

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan lainnya. Menurut Mahendra (2015, hlm 11) bahwa “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”, Penjas tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor saja melainkan mengembangkan aspek afektif juga aspek kognitif individu siswa. Belajar merupakan kegiatan yang paling penting dan dapat dikatakan merupakan kegiatan pokok pendidikan. Menurut Sumadi Suryabrata (dalam Mahendra 2015, hlm.161) menyatakan bahwa “belajar merupakan upaya yang sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik secara pengetahuan maupun keterampilan”. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari tentunya siswa akan mengalami suatu hal baru yang dianggapnya unik atau sesuatu yang sulit baik secara pengetahuan maupun keterampilan, ada siswa yang mampu melewati hal tersebut ataupun justru ada yang tidak bisa, karena setiap siswa memiliki keyakinan (*self efficacy*) berbeda-beda.

Self efficacy adalah keyakinan akan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas atau masalah dalam situasi tertentu dengan baik. Menurut Alwisol (dalam Hidayat, 2012, hlm. 95) bahwa “*self efficacy* adalah persepsi diri mengenai seberapa bagus diri dapat berfungsi dalam situasi tertentu”. Schunk and Pajares (dalam Adilogullari dan Senel, 2014 hlm. 893) mengungkapkan “*self efficacy is self-perceptions that individuals maintain about their capabilities*”, dapat diartikan bahwa *self efficacy* adalah persepsi diri yang dipertahankan individu tentang kemampuannya. Menurut Bandura (1997) bahwa “*self efficacy* merupakan suatu faktor penentu untuk membangkitkan kompetensi individu”. Maka dapat ditarik kesimpulan *Self efficacy* merupakan keyakinan individu akan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas atau masalah dalam situasi tertentu dan merupakan faktor penentu kompetensi individu tersebut.

Self efficacy (efikasi diri) merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, dimana seorang siswa akan terlihat mampu menyakini dirinya terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk menghadapi permasalahan-permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. *Self efficacy*

Muhamad Alfiana, 2019

HUBUNGAN SELF EFFICACY (EFIKASI DIRI) SISWA DENGAN HASIL BELAJAR PUSH PADA PEMBELAJARAN HOKI DI SMA NEGERI 26 BANDUNG

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

juga sangat diperlukan dalam berbagai keadaan salah satunya yaitu kesiapan siswa ketika akan melakukan tes hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan diri yang membawa pengaruh terhadap kognisi dan perilaku siswa yang berbeda-beda. Menurut Gist dan Mitchel (dalam Gufron dan Rini, 2012) mengatakan bahwa “efikasi diri dapat membawa pada perilaku yang berbeda diantara individu dengan kemampuan yang sama karena efikasi mempengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah dan kegigihan dalam berusaha”. Orang-orang dengan *self efficacy* yang tinggi akan dapat menyelesaikan tugas lebih mudah dibandingkan dengan orang-orang yang meragukan kemampuan mereka, bekerja lebih keras, bertahan lebih lama saat mereka mendapatkan kesulitan, dan menyelesaikannya dengan lebih baik. Ketika siswa memiliki keyakinan yang positif dari hasil tindakannya, maka siswa akan lebih mengerahkan usahanya untuk mendapatkan hasil yang positif, sehingga siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diterima siswa setelah mengalami proses belajar. Setiap tujuan pembelajaran gerak harus berakhir dengan munculnya suatu hasil keterampilan gerak. Keterampilan seorang siswa dalam menyelesaikan tugas gerak akan terlihat nilainya dari seberapa jauh siswa itu mampu menyelesaikan tugas gerak yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu, semakin baik tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak maka semakin baik keterampilan siswa tersebut. Dengan demikian keterampilan menunjuk pada kualitas tertentu dari suatu gerak individu tersebut. Hal ini sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Mahendra (2007, hlm. 25) bahwa “Keterampilan adalah kemampuan untuk membuat hasil dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum”.

Hoki merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dengan masing-masing regu 11 orang pemain untuk hoki outdoor dan 6 orang pemain untuk hoki indoor. Menurut Clarke menjelaskan bahwa hoki adalah permainan yang memerlukan suatu kemampuan dalam memainkan bola dengan menggunakan stik yang melibatkan kekuatan fisik diantaranya bagian lengan bawah dan pergelangan tangan, kecepatan pergerakan dalam jarak pendek, kebugaran dan stamina.

