

Tingkat Antusiasme Masyarakat dalam Mengikuti Olahraga Tradisional di Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong

Pratiwi Dwi Anggraieni^{1*}, Julianur²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: pratiwida65@gmail.com

Diterima: 19/07/21

Revisi: 18/08/21

Diterbitkan: 29/12/21

Abstrak

Tujuan studi: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Antusiasme masyarakat dalam mengikuti olahraga tradisional di Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong.

Metodologi: Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, pada penelitian ini metode deskriptif kuantitatif yang digunakan lebih menjelaskan suatu gejala yang digambarkan apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa pengujian hipotesis.

Hasil: Tingkat antusiasme masyarakat Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong berada pada kategori sedang dengan tingkat persentase sebesar 49% di dapatkan dari 27 responden.

Manfaat: Dapat memberikan pengetahuan lebih tentang persepsi masyarakat Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong terhadap olahraga tradisional.

Abstract

Purpose of study: This examination means to decide the degree of excitement of the local area in taking part in conventional games in Kelinjau Ilir Village, Muara Ancalong District.

Methodology: The strategy utilized in this investigation is an illustrative technique, in this examination a quantitative unmistakable strategy is utilized to more readily clarify an indication that is portrayed all things considered at the time the exploration was directed without theory testing.

Results: The degree of energy of individuals of Kelinjau Ilir Village, Muara Ancalong District is in the Medium classification with a rate level of 49% got from 27 respondents.

Applications: Can provide more knowledge about the perception of the people of Kelinjau Ilir Village, Muara Ancalong District on traditional sports.

Kata kunci: Olahraga tradisional, antusiasme, masyarakat

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan babak pertama individu sebagai sumber daya sosial negara yang memiliki komponen latihan aktual adat. Permainan tradisional yang sudah ada cukup lama harus dijaga, karena selain sebagai permainan hiburan, kesenangan, dan kebutuhan untuk komunikasi sosial, permainan ini juga dapat bekerja pada sifat sebenarnya dari orang-orang yang melakukannya. Indonesia dikenal memiliki kekayaan budaya tradisional yang sangat beraneka ragam. Permainan adat dibuat dari permainan masyarakat untuk mengisi kekosongan waktu. Karena permainan tradisional sangat menyenangkan dan tidak perlu menghabiskan banyak uang, permainan ini berkembang dan sangat disukai oleh lingkungan sekitar. Permainan tradisional ini terkenal dari anak-anak hingga orang tua, sesuai dengan kepribadian permainan yang dimainkan. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan sosial dari para pendahulunya yang memiliki kesucian dan corak adat-istiadat lingkungan.

Game tradisional sebagaimana dimaksud (Mulyani 2016: 47-48) adalah permainan yang diperoleh dari pendahulunya yang wajib dan harus diamankan karena mengandung nilai kecerdasan yang dekat. Sesuai penegasan ini, (Marzoan dan Hamidi 2017: 46) beralasan bahwa "permainan adat adalah praktik yang diselesaikan dengan sengaja dan waktu yang baik bagi pelakunya, dikelola oleh aturan permainan yang datang di belakang jadwal dari kecenderungan intrinsik". Sesuai dengan pernyataan ini, "permainan adat adalah permainan yang dimainkan sesekali yang memiliki kualitas sosial dan pada

umumnya dimainkan dengan menggunakan bahasa dan sifat lokal tertentu” (Putri, 2016: 4). Seperti yang diperhatikan oleh (Laksmitaningrum 2017: 9-10) Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat sosial, manfaat disiplin dan manfaat karakter.

