

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gairah olahraga basket di Kota Surabaya (kemudian Indonesia) seperti dipercik api. Itu setelah lahirnya sebuah kompetisi antar pelajar (SMP dan SMA) yang digagas Jawa Pos dengan label Deteksi Basketball League (DBL). Ajang ini digelar pertama kali tahun 2004 dengan konsep *student athlete* dan diikuti 95 tim. Kompetensi DBL menyuguhkan format yang benar-benar berbeda dengan kompetisi yang ditata oleh Perbasi. DBL menyuguhkan konsep *student athlete* yang berkaitan dengan sekolahnya. Bahkan pemain yang tidak naik kelas tidak dibolehkan mengikuti kompetisi DBL. sekalipun pemain bersangkutan adalah pemain kunci dalam tim basket sekolah tersebut. Demikian juga dengan status pemain tidak boleh semi pro. Dimana pemain yang terikat kontrak dengan sebuah klub basket tidak diperbolehkan mengikuti ajang ini. DBL sendiri ingin menciptakan sebuah kompetisi yang betul-betul dilahirkan dari bawah, tujuannya melahirkan kompetisi yang bermuara pada kompetisi yang fair dan berjenjang panjang. Azrul Ananda penggagas DBL memiliki pemikiran kompetisi ini dilahirkan untuk pelajar. Bukan untuk kepentingan atlet. “Kalaupun ada atlet besar yang lahir dari kompetisi ini, itu adalah bonus”. Ungkapan itu bukan omong kosong semata, tahun 2007 lahir atlet pelajar terbaik dari kompetisi DBL. Sumiati menjadi bintang DBL karena selama dua tahun berkiprah di kompetisi ini, Sumiati meraih rekor sempurna di DBL. dia selalu mencetak poin terbanyak dan

membantu sekolahnya menjadi juara pada 2006 dan 2007. Prestasi Sumiati ini membuatnya dipanggil untuk memperkuat tim Pra PON Jawa Timur. Hasilnya Jawa Timur berhasil merebut satu tiket menuju PON XVII di Kalimantan Timur. Indonesia, di mulai dari Surabaya (2008, 19 Oktober). *Radar Surabaya*, hal 25.

Dalam perjalanannya, DBL mampu menjadikan kompetisi antar pelajar ini sebagai kompetisi nasional. Pada tahun 2008 DBL mengokohkan diri sebagai liga basket pelajar terbesar di Indonesia. Setelah meraih sukses selama empat musim di Surabaya, DBL berkembang ke sepuluh kota lain di sepuluh provinsi. Tercetak 631 tim bertanding, 13.221 *student athlete* terdaftar, dan lebih dari 212.300 penonton menyaksikan kompetisi ini. Pada penghujung 2009, DBL membuat keputusan besar yang dianggap penting untuk masa depan. Saat launching DBL 2010 diumumkan bahwa nama DBL yang sebelumnya kependekan dari “*Deteksi Basketball League*”, berubah menjadi “*Development Basketball League*”. Evolusi ini merupakan langkah penting untuk mengembangkan kompetisi ini di masa mendatang. Nama baru itu dirasa menggambarkan segala misi yang ingin dicapai DBL, yaitu mengembangkan konsep *student athlete*, yang bukan hanya menekankan perkembangan basket, melainkan juga perkembangan kepribadian dan profesionalitas *student athlete* yang terlibat dalam kompetisi DBL. (<http://www.developmentbasketball.com/profil.php>)

Setiap tahun standar penyelenggaraan kompetisi DBL terus meningkat, setiap tim terutama pemain yang secara otomatis disebut *student athlete* terus dipaksa untuk mengikuti aturan-aturan yang semakin ketat. Aturan ketat yang harus dipenuhi oleh pemain sebagai syarat mengikuti DBL adalah pemain DBL

adalah pelajar yang telah menjalani masa studi minimal satu tahun ajaran di sekolah yang bersangkutan. Kompetisi DBL tidak untuk tidak untuk Kobatama, Kobanita, IBL, PON, dan Timnas (baik yang sedang terdaftar ataupun yang pernah terdaftar di tahun-tahun sebelumnya). Pelajar yang pernah tidak naik kelas tidak diperkenankan mengikuti DBL. Kompetisi DBL tidak untuk pelajar kelas 3. Nilai rapor terakhir (nilai kognitif) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika jika dirata-rata harus lebih dari atau sama dengan 6 (rata-rata 7,6). Tidak boleh ada nilai 4,0 di tiga mata pelajaran tersebut. (www.developmentbasketball.com/profil.php)

