

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak-anak dan remaja menghadapi tahapan kehidupan yang cukup kompleks, dimana mereka mulai mengembangkan otonomi atas diri mereka seperti kontrol diri, berinteraksi sosial, dan mempelajari keterampilan hidup yang mempengaruhi perkembangan kesehatan mental dan kesejahteraan individu (World Health Organization, 2018). Usia remaja dianggap sebagai periode yang rawan terkena berbagai penyakit termasuk penyakit kejiwaan, seperti depresi dan kecemasan, yang dapat menyebabkan tindakan bunuh diri pada beberapa kasus (Corder et al. 2015). Faktor-faktor seperti *bullying* dapat menjadi penyebab penyakit kejiwaan pada remaja, yang dapat menyebabkan depresi pada sekitar 62,8% dari kasus yang tercatat. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli kesehatan (Okasha & Sartorius, 2007).

Masa transisi dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, yang disebut masa remaja, adalah tahap perkembangan yang penuh tantangan dan stres. Pada masa ini, remaja mengalami perubahan biologis seperti perubahan fisik dan hormonal, serta perubahan sosial seperti identitas diri, peran sosial, dan pergaulan. Perspektif psikologi positif dalam mengamati perkembangan remaja menitik beratkan pada pengembangan kapasitas diri positif, bukan hanya fokus pada perbaikan masalah pada diri manusia. Dalam konteks ini, muncul sebuah aliran perspektif yang disebut dengan *Positive Youth Development* (PYD). PYD menggunakan konsep 6Cs, yaitu *Competence, Confidence, Connection, Character, Caring/Compassion, dan Contribution* untuk mengembangkan remaja secara positif (Arnold, M. E., Nott, B. D., & Meinhold, 2012). Ada keterkaitan yang erat antara pemuda dan olahraga dalam *Positive Youth Development*. Olahraga berperan penting dalam membantu mendorong perkembangan positif pada pemuda. Pengembangan positif pada pemuda mencakup pengembangan kompetensi, kepercayaan diri, hubungan sosial, karakter, dan kasih sayang sebagai hasil yang diinginkan dari partisipasi pemuda dalam olahraga (Vierimaa et al. 2012). Model pengembangan dasar untuk menciptakan pemuda yang positif mencakup

kompetensi, kepercayaan diri, karakter, koneksi, dan kepedulian. Hal ini telah terbukti secara signifikan dapat mempromosikan aspek-aspek positif pada pemuda. Selain itu, faktor psikologis seperti pengalaman, dukungan keluarga, dan keterlibatan dalam komunitas juga turut berperan dalam membantu pengembangan pemuda yang positif (Wiium & Dimitrova, 2019).

Semakin banyaknya remaja yang berpartisipasi dalam olahraga merupakan kesempatan yang baik untuk membentuk kepribadian mereka atau mempersiapkan mereka agar menjadi remaja yang berkualitas, sehingga mereka dapat menghadapi berbagai tantangan dalam hidup di masa yang akan mendatang. Fraser-thomas, (2007) menjelaskan bahwa melibatkan diri dalam kegiatan olahraga dapat meningkatkan baik aspek fisik maupun psikososial. Dalam hal ini ditegaskan memfasilitasi perkembangan positif pada remaja, olahraga telah diidentifikasi sebagai sarana yang efektif karena dapat meningkatkan perkembangan fisik, psikologis, dan sosial pada individu. Dengan begitu, olahraga dapat membantu remaja menjadi individu yang siap menghadapi kehidupan selanjutnya (Bean et al. 2020) (Preston et al. 2021). Oleh karena itu, tahapan remaja menjadi waktu yang tepat untuk memberikan bekal hal-hal positif seperti yang dikonseptualisasikan dalam *Positive Youth Development (PYD)*.

