

Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong terhadap Olahraga Tradisional**Syahdoni^{1*}, Julianur²,**

Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: syahdoni.do22@gmail.com

Diterima:19/07/21

Revisi:19/08/21

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Tujuan studi: Penelitian ini bertujuan : (1) Untuk mengetahui persepsi masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong terhadap olahraga tradisional. (2) Untuk mengetahui tingkat pengetahuan masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong terhadap olahraga tradisional.

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

Hasil: Hasil penelitian menyatakan bahwa Tingkat Persepsi masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong terhadap olahraga tradisional berada pada kategori Sedang dengan tingkat persentase sebanyak 42% di dapatkan dari 21 responden

Manfaat: Penelitian ini bermanfaat untuk : 1) Memberikan informasi kepada masyarakat tentang keadaan olahraga tradisional di desa kelinjau ilir kecamatan muara ancalong. 2) Menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Olahraga. 3) Mengetahui dan memahami pengertian dan pentingnya olahraga tradisional. Sehingga mampu mempertahankan olahraga tradisional supaya tidak punah akibat tertelan perkembangan zaman/arus globalisasi.

Abstract

Purpose of study: The research aims: (1) To find out the perception of community of kelinjau ilir village muara ancalong district of traditional sports. (2) To know the level of knowledge of the community of kelinjau ilir village muara ancalong district of traditional sports.

Methodology: The method used in this research is descriptive quantitative. Where the quantitative descriptive method used is more descriptive of a symptom that is described as it is at the time this research was carried out without testing the hypothesis

Results: The results of the study stated that the level of perception of community of kelinjau ilir village muara ancalong district of traditional sports is in the medium category with a percentage rate of forty-two percent obtained from twenty one respondents.

Applications: This research is useful for : 1) providing information to the public about the state of traditional sports in the Village of Kelinjau Iilir Muara Ancalong District. 2) Add library collections for reading and study materials for students at the Muhammadiyah University of East Kalimantan, especially student majoring in sports education. 3) Know and understand the meaning and importance of traditional sports so that they do not become extinct due to being swallowed up by the times or the flow of globalization.

Kata kunci: *Persepsi, Masyarakat, Olahraga tradisional*

1. PENDAHULUAN

Persepsi adalah pengalaman pengalaman item atau sesuatu yang tertentu, kesempatan, atau koneksi yang didapat dengan menafsirkan data dan menguraikan pesan. Istilah persepsi umumnya digunakan untuk mengomunikasikan pengalaman suatu hal atau peristiwa yang dialami. Ketajaman ini dicirikan sebagai siklus yang mengkonsolidasikan dan menyatukan informasi nyata (visi) kita untuk dibuat sehingga kita dapat mengetahui tentang elemen lingkungan kita, termasuk memantau diri kita sendiri. Persepsi adalah pengalaman tentang sesuatu, kesempatan atau koneksi yang diperoleh dengan mengindukasi data dan menguraikan pesan. Menurut (Hughes & Shank, 2005) Persepsi adalah siklus bagaimana seorang individu memilih, memilah dan menguraikan kontribusi data untuk membuat gambaran yang signifikan pada umumnya. Dalam sudut pandang ilmu korespondensi, persepsi dapat dianggap sebagai pusat korespondensi sedangkan pemahaman terjemahan tiap rangsangan adalah pusat persepsi yang tidak dapat dibedakan dan terurai dalam siklus korespondensi. Ini sangat jelas dan berhubungan dalam pengertian persepsi menurut (Quinn dalam Sarlito, 2012:93) persepsi merupakan proses kombinasi dari sensasi yang diterima oleh organ atau hasil interpretasinya (hasil olah

otak). Persepsi juga merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu dalam ranah relatif, artinya persepsi individu terhadap sesuatu akan berbeda-beda berdasarkan persepsi dari masing-masing orang. Sehingga persepsi juga akan mempengaruhi perbedaan pendapat atau pemahaman seseorang tentang berbagai hal lainnya dan termasuk juga tentang olahraga tradisional.

Menurut (Sunaryo, 2014) Syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut: 1. Benda yang dilihat, 2. Pertimbangan yang merupakan landasan untuk melihat, 3. Kemampuan/reseptor adalah alat untuk mendapatkan stimulus atau rangsangan, dan 4. Taktil saraf sebagai alat untuk mengkomunikasikan dorongan berikut ke otak dan apparatus untuk membuat reaksi.

Menurut (Sunaryo, 2014) Variabel-variabel yang mempengaruhi persepsi individu juga sebagai berikut:

Unsur-unsur internal/batin: pertimbangan (pusat), interaksi belajar, keadaan keberadaan, perspektif, masalah mental, sentimen, dan karakter individu, keinginan atau asumsi, bias, minat, dan inspirasi sebagai kualitas dan kebutuhan.

Unsur eksternal/elemen luar: informasi dan kebutuhan sekitar, pengulangan gerakan, hal-hal baru dan alami, landasan keluarga, dan data/informasi yang didapat.

