

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan individu merupakan suatu pola terorganisir secara sosial yang terbentuk melalui adanya proses waktu, serta perubahan lingkungan disekitarnya (Elder & Shanahan, 2007, hlm 707). Selain adanya proses waktu dan perubahan lingkungan, peningkatan usiapun akan mempengaruhi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor (Baltes, Lindenberger, & Staudinger, 2007, hlm p). Perkembangan individu, baik menyangkut domain kognitif, afektif, maupun psikomotor secara spesifik akan sesuai dengan tahapan atau periode usia (Gallahue,1998, hlm 5). Penelitian lain mengatakan bahwa: perkembangan individu memiliki tahapan perkembangan usia yang terbagi dalam 6 (enam) tahapan yaitu; (1) *Prenatal Life* yaitu rentang usia 0-8 minggu, (2) *Childhood* yaitu rentang usia 1-10 tahun, (3) *Adolescence* yaitu usia remaja 10-20 tahun, (4) *Adulthood* yaitu rentang usia 20- 60 lebih (Haywood, 1993, hlm 8). Perkembangan individu sepanjang hayat, khususnya pada usia anak-anak dan remaja sangat bergantung pada peranan dunia pendidikan, baik secara informal, formal, maupun nonformal.

Pada tahapan usia remaja, merupakan tahapan yang paling rentan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik, sosial maupun kognitif (AzyyAti et al., 2013, hlm p). Pada tahapan usia remaja inilah perkembangan fisik maupun psikis akan mengalami perubahan, sehingga perlu diarahkan pada kegiatan-kegiatan positif seperti kegiatan aktivitas fisik yang dapat membentuk karakteristik rasa percaya diri dan optimis terhadap masa depannya (Diananda, 2019, hlm 121). Hasil penelitian mengungkapkan anak-anak dan remaja yang kelebihan berat badan atau obesitas tampaknya berprestasi buruk di sekolah (Taras & Potts-Datema, 2005, hlm 291). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, begitu pentingnya aktivitas fisik bagi anak-anak dan remaja. Hasil penelitian lain mengungkapkan, bahwa melalui aktivitas fisik akan berkontribusi terhadap kognitif dan mental (Jable, 1998, hlm p).

Namun fakta lain di lapangan, faktor kemajuan teknologi yang semakin berkembang, misalnya penggunaan *gadget* akan membuat anak semakin malas untuk bergerak. Hal ini tidak hanya menimpa pada kalangan anak-anak usia dini, tetapi juga

sudah menimpa pada kalangan remaja khususnya usia 6-19 tahun (Sari et al., 2017, hlm p). Penelitian lain mengungkapkan, banyak anak maupun remaja pada usia ini mengalami kondisi fisik pada level yang tidak memadai (Hallal et al., 2012, hlm p). Hal ini menunjukkan banyak anak maupun remaja mengalami obesitas atau kelebihan berat badan (Sakuragi et al., 2009, hlm p).

Melihat timbulnya gejala-gejala tersebut, peranan sekolah melalui aktivitas olahraga, baik berupa kegiatan ekstrakurikuler, unit kegiatan olahraga sekolah, kelas olahraga, maupun perkumpulan olahraga sekolah yang memiliki hubungan kerjasama dengan perkumpulan-perkumpulan olahraga dilingkungan masyarakat menjadi hal yang penting. Hal ini sebagai salah satu cara dalam penanggulangan permasalahan pengembangan potensi anak dalam arti yang sangat luas. Kondisi ini sesuai dengan isu pembangunan yang dikembangkan oleh Persatuan Bangsa-bangsa (PBB), yaitu *Sustainable Development Goal's* atau SDG's untuk program pengembangan tahun 2015-2030 yang secara spesifik dalam bidang keolahragaan dikenal dengan istilah *Sport for Development and Peace* atau SDP. Hal ini telah didorong oleh aktivitas atlet sebagai langkah dari gerakan baru, mengkritik masalah dan mempertimbangkan prospeknya terkait kebijakan pembangunan pada negara-negara di dunia (Kidd, 2008, hlm p). Lebih jauh dari penjelasan Kidd, salah satu manfaat signifikan dari keterlibatan dalam olahraga adalah memastikan kaum muda mendapatkan awal terbaik dalam hidupnya (Beutler, 2008, hlm p).