Menurut (Rosdiani, 2012: 108) Permainan olahraga tradisional atau yang sering disebut dengan permainan tradisional/adat merupakan salah satu permainan masyarakat yang terus berkembang di suatu daerah tertentu, yang diturunkan dari satu zaman ke zaman lainnya. Permainan olahraga tradisional sebenarnya tak terbatas pada permainan, tetapi sebaliknya mengandung sifat-sifat terhormat dari gaya hidup dan kecenderungan individu di suatu tempat, di mana ada juga unsur pesona dan keahlian. Olahraga tradisional juga termasuk permainan anak yang konstruktif, yang dimaksud dengan permainan anak konstruktif disini adalah permainan yang bersifat membangun, mengayomi, memperbaiki, dimana anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang tidak mencari hasil akhir, tetapi ditujukan untuk kesenangan yang diperoleh dari proses pembuatannya. Banyak ahli percaya bahwa fondasi kepribadian seseorang di masa dewasa dibangun melalui aspek bermain di masa kecil yang bersangkutan. Melalui permainan anak yang konstruktif, anak mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, dan pemahaman tentang dunia di sekitar mereka. Permainan adalah tempat pengujian untuk keterampilan bahasa dan penalaran. Permainan merupakan laboratorium pembelajaran untuk menghubungkan anak-anak dalam menghadapi berbagai tantangan di sekolah, seperti membaca, berhitung, dan memahami konsep sains. Permainan anak yang konstruktif juga merupakan katalis di mana anak-anak belajar mengembangkan hubungan dengan orang lain. Melalui permainan konstruktif, anak belajar untuk mengambil perspektif orang lain, mereka juga belajar bagaimana mengendalikan diri untuk hal-hal seperti mengantri, bernegosiasi, berkompromi dan menyelesaikan konflik. Faktanya, penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain permainan yang berbasis aturan lebih berempati, mampu mengendalikan diri dari perilaku agresif secara fisik dan juga lebih kooperatif dengan anak-anak lain dan orang dewasa. Inilah sikap-sikap yang dapat membuat anak sukses baik di sekolah maupun dalam kehidupan. Melalui permainan anak yang konstruktif, anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar (gerakan fisik dan kontrol otot) dan keterampilan motorik halus seperti koordinasi mata dan tangan yang merupakan awal penting untuk membaca dan menulis.

Olahraga tradisional dapat menjadi identitas dan warisan budaya suatu negara, banyak olahraga tradisional yang muncul di beberapa negara dan tidak diketahui orang asing pada umumnya, seperti Kendo yang berasal dari Jepang, Kabaddi yang berasal dari India, dan Petanque yang berasal dari Prancis dan Indonesia juga tidak ketinggalan dalam hal warisan budaya olahraga tradisional.(Makorohim et al., 2001)

Olahraga tradisional memiliki banyak sekali jenis permainan diantaranya adalah seperti belogo, betisan (egrang), gasing, cinaboy (boy-boyan) dan masih banyak lagi jenis permainan olahraga tradisional yang lainnya. Menurut (Achrohi 2012: 46) Permainan tradisional juga memiliki banyak keunggulan dan manfaat, antara lain sebagai berikut: 1) Melatih kreativitas anak. 2) Mengembangkan wawasan sosial dan antusias anak-anak. 3) Sebagai wahana belajar menghargai. 4) Mengembangkan kapasitas motorik dan biomotorik anak-anak. 5) Bermanfaat untuk kesejahteraan. 6) Mengoptimalkan kapasitas psikologis anak. Selanjutnya, 7) Memberi kebahagiaan dan kesenangan.

Berdasarkan uraian di atas, cenderung dapat disimpulkan bahwa permainan adat merupakan dampak dari budaya daerah yang berkembang dan berkembang sampe sekarang, permainan yang diperoleh dari nenek moyang yang diselesaikan dengan sengaja dimana permainan tersebut dimainkan dengan menggunakan bahasa dan kualitas daerah tertentu yang harus dilindungi untuk membentengi kepribadian negara. Permainan adat membuat individu berbakat, gigih, terkoordinasi, luwes, dll dan memiliki manfaat bagi anak-anak.

Sebagaimana ditunjukkan oleh (Laksmitaningrum 2017: 9-10) permainan adat memiliki beberapa keuntungan bagi anak-anak, khususnya keunggulan persahabatan, keunggulan disiplin, dan manfaat karakter. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional umumnya dapat memiliki efek yang sangat baik dalam menumbuhkan semangat dan kemampuan sosial anak-anak. Selain itu, kelebihan dari permainan tradisional termasuk memiliki kemampuan untuk mempengaruhi sudut pandang pada anak-anak seperti psikomotorik, penuh perasaan, dan sudut intelektual. Permainan tradisional dapat mempengaruhi sudut pandang anak-anak dan dalam permainan tradisional ada kualitas positif untuk anak-anak.

Sebagaimana dikemukakan (Subagiyo dan Mulyani, 2016: 49-52) keunggulan permainan konvensional antara lain (1) Anak menjadi lebih inventif, (2) Dapat dimanfaatkan sebagai pengobatan bagi anak, (3) Mengembangkan wawasan keilmuan anak, (4) Kembangkan pengetahuan anak-anak yang antusias, (5) Kembangkan pengetahuan sah anak-anak. (6) menumbuhkan pengetahuan sensasi anak-anak, (7) menumbuhkan wawasan adat, (8) menumbuhkan pengetahuan unik anak-anak, (9) menumbuhkan pengetahuan melodi anak-anak, dan (10) menumbuhkan wawasan supranatural anak-anak. Sementara itu,