Positive Youth Development (PYD) Ini adalah perspektif baru yang menganggap remaja sebagai aset dalam proses perkembangan manusia. Lerner et al. (2005) menyatakan bahwa konsep PYD memandang bahwa remaja memiliki potensi untuk meraih kesuksesan, berkembang secara sehat, dan memiliki kapasitas untuk tumbuh dengan positif. Konsep PYD didasarkan pada pandangan bahwa remaja cenderung berusaha untuk memenuhi kebutuhan dasar fisik, pribadi, dan sosial mereka, serta untuk membangun dan menggunakan kompetensi yang dianggap penting untuk kehidupan saat ini maupun di masa depan (Lynch & Karen, 2014).

PYD sebenarnya mengembangkan pendekatan pengembangan positif yang dapat meningkatkan aspek-aspek positif pada remaja, sehingga secara alami dapat mengurangi masalah perilaku negatif (Kendellen & Camiré, 2017). Hal itu memiliki peran penting dalam mengajarkan remaja tentang sikap dan perilaku yang positif. Serupa dengan pernyataan (Jacobs & Wright, 2018) bahwa pengembangan

pemuda berbasis olahraga atau *Sport Based Youth Development* (BSYD) melalui program olahraganya bukan hanya meningkatkan kinerja fisik, tetapi juga membantu perkembangan psikososial remaja. Hal ini berkontribusi dalam membentuk remaja yang berkualitas.

Melibatkan remaja dalam kegiatan olahraga yang bervariasi setelah jam sekolah memiliki dampak positif yang signifikan, tidak hanya bagi remaja itu sendiri tetapi juga lingkungan sekitarnya. Hal ini berkaitan dengan partisipasi remaja dalam meningkatkan inisiatif, keterampilan manajemen waktu, pengejaran tujuan, dan kegigihan. Namun, di sisi lain, mentalitas olahraga yang menekankan prestasi bisa menjadi sebuah tantangan bagi remaja (Ferris et al. 2016). Olahraga bagi remaja dianggap sebagai sarana yang dapat meningkatkan kemampuan remaja untuk berkontribusi secara positif kepada masyarakat dengan mengembangkan keterampilannya. Seperti yang dijelaskan oleh (Bean et al. 2020) (Preston et al. 2021) bahwa olahraga di kalangan remaja dianggap sebagai cara yang efektif untuk membantu dalam memfasilitasi perkembangan positif, terutama dalam meningkatkan aspek fisik, psikologis, dan sosial individu agar siap menghadapi kehidupan di masa depan. Cope et al. (2016) Mengemukakan bahwa olahraga sering dikaitkan dengan kedisiplinan dalam mempelajari kemampuan baru dan mendorong seseorang untuk berjuang dengan gigih dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah serta membuat keputusan. Oleh karena Banyak faktor positif yang mendorong remaja untuk terlibat dalam olahraga, dan salah satunya adalah olahraga permainan bolabasket. Aktivitas fisik yang dilakukan di sekolah atau klub olahraga memberikan kesempatan bagi guru pendidikan jasmani atau pelatih untuk melihat potensi bakat anak menjadi atlet, dan kemudian memberikan program dan bimbingan yang sesuai di sekolah atau klub olahraga tersebut (Holfelder & Schott, 2014).

Long Term Athlete Development (LTAD) adalah sebuah konsep yang erat kaitannya dengan keberbakatan atlet dalam dunia olahraga. Konsep ini pertama kali diadopsi oleh negara-negara di Amerika Utara sebagai upaya untuk mengembangkan atlet muda dan menerapkan interaksi kehidupan sosial pada bidang olahraga (Balyi, 2004). Konsep LTAD dibangun secara bertahap dengan tujuan memberikan kesempatan pada setiap anak, remaja, dan dewasa untuk hidup

Fikra Azahra, 2023

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehat melalui berpartisipasi dalam kegiatan aktivitas fisik. Selanjutnya, konsep tersebut diimplementasikan sebagai program pengembangan atlet muda yang bertujuan untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi pada level yang lebih tinggi. (Balyi, 2004). 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). Hal ini diperkuat (Leite & Sampaio, 2012) menunjukkan bahwa Konsep LTAD dalam bolabasket mengikuti tahapan serupa dengan konsep LTAD umumnya, dimana terdapat tahapan *Fun* untuk usia 6-10 tahun, *Train* untuk usia 11-14 tahun, *Competition* untuk usia 15-18 tahun, dan tahapan di atas 19 tahun. Dalam praktiknya di Indonesia, beberapa klub bola basket memperlihatkan perbedaan dalam penerapan konsep tahapan LTAD, dimana beberapa anak usia 6-10 tahun sudah diperlakukan dalam tahap "*train*" dan pada usia 11-14 tahun sudah memasuki tahap "*competition*". Kondisi tersebut dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik, psikologis, dan sosial mereka (Baker et al. 2009).

