

AGRESIVITAS SISWA DALAM MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA BELADIRI GULAT

**A P Pradana; B Erawan; W Kusumah
(PKO FPOK UPI)**

=====
Abstrak

Agresivitas adalah suatu perilaku dengan menyerang pihak orang lain baik secara fisik maupun mental. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak perilaku agresif pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Peneliti melakukan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik total sampling, dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat di SMA Negeri 1 Batujajar Kab. Bandung Barat. Penelitian ini menggunakan instrument sebagai alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui agresivitas menggunakan bentuk angket tertutup. Hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan pendekatan statistika adalah sebagai berikut: Hasil keseluruhan pengolahan dan analisis data persentase yang didapatkan oleh peneliti dilapangan lebih dominan kepada agresivitas instrumental sedangkan pada jumlah rata-rata persentase Agresivitas Instrumental dan Agresivitas Benci (hostile), siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat di SMA Negeri 1 Batujajar Kab. Bandung Barat sebesar 74.37%.

Kata Kunci: *Agresivitas Instrumental, Agresivitas Benci, Gulat.*

PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang ini, olahraga sudah menjadi aktivitas yang sangat digemari oleh masyarakat, baik dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Selain dapat melatih tubuh seseorang, olahraga juga bertujuan untuk menyehatkan jasmani dan rohani. Olahraga dapat terbagi ke dalam beberapa kelompok, salah satunya olahraga beladiri. Olahraga memiliki berbagai macam jenis dan dari semua macam jenis olahraga memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda-beda diantaranya, olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga kesehatan, dan olahraga prestasi. Olahraga pendidikan bertujuan untuk pendidikan dan untuk memenuhi tuntutan dari tujuan pendidikan tersebut. Olahraga pendidikan ini seringkali dilakukan di dalam lingkungan berbasis penjas dan diberikan kepada murid di sekolah.

Olahraga rekreasi bertujuan kepada aktivitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan kegembiraan. Contoh dari beberapa jenis olahraga

rekreasi diantaranya ada outbound, pendakian gunung, renang, jogging dan bersepeda. Olahraga rekreasi adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak yang timbul karena memberikan kepuasan dan kesenangan. Olahraga kesehatan bertujuan untuk membuat tubuh kita agar selalu sehat dan bugar. Olahraga kesehatan adalah kegiatan fisik yang bertujuan untuk memelihara kesehatan dan kondisi jasmani yang baik. Selain itu, olahraga juga dapat menjadi suatu kegiatan yang dilakukan sebagai pengisi waktu luang, diantaranya untuk kesenangan, kepuasan, penyegaran sikap dan mental yang dapat memulihkan kekuatan baik fisik maupun mental. Olahraga kesehatan adalah kegiatan fisik yang dilakukan untuk pencapaian derajat sehat yang baik. Olahraga Prestasi merupakan kegiatan yang dikelola secara profesional dengan tujuan memperoleh prestasi optimal pada cabang olahraga.

Gulat adalah kegiatan olahraga yang menggunakan tenaga dan merupakan salah satu jenis olahraga beladiri karena mengandung suatu perkelahian, pertarungan yang sengit untuk mengalahkan lawan dengan saling menarik, mendorong, membanting, dan mengunci. Gulat merupakan olahraga beladiri yang kontak fisik secara langsung antara dua orang pemain dan setiap pegulat harus dapat saling menguasai lawan. Di dalam pertandingan olahraga gulat ada dua gaya yang dipertandingkan, diantaranya gaya bebas atau *Freestyle* dan gaya romawi atau *Greco*. Tingkat agresifitas di lingkungan ekstrakurikuler maupun di luar ekstrakurikuler tentu sangat berbeda. Pada lingkungan ekstrakurikuler gulat, tingkat agresifitas siswa sangat diperlukan karena hal ini bertujuan agar siswa berani menyerang lawan yang otomatis mental lawannya merasa terancam dan melindungi diri dari serangan lawan.

