

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Seorang anak dilahirkan dalam keadaan tidak tau apa-apa dan jika diasuh dengan perhatian dan kasih sayang yang lembut, maka dia akan tumbuh secara positif. Perkembangan fisik, mental, moral dan spiritual anak membuat mereka mampu mewujudkan potensi dirinya secara maksimal. Sebaliknya, lingkungan yang berbahaya, pergaulan yang salah, dan kekerasan lainnya dapat mengubah seorang anak menjadi anak nakal atau berperilaku negatif. Dengan perubahan tren masyarakat, anak-anak sekarang tampaknya memiliki rasa suka dan tidak suka yang kuat dan juga menunjukkan ekspresi yang menunjukkan kedewasaan pada usia yang sangat dini. Kualitas-kualitas ini juga membuat anak-anak lebih rentan terhadap desain kriminalitas seperti pelaku kekerasan dan penjarahan. Selain itu, pengaruh media sosial terhadap perkembangan psikososial anak sangat besar. Dengan munculnya teknologi khususnya dalam gadget akhir-akhir ini, ketergantungan seorang anak terhadap internet yang bisa segala sesuatu anak mengakses baik hal positif maupun hal negative (Sahmey, 2013).

Menurut Snyder & Sickmund (2006), pelaku kejahatan remaja di Amerika Serikat mencapai 25% dari populasi. Pada tahun 2003, seorang remaja adalah tersangka pelaku dalam 51% pembakaran, 39% vandalisme, 29% pencurian kendaraan bermotor dan perampokan, 23% pelanggaran hukum senjata, 12% pelanggaran penyalahgunaan narkoba, dan 9% penangkapan pembunuhan. Dengan demikian, pelanggar muda terlibat dalam sejumlah besar kejahatan yang dilakukan di Amerika Serikat.

Risiko kejahatan remaja dengan kekerasan dan menjadi korban adalah 60% lebih besar dalam 4 jam sepulang sekolah dari pada periode jam 8 malam hingga tengah malam (Snyder & Sickmund, 2006). Dengan demikian, keterlibatan dalam kegiatan positif selama jam-jam di luar sekolah dapat menjadi penting dan penting bagi keselamatan, pengembangan, dan mengurangi kenakalan (Hynes et al., 2009).

Penting untuk diketahui bahwa tidak semua pelanggar remaja melanjutkan kenakalan mereka sampai dewasa. Sekitar 66% dari mereka yang melakukan pelanggaran di usia remaja pertengahan tidak melakukan pelanggaran lagi di usia

remaja berikutnya (Snyder & Sickmund, 2006). Penelitian perkembangan telah menunjukkan bahwa remaja yang mengembangkan kompetensi dan koneksi sosial lebih mungkin untuk membuat transisi yang sukses ke masa dewasa awal (Elliott et al., 2006). Mengingat bahwa remaja yang mengalami masalah fungsi keluarga juga lebih mungkin untuk melaporkan afiliasi teman sebaya yang negatif, pengaturan waktu di luar sekolah yang terstruktur dengan tepat dapat membantu mendorong interaksi teman sebaya yang lebih positif, mengurangi kenakalan remaja (Smith et al., 2016).

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa awal, disebut juga masa transisi. Masa transisi dipersepsikan sebagai masa krisis karena jiwa mereka mengalami keadaan emosional dan pembentukan emosi (Dewi et al., 2017). Remaja sangat termotivasi dalam mencapai tujuan mereka. Remaja mencoba segala sesuatu yang baru yang menarik perhatian mereka. Remaja juga belajar untuk memecahkan dan keluar dari masalah yang dihadapinya (Szilagy et al., 2015). Selama periode ini, kaum muda merasa bahwa mereka harus mengetahui jati diri mereka. Hal ini mendorong remaja untuk menerima identitas mereka dengan berpartisipasi dalam kelompok dan komunitas tertentu sehingga melakukan hal-hal yang menyebabkan kenakalan remaja.