Berdasarkan konsep LTAD dalam bolabasket, usia remaja mengalami perkembangan pada tahap ketiga dan keempat yaitu tahap *the training to train stage* dan *the training to compete stage* yang berada di usia 11-14 tahun dan 15-18 tahun. Pada tahap ketiga ini, mereka mempersiapkan keterampilan dan taktik khusus serta meningkatkan kemampuan fisik agar dapat melakukan keterampilan khusus dalam bermain bolabasket. Sedangkan pada tahap keempat, sudah mencapai 50% pengembangan keterampilan teknik dan taktik serta peningkatan kemampuan fisik, dan 50% dikhususkan pada kompetisi, sehingga pada periode ini mereka diperkenalkan dengan baik kompetisi antar kelompok mereka sendiri maupun dengan kelompok lain (Balyi & Hamilton, 2004).

Permainan bolabasket adalah salah satu cabang olahraga yang populer di dunia, permainan olahraga bolabasket sangat membutuhkan keterampilan teknik dasar yang baik, kebutuhan keterampilan teknik dasar sangat perlu untuk diperhatikan. Dalam meningkatkan keterampilan perlu adanya aktifitas berulang-ulang. Dengan aktifitas berulang-ulang memungkinkan keterampilan dapat meningkat. Melalui kegiatan berulang-ulang hubungan antara stimulus dan respon akan terjalin secara terus menerus. Menurut Guthrie (Mahendra, 2007, hlm 178)

Fikra Azahra, 2023

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjelaskan pada hubungan antara stimulus dan respon, dan beranggapan bahwa setiap respon yang didahului atau dibarengi suatu stimulus atau gabungan dari beberapa stimulus akan timbul lagi bila stimulus tersebut diulang lagi. Guthrie menekankan pentingnya pengulangan atau *drill*. Pengulangan tersebut bukan dimaksudkan untuk memperkuat hubungan, tetapi untuk membina atau memasang stimulus yang cocok dengan respon yang diharapkan. Maka dengan banyaknya pengulangan atau *drill* yang dilakukan dalam situasi permainan, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Permainan bolabasket penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa permainan ini menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan sehingga dapat dimainkan oleh putra dan putri, orang tua, dewasa, remaja maupun anak-anak. Keterampilan-keterampilan perorangan seperti tembakan, umpan dribel, dan rebound, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan, adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Lamas et al. 2014), & Ugrinowitsch, 2014), (Sampaio & Janeira, 2017 hlm 40), (Bazanov & Haljand, 2017 hlm 89).

Ciri khas permainan bolabasket yang begitu kompetitif mengharuskan setiap tim harus berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dengan menggunakan tangan untuk mencetak angka dan sebaliknya berusaha menjaga keranjang sendiri agar lawan tidak dapat mencetak angka. Hal ini sesuai dengan definisi permainan bolabasket tertuang dalam buku peraturan (FIBA, 2022, hlm 6) yaitu permainan bolabasket dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan setiap tim adalah untuk mencetak skor ke keranjang lawan dan mencegah tim lain mencetak skor.

Secara teknis, setiap pemain bolabasket akan menampilkan segala kemampuan yang dimiliki untuk membawa tim memenangkan pertandingan. Kemenangan suatu tim bergantung pada kemampuan individual yang harus menguasai beberapa teknik dalam permainan bolabasket seperti *passing*, *shooting*, *dribbling*, maupun *rebound* serta kerja sama tim atau pemahaman bermain untuk memenangkan pertandingan (Bartlett, 2001, hlm 122; Csataljay et al. 2017).