Tujuan utama permainan hoki adalah memasukkan bola ke dalam gawang sebanyak-banyaknya melalui penggunaan teknik dan penerapan strategi serta menjaga gawang sendiri agar tidak terjadi gol oleh lawan. Kondisi ini menuntut setiap pemain memiliki kemampuan *passing* dan *shooting* dengan teknik *push* yang cepat dan akurat yang merupakan

salah satu teknik yang sangat penting dalam menyusun suatu penyerangan maupun pertahanan. Mendorong (*push*) adalah salah satu bentuk gerak dasar dengan cara mendorong bola, dalam permainan hoki digunakan untuk mengoper bola kepada teman dengan jarak yang dekat ataupun jauh dan menjadi tembakan ke gawang. Gerak dasar *push* adalah salah satu bentuk yang mutlak harus dikuasai oleh para pemain hoki. Dalam *push* hal penting yang harus diperhatikan yaitu akurasi, kecepatan gerakan, dan merubah arah.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 26 Bandung bahwa permainan hoki merupakan salah satu materi yang diberikan dalam pembelajaran penjas kelas X. Permainan hoki termasuk hal yang baru bagi siswa kelas X karena sebelumnya siswa belum pernah belajar tentang permainan hoki. Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa dalam permainan hoki ada beberapa gerak dasar yang harus dikuasai agar permainan dapat berjalan dengan baik, salah satunya yaitu teknik push. Gerak dasar push merupakan hal yang wajib dikuasai oleh siswa dikarenakan merupakan gerak dasar yang menunjang untuk bisa menguasai gerak-gerak lainnya. Bagi siswa yang awam untuk bisa menguasai teknik push diperlukan belajar dan latihan yang berulang-ulang. Namun sebagian siswa masih merasa kesulitan, terkadang mereka tidak yakin akan kemampuannya (*self efficacy*) untuk melakukan tugas gerak yang diberikan dalam pembelajaran permainan hoki karena tugas gerak yang dilakukan kompleks. *Self efficacy* merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, dimana seorang harus meyakini terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk menghadapi permasalahan permasalahan di dalam pembelajaran, Oleh karena itu *self efficacy* dibutuhkan agar siswa mampu bertahan dalam kegiatan pembelajaran gerak dasar push.

Maka oleh sebab itu sesuai dengan uraian tersebut, penulis beranggapan bahwa terdapat hubungan antara *self efficacy* (efikasi diri) siswa terhadap hasil belajar push dalam pembelajaran hoki.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka inti dari permasalahan penelitian ini adalah mengetahui masalah-masalah apa saja yang terkait dalam penelitian ini, masalah dalam penelitian ini adalah dilatar belakang oleh beberapa alasan, diantaranya yaitu kurangnya *self efficacy* siswa dalam belajar gerak dasar push, dikarenakan pembelajaran gerak dasar push dalam permainan hoki merupakan materi baru yang didapatkan dalam

kegiatan belajar. Sehingga masalah dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi sebagai berikut;

Kurangnya *self efficacy* siswa dalam pembelajaran gerak dasar push dalam permainan hoki. Maka kesimpulannya terdapat masalah dalam penelitian yaitu kurangnya *self efficacy* pada pembelajaran gerak dasar push permainan hoki yang berpengaruh pada hasil belajar push.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, terdapat permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di SMA Negeri 26 Bandung, oleh karena itu rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut “Apakah ada hubungan yang signifikan antara *self efficacy* (efikasi diri) siswa dengan hasil belajar push pada pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam segala aspek bentuk kegiatan, tujuan adalah merupakan dasar pemikiran, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak akan berjalan dengan lancar. Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui hubungan antara *self efficacy* (efikasi diri) siswa dengan hasil belajar push pada pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung”.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan yang dilaksanakan harus berguna bagi pribadi maupun orang lain, maka penelitian ini sangat bermanfaat diantaranya:

1. Secara teoritis dapat memberikan sumbangan teori konseptual untuk memecahkan masalah, mengembangkan pembelajaran, mengenai hubungan *self efficacy* (efikasi diri) siswa terhadap hasil belajar push pada pembelajaran hoki.
2. Secara praktis hasil dari penelitian ini bisa dijadikan pedoman bagi guru penjas mengenai hubungan *self efficacy* (efikasi diri) siswa terhadap hasil belajar push pada pembelajaran hoki SMA Negeri 26 Bandung.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi yang peneliti ambil adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, pada dasarnya menjadi bab perkenalan. Yang terdiri dari Latar belakang penelitian, Rumusan masalah penelitian,

Tujuan penelitian, Manfaat/signifikansi penelitian dan Struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, menerangkan tentang landasan teori yang mana 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.

BAB III Metode Penelitian, bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yang didalamnya meliputi : desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian yang berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Ada dua alternative cara penulisan simpulan, yakni cara butir demi butir atau dengan cara uraian padat.