Setiap jenis tindakan dalam bermain atau bermain untuk anak-anak memiliki nilai positif untuk perkembangan diri mereka. Menurut (Nugroho 2005: 33-34) sifat-sifat yang terkandung dalam permainan adat adalah (1) nilai sistem berbasis suara, (2) nilai pelatihan, (3) nilai karakter, (4) nilai ketabahan, (5) nilai kesejahteraan, (6) nilai solidaritas, dan (7) nilai kebajikan. Olahraga tradisional memiliki kualitas sosial dalam permainan adat sebagaimana ditunjukkan oleh

(Dharmamulya dan Putri, 2016: 8) adalah (1) nilai kesenangan atau kebahagiaan, (2) nilai kesempatan, (3) rasa kebersamaan, (4) nilai sistem aturan mayoritas, (5) nilai otoritas, (6) rasa kewajiban, (7) nilai kerukunan dan gotong royong, (8) nilai ketundukan, (9) nilai kesiapan dalam mengolah angka, dan (10) nilai kesungguhan dan sportivitas.

Antusiasme berasal dari kata Yunani *Entheos* yang berarti "Tuhan di dalam" atau berarti "digerakkan oleh Tuhan". Antusiasme adalah kecenderungan dan keyakinan, perhatian tentang hubungan antara diri sendiri dan sumber ketabahan untuk mencapai tujuan. Sebagaimana ditunjukkan oleh (Mujahid: 2012) Energi antusias dapat tersampaikan atau terkirim tanpa bantuan orang lain kepada orang-orang di sekitar kita. Antusiasme akan mendorong seseorang maju dan memenangkan pertarungan.

Antusiasme adalah pilihan perasaan yang muncul, dipetik dan terus dibentengi, maka keinginan bisa dibuat dari dalam diri sendiri atau oleh kondisi di luar diri sendiri, yang paling luar biasa hanya lah pilihan, sejak ketika Anda telah memutuskan untuk memilih. Untuk menjadi lincah, maka kita akan dengan sengaja menjalankan program kebahagiaan dalam pikiran dan dengan cepat menciptakan energi itu.

Banyak variabel yang mempengaruhi dalam menghasilkan energi antusiasme, beberapa di antaranya, (Mujahid, 2012), khususnya: 1. Sasaran atau tujuan, sengaja atau tidak disadari seseorang sangat bersemangat karena tujuan yang ingin dicapai sudah jelas. Dengan tujuan dan alasan seseorang dapat memilih cara dan membuat prosedur yang tepat, yang semuanya membangkitkan dan membentengi energi.

Makna Masyarakat Sesuai (Ralph Linton) dalam bukunya "The Study of Man" hal. 91 menyatakan bahwa masyarakat adalah bermacam-macam orang yang telah hidup dan bekerja sama cukup lama, sehingga mereka dapat mengatur diri mereka sendiri dan menganggap diri mereka sebagai unit sosial dengan batas-batas. Masyarakat adalah bermacam-macam orang yang telah hidup dan bekerja sama cukup lama sehingga mereka dapat bergabung dengan diri mereka sendiri dan menganggap diri mereka sebagai suatu unit sosial dengan batas-batas yang dicirikan secara jelas.

Sesuai buku Pengantar Antropologi: Upaya Mengenal (Antropologi 2019:46) karya Gungsu Nurmansyah dkk, digaris bawahi bahwa yang diisyaratkan oleh masyarakat adalah individu-individu yang berbeda yang menjadi satu kesatuan yang sama sekali terkait dan memiliki kepentingan yang sama. *Society* dalam istilah bahasa Inggris adalah *society* yang berasal dari bahasa latin *individualized affiliation socius* yang berarti (buddy). Istilah rukun tetangga dari syarakat bahasa Arab rencana individu yang bermaksud (untuk mengambil bunga dan mengambil bagian). Masyarakat adalah bermacam-macam orang yang hidup berdampingan satu sama lain, berbicara dengan bijaksana satu sama lain. Unit manusia dapat memiliki tempat di mana penghuninya dapat bekerja sama satu sama lain.