Kenakalan remaja seperti tawuran, pencurian, penyalahgunaan zat dan pelanggaran aturan dan norma berisiko tinggi di Indonesia. Menurut data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2017 sebanyak 3,8% pelajar dilaporkan pernah menyalahgunakan narkoba atau zat berbahaya (Nuraini, 2021). Dalam hal ini, Kota Bandung menjadi salah satu kota yang remajanya hingga saat ini masih banyak yang mengikutsertakan diri ke dalam komunitas, hal ini mengakibatkan Kota Bandung dikenal dengan komunitas antar sekolah untuk para remaja, komunitas geng motor, dan komunitas lainnya. Citra negatif komunitas remaja di masyarakat tidak jarang, karena komunitas pemuda biasanya melakukan kejahatan seperti perkelahian antar pelajar, ceroboh di jalan raya, dan mengadakan pesta minum-minum (Dewi et al., 2017).

Sehingga remaja pada usia produktif perlu untuk memiliki banyak keterampilan hidup agar dapat bersaing dan menjalani tuntutan dan tantangan kehidupan nyata sehari-harinya. Pernyataan tersebut relevan dengan apa yang

disampaikan Gould & Carson (2008) yang mengungkapkan bahwa anak muda pada masa kini sedang menghadapi sejumlah tantangan untuk dapat berhasil tumbuh sebagai orang dewasa di dalam ekonomi global yang sangat kompetitif dan selalu berubah, karenanya anak muda harus banyak belajar dan mengembangkan keterampilan hidup. Dengan begitu perlu adanya kajian atau penelitian yang mengkaji tentang perkembangan anak muda agar anak muda tidak menyimpang serta berkembang ke arah yang positif.

Olahraga dianggap dapat memberikan dasar bagi remaja untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan memperoleh keterampilan yang akan terbukti bermanfaat di kemudian hari (Petitpas et al., 2005). Pandangan ini dibagikan oleh orang lain yang berpendapat bahwa olahraga memiliki kapasitas untuk menantang dan memotivasi orang dengan cara yang tidak ditemukan dalam pengajaran kehidupan lainnya, seperti sekolah dan pekerjaan (Hansen et al., 2003). Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada manfaat untuk kesehatan fisik saja. Namun, juga telah diakui bahwa olahraga mampu memberikan kontribusi bagi kesehatan masyarakat di luar fisik (Parnell et al., 2015). Sebagai contoh, bukti ilmiah yang ada untuk membuat klaim bahwa hasil terkait dengan olahraga dan aktivitas fisik tidak terbatas hanya pada fisik saja, tetapi meluas ke dalam domain pembelajaran sosial, psikologis dan intelektual (Bailey et al., 2013).

Sport for Development and Peace (SDP) atau olahraga untuk pengembangan mencakup domain global yang besar dan berkembang sangat pesat. Joachim et al (2020) menjelaskan bahwa olahraga, permainan dan aktivitas fisik digunakan untuk mencapai tujuan sosial non olahraga seperti pembangunan perdamaian dan pengurangan konflik, pemberdayaan gender, peningkatan kesehatan dan penanggulangan penyakit, pengurangan kejahatan dan kekerasan, penanggulangan radikalisme dan remaja berisiko. Hal ini menekankan olahraga sebagai alat yang berguna untuk pembangunan dan perdamaian, yang perencanaan dan pelaksanaannya berbasis olahraga remaja.

Olahraga remaja dikenal sebagai sarana prasarana yang dapat mengembangkan keterampilan remaja supaya dapat berkontribusi secara positif kepada masyarakat. Seperti yang dijelaskan oleh Bean et al (2020) bahwa olahraga pada remaja telah diidentifikasi sebagai sarana yang layak untuk memfasilitasi

perkembangan remaja yang positif dikaitkan dengan peningkatan individu baik dalam segi perkembangan fisik, psikologis dan sosialnya guna menjadi individu yang siap untuk kehidupan selanjutnya. Cope et al (2017) mengatakan bahwa olahraga identik dengan sebuah ketekunan dalam mempelajari keterampilan baru dan dituntut untuk bekerja keras serta menjalin kerja sama untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Oleh karena itu, banyak sekali hal positif yang mendorong keterlibatan remaja dalam olahraga.