Peraturan yang ketat mengenai standar nilai yang tinggi, harus dipenuhi oleh setiap *student athlete* yang ingin berkompetisi di DBL. DBL menempatkan sekolah di atas segalanya. Para *student athlete* yang terdaftar tidak mempunyai nilai yang buruk di sekolahnya. Performa di sekolah sama pentingnya atau bahkan lebih penting dari performa di lapangan. Tujuan dari peraturan yang ketat mengenai standar nilai pada dasarnya untuk perkembangan pribadi dan profesionalitas para *student athlete* yang terlibat di DBL (www.developmentbasketball.com/profil.php)

Sesuai uraian tentang DBL sebagai kompetisi pelajar terbesar di Indonesia, dan peraturan ketat mengenai standar nilai yang tinggi. *Student athlete* dituntut memiliki strategi belajar yang efektif untuk mendorong performa di kelas. *Student athlete* dihadapkan pada jadwal yang super padat, selain jadwal belajar juga ada jadwal latihan basket yang menguras tenaga dan menyita waktu. Mengingat keterbatasan yang ada *student athlete* harus mampu meregulasi, mengontrol,

mengatur proses belajarnya. *Student athlete* yang mandiri dan bertanggung jawab akan mampu melakukan regulasi selama proses belajar yang berlangsung di sekolah. Sebaliknya, jika *student athlete* tidak mampu meregulasi proses belajar akan berakibat terganggunya pembelajaran di sekolah. Proses belajar yang lebih sulit dari pada siswa yang lain. Hal ini dikarenakan setiap *student athlete* harus menjalankan peran ganda. Peran sebagai pelajar dan peran sebagai atlet. *Student athlete* harus mampu mengikuti sendiri proses belajarnya, sehingga *student athlete* membutuhkan *self regulation* dalam proses belajarnya.

Sejatinya, Brunner dkk (dalam Vicente dan Arias, 2004:146), memahami pembelajaran di sekolah sebagai suatu proses pengetahuan konstruktif, kognitif dan kompleks, dimana siswa harus membuat keputusan sehingga mengaturnya menjadi bagian pengetahuan yang telah ada. Dasar kognitif konstruktif memfokuskan konsep belajar menjadi sebuah proses mental yang aktif, konstruktif dan terdapat *self-regulation* didalamnya (dalam Romera, 2001:21).

Self-regulation yang diterapkan dalam proses belajar dikenal dengan *self-regulated learning*. Menurut Zimmerman (1989:329), *self-regulated learning* pada siswa dapat digambarkan melalui tingkatan atau derajat yang meliputi keaktifan berpartisipasi baik itu secara metakognisi, motivasional, maupun perilaku dalam proses belajar. Menurut Santrock (2007:234), siswa yang memiliki *self-regulated learning* menunjukkan karakteristik sebagai berikut, mengatur tujuan belajar untuk mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan motivasi, menyadari hal-hal yang mempengaruhi kondisi emosional dan mempunyai strategi untuk mengatur emosi agar tidak mengganggu kegiatan belajar, memantau

kemajuan yang mendekati target belajar secara periodik, memeriksa strategi belajar yang didasarkan pada kemajuan yang di capai, mengevaluasi rintangan yang mungkin timbul dan membuat adaptasi yang di perlukan.

Keterlibatan *student athlete* dengan rutinitas belajar dan rutinitas latihan basket yang menguras tenaga menyebabkan *student athlete* harus memiliki strategi belajar yang berbeda dengan siswa yang hanya mengikuti rutinitas belajar. Strategi belajar merupakan tindakan yang menunjukkan cara memperoleh informasi. Tujuan dari setiap strategi difungsikan untuk meningkatkan *self-regulation* baik fungsi pribadi, performa akademis dan lingkungan belajar (dalam Zimmerman, 1989:337).

Strategi belajar sangat diperlukan. Sesuai penjelasan Zimmerman (1989: 336) yang menyebutkan bahwa jika seseorang kehilangan strategi dalam *self-regulation* maka mengakibatkan proses belajar dan performa yang lebih buruk. Zimmerman (1989:330) menjelaskan bahwa *self-regulated learning* penting bagi semua jenjang akademis. *Self-regulated learning* dapat diajarkan, dipelajari dan dikontrol. Umumnya, siswa yang berhasil adalah siswa yang menggunakan strategi *self-regulated learning* dan sebagian besar sukses di sekolah. Hal tersebut di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pintrich & DeGroot (1990). Penelitian mereka menunjukkan adanya korelasi antara motivasi, *self regulated* dan performa akademik di dalam kelas.