Perilaku agresif dapat terjadi pada masa-masa perkembangan tetapi perilaku agresif sangat jarang ditemukan pada anak-anak usia di bawah 2 tahun. Perilaku agresif juga dapat terjadi akibat dari pengalaman masa lalu dari orang tersebut. Agresivitas adalah dorongan dasar yang dimiliki oleh manusia dan hewan, dengan tujuan menyakiti badan atau melukai perasaan orang lain.

Perilaku agresif adalah suatu bentuk perilaku yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan orang lain.

Sikap manusia umumnya mengeluarkan sikap agresifnya pada saat merasa tidak aman, tindakan agresif merupakan pengembangan dorongan gerak naluri dari tubuh. Agresi dibagi menjadi dua tipe, yaitu agresif Instrumental (*instrumental aggression*) yaitu agresif yang dilakukan oleh organisme atau individu sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu. Agresif instrumental ini dimulai dengan persaingan, kecemburuan atau keinginan untuk memiliki barang-barang berharga atau status sehingga agresif ini digunakan untuk memenuhi keinginan tersebut, seperti penodongan atau penculikan yang dilakukan kepada pemerasan. Pelaku ingin mendapatkan uang dengan manakut-nakuti, mengancam atau melukai.

Agresif benci (*hostile aggression*) yaitu yang sering dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan keinginan untuk menimbulkan efek kerusakan, kesakitan pada sasaran atau korban. Kebencian terjadi karena adanya stimulus yang mengakibatkan kemarahan, misalnya hinaan atau serangan fisik. Tujuan dilakukan perilaku agresif adalah untuk menghukum pihak yang membangkitkan kemarahan. Agresif ini ditandai dengan emosi yang tak terkendali dan meluap-luap.

Jenis agresif instrumental pada umumnya tidak disertai emosi. Tindakan agresif ini dilakukan semata-mata hanya untuk mencapai suatu tujuan dari pelaku agresif ini kepada korban dan tidak menutup kemungkinan juga bahwa antara pelaku agresif dengan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi. Sedangkan jenis agresif benci pada umumnya merupakan suatu bentuk kemarahan pelaku yang ditandai dengan emosi. Pelaku agresif ini dalam melampiaskan amarahnya tidak peduli apabila tindakannya itu dapat merugikan bahkan membuat tindakan yang fatal terhadap korbannya.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif karena ingin mengetahui bagaimana agresivitas siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat di SMA Negeri 1 Batujajar. Jumlah kelompok populasi dan sampel untuk penelitian ini berjumlah 20 orang dari total keseluruhan anggota ekstrakurikuler gulat SMA Negeri 1 Batujajar. Adapun pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Alat ukur penelitian disebut dengan instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisisioner (angket). Untuk memudahkan dalam melakukan analisis data dalam penelitian ini, penulis menggunakan program SPSS 21 for windows.

HASIL

Untuk menentukan bahwa valid atau tidaknya butir-butir dari setiap pernyataan angket harus dilakukan pendekatan yang signifikan. Pengujian butir-butir pertanyaan angket dilakukan dengan menggunakan taraf $\alpha = 0.05$ ($dk = 20 - 2 = 18$), $r_{tabel} 0,468$. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut: jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka instrumen atau variabel pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total variabel (dinyatakan valid) tetapi apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka dapat dinyatakan instrumen atau variabel pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total variabel (dinyatakan tidak valid) atau dengan kata lain pernyataan pada variabel tersebut tidak layak digunakan sebagai alat untuk pengumpul data. Hasil keseluruhan dari uji validitas angket agresivitas yang awalnya diperoleh sebanyak 80 butir pernyataan kini menjadi 52 butir soal yang dinyatakan valid. Dengan hasil diatas maka penelitian akan dilaksanakan dengan menggunakan 52 butir soal yang akan dijadikan sebagai alat pengumpul data. Lihat Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Hasil Uji Reliabilitas Agresivitas