Peranan sekolah maupun klub-klub olahraga yang secara rutin mengadakan kegiatan aktivitas fisik secara terorganisir, dapat menimbulkan minat anak maupun remaja berpartisipasi dalam kegiatan aktivitas fisik. Penelitian menunjukkan, baik sekolah maupun klub-klub olahraga dapat dijadikan sebuah wadah bagi mereka untuk berinteraksi sosial maupun mengeksplorasi bakat mereka dalam kegiatan cabang olahraga (Hardy, King, Farrell, Macniven, & Howlett, 2010, hlm 503). Selain itu melalui aktivitas fisik, baik di sekolah maupun di klub-klub olahraga guru pendidikan jasmani maupun pelatih dapat melihat keberbakatan anak untuk menjadi atlet melalui program dan bimbingan di sekolah maupun di klub olahraga (Holfelder & Schott, 2014, hlm p).

Keberbakatan atlet dalam dunia olahraga sangat erat kaitannya dengan konsep *Long Term Athlete Development* atau dikenal dengan LTAD. Konsep ini diadopsi oleh negara-negara Amerika Utara terkait dengan interaksi kehidupan sosial dan

dikembangkan serta diterapkan pada bidang olahraga (Balyi, 2004, hlm 3). Konsep LTAD ini dikembangkan dengan cara bertahap, yaitu memberikan kesempatan kepada setiap anak, remaja maupun dewasa agar bisa hidup sehat melalui kegiatan aktivitas fisik. Selanjutnya konsep ini dijadikan program keberbakatan atlet usia muda untuk mampu berprestasi pada level yang lebih tinggi lagi (Balyi, 2005, hlm p).

Konsep LTAD memiliki 5 tahapan model yaitu: (1) *Fundamental*; (2) *Training to train*; (3) *Training to compete*; (4) *Training to win*; (5) *Etirement/retaining* (Balyi & Hamilton, 2004, hlm p). Hal ini diperkuat (Leite & Sampaio, 2012, hlm 295) menunjukkan bahwa konsep LTAD dalam permainan bolabasket memiliki kesamaan tahapan dengan konsep LTAD yaitu tahapan usia 6-10 tahun (*Fun*), usia 11-14 tahun (*Train*), usia 15-18 tahun (*Competition*), dan 19 tahun ke atas. Namun di Indonesia, terdapat fakta di lapangan yang mengungkapkan beberapa klub bolabasket terdapat perbedaan konsep yaitu sebagian besar anak usia 6-10 tahun sudah dalam tahap '*train*' dan pada usia 11-14 tahun sudah dalam tahapan '*competition*'. Hal ini akan memberikan dampak negatif yang mempengaruhi perkembangan fisik, psikologis, dan sosial (Baker, Cobby, & Fraser-Thomas, 2009, hlm p).

Berdasarkan pada konsep LTAD dalam permainan bolabasket, perkembangan usia remaja dalam LTAD ini terdapat pada tahapan ketiga dan keempat yaitu pada tahapan *the training to train stage* dan *the training to compete stage* yaitu tahapan usia 11-14 tahun dan usia 15-18 tahun. Pada tahap ketiga ini, keterampilan dan taktik khusus serta kemampuan fisik dipersiapkan agar mampu melakukan keterampilan khusus dalam bermain bolabasket. Selanjutnya pada tahap keempat sudah pada tahap 50% pengembangan keterampilan teknik dan taktik serta peningkatan kemampuan fisik, dan 50% dikhususkan pada kompetisi artinya pada periode ini sudah mulai dikenalkan baik kompetisi diantara kelompok mereka sendiri maupun dengan kelompok lain (I Balyi & Hamilton, 2004, hlm p).