Berdasarkan hal itu, peneliti menilai bahwa performa pertandingan bolabasket dapat dianalisis melalui statistik dan taktik tim. Aspek umum dari tim sukses adalah kerja sama mereka terhadap pertahanan dan penyerangan serta aspek lainnya yaitu kerja sama mereka terhadap pertahanan maupun penyerangan (Sampaio et al. 2010) Penelitian dari (Ibáñez et al. 2008) Berdasarkan hal tersebut, performa tim pemenang berdasarkan kualitas pemain dalam mengambil keputusan dan efisien dalam tembakan lapangan dengan strategi dan taktik yang di rancang.

Pengambilan keputusan erat hubungannya dengan data hasil statistik bahwa pengambilan keputusan yang tepat akan menghasilkan data statistik yang efisien dalam permainan bolabasket seperti terkait dengan waktu misalnya peraturan 24 detik, dimana suatu tim harus menggunakan aspek fisik, teknik maupun taktik saat mencetak angka dalam kurun waktu 24 detik (Ángel et al. 2017). Dalam olahraga permainan invasi seperti permainan bolabasket, rugby, sepakbola maupun handball memerlukan tugas yang begitu kompleks, semakin kompleksitasnya tinggi maka semakin besar beban tingkat kesadaran dalam mengambil keputusan, semakin kecil kompleksitasnya maka semakin sedikit tingkat kesadarannya untuk mengambil keputusan (Gabbett et al. 2012, hlm 173). Hal ini bisa di simpulkan bahwa kinerja tim pemenang adalah pencapaian lebih banyak kesempatan untuk mencoba tembakan bola ke ring dan juga untuk memperbaiki keputusan pemain saat menerapkan strategis dan taktis yang lebih baik (García et al. 2013, hlm 164).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian tentang penerapan program latihan *youth basketball games* pada atlet remaja di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung dalam rangka *Positive Youth Development* dalam ruang lingkup latihan bolabasket untuk mengetahui seberapa besar dampak dari penerapan PYD dalam latihan bolabasket dengan harapan dapat meningkatkan perkembangan pemuda kearah yang positif. Dimana dalam kondisi nyata yang ada sekarang di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung banyak atlet remaja ketika latihan masih belum bisa fokus Ketika diberi intruksi, masih banyak yang mengobrol Ketika latihan, dan sering terlambat datang Ketika latihan. Selain itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana hasil pengintegrasian konsep PYD dalam latihan bolabasket dan keterampilan pemahaman bermain melalui program latihan *youth basketball games*.

Fikra Azahra, 2023

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara program latihan *youth basketball games* yang terintegrasi dengan nonterintegrasi konsep PYD terhadap peningkatan PYD pada atlet remaja di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung? Jika terdapat perbedaan pengaruh, mana yang lebih baik?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara program latihan *youth basketball games* yang terintegrasi dengan nonterintegrasi konsep PYD terhadap keterampilan pemahaman bermain bolabasket pada atlet remaja di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung? Jika terdapat perbedaan pengaruh, mana yang lebih baik?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara program latihan *youth basketball games* terintegrasi konsep PYD dengan nonterintegrasi konsep PYD terhadap peningkatan PYD pada atlet remaja di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara program latihan *youth basketball games* terintegrasi dengan nonterintegrasi konsep PYD terhadap keterampilan pemahaman bermain bolabasket pada atlet remaja di klub bolabasket XGC *Elite* Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dibagi menjadi dua yaitu manfaat dari segi teori dan segi praktis dan. Dalam penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan penjelasan yang akurat mengenai program latihan *youth basketball games* oleh Pelatih bolabasket. Kajian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu pedagogis dan pelatihan, khususnya pada cabang olahraga bolabasket.

Fikra Azahra, 2023

PENERAPAN PROGRAM LATIHAN YOUTH BASKETBALL GAMES PADA ATLET REMAJA DI KLUB BOLABASKET XGC ELITE BANDUNG DALAM RANGKA POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu untuk dijadikan bahan pemikiran dan menambah wawasan bagi perkembangan positif pada remaja serta teknik dan taktik dalam keterampilan bermain bolabasket dengan penerapan program latihan *youth basketball games*.