No	Skor	Skor	X ²	Y ²	XY
Responden	Butir Ganjil (X)	Butir Genap (Y)			
1	200	190	40000	36100	38000
2	154	141	23716	19881	21714
3	168	155	28224	24025	26040
4	196	197	38416	38809	38612
5	151	150	22801	22500	22650
6	147	141	21609	19881	20727
7	141	133	19881	17689	18753
8	198	200	39204	40000	39600
9	160	144	25600	20736	23040
10	168	166	28224	27556	27888
11	178	170	31684	28900	30260
12	165	144	27225	20736	23760
13	162	155	26244	24025	25110
14	155	129	24025	16641	19995
15	173	152	29929	23104	26296
16	143	148	20449	21904	21164
17	158	128	24964	16384	20224
18	126	126	15876	15876	15876
19	200	198	40000	39204	39600
20	164	146	26896	21316	23944
Jumlah	3307	3113	554967	495267	523253

Hasil penghitungan korelasi *Pearson Product Moment* di masukkan ke dalam rumus *Spearmen Brown*, kemudian untuk menentukan nilai t_{hitung} , nilai r -seluruh item tes yang dihasilkan dimasukkan kedalam rumus yang dikembangkan oleh Nurhasan. Dari hasil penghitungan diperoleh $r_{hitung} = 0,996$ dan $r_{hitung\ gabungan} = 0,997$ sedangkan $r_{tabel\ product\ moment}$ diketahui dengan $n=20$ ($dk= n-2 = 18$) dengan $\alpha = 0.05 = 0,468$. Ternyata nilai $r_{hitung} (0,996) \geq r_{tabel} (0,468)$.

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini dapat dipercaya dan reliabel. Lalu dari hasil uji signifikansi korelasi menunjukkan $t_{hitung} = 28,34$ sedangkan t -tabel pada taraf nyata $0,05$ dan ($dk= n-2= 18$) = $2,101$. Dengan

demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , ini menunjukkan bahwa instrumen dari variabel Agresivitas mempunyai realibilitas yang signifikan. Lihat Tabel 1.2.

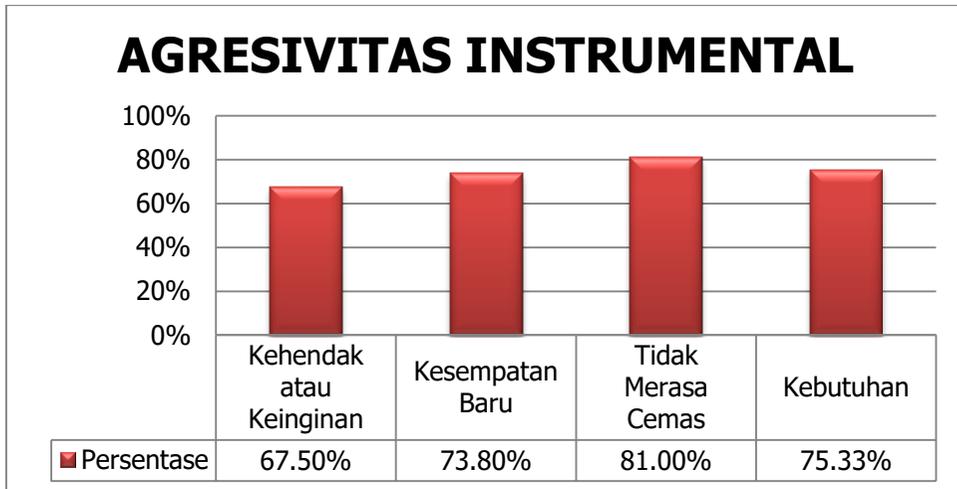
Tabel 1.2. Parameter Kriteria Penilaian

Tingkat	Kategori
76% - 100%	Baik
56% - 75%	Cukup
40% - 55%	Kurang
$\leq 40\%$	Tidak Baik

Berikutnya, hasil penghitungan dan pengolahan data tersebut adalah mengelompokkan hasil penskoran butir-butir pernyataan atau indikator tiap sub-komponen, sebagai berikut:

Tabel 1.3. Hasil Pengolahan dan Analisis Data

Indikator		+	-	Σ	Frekwensi	Skor Ideal	%
Kehendak Keinginan	atau	23	15, 37, 78	4	270	400	67,50%
Kesempatan Baru		19, 49	28, 53, 79	5	369	500	73,80%
Tidak Cemas	Merasa	34, 73	39, 42, 74	5	405	500	81,00%
Kebutuhan		16, 36, 75	24, 38, 43	6	452	600	75,33%



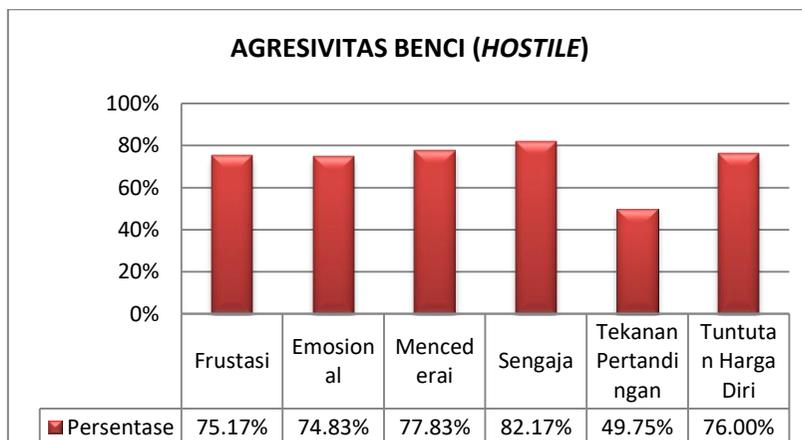
Grafik 1.1. Persentase Sub Komponen Agresivitas Instrumental (*Instrumental Aggression*)

Grafik 1.1. dapat dijelaskan bahwa, kehendak atau keinginan dalam memilih olahraga beladiri gulat memiliki skor faktual 270, dengan skor ideal berjumlah 400, sehingga presentase yang di dapat adalah 67,50%. Pada indikator kesempatan baru memiliki skor faktual 369, dengan skor ideal berjumlah 500, sehingga presentase yang di dapat adalah 73,80%.

Selanjutnya tidak merasa cemas memiliki skor faktual 405, dengan skor ideal berjumlah 500, sehingga presentase yang di dapat adalah 81,00%. Dan yang terakhir pada indikator kebutuhan memiliki skor faktual 452, dengan skor ideal 600, sehingga presentase yang di dapat adalah 75,33%. Kesimpulan yang di dapat dari hasil penjumlahan dari masing-masing indikator pada Agresivitas Instrumental, ciri-ciri yang paling menonjol adalah tidak merasa cemas.

Tabel 1.4. Persentase Sub Komponen Agresivitas Instrumental

Indikator	+	-	Σ	Frekwensi	Skor Ideal	%
Frustasi	22, 40	10, 20, 30, 71	6	451	600	75,17%
Emosional	3, 61	14, 17, 35, 62	6	449	600	74,83%
Mencederai	54, 63	26, 50, 57, 64	6	467	600	77,83%
Sengaja	47, 66	9, 21, 52, 65	6	493	600	82,17%
Tekanan Pertandingan	4	29, 59, 68	4	199	400	49,75%
Tuntutan Harga Diri	48, 58	18, 70	4	304	400	76,00%