Masyarakat adalah setiap kelompok orang yang telah hidup dan bekerja bersama cukup lama sehingga mereka dapat mengatur diri mereka sendiri dan menganggap diri mereka sebagai unit sosial dengan batas-batas yang jelas. Pengertian lain dari masyarakat adalah suatu kesatuan hidup manusia yang saling berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinu yaitu yang bersifat berkelanjutan atau berkesinambungan, dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Kontinuitas merupakan satu kesatuan wilayah yang memiliki empat atribut, lebih spesifiknya: 1) Adanya komunikasi antar penghuninya, 2) Adat istiadat, 3) Keterpaduan waktu, dan 4) Rasa watak yang kokoh dan mengikat seluruh penghuninya (Koentjaraningrat, 2009: 115-118). Semua orang kelompok individu adalah kumpulan individu yang hidup bersama, hidup bersama dapat diartikan sebagai hidup dalam suatu tatanan pergaulan dan keadaan sekarang ini akan dibuat ketika orang memiliki hubungan.

Definisi masyarakat menurut (Gunsu Nurmansyah, 2019: 46) dalam bukunya yang berjudul pengantar ilmu antropologi: sebuah ikhtisar mengenai antropologi, Masyarakat adalah kumpulan individu-individu yang menjadi suatu ikatan kebersamaan yang selalu berhubungan dan mempunyai kepentingan yang sama. Terlebih lagi, masyarakat dapat diartikan sebagai salah satu unit sosial dalam kerangka sosial, atau solidaritas keberadaan manusia.

Olahraga tradisional atau permainan tradisional adalah permainan individu yang unik sebagai sumber daya sosial negara yang memiliki komponen latihan adat yang sebenarnya. Permainan masyarakat yang sudah ada cukup lama ini harus dilindungi, karena selain sebagai permainan hiburan, kesenangan, dan kebutuhan untuk masyarakat saling berinteraksi, melalui permainan tradisional ini juga mungkin dapat meningkatkan potensi dan kualitas jasmani yang sebenarnya dari individu yang melakukannya. Permainan tradisional pada awalnya dibuat dari permainan orang untuk mengisi waktu luang. Karena permainan ini sangat menyenangkan dan tidak harus menghabiskan banyak biaya yang besar, permainan ini berkembang dan banyak disukai oleh masyarakat sekitar. Permainan tradisional ini juga dikenal dari anak-anak hingga orang tua, sesuai dengan karakter permainan yang dimainkan. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan sosial para pendahulunya yang memiliki keutamaan atau kemurnian dan corak tradisi di daerahnya masing-masing.

Permainan tradisional menurut (Mulyani, N. 2016: 47-48) adalah permainan yang diperoleh dari para pendahulu yang sangat penting dan harus dilindungi karena mengandung norma-norma daerah setempat. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Marzoan & Hamidi, 2017: 46) menyampaikan bahwa permainan olahraga tradisional adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja tanpa paksaan dan menyenangkan bagi para pemainnya, peraturannya juga dibuat berdasarkan prinsip-prinsip permainan yang terdahulu dengan berdasarkan kepada tradisi turun-temurun. Permainan adat atau tradisional adalah permainan yang dimainkan sesekali yang memiliki kualitas sosial dan pada umumnya dimainkan dengan menggunakan bahasa dan sifat lokal tertentu. 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-boy) dan masih banyak lagi jenis permainan olahraga tradisional yang lainnya. Menurut (Achroni 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 sampai 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 (Laksmiyaningrum 2017: 9-10) permainan adat atau tradisional 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 (Mulyani, N. 2016: 49-52) keunggulan permainan tradisional 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 sensoris 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,

2. METODOLOGI

Menurut (Marvasti, 2018) Metode penelitian dirancang untuk mengeksplorasi pertanyaan penelitian yang spesifik dan untuk mengumpulkan data atau informasi dan melakukan pemeriksaan/penelitian langsung atas informasi yang telah diperoleh, metode penelitian memberikan garis besar rencana pemeriksaan/penelitian yang mencakup strategi dan langkah-langkah yang akan diambil, seperti waktu penyelidikan, sumber informasi, dan dengan langkah apa informasi itu didapat dan kemudian disiapkan untuk menganalisisnya. (Menurut Sugiyono, 2018:2) Metode penelitian pada dasarnya adalah metode logis untuk memperoleh informasi dengan tujuan dan pekerjaan tertentu. Selain itu, menurut (Sugiyono, 2017) "Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, ada empat slogan yang harus dipikirkan, khususnya strategi logis, informasi, alasan, dan kegunaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu strategi yang menggambarkan secara metodis, dapat diverifikasi, dan tepat tentang realitas saat ini, sifat-sifat, kondisi, dan koneksi, antara fenomena yang ada di wilayah pemeriksaan/penelitian ini. Istilah penelitian deskriptif sering digunakan untuk menggambarkan beberapa jenis pemeriksaan yang berbeda. Masing-masing dari mereka menggunakan siklus terkontrol permintaan melalui acara sosial dan pemeriksaan informasi eksperimental, dan masing-masing berusaha untuk menciptakan informasi untuk mendapatkan hasil, masing-masing membutuhkan penguasaan yang hati-hati dan tepat. (Salaria, 2003)