Menurut para antropolog dan sosiolog yang dikemukakan oleh (Gungsu Nurmansyah dkk 2019:45-46) masyarakat adalah sebagai berikut: (1) Menurut sosiolog Indonesia, Selo Sumarjan, pengertian masyarakat adalah orang-orang yang hidup dan menghasilkan kebudayaan. (2) Menurut antropolog Indonesia, Koentjaraningrat, pengertian masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut sistem adat tertentu yang berkesinambungan dan terikat oleh rasa identitas yang sama. (3) Menurut antropolog AS Ralph Linton, pengertian masyarakat adalah setiap kelompok orang yang hidup dan bekerja sama untuk waktu yang relatif lama dan mampu membuat ketertiban dalam kehidupan bersama mereka dan mereka menganggap kelompok sebagai unit sosial. (4) Menurut J.L. Gillin dan J.P. Gillin dalam bukunya "Social Sociology" mendefinisikan masyarakat sebagai kelompok manusia terbesar yang memiliki kebiasaan, tradisi, sikap dan perasaan kesatuan yang sama. (5) Menurut M.J. Herskovits dalam buku "Man and His Works" menjelaskan definisi masyarakat sebagai sekelompok individu yang terorganisir yang mengikuti cara hidup tertentu.

Definisi lain, masyarakat adalah solidaritas eksistensi manusia yang menghubungkan yang ditunjukkan oleh suatu tatanan adat tertentu yang konsisten, dan dibatasi oleh perasaan kepribadian bersama. Kesesuaian merupakan kesatuan wilayah lokal yang memiliki empat kualitas, yaitu: 1) Interaksi antar penghuninya, 2). Adat istiadat, 3) Kesenambungan waktu, 4) Rasa kepribadian yang kokoh yang mengikat seluruh warga (Koentjaraningrat, 2009: 115-118). Semua individu kelompok orang adalah individu yang hidup masing-masing, hidup masing-masing dapat diuraikan setara dengan hidup dalam permintaan sosial dan keadaan sekarang akan dibuat ketika orang memiliki koneksi.

Sebagaimana ditunjukkan oleh Ralph Linton (Soerjono Soekanto, 2006: 22), masyarakat adalah setiap kumpulan individu-individu yang telah hidup dan bekerja sama cukup lama, sehingga mereka dapat memilah-milah sendiri dan Menurut Selo Soemardjan (Soerjono Soekanto, 2006: 22) adalah individu yang hidup masing-masing yang menghasilkan budaya dan mereka memiliki kesamaan domain, karakter, memiliki kecenderungan, adat istiadat, mentalitas, dan sensasi solidaritas yang dibatasi oleh sifat-sifat bersama. Menurut Emile Durkheim (Soleman B. Taneko, 1984: 11) bahwa masyarakat adalah realitas sasaran secara otonom, dibebaskan dari orang-orang yang menjadi individunya.

METODOLOGI

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif, yaitu strategi yang menggambarkan secara sengaja, dapat diverifikasi, dan tepat tentang realitas terkini, atribut dan hubungan antara keajaiban yang ada di ruang penelitian ini. Seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono 2018:2) teknik deskriptif pada hakikatnya adalah metode logis untuk

memperoleh data dengan tujuan dan pekerjaan tertentu. Selain itu, menurut (Sugiyono 2017) “Metode Deskriptif pada dasarnya adalah metode logis untuk memperoleh data dengan tujuan dan pekerjaan tertentu. Mengingat hal ini, ada empat konstruksi kunci yang diubah yang harus dipikirkan, yaitu teknik logis tertentu, data, tujuan dan pekerjaan”.

Teknik deskriptif adalah suatu strategi pemeriksaan yang dilakukan untuk menentukan nilai suatu faktor bebas, kemungkinan paling sedikit satu faktor (independen) tanpa membuat korelasi atau menghubungkan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Berbeda metode menarik sebagai aturan umum, ide normal dari semua jenis pemeriksaan yang jelas adalah untuk menyampaikan dan menguraikan data yang ada, misalnya tentang keadaan yang mampu, hubungan, tindakan, melihat, disposisi yang muncul, atau tentang suatu interaksi terus menerus. Kumpulan informasi yang layak digunakan dalam teknik eksplorasi ekspresif ini adalah rapat/jajak pendapat, sedangkan motivasi di balik penelitian yang mencerahkan ini adalah dimulai dari keterlibatan langsung, penilaian, atau pengumpulan informasi terkini.

Dalam penelitian ini metode deskriptif kuantitatif yang digunakan lebih menjelaskan suatu gejala yang digambarkan apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa pengujian hipotesis. Pengaruh yang berkerja, kelainan yang sedang muncul, kecenderungan yang nampak, serta pertentangan yang meruncing. Variable yang digunakan pada penelitian ini adalah variable tunggal dengan pengumpulan *information* menggunakan teknik *inspecting*. Teknik testing dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel yang menggunakan kriteria tertentu.

