

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad modern ini, banyak orang yang memahami pentingnya melakukan olahraga. Mereka melakukan kegiatan olahraga dengan berbagai alasan, diantaranya untuk kesehatan, rekreasi, prestasi dan pendidikan. Olahraga menurut Giriwijoyo (2007: 31), adalah “serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya.” Pada dasarnya setiap orang melakukan olahraga untuk meningkatkan kemampuan fungsi tubuhnya yang dilakukan dengan teratur dan terencana, namun tujuan dari melakukan olahraga bergantung pada individu yang melakukannya. Olahraga mempunyai sifat dan tujuannya masing-masing, dalam olahraga prestasi terdapat beberapa aspek pendukung yang harus dimiliki setiap atlet agar berprestasi dengan baik, aspek pendukung tersebut diantaranya: kemampuan teknik, kondisi fisik, taktik dan strategi, serta aspek mental dan psikologis.

Sepakbola merupakan olahraga permainan yang populer di Indonesia, bahkan ratusan juta orang di seluruh dunia memainkan olahraga sepakbola, karena sepakbola telah menarik perhatian sebagian orang didunia, sebagai bukti bahwa olahraga tersebut di Indonesia populer dilakukan orang dari berbagai lapisan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, orang tua, pria, maupun wanita untuk melakukan kegiatan permainan sepakbola, terutama di waktu sore hari.

Seperti yang diungkapkan oleh Luxbacher (1988: v) dalam Agusta Wibawa, menyatakan: “Lebih dari 200 juta orang diseluruh dunia memainkan lebih dari 20 juta permainan sepakbola setiap tahunnya.” Maksudnya orang-orang memainkan sepakbola dengan cara menyesuaikan dengan kondisi dan keadaan lingkungan orang-orang tersebut.

Karena sepakbola dimainkan oleh manusia maka permainan ini tidak terlepas dari faktor-faktor manusiawi. Manusia sebagai suatu organisme, sering mengikuti hukum-hukum biologi seperti menendang dan berlari, hukum-hukum alam pikir seperti membuat strategi dan taktik, rasa keadilan seperti membuat peraturan dan sebagainya, sehingga manusia digolongkan sebagai “*phsyco somatis unity*” yang artinya manusia sebagai suatu kesatuan yang utuh antara jasmani dan rohani.

Banyak faktor yang mendorong atlet berprestasi, yaitu kemampuan mengatasi rintangan-rintangan, menciptakan stress pada diri sendiri, dan berusaha untuk berkembang dan sukses melalui stress merupakan salah satu motivasi utama atlet untuk berprestasi, banyak atlet memperoleh kepuasan apabila mereka mampu mengalahkan lawan-lawannya atau apabila mereka dapat mengatasi hambatan-hambatan yang menghalanginya. Hadiah-hadiah dalam bentuk izajah, sertifikat, medali, atau hadiah-hadiah yang mempunyai nilai-nilai intrinsik sering dipergunakan oleh pelatih untuk membangkitkan motivasi atlet.

Berolahraga tujuannya membentuk watak dan tabiat yang baik, meskipun orang-orang yang berhipotesis demikian seringkali sangat kabur dalam mendefinisikan watak atau karakter, pada umumnya mereka berpendapat bahwa

biasanya atlet-atlet mencerminkan moral yang tinggi, intelektual yang baik, dan kesanggupan untuk bekerja dengan tekun, sehingga bisa dijadikan sebagai contoh anggota masyarakat yang baik. Konsep pembentukan watak yang harus dipelajari hati-hati sebelum diterapkan sebagai suatu motivasi. Agaknya kalau olahraga mau dijadikan media untuk membentuk watak, programnya harus didesain dan diarahkan sedemikian rupa sehingga perwujudan demikian itu mungkin.

Faktor psikologis yang dapat mengganggu motivasi berprestasi atlet diantaranya kecemasan, motivasi rendah, obsesi, gangguan emosional, dan keraguan/takut. Sedangkan faktor psikologis yang dapat membantu atau menunjang motivasi berprestasi atlet diantaranya motivasi tinggi, aspirasi kuat, ketahanan mental, dan kematangan kepribadian. Dan salah satunya dengan menyaksikan pertandingan kejuaraan-kejuaraan sepakbola Internasional maupun Nasional.

Dari mulai tahun 1990an, beberapa stasiun televisi di Indonesia sudah mulai menayangkan pertandingan liga-liga dunia, ternyata penayangan ini mendapatkan respon positif dari masyarakat Indonesia dan berpengaruh sampai sekarang. Hal tersebut membuat beberapa stasiun televisi mulai berlomba untuk menayangkan siaran langsung sepakbola untuk menaikkan rating siaran mereka, seperti Liga Premier Inggris dan Liga Spanyol yang di tayangkan oleh TVone, Liga Super Indonesia ditayangkan oleh ANTV dan, Liga Champions oleh RCTI, dan stasiun Televisi lainnya. Bahkan sekarang stasiun-stasiun TV kabel seperti Indovision, Matrix dan lain sebagainya lebih mendominasi untuk menyiarkan liga-liga dunia.

