

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri peserta didik (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan menjadi faktor yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Berdasarkan UU N. 2 tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu:

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai perwujudan pencapaian tujuan tersebut, maka paradigma pendidikan yang harus dibangun adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik agar berani menghadapi tantangan hidup sekaligus tantangan global tanpa rasa tertekan. Adanya pendidikan tersebut mampu mendorong peserta didik untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan serta cepat beradaptasi dengan lingkungan.

Perkembangan dan modernisasi budaya yang tidak bisa dihindari menuntut manusia untuk terus bergerak dan disibukkan dengan aktivitasnya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Sekarang ini kegiatan yang dapat dikerjakan oleh manusia sebagian besar telah diambil alih oleh teknologi. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget.

Bila dilihat dari definisinya, gadget dapat diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi tertentu. Dalam perkembangannya, gadget pun memiliki bentuk bermacam-macam, seperti smartphone, tablet, laptop, kamera, dan sebagainya (Wulandari, 2016). Pada abad ke 21, *smartphone* adalah bagian yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (North, Johnston, and Ophoff 2014), Aspek negatif lain dari penggunaan ponsel anak muda adalah

menggertak orang lain. Penindasan dunia maya, seperti yang diciptakan oleh Bill Belsey Kanada (www.cyberbullying.ca) atau penindasan menggunakan teknologi, adalah fenomena yang tampaknya semakin sering digunakan anak-anak dan remaja untuk menyakiti. Semua pertemuan dan temuan saya menunjukkan bahwa siswa menjadi kecanduan *smartphone* dan semua ini membuat mereka menjadi sosial defisit. Penggunaan *smartphone* sebenarnya bukan kebutuhan, sudah menjadi *trend* saat ini. Dan siswa bergerak dari komunikasi tatap muka ke komunikasi *smartphone* yang menyedihkan(Yiğit Şen, 2015).

Pada saat ini, hal tersebut menjadi tantangan yang sangat besar bagi para pelaku sejarah di jamannya untuk dapat mengembangkan mutu dan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing dan selalu produktif. Selaras dengan pendapat Gould & Carson (2010) bahwa “saat ini kaum muda dihadapkan dengan sejumlah tantang, dan agar berhasil sebagai orang dewasa dalam menghadapi ekonomi global yang sangat kompetitif dan selalu berubah, mereka harus banyak mempelajari keterampilan dan mengembangkan kecakapan hidup”. Kecakapan seperti itu didefinisikan sebagai keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari (Cronin & Allen, 2017).

Kecakapan hidup didefinisikan sebagai kemampuan nonakademis, pengetahuan, sikap, dan perilaku yang harus dipelajari untuk sukses di masyarakat. Keterampilan hidup memungkinkan orang untuk beradaptasi dan menguasai situasi kehidupan mereka di rumah, sekolah, pekerjaan, dan konteks lain di mana mereka menemukan jati diri mereka (Junge, *et.al.*, 2003). Kecakapan hidup dapat didefinisikan sebagai kompetensi yang dibutuhkan oleh seorang individu untuk mempertahankan dan memperkaya hidupnya (Kennedy, *et.al.*, 2014). Kecakapan hidup berpengaruh terhadap perbaikan dan perkembangan kepribadian siswa. Niaraki dan Rahimi (2013) menyatakan melalui pelatihan kecakapan hidup (*life skills*) efektif dalam membangun karakter siswa dalam menghargai dirinya sendiri. Jika siswa mampu menghargai diri sendiri, maka seorang siswa tidak akan melakukan tindakan yang dapat merugikan dirinya sendiri dan siswa akan mau belajar dan mengembangkan keterampilan yang siswa miliki sebagai persiapan masa depannya. Kecakapan hidup mengacu pada perilaku positif yang mencakup campuran pengetahuan, perilaku, sikap dan nilai-nilai yang menunjuk keterampilan

tertentu dan tahu bagaimana menyikapi sesuatu secara positif, atau mencapai tujuan, kekuatan perilaku positif tergantung pada kedalaman keterampilan yang diperoleh oleh setiap individu (Subasree dan Nair, 2014).