Tabel 1: Kriteria Sampel responden

KRITERIA	JUMLAH SAMPEL
Masyarakat Kecamatan Muara Ancalong umur 18-23 tahun	1756 orang
Masyarakat yang berusia 18-23 tahun Sample yang digunakan	55 orang 55 Orang

Teknik analisis data adalah kegiatan yang di lakukan setelah mengumpulkan informasi dari setiap responden (populasi/sampel) yang dikumpulkan, kegiatan dalam analisis data adalah mengumpulkan informasi tergantung pada faktor dan jenis responden, menyajikan informasi untuk setiap faktor yang diperiksa, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang ada (Sugiyono 2018: 147). Menurut (Patton dalam Kaelan, 2012: 130) teknik analisis data adalah suatu proses mengatur urutan data, memilahnya menjadi contoh, klasifikasi, dan penggambaran unit yang mendasar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode statistik deskriptif. Statistik deskriptif didefinisikan oleh tesaurus *Medical Subject Headings* (MeSH) sebagai ilmu dan seni mengumpulkan, meringkas, dan menganalisis data yang tunduk pada variasi acak. Dua kategori besar yaitu meringkas dan menganalisis data disebut sebagai statistik deskriptif. Saat meringkas data, statistik deskriptif dan grafik digunakan untuk menampilkan data secara ringkas. Menampilkan data berguna untuk mengungkap pola dalam data dan untuk secara efektif menyajikan hasil penelitian. Deskriptif statistik berfokus pada penggambaran satu variabel pada satu waktu, atau data univariat. Statistik deskriptif sering digunakan pada sampel untuk memperkirakan karakteristik populasi atau sifat, yang kita ukur pada individu atau sumber lain yang sering disebut variabel, karena mereka bervariasi dari individu ke individu. (Parvin, 2007)

Menurut (Iqbal Hasan, 2001: 7) Statistik deskriptif adalah bagian dari statistika yang mengulas cara mengumpulkan informasi dan menyajikan informasi sehingga mudah. Statis deskriptif secara sederhana diidentikkan dengan penggambaran atau pemberian data tentang suatu informasi. Statistik deskriptif berguna untuk memperjelas kondisi, efek samping, masalah. Penarikan kesimpulan statistik deskriptif hanya dengan asumsi yang ada atau hanya ditujukan ke informasi yang ada.

Cara-cara yang ditempuh dalam teknik analisis statistika deskriptif adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan klasifikasi/tabel jawaban atas polling dari responden
- 2) Buatlah skor jawaban dengan kondisi yang telah ditentukan sebelumnya
- 3) Tentukan skor yang telah diperoleh dari setiap responden
- 4) Menjumlahkan skor tanggapan yang sesuai yang didapat dari setiap responden

RUMUS

Strategi perhitungan analisis untuk menyelidiki informasi besarnya frekuensi relative presentase adalah untuk menemukan kehebatan dari pengulangan umum tingkat. Dengan menggunakan rumus persamaan yang menyertainya (Anas Sudjiono, 2006: 40);

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Data:

P = rate yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = jumlah responden

Untuk menjelaskan interaksi investigasi, itu diperintahkan. Klasifikasi terdiri dari lima model, khususnya: sangat setuju, setuju, ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Dalam memutuskan kapasitas adalah untuk mengikuti tingkat konsistensi dalam penelitian.

Klasifikasi tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi* sebagaimana ditunjukkan oleh (Anas Sudjiono 2006; 186) untuk menentukan ukuran skor dengan menggunakan *Norm Reference Assessment* (PAN) dalam skala yang diubah pada Tabel 2.

Tabel 2: Kelas interval

NO	Norma Penelitian	Rentang Skor	Interpretasi
1	$X > M + 1,5 SD$	120>	Sangat Setuju
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	109-120	Setuju
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	99-109	Ragu
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	88-99	Tidak Setuju
5	$X \leq M - 1,5 SD$	<88	Sangat Tidak Setuju

Keterangan :

M : Nilai rata-rata (*Mean*)

X : Skor

S : Standar Deviasi

Untuk bisa menentukan kategori dalam penilaian pengelolaan hasil penelitian *Skoring* atau penilaian dengan kriteria konversi yang diadaptasi dari (Robert Ebel L. 1972: 266) pada Tabel 3.