Self-regulated learning mampu mengatur kinerja dan prestasi akademis. *Self-regulated learning* penting untuk diteliti, mengingat siswa harus mengatur diri supaya prestasi akademisnya sesuai dengan yang diharapkan. Bahkan salah

satu komponen dari *self-regulation*, yaitu meregulasi usaha (dalam Wolters, 2003:24) yang mempunyai hubungan dengan prestasi dan mengacu pada niat siswa untuk mendapatkan sumber, energi, dan waktu untuk dapat menyelesaikan tugas akademis yang penting. Perilaku yang ditunjukkan *student athlete* dalam proses belajar terutama penerapan strategi *self-regulated learning* dipengaruhi kondisi eksternal (lingkungan) dan internal (*person* atau individu). Hal ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang dilakukan oleh Scunk & Zimmerman (1994), Zimmerman dan Martinez-Pons (Wolters, 2003), mengungkapkan bahwa siswa yang lebih sadar dan menerapkan kontrol yang lebih besar terhadap proses kognitif cenderung lebih sukses hasil belajarnya.

Student athlete yang mengikuti DBL umumnya adalah atlet remaja. Masa remaja merupakan masa individu untuk membuat keputusan mengenai hidup mereka, misalnya pekerjaan atau sekolah. Pada masa remaja juga, motivasi individu menentukan sukses atau tidak individu tersebut di masa depan. Motivasi berprestasi sangat penting dalam pencapaian individual atau sosial. Motivasi berprestasi dimulai dari masa kecil yang kemudian dipengaruhi oleh pengalaman selanjutnya.

Seorang atlet yang menghadapi pertandingan memerlukan rasa percaya diri, bakat, pengalaman, dan juga motivasi untuk berprestasi. Dengan adanya semua hal tersebut maka individu akan berusaha untuk melakukan atau mengeluarkan kemampuan yang terbaik. Motivasi untuk berprestasi pada seseorang mungkin berasal dari diri sendiri maupun berasal dari diri orang lain. Orang-orang yang berperan dalam motivasi atlet adalah orang-orang yang berada di sekitarnya,

mulai dari orang tua, saudara, teman, sesama rekan atlet, dan pelatih. Adanya *reward* yang diberikan dalam bentuk penghargaan atas apa yang dicapai atlet juga mempengaruhi motivasi atlet. Mungkin juga disebabkan adanya keinginan untuk melakukan atau mengeluarkan yang terbaik dari dalam dirinya yang membuat atlet berusaha untuk mencapai suatu hal yang diinginkan.

Untuk itulah perlu adanya motivasi berprestasi pada *student athlete* yang berperan dalam pencapaian di sekolah. Atlet yang sejak awal telah memiliki motivasi berprestasi akan menghasilkan prestasi daripada atlet yang sama sekali tidak memiliki motivasi (Adisasmito, 2007).

Keberhasilan atau kegagalan *student athlete* dalam melakukan *self-regulated learning* inilah yang digunakan oleh peneliti untuk menyoroti motivasi berprestasi yang dimiliki setiap *student athlete*. Apakah motivasi berprestasi pada *student athlete* memiliki hubungan dengan *self regulated learning*? Pertanyaan inilah yang menarik bagi peneliti dan akan dicoba untuk dijawab dalam penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Strategi belajar merupakan tindakan yang menunjukkan cara memperoleh informasi. Tujuan dari setiap strategi difungsikan untuk meningkatkan *self-regulation* baik fungsi pribadi, performa akademis dan lingkungan belajar (dalam Zimmerman, 1989:329).

Strategi belajar sangat diperlukan. Sesuai penjelasan Zimmerman (1989: 336) yang menyebutkan bahwa jika seseorang kehilangan strategi dalam *self-regulation* maka mengakibatkan proses belajar dan performa yang lebih buruk.

Zimmerman (1989:330) menjelaskan bahwa *self-regulated learning* penting bagi semua jenjang akademis. *Self-regulated learning* dapat diajarkan, dipelajari dan dikontrol. Umumnya, siswa yang berhasil adalah siswa yang menggunakan strategi *self-regulated learning* dan sebagian besar sukses di sekolah.

Self-regulated learning mampu mengatur kinerja dan prestasi akademis. *Self-regulated learning* penting untuk diteliti, mengingat siswa harus mengatur diri supaya prestasi akademisnya sesuai dengan yang diharapkan. Bahkan salah satu komponen dari *self-regulation*, yaitu meregulasi usaha (dalam Wolters, 2003:24) yang mempunyai hubungan dengan prestasi dan mengacu pada niat siswa untuk mendapatkan sumber, energi, dan waktu untuk dapat menyelesaikan tugas akademis yang penting. Perilaku yang ditunjukkan *student athlete* dalam proses belajar terutama penerapan strategi *self-regulated learning* dipengaruhi kondisi eksternal (lingkungan) dan internal (*person* atau individu).

Masa remaja merupakan masa individu untuk membuat keputusan mengenai hidup mereka, misalnya pekerjaan atau sekolah. Pada masa remaja juga, motivasi individu menentukan sukses atau tidak individu tersebut di masa depan. Motivasi berprestasi sangat penting dalam pencapaian individual atau sosial. Motivasi berprestasi dimulai dari masa kecil yang kemudian dipengaruhi oleh pengalaman selanjutnya.