Merujuk pada konsep LTAD dan melihat ciri khas permainan bolabasket yang membutuhkan kondisi fisik seperti berlari cepat, berhenti dengan tiba-tiba, melempar, dan menangkap (Hoffman, 1991; Carvalho et al., 2011), maka permainan ini cocok dimainkan oleh anak usia remaja. Hal ini dikarenakan pada usia remaja terjadi peningkatan kemampuan aktivitas fisik seperti peningkatan ukuran dan berat tubuh, kecepatan, daya tahan, kelincahan maupun kekuatan (Guimarães et al., 2019, hlm. 1).

Selain faktor kondisi fisik, permainan bolabasket memerlukan faktor kerjasama (afektif) maupun kognitif. Kemampuan berlari sambil *mendribbel* bola, mengoperkan bola ke teman seregunya, merebut bola serta memasukkan bola ke ring lawan merupakan kemampuan fisik, kognitif dan kerja sama (sosial) yang harus dimiliki oleh pemain basket agar memenangkan suatu pertandingan (Csataljay, Donoghue, Hughes, & Dancs, 2017, hlm 65).

Kemampuan memenangkan suatu pertandingan dalam permainan bolabasket, dapat dilihat melalui analisis performa atlet atau kinerja atlet yaitu dengan melalui proses pencatatan dan analisis data selama pertandingan (Lees, 2003, hlm p). Hasil analisis data atlet tersebut, tergambar dalam data-data statistik. Data-data statistik seperti tembakan, mengoper, *dribel*, dan *rebound*, serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Lamas, Barrera, Otranto, & Ugrinowitsch, 2014, hlm 307; Zhang, et.all., 2017, hlm 40; Bazanov & Haljand, 2017, hlm 89). Analisa performa atlet dalam penelitian ini menggunakan pertandingan *small side game* yaitu 3x3, hal ini diperkuat dengan analisa bahwa melalui *small side game* kemampuan fisik terjaga serta dapat menganalisa kemampuan teknik maupun taktik (Clemente et al., 2017, hlm p).

Analisa kemampuan teknik bermain bolabasket, dapat menggunakan Rumus data base statistik dari FIBA.LIVESTAT, yang bersumber pada FIBA (Federation International Basketball Association) dengan rumus *Efficiency formula* = $PT + RT + AS + BS - TO - (P3A-P3M) - (P2A-P2M) - (P1A-P1M)$. Analisis statistik ini digunakan pada saat permainan berlangsung, contoh di lapangan diantaranya ketika pemain dapat memasukkan bola maka pemain ke keranjang lawan maka pemain tersebut mendapatkan skor 1 (satu) pada nilai *point* nya. Jika pemain dapat mengoperkan bola ke teman seregunya dan tercipta skor maka pemain tersebut mendapat skor 1 (satu) pada nilai *assist* nya. Contoh-contoh tersebut nanti dimasukkan ke dalam rumus *Efficiency formula*, sehingga pemain tersebut tergambar performanya saat di lapangan.

Hasil analisis data statistik tersebut, dapat dijadikan bahan evaluasi bagi seorang pelatih untuk memperbaiki kelemahan teknik para atletnya, seperti kemampuan menembak, mengoper ke teman seregunya, dan meminimalisir kesalahan saat bermain. Hal inilah yang menjadikan gambaran keterampilan teknik dasar bermain bolabasket bagi semua atlet bolabasket. Sedangkan untuk evaluasi strategi permainan, sampai saat

ini belum digunakan dalam permainan bolabasket. Walaupun secara kajian teoritis dalam pembelajaran terkait *invasi games* bisa menggunakan GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*) (Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998, hlm 234).

Peneliti berasumsi, bahwa perlu adanya sebuah penelitian dengan memberikan intervensi kegiatan yang tertuang dalam model latihan untuk meningkatkan performa atlet berbakat usia remaja melalui data statistik (García et al., 2017, hlm p), serta melalui pemahaman bermain. Agar kemampuan teknik dan pemahaman bermain atlet usia remaja tersebut semakin meningkat (Turner & Martinek, 2012, hlm p).

Fakta di lapangan, ketika penulis mengadakan pelatihan operator statistika dari tanggal 3-5 Agustus 2020, masih banyak para pelatih yang belum terbiasa mengevaluasi kemampuan atletnya sendiri maupun kemampuan lawannya melalui data statistik termasuk kemampuan atletnya dalam memahami cara bermain agar mampu menjalankan taktik yang diberikan oleh pelatihnya.