Tabel 3: Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori Skor	Frekuensi	
1	120+	Baik Sekali	6	11%
2	109-120	Baik	7	13%
3	99-109	Sedang	27	49%
4	88-99	Kurang	13	29%
5	88-	Kurang Sekali	2	4%
Total			55	100%

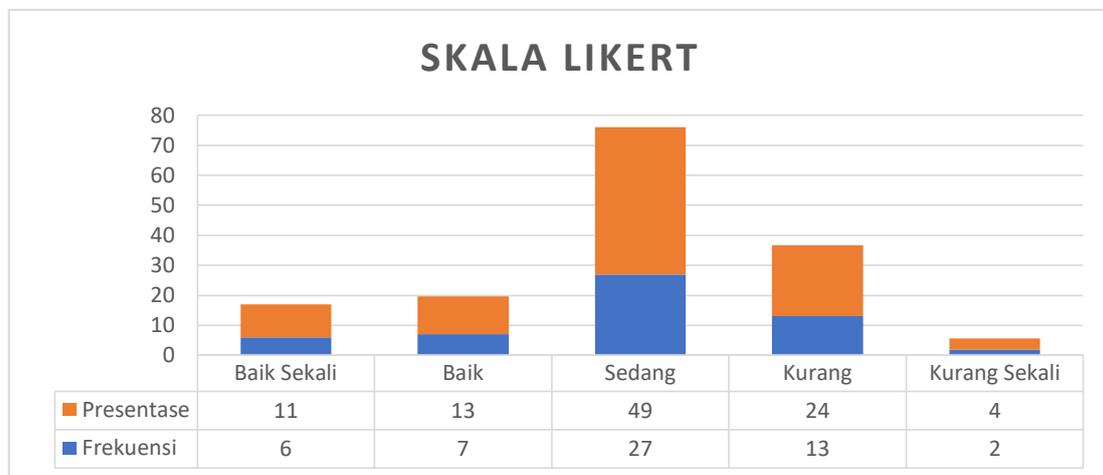
HASIL

Data dalam penelitian ini terdiri dari variabel tunggal, peneliti berusaha untuk menentukan seberapa besar minat masyarakat terhadap permainan tradisional di Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif deskriptif yang memukau, untuk data kuantitatif deskriptif peneliti menggunakan analisis statistic deskriptif dengan persentase. Skala pengukuran instrumen dalam pengujian ini menggunakan skala Linkrt dengan rentang skor 1 sampai 5, sehingga rerata (*mean*) ideal = 1,5 dan SD ideal adalah 0,5. Dari rerata dan SD ideal tersebut ditentukan Kriteria penelitian pada penelitian yang diselesaikan (Suharsimi Arikunto, 2009:40):

Tabel 4: Kriteria Tingkat Antusiasme Masyarakat dalam mengikuti Olahraga Tradisional di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong

NO	Norma Penelitian	Rentang Skor	Interpretasi
1	$X > M + 1,5 SD$	120>	Sangat Setuju
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	109-120	Setuju
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	99-109	Ragu
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	88-99	Tidak Setuju
5	$X \leq M - 1,5 SD$	<88	Sangat Tidak Setuju

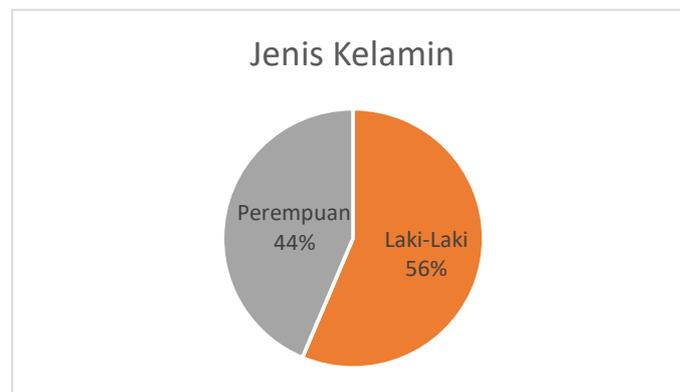
Pelaksanaan program penelitian terhadap minat masyarakat setempat dalam mengikuti permainan tradisional di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong, dalam penelitian ini diperkirakan dengan instrumen yang terdiri dari 26 item pernyataan yang valid pada uji coba instrumen penelitian (Uji Validasi dan Reabilitas). Skor terakhir dalam ujian ini adalah skor lengkap yang dibagi dengan jumlah pernyataan, dengan tujuan agar semua sudut pandang dan petunjuk memiliki jangkauan yang sama, yaitu skor 1 sampai 5 . Skor terakhir adalah skor normal pada 5 aspek (Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju), strategi ini digunakan untuk mempermudah menguraikan dan menginterpretasikan hasil dari penelitian. Berdasarkan analisis data dengan bantuan program dominasi di PC software excel, maka memperoleh rerata pelaksanaan program penelitian Tingkat Antusiasme dalam mengikuti olahraga tradisional di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong:



Gambar 1: Histogram pelaksanaan program penelitian Tingkat Antusiasme Masyarakat dalam mengikuti Olahraga Tradisional di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong.