UNICEF yang dikutip dari Goudas, (2010) menyatakan bahwa “kecakapan hidup adalah suatu kelompok besar keterampilan psikososial dan interpersonal yang dapat membantu orang membuat keputusan yang tepat, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan keterampilan manajemen dan pengelolaan diri yang dapat membantunya menjalani kehidupan yang sehat dan produktif. Pendidikan kecakapan hidup memberikan manfaat pribadi peserta didik dan manfaat sosial bagi masyarakat. Bagi peserta didik, pendidikan kecakapan hidup dapat meningkatkan kualitas berfikir, kualitas kalbu, dan kualitas fisik. Sedangkan bagi masyarakat, pendidikan kecakapan hidup dapat meningkatkan kehidupan yang maju dan madani dengan indikator-indikator adanya: peningkatan kesejahteraan sosial, pengurangan perilaku destruktif sehingga dapat mereduksi masalah-masalah sosial, dan pengembangan masyarakat yang secara harmonis mampu memadukan nilai-nilai religi, teori, solidaritas, ekonomi, kuasa dan seni (cita rasa) (Slamet, PH: 2002). Selaras dengan manfaat pendidikan kecakapan hidup bagi peserta didik tersebut, dalam penelitian Jegannathan, dkk, (2014) menyatakan bahwa “mengembangkan kecakapan hidup (life skills) di sekolah dapat meningkatkan keseluruhan kesehatan mental kaum muda”.

Menurut Gould & Carson, (2008) bahwa “olahraga menjadi dasar untuk mengajarkan kecakapan hidup kepada kaum muda karena olahraga merupakan kegiatan dimana pengembangan keterampilan adalah norma dan itu merupakan suatu nilai masyarakat, dan anak-anak maupun remaja termotivasi untuk terlibat”. Olahraga adalah segala aktivitas fisik yang sistematis untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Maksum, 2008: 2). Diperkuat dengan pendapat Ghildiyal (2015) bahwa “pada dasarnya olahraga membantu siswa belajar lebih baik, meningkatkan konsentrasi, pemecahan masalah, memori, dan olahraga juga mengajarkan seseorang untuk mengembangkan hal seperti: semangat tim; keterampilan memimpin; *fairplay*; jangan pernah menyerah; kesamarataan; focus; kekuatan dan kemampuan; proses dan hasil; perencanaan; kesungguhan dan ketulusan; serta observasi dan analisis”.

Selanjutnya menurut Cope, *et.al.* (2017) bahwa olahraga dikenal sebagai media yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang memungkinkan mereka berkontribusi secara positif terhadap masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Pengembangan *Life Skills* Melalui Aktivitas Olahraga. Dimana penulis mengambil beberapa literatur yang relevan terkait pengembangan *life skills* melalui aktivitas olahraga untuk mengetahui bagaimana gambaran pengembangan *life skills* melalui aktivitas olahraga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “bagaimana pengembangan *life skills* melalui aktivitas olahraga?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan *life skills* melalui aktivitas olahraga.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, baik secara teoretis maupun secara praktis.

1.4.1 Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan keilmuan dalam bidang olahraga khususnya mengenai pengembangan *life skills* melalui aktivitas olahraga dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lebih mendalam.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahan kajian, serta sumbangan pemikiran dalam upaya penyempurnaan dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian.

1.4.2.2 Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat memahami bagaimana peran aktivitas olahraga dapat membentuk kemampuan non akademis, pengetahuan, sikap, dan

perilaku siswa agar di masa depan generasi bangsa ini menjadi generasi yang lebih baik.

1.4.2.3 Bagi Guru

Dijadikan sebagai masukan yang bermanfaat, khususnya untuk guru PJOK dalam menjalankan profesinya. Dan juga semoga hasil penelitian ini dapat memberikan umpan balik maupun penyempurnaan bagi guru dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Dapat memberikan sebuah gagasan atau ide bagi pihak sekolah dalam perbaikan maupun mengembangkan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kecakapan hidup peserta didik.

1.4.2.5 Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memperoleh peningkatan dalam hal perbaikan kemampuan non akademis, pengetahuan, sikap, dan perilaku untuk kehidupannya di masa depan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab ini berisikan tentang deskripsi teori, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran. Adapun teori-teori yang digunakan dalam penelitian dapat diambil dari berbagai sumber dan literatur yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini menjelaskan bagaimana alur penelitian yang digunakan. Metodologi penelitian ini digunakan untuk mendukung dalam pengolahan data yang dikumpulkan selama penelitian, di antaranya adalah desain penelitian, pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Pada bab ini berisikan hasil dari pengolahan atau analisis penelitian serta pembahasannya, yang akan digunakan sebagai jawaban terhadap masalah yang timbul dalam penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta berisikan saran-saran yang kiranya bersifat membangun bagi kepentingan ilmu pengetahuan pada umumnya dan lembaga pendidikan pada khususnya.