Penelitian yang berkenaan performa atlet dalam berolahraga merupakan hasil dari tugas latihan, faktor lingkungan serta bakat atlet itu sendiri. Melalui proses identifikasi dan pengembangan bakat dalam olahraga, performa yang terkait dengan keterampilan teknis dan taktis atlet berbakat usia 11-14 tahun akan meningkat bersamaan dengan kemampuan fisik atlet tersebut (Elferink-Gemser, Visscher, Lemmink, & Mulder, 2007, hlm 488). Lebih lanjut terdapat hasil penelitian lain yang mengungkapkan, bahwa kinerja seorang atlet akan terlihat dalam keterampilan teknis seorang atlet tetapi dalam akurasi hasil gerakan, tergantung dari hasil keputusan pada saat melakukan gerakan yang dibutuhkan sehingga harus secara terpisah mengukur performa atlet dari sisi teknis dan taktis (Kolman, Kramer, Elferink-Gemser, Huijgen, & Visscher, 2018, hlm 12). Namun demikian, penguasaan keterampilan, baik teknis maupun taktis senantiasa memerlukan proses latihan dengan cara tertentu secara terbimbing dan terus menerus.

Fakta di lapangan, sistem pembinaan bolabasket di Indonesia pada umumnya untuk pembinaan kelompok umur tidak merujuk pada konsep LTAD. Hal ini dapat terlihat dalam pola pembinaan kelompok umur melalui kejuaraan kelompok umur daerah (KEJURDA) 14 tahun, 16 tahun dan 18 tahun yang dilanjutkan ke kejuaraan kelompok umur nasional (KEJURNAS) 14 tahun, 16 tahun dan 18 tahun. Hal inilah menjadi permasalahan terkait dengan pola pembinaan bolabasket, yang mementingkan arti kemenangan bukan merujuk pada pola LTAD. Hal lainnya yang menjadi permasalahan,

program yang dibuat secara kurikulum Nasional tidak ada, program yang diberikan oleh para pelatih khususnya untuk usia 11-14 tahun sudah mulai diberikan program seperti kelompok elit. Misalnya sudah dikhususkan posisi pemain, walaupun secara umum kemampuan teknik maupun strategi bermainnya belum diberikan.

Oleh karena itu, penulis mencoba merancang metode latihan bolabasket untuk atlet berbakat usia 11-14 tahun dari 10 klub bolabasket di Kabupaten Bandung. Berdasarkan hasil *pretest* melalui rekaman video terkait data pemahaman bermain dan data base statistik dijadikan data awal, selanjutnya dibuat suatu metode latihan dengan langkah-langkah yang mengacu pada tahapan pelaksanaan metode latihan berdasarkan metode latihan pemahaman bermain (taktik) serta data base statistik (teknik) (Hawkins, Sharp, & Williams, 2015, hlm 246). Metode latihan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk membuat langkah-langkah metode latihan, baik teknik maupun taktik berdasarkan pemahaman bermain dan data statistik agar performa atlet berbakat yaitu usia 11-14 tahun dapat meningkat sesuai dengan perkembangan fisik, kognitif, maupun afektif.

Selain itu, peran pelatih amat sentral, karena setiap proses latihan memerlukan pemahaman yang dalam terkait dengan peserta latihan atau atlet, atau dalam arti kata, seorang pelatih sudah seharusnya memahami potensi dan keberadaan atlet yang dilatihnya. Hal ini sangat diperlukan, selain untuk menyesuaikan dengan rancangan latihan yang dibuat adalah juga untuk melihat bagaimana perkembangan yang diperoleh sebagai sebuah dampak dari latihan yang dilakukannya. Dalam penelitian ini, potensi awal yang diobservasi pada kelompok atlet yang menjadi sampel adalah tingkat kemampuan awal bermain bolabasket. Tingkat kemampuan awal bermain dimaksud terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kemampuan awal tinggi dan rendah.