Berdasarkan Gambar 1. diketahui bahwa dari 55 masyarakat sebagai sampel penelitian, 11% masyarakat yang menyatakan pelaksanaan penelitian Tingkat Antusiasme Masyarakat dalam mengikuti Olahraga Tradisional di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong berada pada kategori Baik Sekali; 13% masyarakat menyatakan baik; 49% masyarakat menyatakan sedang; 24% masyarakat menyatakan kurang dan 4% masyarakat menyatakan kurang sekali . Mayoritas masyarakat (49%) menyatakan sedang (Ragu) dalam hal berantusias memainkan olahraga tradisional . Dengan begitu, dilihat dari reratanya maupun dari populasinya dapat di nyatakan bahwa pelaksanaan penelitian tentang Tingkat Antusiasme masyarakat dalam memainkan Olahraga Tradisional di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong berada pada kategori Sedang (Ragu).

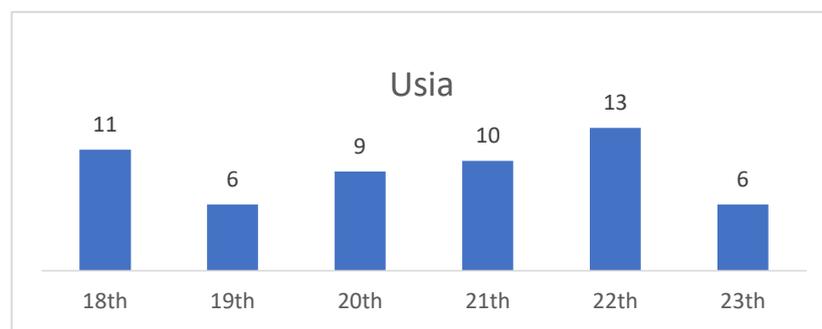
Analisis berikutnya adalah persentase responden yang menjawab kuesioner antara Laki-Laki dan perempuan di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong :



Gambar 2: Grafik Frekuensi Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan [Gambar 2](#), dapat penulis simpulkan bahwa persentase responden Masyarakat Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong yang memberikan jawaban terhadap Angket/Kuesioner yang telah disebar adalah sebanyak 31 jenis Kelamin Laki-Laki dan 24 responden Jenis Kelamin Perempuan.

Persentase umur responden Masyarakat di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong yang memberikan jawaban terhadap Angket / Kuesioner :



Gambar 3: Grafik presentase umur responden

Berdasarkan penjelasan [Gambar 3](#), dapat kita lihat bahwa umur responden yang memberikan jawaban atas Angket/Kuesioner penelitian lebih banyak yang berusia 22 Tahun sebanyak 13 sampel, yang berumur 18 tahun sebanyak 11 sampel, yang berumur 21 tahun sebanyak 10 sampel, yang berumur 20 tahun sebanyak 9 sampel, yang berumur 19 tahun sebanyak 6 sampel, dan yang berumur 23 tahun sebanyak 6 sampel. Total sampel yang mengisi Kuesioner penelitian ada sebanyak 55 responden.

DISKUSI

Berdasarkan tabel serta grafik di atas menunjukkan bahwa persentase Tingkat Antusiasme Masyarakat dalam mengikuti Olahraga Tradisional di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong berada di kategori sedang yang mana hasil persentase tertinggi sebesar 49% dari 27 responden yang memberikan jawaban angket atau kuesioner yang telah di sebar.

Tinggi rendahnya tingkat antusiasme masyarakat desa kelinjau ilir dalam memainkan olahraga tradisional dapat mempengaruhi kesadaran diri untuk selalu melestarikan warisan dari nenek moyang untuk selalu menjaga olahraga tradisional didesa tersebut.

Menurut [Rosdiani \(2012:108\)](#) Permainan Tradisional atau permainan konvensional adalah jenis permainan masyarakat yang berkembang secara terus menerus di suatu daerah tertentu, diturunkan dari zaman ke zaman.

Bisa disimpulkan Olahraga Tradisional secara sosial dapat meningkatkan keinginan bermasyarakat yang tinggi, olahraga tradisional juga bisa memperluas lingkaran pertemanan untuk saling berkomunikasi antar Komunitas pecinta Permainan Tradisional.

KESIMPULAN

Tingkat Antusiasme masyarakat Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong berada pada kategori Sedang dengan tingkat persentase sebanyak 49% di dapatkan dari 27 responden . Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah serta hasil penelitian yang penulis lakukan, bahwa Tingkat Antusiasme masyarakat di Desa Kelinjau Ilir menunjukkan tidak ada ketertarikan pada olahraga tradisional dikarenakan tidak dikenalkannya olahraga tradisional yang merupakan kekayaan budaya Indonesia. Hal tersebut dapat diartikan bahwa harus ada perlombaan yang dilakukan oleh pemerintah setempat untuk memperlombakan secara berjenjang agar tingkat antusiasme masyarakat di Desa ini bisa masuk dalam kategori baik.