Meningkatnya partisipasi remaja dalam olahraga merupakan kesempatan yang sangat bagus untuk membentuk kepribadian remaja atau menyiapkan remaja yang berkualitas sehingga remaja tersebut dapat menghadapi tantangan hidup di masa yang akan mendatang. Côté & Fraser-Thomas (2007) menjelaskan bahwa partisipasi dalam olahraga dapat meningkatkan aspek fisik dan psikososial. Hal ini ditegaskan bahwa olahraga diidentifikasi sebagai sarana yang layak untuk memfasilitasi perkembangan remaja yang positif dikaitkan dengan peningkatan individu baik dalam segi perkembangan fisik, psikologis dan sosialnya guna menjadi individu yang siap untuk kehidupan selanjutnya (Bean et al., 2020). Oleh karena itu, remaja merupakan tahapan yang cocok untuk dibekali hal-hal positif seperti yang dikonsepsikan dalam *Positive Youth Development* (PYD).

Positive Youth Development (PYD) mengembangkan sebuah konsep pendekatan defisit yang dapat mengurangi masalah perilaku negatif pada remaja (Kendellen et al., 2017). Hal tersebut sangat berperan dalam mengajarkan remaja pada sikap dan perilaku yang positif. Sama dengan pernyataan Jacobs & Wright (2018) bahwa pengembangan pemuda berbasis olahraga atau *Sport Based Youth Development* (SBYD) melalui program olahraga mempromosikan remaja yang berkualitas atau tidak hanya meningkatkan kinerja fisik tetapi juga membantu perkembangan psikososial remaja. Kerangka pengembangan remaja yang positif atau PYD berhubungan dengan *life skills*.

Life skills telah didefinisikan sebagai aset pribadi internal, karakteristik dan keterampilan seperti penetapan tujuan, kontrol emosional, harga diri, dan etos kerja keras yang dapat difasilitasi atau dikembangkan dalam olahraga dan ditransfer untuk digunakan dalam non-olahraga. Pengaturan' (Gould & Carson, 2008a). Memahami transfer *Life skills* sangat penting karena penelitian menunjukkan

bahwa transfer *life skills* tidak selalu terjadi secara otomatis dan pelatih memainkan peran penting yang memungkinkan proses ini (Marsollier et al., 2020). Hal ini membuktikan bahwa *life skills* merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan. *Life skills* telah memberikan wacana yang berguna bagi psikolog olahraga yang menjanjikan untuk memberikan keterampilan dan kompetensi yang bermanfaat bagi peserta olahraga (Ronkainen et al., 2021).

Instrumen *life skills* berhasil dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017) dengan memuat delapan komponen, yaitu *teamwork*, *goal setting*, *time management*, *emotional skills*, *communication*, *social skills*, *leadership*, dan *problem solving and decision making*. Komponen tersebut didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Kendellen et al (2017), yaitu menghasilkan rancangan model kurikulum pelatihan olahraga golf dengan mengintegrasikan pengembangan *life skills* bagi anak-anak usia muda di Canada. Program tersebut meliputi dua komponen dasar, pertama, intrapersonal life skills yang terdiri dari tiga elemen kunci: (1) *perseverance*; (2) *goal setting*; dan (3) *emotional regulation* serta kedua, *interpersonal life skills* yang juga terdiri atas tiga elemen kunci: (1) *honesty*; (2) *teamwork*; dan (3) *respect*. Hasilnya menunjukkan bahwa komponen *life skills* tertanam dan cenderung akan berkembang dengan baik pada pemuda yang mengikuti pelatihan golf tersebut.