Dengan demikian, rancangan penelitian ini akan melihat performa atlet bolabasket dilihat dari dua metode latihan yang dirancang demikian rupa dan dua karakteristik atlet atau kelompok sampel yang sebelumnya diobservasi berdasarkan kemampuan awal bermain bolabasket. Sehingga rancangan penelitian yang akan digunakan adalah faktorial desain 2 x 2, yaitu dua variabel bebas yaitu metode latihan pemahaman bermain (berdasarkan taktik) dan metode latihan data base statistik (berdasarkan teknik). Kemudian dua variabel atribut atau moderator yaitu kemampuan awal bermain tinggi dan rendah, serta satu variabel terikat yaitu performa atlet bolabasket.

Sampai saat ini, penelitian-penelitian terkait metode latihan berdasarkan pemahaman bermain dan data base statistik khususnya dalam pola pembinaan bolabasket di Indonesia untuk meningkatkan performa atlet berbakat belum konsisten. Begitu pun dengan opini para pelatih sebagai pelaksana teknis di lapangan merasa kesulitan menggunakan pemahaman bermain dan data base statistik untuk dijadikan bahan evaluasi performa atlet berbakat. Beberapa pelatih harus mampu membuat program berdasarkan hasil evaluasi dari pertandingan dengan membandingkan baik data statistik timnya sendiri maupun tim lawan (Mateus et al., 2015, hlm p). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan performa atlet dengan memberikan perlakuan dengan dua metode yang berbeda yaitu metode pemahaman bermain dan metode data base statistik.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah secara keseluruhan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara metode latihan pemahaman bermain dan data base statistik terhadap performa atlet bolabasket ? Jika terdapat perbedaan pengaruh, mana yang lebih baik?
2. Apakah terdapat interaksi antara metode latihan dengan kemampuan awal keterampilan bermain bolabasket yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap performa atlet bolabasket?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara metode latihan pemahaman bermain dan data base statistik terhadap performa atlet bolabasket pada kelompok kemampuan awal keterampilan bermain tinggi? Jika terdapat perbedaan pengaruh, mana yang lebih baik?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara metode latihan pemahaman bermain dan data statistik terhadap performa atlet bolabasket pada kelompok kemampuan awal keterampilan bermain rendah? Jika terdapat perbedaan pengaruh, mana yang lebih baik?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, yang telah diungkapkan di atas, tujuan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh secara keseluruhan antara metode latihan pemahaman bermain dan data base statistik terhadap performa atlet bolabasket.
2. Untuk mengetahui interaksi antara metode latihan pemahaman bermain dan data base statistik yang memberikan pengaruh terhadap performa atlet bolabasket.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara metode latihan pemahaman bermain dan data base statistik performa atlet bolabasket pada kelompok atlet tingkat kemampuan awal bermain tinggi.
4. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara metode latihan pemahaman bermain dan data base statistik terhadap performa atlet bolabasket pada kelompok tingkat kemampuan awal bermain rendah.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan keilmuan mengenai peningkatan performa atlet berdasarkan metode latihan pemahaman bermain dan metode latihan data base statistik.
2. Secara kebijakan diharapkan memberikan sumbangsih bagi para pemangku kebijakan untuk menyeleksi atlet yang berpotensi, serta untuk menerima atau menyeleksi siswa yang akan masuk jalur prestasi baik di tingkat SMA maupun bagi tingkat mahasiswa
3. Secara praktis metode latihan pemahaman bermain dan data base statistik dapat digunakan oleh para pelatih atau klub dalam rangka penentuan atlet sebagai bahan evaluasi individu dan tim serta dijadikan salah satu alat evaluasi untuk meningkatkan kemampuan atlet usia 11-14 tahun.
4. Secara sosial penelitian ini dapat dijadikan salah satu media untuk penerimaan siswa baru dilingkungan pendidikan setiap daerah.

E. Struktur organisasi disertasi

Sistematika penulis yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II : Kajian teoritis yang berisikan kajian pustaka atau landasan teoritis, kerangka pemikiran, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan.

BAB III : Metode penelitian yang berisikan lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data, analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V : Berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini penulis menyimpulkan hasil dari analisis temuan yang penulis teliti, juga mengajukan hal-hal penting yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian.