yang memiliki prestasi akademis maupun non akademis diantaranya juara olimpiade matematika non akademis prestasi olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan kurikulum atau mata pelajaran yang wajib di sekolah baik itu di intrakurikuler maupun di ekstrakurikuler. Kurikulum di sekolah yang diharapkan mampu memengaruhi siswa di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya. Aktivitas jasmani dapat memengaruhi secara fisik dan psikis. Secara fisik meningkatkan kebugaran sedangkan secara psikis meningkatkan emosional, perhatian, kerjasama dan keterampilan (Bandi, 2011). Sehingga baik pendidikan jasmani di intrakurikuler maupun di ekstrakurikuler bisa mempengaruhi perilaku dan fungsi kognisi.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah fungsi kognitif. Fungsi kognitif merupakan aktivitas mental secara sadar seperti berpikir, mengingat, belajar

dan kemampuan berbahasa verbal. Fungsi kognitif meliputi kemampuan atensi serta kemampuan eksekutif seperti merencanakan sesuatu, menilai, mengawasi dan melakukan evaluasi (Strub, dkk., 2000). Fungsi kognisi secara tidak langsung digunakan oleh siswa setiap kegiatan baik dalam ruang lingkup akademis maupun non akademis. Diantaranya berperan penting dalam membuat keputusan yang tepat baik dalam kehidupan sehari-hari, maupun dalam proses pembelajaran. Kognitif berfungsi sebagai aktivitas yang mengarah pada pengetahuan, memperoleh dan menyimpan informasi, mengaplikasi, dan menganalisis (Monks, 2004). Adapun faktor-faktor yang dapat memengaruhi perkembangan fungsi kognisi berupa faktor hereditas atau keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat serta kondisi emosional (Susanto 2011, hlm. 59). Aktivitas fisik berupa aktivitas permainan dapat mempengaruhi pada fungsi kognisi diantaranya adalah permainan futsal (Negara, 2019).

Futsal merupakan permainan yang cepat, tepat dan dinamis. Permainan futsal didominasi dengan kecepatan dan kualitas gerak. Seperti contoh pada saat *mendribble* bola pemain harus cepat mengambil suatu keputusan apakah bola tersebut tetap dipertahankan, di *shooting* atau di *passing* sehingga perlu waktu yang tepat (*timing*). Untuk melakukan gerakan tersebut pemain harus mempunyai fungsi kognisi yang baik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Negara yaitu: Futsal yang dilakukan 3 kali seminggu secara teratur sangat optimal meningkatkan neuroplastisitas otak yang merangsang fungsi kognitif pada anak usia remaja. Kognisi sendiri meliputi atensi yang merupakan kemampuan untuk tetap fokus terhadap stimulus. Misalnya saat menendang bola pemain tidak mudah terpengaruh dengan faktor lain (Negara, 2019). Dalam pembelajaran permainan futsal, untuk meningkatkan fungsi kognisi diduga salah satunya menggunakan pembelajaran penetapan tujuan (*goal setting*).

Goal setting merupakan teori yang berkaitan dengan pengaruh penetapan tujuan, tantangan, dan umpan balik terhadap kinerja dalam menetapkan suatu tujuan (Locke dan Latham, 2013). *Goal setting* bersifat metodis, proses yang disusun sebagai

tanggapan atas penilaian yang tepat tentang kebutuhan, aspirasi, dan kemampuan. *Goal setting* merupakan salah strategi pembelajaran, penetapan tujuan harus diberikan secara langsung supaya siswa secara mandiri mengatur dan memonitor kemajuan dan prestasi (Anderson, 2013). Maka diasumsikan bahwa untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimum harus ada kesesuaian tujuan pembelajaran atau *goal setting*. Jadi jika goal setting tersebut belum tercapai maka dengan demikian siswa di dorong untuk selalu mencapai tujuannya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti tertarik menganalisis tentang seberapa pengaruh pembelajaran *goal setting* terhadap fungsi kognisi siswa dalam pembelajaran permainan futsal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yakni:

- a. Kurangnya pengetahuan remaja hingga menyebabkan terjerumus kedalam kenakalan remaja.
- b. Kurang tepatnya penggunaan variasi metode mengajar dalam proses pembelajaran.
- c. Belum optimalnya proses pembelajaran penjas terutama pada permainan futsal.
- d. Guru tidak memberikan proses belajar yang mengakibatkan meningkatnya fungsi kognisi siswa.
- e. Guru tidak menerapkan *goal setting* dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran penetapan tujuan (*goal setting*)

terhadap fungsi kognisi siswa dalam pembelajaran permainan futsal?