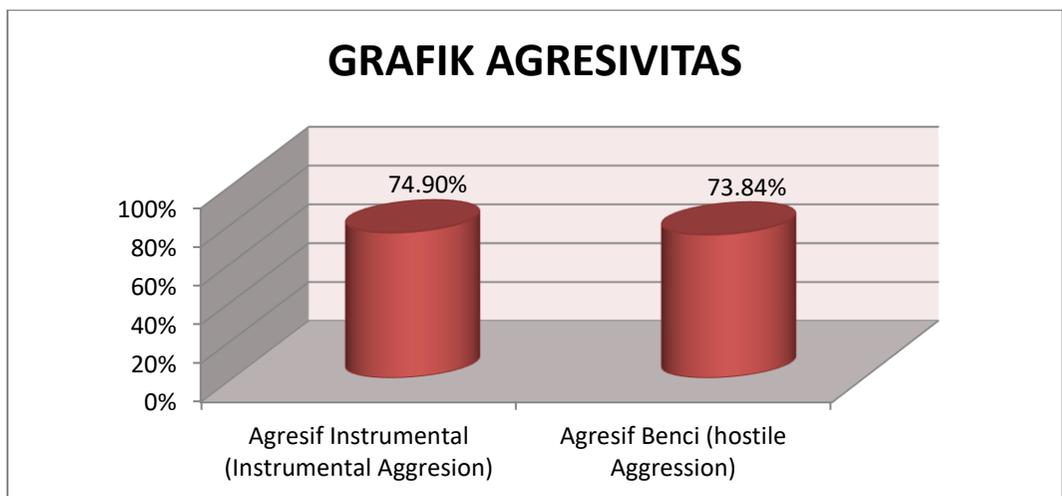
Grafik 1.2. Persentase Sub Komponen Agresivitas Benci (*Hostile Aggression*)

Pada Grafik 1.2. dijelaskan dengan skor ideal berjumlah 600, sehingga presentase yang di dapat adalah 75,17%. Pada indikator emosional memiliki

skor faktual 449, dengan skor ideal berjumlah 600, sehingga presentase yang di dapat adalah 74,83%. Selanjutnya mencederai memiliki skor faktual 467, dengan skor ideal berjumlah 600, sehingga presentase yang di dapat adalah 77,83%. Indikator sengaja memiliki skor faktual 493, dengan skor ideal 600, sehingga presentase yang di dapat adalah 82,17%.

Kemudian indikator tekanan pertandingan memiliki skor faktual 199, dengan jumlah skor idealnya 400, sehingga presentase yang di dapat adalah 49,75%. Dan yang terakhir tuntutan harga diri memiliki skor faktual 304, dengan skor ideal berjumlah 400, sehingga presentase yang di dapat adalah 76,00%. Kesimpulan yang di dapat dari hasil penjumlahan dari masing-masing indikator pada Agresivitas Benci (*hostile aggression*), ciri-ciri yang paling menonjol adalah faktor dari sengaja atau kesengajaan. Menjumlahkan skor dan presentase seluruh pertanyaan tiap sub komponen agresivitas siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat.

PEMBAHASAN



Grafik 1.3. Diagram Agresivitas

Grafik 1.3. dapat dilihat bahwa sub komponen agresivitas instrumental memiliki skor faktual sebesar 1498 dan skor ideal sebesar 2000, sehingga memiliki presentase nilai sebesar 74,90% sedangkan sub komponen agresivitas

benci (*hostile*) memiliki skor faktual sebesar 2363 dan skor ideal sebesar 3200, sehingga memiliki presentase nilai sebesar 73,84%. Kesimpulannya bahwa agresivitas siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat di SMA Negeri 1 Batujajar lebih dominan memiliki agresivitas instrumental (*Instrumental Aggression*)

KESIMPULAN

Setelah melalui proses pengolahan data dan analisis data, maka hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut bahwa siswa dan siswi yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat di SMA Negeri 1 Batujajar lebih dominan kepada agresivitas instrumental sedangkan pada jumlah rata-rata persentase Agresivitas Instrumental dan Agresivitas Benci (*hostile*) sebesar 74,37%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Manadji dan Agus, Arma. (1994). Dasar-dasar Pendidikan Jasmani. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Hariyanto. (1995). Pengertian Perilaku Agresif. [Online]. Tersedia: <http://belajarpsikologi.com/pengertian-perilaku-agresif/> [19 Januari 2010].
- Lutan, Rusli. (1991). Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santoso, Singgih. Menguasai SPSS 21 di Era Informasi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2013.

=====

Untuk korespondensi artikel ini dapat dialamatkan ke sekretariat Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, di Departemen Pendidikan Kepeleatihan Olahraga FPOK UPI. Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154 atau menghubungi Bambang Erawan (081281150272).