Life skills yang sudah tertanam dalam individu dapat meningkatkan perkembangan psikososial yang dapat dilakukan saat melakukan program olahraga (Gould & Carson, 2008). Hal serupa juga diungkapkan oleh berbagai peneliti tentang *transfer life skills*, diantaranya yaitu dengan cara difasilitasi dengan media olahraga yang menggunakan pendekatan *implicit* atau *eksplisit* (Camiré et al., 2012). Pendekatan *implicit* adalah berfokus pada pengembangan keterampilan khusus pada cabang olahraga tertentu, sedangkan pendekatan eksplisit mengacu program latihan dengan sengaja menargetkan pengembangan dan transfer *life skills* dalam olahraga.

Menurut Papacharisis et al (2005) “Bukan hanya partisipasi dalam olahraga yang dapat meningkatkan perkembangan positif tetapi pengalaman individu dalam olahraga yang mungkin menjadi faktor penting dalam perkembangan positif”. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwasanya partisipasi olahraga tidak semata-

mata menjadi faktor utama dalam meningkatkan perkembangan kearah positif melainkan ada faktor lain yang dapat meningkatkan perkembangan positif seperti pengalaman individu dan sebagainya. Maka dari itu agar keterampilan yang dikembangkan melalui olahraga dapat diklasifikasikan sebagai *life skills*, maka keterampilan tersebut mesti diterapkan dalam domain diluar olahraga seperti sekolah, pekerjaan dan keluarga (Gould & Carson, 2008a). Sebagai contoh, jika seseorang belajar tentang kerja sama tim dalam olahraga sseti dapat mentransfer dan menggunakannya di domain lain yang tidak mirip dengan domain olahraga (Allen et al., 2015).

Olahraga menjadi dasar untuk mengajarkan *life skills* 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 (Gould & Carson, 2008a). Selain itu menurut Cope et al (2017) olahraga dikenal sebagai media yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang memungkinkan mereka berkontribusi secara positif terhadap masyarakat. Dalam hal ini meskipun olahraga dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan *life skills*, perlu menggarisbawahi hanya *life skills* yang sesuai saja yang dapat dikembangkan melalui olahraga untuk dapat diimplementasikan ke luar domain olahraga (Hayden et al., 2015). Sesuai dengan pernyataan tersebut olahraga dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan *life skills*, karena olahraga diminati oleh anak-anak maupun remaja dan juga mampu mengajarkan suatu nilai-nilai masyarakat, akan tetapi, hanya *life skills* yang sesuai saja yang dapat dikembangkan melalui olahraga.

Olahraga hoki sangat berpotensi dalam mempromosikan *Positif Youth Development* (PYD) karena olahraga ini masih perlu didorong untuk memiliki rasa kerjasama, toleransi, pengendalian diri dan disiplin yang tinggi. Bermain hoki dapat membantu meningkatkan keterampilan fisik, sosial, emosional, dan kognitif remaja. Oleh karena itu, olahraga hoki harus diperhatikan sebagai pilihan yang baik untuk mendukung pengembangan positif remaja (Kusmiati, 2021). Sesuai dengan pendapat Santos et al (2018) bahwa sebagian besar program olahraga hoki berkaitan dengan sikap serta moral atlet, sehingga nilai-nilai yang terkandung didalamnya

dapat meningkatkan sikap serta moral atlet dan kan lebih baik jika diberikan dengan khusus.

Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan dalam rangka mengoptimalkan keterlibatan remaja dalam olahraga hoki dengan diterapkannya prinsip-prinsip pembekalan muatan *life skills* untuk mewujudkan *Positif Youth Development* (PYD). Maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Integrasi *Life Skills* Melalui Olahraga Hoki dalam Rangka *Positive Youth Development* (PYD)”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana kondisi awal *life skills* untuk *Positive Youth Development* pada kelompok terintegrasi *life skills*?
- 1.2.2 Bagaimana kondisi awal *life skills* untuk *Positive Youth Development* pada kelompok nonintegrasi *life skills*?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pelatihan hoki remaja yang terintegrasi *life skills* dengan nonintegrasi *life skills* terhadap perkembangan *life skills* dalam rangka *Positive Youth Development*?
- 1.2.4 Komponen *life skills* manakah yang mengalami peningkatan paling tinggi?
- 1.2.5 Seberapa besar kontribusi *life skills* terhadap *Positive Youth Development*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menguji Integrasi Program *Life Skills* dalam Olahraga Hoki di Kota Bandung berpengaruh terhadap Peningkatan Kemampuan *Life Skills*. Adapun tujuan secara khusus, yaitu :

- 1.3.1 Untuk menguji bagaimana kondisi awal *life skills* untuk *Positive Youth Development* pada kelompok terintegrasi *life skills*.
- 1.3.2 Untuk menguji bagaimana kondisi awal *life skills* untuk *Positive Youth Development* pada kelompok nonintegrasi *life skills*.
- 1.3.3 Untuk menguji perbedaan pengaruh antara pelatihan hoki remaja yang terintegrasi *life skills* dengan nonintegrasi *life skills* terhadap perkembangan *life skills* dalam rangka *Positive Youth Development*.
- 1.3.4 Untuk menguji komponen *life skills* yang mengalami peningkatan paling tinggi.

1.3.5 Untuk menguji seberapa besar kontribusi *life skills* terhadap *Positive Youth Development*.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis untuk berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Segi Teori

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan penjelasan yang akurat mengenai program olahraga hoki terintegrasi *life skills* yang terstruktur dan disengaja oleh Pelatih hoki. Kajian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu pedagogis dan pelatihan, khususnya pada cabang olahraga hoki.

Penelitian ini dapat dijadikan sumber analisis program latihan hoki terintegrasi *life skills* dengan mengaplikasikan teori mengenai pengembangan *life skills* dan transfer *life skills* ke luar domain olahraga.

1.4.2 Segi Kebijakan

Penelitian ini akan memberikan sumbangan informasi kepada seluruh pelatih olahraga khususnya pelatih hoki untuk merancang program latihan hoki yang terstruktur dan disengaja berdasarkan pengembangan *life skills* dalam rangka *Positive Youth Development*.

1.4.3 Segi Praktik

Secara praktis hasil dari penelitian ini bisa dijadikan pedoman mengenai pengaruh pendekatan integrasi dan non integrasi *life skills* terhadap pengembangan *life skills* dalam cabang olahraga hoki, sehingga pelatih hoki dapat lebih mengembangkan program latihan terintegrasi *life skills*. Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan serta meningkatkan *life skills* melalui olahraga hoki. Penelitian ini sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang program latihan terintegrasi *life skills*.

1.4.4 Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini dapat mengembangkan *life skills* pada remaja dan dapat digunakan untuk menghadapi berbagai kebutuhan dan tantangan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Dalam memberikan kemudahan penyusunan tesis ini kepada berbagai pihak yang berkepentingan, maka penelitian ini disajikan ke dalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut:

- 1.5.1. BAB I Pendahuluan: Berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
- 1.5.2. BAB II Tinjauan Pustaka: Berisikan tentang landasan teori yang memuat topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian, kerangka berfikir, hipotesis.
- 1.5.3. BAB III Metode Penelitian: Berisikan metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrument penelitian, dan analisis data.
- 1.5.4. BAB IV Temuan dan Pembahasan: Berisikan tentang hasil pengolahan dan analisis data serta diskusi penemuan.
- 1.5.5. BAB V Simpulan, Rekomendasi dan Saran: Bab ini berisi tentang kesimpulan, rekomendasi dan saran menyajikan penafsiran pemaknaan penelitian terhadap hasil Integrasi *Life Skills* pada Olahraga Hoki di Kota Bandung dalam Rangka *Positive Youth Development* (PYD).