- b. Apakah terdapat pengaruh pada kelompok konvensional terhadap fungsi kognisi siswa dalam pembelajaran permainan futsal?
- c. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok pembelajaran penetapan tujuan (*goal setting*) dengan kelompok konvensional terhadap fungsi kognisi siswa dalam pembelajaran permainan futsal?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari pembelajaran penetapan tujuan (*Goal Setting*) terhadap fungsi kognisi siswa dalam pembelajaran permainan futsal serta untuk mengetahui cara agar guru dapat meningkatkan fungsi kognisi *siswa* dengan pembelajaran *goal setting* dalam pembelajaran permainan futsal.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas , manfaat penelitian antara lain:

- a. Secara Teoritis

Dapat memberikan informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang pengaruh dari Pembelajaran Penetapan Tujuan (*Goal Setting*) terhadap Fungsi Kognisi Siswa dalam Pembelajaran Permainan Futsal.
- b. Secara Praktis
 - a) Hasil penelitian ini bermanfaat bagi para guru khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
 - b) Sebagai acuan untuk memilih pembelajaran yang dapat meningkatkan fungsi kognisi.
- c. Secara Kebijakan

Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan

guru dalam pembelajaran permainan futsal untuk meningkatkan fungsi kognitif melalui pembelajaran *goal setting*.

d. Secara Isu Serta Aksi Sosial

Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari pembelajaran *goal setting* untuk meningkatkan fungsi kognisi siswa dalam pembelajaran permainan futsal.

1.6 Batasan Penelitian

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari pembelajaran *goal setting* untuk meningkatkan fungsi kognisi siswa dalam pembelajaran permainan futsal.
- b. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran penetapan tujuan (*goal setting*).
- c. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah fungsi kognisi.
- d. Penelitian ini dibatasi hanya pembelajaran permainan futsal.
- e. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMAN 8 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dan berisikan permasalahan dan kasus yang terjadi akibat lemahnya fungsi kognitif. Dalam latar belakang permasalahan berisi pokok pokok permasalahan yang diteliti dan di perkecil menjadi pemaparan sebuah harapan yang harus dicapai. Selain itu, menjelaskan pula tentang identifikasi masalah yang menjelaskan secara garis besar atau menggagaskan pokok pembahasan permasalahan yang dijumpai di lapangan. Setelah itu, dari mulai latar belakang dan identifikasi masalah akan dikembangkan menjadi rumusan masalah yang dapat menghasilkan tujuan, manfaat penelitian dan batasan masalah.

Rizki Januari S, 2020

PENGARUH PEMBELAJARAN GOAL SETTING TERHADAP FUNGSI KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN FUTSAL

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

BAB II kajian pustaka menjelaskan tentang konsep pembelajaran *goal setting* dan fungsi kognisi juga mempertegas pembahasan dengan menguraikan beberapa teori yang berhubungan dengan yang akan diteliti, kemudian menghubungkan kaitan satu dengan yang lainnya. Selanjutnya membahas hipotesis penelitian.

BAB III metode penelitian menjelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan tentang hasil pengolahan data, analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh dari Pembelajaran Penetapan Tujuan (*Goal Setting*) terhadap Fungsi Kognisi Siswa dalam Pembelajaran Permainan Futsal.

BAB V simpulan implikasi dan rekomendasi atas penafsiran peneliti terhadap hasil temuan. Bab ini pun memuat jawaban dari rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya dalam bab 1. Serta implikasi dari penelitian. Dan yang terakhir menjelaskan rekomendasi.