Seorang atlet yang menghadapi pertandingan memerlukan rasa percaya diri, bakat, pengalaman, dan juga motivasi untuk berprestasi. Dengan adanya semua hal tersebut maka individu akan berusaha untuk melakukan atau mengeluarkan kemampuan yang terbaik. Motivasi untuk berprestasi pada seseorang mungkin

berasal dari diri sendiri maupun berasal dari diri orang lain. Orang-orang yang berperan dalam motivasi atlet adalah orang-orang yang berada di sekitarnya, mulai dari orang tua, saudara, teman, sesama rekan atlet, dan pelatih. Adanya *reward* yang diberikan dalam bentuk penghargaan atas apa yang dicapai atlet juga mempengaruhi motivasi atlet. Mungkin juga disebabkan adanya keinginan untuk melakukan atau mengeluarkan yang terbaik dari dalam dirinya yang membuat atlet berusaha untuk mencapai suatu hal yang diinginkan.

Untuk itulah perlu adanya motivasi berprestasi pada *student athlete* yang berperan dalam pencapaian di sekolah. Atlet yang sejak awal telah memiliki motivasi berprestasi akan menghasilkan prestasi daripada atlet yang sama sekali tidak memiliki motivasi (Adisasmito, 2007).

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa pembatasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu :

1. DBL

DBL diadakan pertama kali pada 2004 di Surabaya, Indonesia. DBL adalah kompetisi pertama di Indonesia yang mengembangkan konsep *student athlete*. Konsep ini menganggap sekolah sama pentingnya dengan bertanding basket. Pada penghujung 2009, DBL membuat keputusan besar yang dianggap penting untuk masa depan. Saat launching DBL 2010, diumumkan bahwa nama DBL yang sebelumnya kependekan dari "*Deteksi Basketball League*", berubah

menjadi “*Development Basketball League*” dengan tetap mempertahankan konsep *student athlete*.

2. *Student Athlete*

Student athlete adalah sebuah konsep yang dikembangkan DBL, semua pemain basket yang mewakili sekolahnya mengikuti DBL secara otomatis disebut *student athlete*. *Student athlete* memiliki peran ganda selama di sekolah karena mereka harus mengikuti rutinitas belajar di kelas dan setelah itu mereka harus mengikuti rutinitas latihan basket yang sangat menguras tenaga.

3. *Self Regulated Learning*

Self regulation yang diterapkan dalam proses belajar dikenal dengan *self regulated learning*. Menurut Zimmerman, *self regulated learning* pada siswa dapat digambarkan melalui tingkatan atau derajat yang meliputi keaktifan berpartisipasi baik itu secara metakognisi, motivasional, maupun perilaku dalam proses belajar.

4. Motivasi berprestasi

Orang yang termotivasi untuk berprestasi, memiliki tiga macam ciri umum sebagai berikut. Pertama sebuah preferensi untuk mengerjakan tugas-tugas dengan derajat kesulitan moderat. Kedua, orang yang berprestasi tinggi juga menyukai situasi-situasi dimana kinerja mereka timbul karena upaya-upaya mereka sendiri, dan bukan karena faktor-faktor lain, seperti misalnya kemujuran. Ketiga, mengidentifikasi mereka yang berprestasi tinggi adalah bahwa mereka menginginkan lebih banyak umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan mereka dibandingkan dengan mereka yang berprestasi rendah

(Winardi, 2001:85). Manifestasi dari motivasi berprestasi akan terlihat pada beberapa ciri perilaku seperti : (1) mengambil tanggung jawab pribadi atas perbuatan-perbuatannya; (2) mencari umpan balik tentang perbuatannya; (3) memilih risiko yang moderat atau sedang dalam perbuatannya; dan (4) berusaha melakukan sesuatu dengan cara-cara baru dan kreatif.

1.4 Rumusan Masalah

Adakah hubungan antara motivasi berprestasi dengan *self regulated learning* pada *student athlete* DBL ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini ialah mengetahui hubungan antara motivasi berprestasi dengan *self regulated learning* pada *student athlete* DBL.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan bisa menjadi salah satu faktor pendukung untuk penyelenggaraan penelitian-penelitian selanjutnya mengenai konsep *student athlete*.
2. Secara praktis, diharapkan dapat mengetahui dan memperhatikan pengaruh *self regulated learning* terhadap motivasi berprestasi sehingga dapat memiliki bekal yang cukup dalam mengarahkan para *student athlete* untuk lebih

memaksimalkan *self regulated learning* sehingga dapat mencapai prestasi
sebaik mungkin.