SARAN

Kepada pihak kampus peneliti berharap agar di penelitian para peneliti selanjutnya diberikan dukungan yang maksimal dan mengapresiasi peneliti supaya para peneliti menjadi lebih bersemangat pada saat melaksanakan penelitian dan bagi mahasiswa saya harapkan agar lebih aktif untuk memerhatikan dan menjaga olahraga tradisional di tempatnya masing-masing supaya tetap utuh dan bisa melestarikan olahraga peninggalan dari nenek moyang yang sudah menjadi budaya bangsa. Untuk peneliti lain yang ingin meneliti tentang olahraga tradisional juga agar dapat menggunakan metode penelitian yang memungkinkan penelitiannya mendapatkan data yang lebih akurat dan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini saya harap bisa lebih mengembangkan dan mengajak masyarakat untuk meningkatkan antusias masyarakat lainnya supaya olahraga kembali ramai dimainkan oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada proyek KDM (Kerjasama Dosen Mahasiswa) di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur (UMKT) yang memberikan dukungan untuk bisa berkolaborasi langsung dengan dosen pembimbing dan sudah memfasilitasi untuk penerbitan Jurnal ini . Yang kedua penulis ucapkan banyak terimakasih kepada Dosen Pembimbing penulis Bapak Julianur yang secara tidak langsung berperan penting dalam penyusunan Skripsi hingga Penerbitan Jurnal . Yang terakhir penulis ucapkan kepada teman teman angkatan penulis di pendidikan olahraga tahun 2017 yang saling membantu untuk bisa menyelesaikan jurnal ini sampai terbit .

REFERENSI

- Ii, B. A. B. (2009). BAB II KAJIAN TEORI A. Tinjauan tentang Masyarakat Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah. 115–118.
- Ii, B. A. B., Belajar, A. A., & Djaka, P. (2009). Meningkatkan Antusiasme Belajar..., Khosiyati, Fakultas Agama Islam UMP, 2010. 6–25.
- Edwin, L. (2018). Strategi Komunikasi Pemasaran Cleans dengan Metode Benchmarking. [https://dspace.uc.ac.id/bitstream/handle/123456789/1648/BAB III.pdf?sequence=14&isAllowed=y#:~:text=Menurut Sugiyono \(2017\) purposive sampling,dapat dilihat berdasarkan tabel 3.1.](https://dspace.uc.ac.id/bitstream/handle/123456789/1648/BAB%20III.pdf?sequence=14&isAllowed=y#:~:text=Menurut%20Sugiyono%20(2017)%20purposive%20sampling,dapat%20dilihat%20berdasarkan%20tabel%203.1.)
- DFF, E. (2020). Metode Penelitian STP. Repository.Stp, 26–37.
- Hermiyanty, Wandira Ayu Bertin, D. S. (2017). pengaruh keragaman produk dan store atmosphere terhadap kepuasan konsumen (Y) baik secara Simultan maupun Parsial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.
- Ardiyanto, A. (2019). Permainan tradisional sebagai wujud penanaman nilai karakter anak usia dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital”* ISSN:, 4, 173–176.
- Savara, F. H., Gustiawati, R., & Julianti, R. R. (2020). Penerapan Olahraga Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2), 111–120.
- Parahyangan, U. K. (2016). Seminar Nasional mATEmATika Seminar Nasional mATEmATika (Vol. 11).
- Martínez-Santos, R., Founaud, M. P., Aracama, A., & Oiarbide, A. (2020). Sports Teaching, Traditional Games, and Understanding in Physical Education: A Tale of Two Stories. *Frontiers in Psychology*, 11(September). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581721>
- Loeb, S., Dynarski, S., McFarland, D., Morris, P., Reardon, S., & Reber, S. (2017). Descriptive analysis in education: A guide for researchers. *U.S. Department of Education, Institute of Education Sciences. National Center for Education Evaluation and Regional Assistance, March*, 1–40. <https://eric.ed.gov/?id=ED573325>
- Eliability, T. E. R., Alidity, V., & Elationship, R. (n.d.). *Raditional vs* . 196–206.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives, ICHPER-SD *Journal of Research*, 2011. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39–44. <https://eric.ed.gov/?id=EJ954495>
- Bin, H., & Lanjuan, L. (2019). *The Important Role of Traditional Sports Culture in Promoting the Development of Sports Population. Etmhs*, 469–473. <https://doi.org/10.25236/etmhs.2019.099>