Fenomena yang terjadi di masyarakat dengan adanya siaran sepakbola tersebut, anak menjadi giat berlatih karena ingin menirukan atlet top atau pemain sepakbola dunia yang menjadi idolanya. Melihat fenomena seperti itu, penulis ada keinginan untuk meneliti, apakah siaran pertandingan sepakbola di televisi berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi atlet junior yang ada di Sekolah Sepakbola.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan, fokus masalah penelitian adalah: “Apakah menonton siaran pertandingan sepakbola di televisi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berprestasi atlet sepakbola junior di SSB Tanjung Raya Garut?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui apakah menonton siaran pertandingan sepakbola di televisi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berprestasi atlet sepakbola junior di SSB Tanjung Raya Garut.”

D. Definisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini perlu diberikan batasan-batasan yang jelas sehingga tidak terjadi salah penafsiran. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menonton. Menurut Poerwadarminta, (1982: 1087) menonton adalah “melihat (pertunjukkan, gambar hidup).” Dalam penelitian ini menonton siaran pertandingan sepakbola.

2. Siaran. Menurut Poerwadarminta, (1982: 941) siaran adalah “sesuatu yang disiarkan.” Dalam penelitian ini siaran pertandingan sepakbola di televisi.
3. Pertandingan. Menurut Poerwadarminta (1982: 1010) pertandingan adalah “perlombaan, persaingan, perbandingan. Dalam penelitian ini pertandingan sepakbola.
4. Sepakbola. Menurut Sucipto, (2000: 7) sepakbola adalah “permainan beregu dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang agar tidak kemasukan bola. Jumlah pemain masing-masing regu terdiri dari 11 pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini dimainkan dalam dua babak dengan waktu satu babak 45 menit.”
5. Motivasi. Menurut Cratty, (1973) motivasi secara umum, istilah motivasi mengacu kepada faktor-faktor dan proses-proses yang bermaksud untuk mendorong orang untuk beraksi atau untuk tidak beraksi dalam berbagai situasi.
6. Prestasi. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, (2005: 895) prestasi adalah hasil yang telah dicapai.
7. Motivasi berprestasi. Menurut Yusuf, (2008: 58) motivasi berprestasi adalah motif yang mendorong individu untuk berpacu dengan ukuran keunggulan.

E. Anggapan Dasar

Anggapan dasar diperlukan sebagai pegangan proses penelitian dan sebagai titik tolak dari semua proses yang dikerjakan penulis.

Surakhmad (1982: 107) menjelaskan bahwa, “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak penelitian yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.” Hal ini berarti bahwa setiap peneliti dapat merumuskan anggapan dasar yang berbeda dengan peneliti lain. Seorang peneliti mungkin saja meragukan suatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai suatu kebenaran. Dari sifat kebenaran itu selanjutnya diartikan pula peneliti dapat merumuskan satu atau lebih hipotesis yang dianggap sesuai dengan penelitian.

Anggapan dasar merupakan suatu titik tolak pendapat dalam menilai suatu bahasan dengan menelusuri gejala yang akan diamati dalam suatu penelitian. Anggapan dasar, Arikunto (1983: 16) menerangkan sebagai berikut: “Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang akan dipakai tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian.”

Dalam upaya memotivasi berprestasi diperlukan beberapa rangsangan terhadap atlet sepakbola, salah satunya dengan cara yang dapat merangsang datangnya motivasi berprestasi tersebut. Dampak menonton televisi bagi anak-anak adalah dikutip dari artikel Supriyono (2000: 30) dalam Nasution (1997: 206):

1. Perilaku, peniruan perbuatan kekerasan, kekhawatiran para psikolog, pemimpin agama bila anak-anak secara rutinitas melahap berbagai aneka ragam acara dalam berbagai bentuk format, terutama film kekerasan, maka punya kemungkinan besar akan meniru dalam keseharian mereka.
2. Sikap, (a) Tidak dapat membedakan khayalan dengan kenyataan. Dapat dimaklumi anak-anak berpandangan mereka yang tampil dilayar televisi merupakan hal yang nyata. Hal ini disebabkan berfikirnya anak masih sederhana. (b) Ingin mendapatkan semata secepat mungkin. Karena segalanya serba seketika, sesuatu yang berlangsung secara serba cepat berlaku bagi penayangan televisi adalah detik.

3. Pendidikan, (a) Menghabiskan waktu. Banyak waktu yang dihabiskan anak hanya untuk menonton televisi, sehingga mengurangi aktivitas yang lain, seperti bermain dengan sesamanya, membantu orang tua, mengerjakan tugas belajar dan tugas rumah. (b) Mengurangi minat belajar.
4. Budaya dan agama, (a) Dapat mengurangi identitas nasional dan kekaguman yang berlebihan pada budaya barat. Segala sesuatu yang menjadi jati diri bangsa menjadi berkurang, namun jika timbul kekaguman apa saja yang tampil di layar televisi, hal-hal yang buruk maka perlu mencegahnya. (b) Mengaburkan nilai-nilai agama. Banyak sajian televisi yang tidak mengindahkan norma-norma keagamaan, bahkan bertentangan dengan nilai sosial budaya ketimuran yang ada ditengah masyarakat kita.

Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) merupakan teori yang dikenalkan oleh McClelland. Dasar teorinya tetap berdasarkan teori kebutuhan Maslow, namun ia mencoba mengkristalisasinya menjadi tiga kebutuhan:

1. *Need For achievement*

Ada beberapa orang yang memiliki dorongan yang kuat untuk berhasil. Mereka lebih mengejar prestasi pribadi daripada imbalan terhadap keberhasilan. Mereka bergairah untuk melakukan sesuatu lebih baik dan lebih efisien jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Ciri-cirinya:

- a. Berusaha melakukan sesuatu dengan cara-cara baru dan kreatif
- b. Mencari *feedback* tentang perbuatannya
- c. Memilih resiko yang sedang dilakukan di dalam perbuatannya.
- d. Mengambil tanggung jawab pribadi atas perbuatannya.

2. *Need for affiliation*

Kebutuhan akan kehangatan dan sokongan dalam kehidupannya atau hubungannya dengan orang lain. Kebutuhan ini akan mengarahkan tingkahlaku individu untuk melakukan hubungan yang akrab dengan orang

lain. Orang-orang dengan *need affiliation* yang tinggi ialah orang yang berusaha mendapatkan persahabatan. Ciri-cirinya :

- a. Lebih memperhatikan segi hubungan pribadi yang ada dalam pekerjaannya daripada segi tugas-tugas yang ada dalam pekerjaan tersebut.
- b. Melakukan pekerjaannya lebih efektif apabila bekerjasama dengan orang lain dalam suasana yang lebih kooperatif.
- c. Mencari persetujuan atau kesepakatan dari orang lain.
- d. Lebih suka dengan orang lain daripada sendirian.
- e. Selalu berusaha menghindari konflik.

3. *Need for power*

Adanya keinginan yang kuat untuk mengendalikan orang lain, untuk mempengaruhi orang lain dan untuk memiliki dampak terhadap orang lain.

Ciri-cirinya :

- a. Menyukai pekerjaan dimana mereka menjadi pimpinan.
- b. Sangat aktif dalam menentukan arah kegiatan dari sebuah organisasi dimanapun dia berada.
- c. Mengumpulkan barang-barang atau menjadi anggota suatu perkumpulan yang dapat mencerminkan prestise.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Mengenai hipotesis Nasution (2003: 38) berpendapat bahwa: "Tiap pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya

secara empiris disebut hipotesis. Suatu hipotesis bila terbukti benar menjadi fakta.”

Berdasarkan anggapan dasar, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut: “Menonton siaran pertandingan sepakbola di televisi memberi pengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi atlet junior di Sekolah Sepakbola Tanjung Raya Garut.”

G. Manfaat Penelitian

Dalam setiap penelitian seseorang maupun kelompok diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat umum maupun bagi dirinya sendiri.

1. Secara Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi berprestasi bagi atlet-atlet pemula dan junior.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti bagi perkembangan kepelatihan sepakbola.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti bagi perkembangan Psikologi Olahraga.
- d. Penelitian ini memberi tambahan data empiris yang sudah teruji secara ilmiah dan merangsang kepada penelitian selanjutnya untuk mengadakan penelitian dibidang kepelatihan sepakbola.

2. Secara Praktis

- a. Memberi masukan kepada pelatih olahraga sepakbola junior juga kepada pemain Sepakbola junior mengenai metode latihan.

- b. Memberi masukan kepada pelatih olahraga sepakbola junior juga kepada pemain Sepakbola junior mengenai metode latihan karena hal tersebut dapat memberikan pengaruh bagi prestasi yang diraih.

H. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari rumusan masalah yang penulis ajukan, maka penulis perlu membatasi masalah penelitian.

Adapun masalah yang penulis batasi adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah menonton siaran pertandingan sepak bola di televisi.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi prestasi pemain sepak bola junior.
3. Ruang lingkup penelitian hanya ditekankan pada pengaruh menonton siaran pertandingan sepak bola di televisi terhadap motivasi berprestasi pemain junior.
4. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet sepak bola Tanjung Raya yang berusia 12 tahun.
5. Metode yang dipergunakan adalah metode eksperimen.