Menurut (Sugiyono 2016: 53) metode penyelidikan deskriptif adalah pemeriksaan yang diarahkan untuk memutuskan nilai faktor bebas, mungkin setidaknya satu faktor (independen/otonom) tanpa membuat korelasi atau menghubungkan satu variabel dengan variabel lainnya. Karena berbagai macam pemeriksaan tersebut, strategi penyelidikan deskriptif kuantitatif adalah istilah untuk keseluruhan yang mencakup berbagai macam metode deskriptif. Pada umumnya, ide normal dari semua jenis pengujian kuantitatif adalah untuk meneruskan dan menguraikan informasi yang ada, misalnya tentang keadaan yang dihadapi, hubungan, gerakan, pandangan, perilaku yang muncul, atau tentang siklus yang berkelanjutan, dampak di tempat kerja, kekacauan yang timbul, kecenderungan yang jelas, dan ketidakkonsistenan suatu kegiatan.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu variabel yang hanya mengungkap suatu variabel untuk menggambarkan komponen atau unsur-unsur dalam setiap efek samping yang diingat untuk variabel tersebut, dengan itu maka variabel ini dikenal sebagai variabel tunggal.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling, yaitu teknik pengumpulan sampel yang menggunakan kriteria tertentu. Adapun kriteria yang digunakan dapat dilihat pada [tabel 1](#) yang menjelaskan atau memaparkan tentang kriteria sampel.

Tabel 1: Kriteria sampel

No	Kriteria	Jumlah Sampel
1	Masyarakat Desa Kelinjau Ilir	1756 orang
2	Masyarakat yang berusia 18-23 tahun	50 orang
	Jumlah Sampel	50 orang

Teknik analisis data adalah kegiatan yang dilakukan 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 (M. 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

3. HASIL DAN DISKUSI

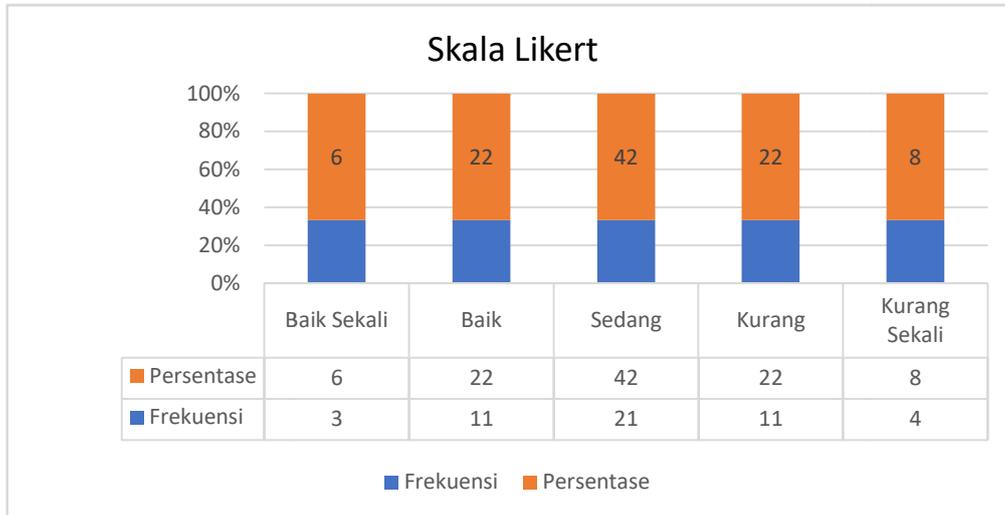
Data pada penelitian ini terdiri dari variabel tunggal, peneliti berusaha untuk mengetahui Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional. Data atau informasi dalam penelitian/pemeriksaan ini adalah data kuantitatif deskriptif, untuk data kuantitatif peneliti menggunakan investigasi/analisis statistik deskriptif. Skala pengukuran instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan cakupan skor 1 sampai 5, sehingga mean terbaik = 1,5 dan SD terbaik adalah 0,5. Dari rata-rata dan SD optimal, langkah-langkah penelitian penilaian dapat diselesaikan dalam penyelidikan ini, dan disajikan pada [tabel 2](#) (Suharsimi Arikunto, 2009: 40) :

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Berdasarkan Skor

NO	Norma Penelitian	Rentang Skor	Interpretasi
1	$X > M + 1,5 SD$	120>	Baik Sekali
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	109-120	Baik
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	99-109	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	88-99	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 SD$	<88	Kurang Sekali

Pelaksanaan program penelitian tentang Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Ilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional, pada penelitian ini diukur dengan instrumen yang berjumlah 50 sampel yang valid pada uji coba instrumen penelitian (Uji Validasi dan Relibilitas). Skor akhir pada penelitian ini adalah jumlah skor dibagi dengan jumlah pernyataan, sehingga semua aspek dan indikator mempunyai rentang yang sama, yaitu 1 sampai dengan 5. Skor akhir

merupakan rata-rata skor pada 5 aspek (Sangat Setuju, Setuju, Ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak setuju), cara ini di tempuh untuk mempermudah dalam menginterpretasikan hasil dari penelitian . Berdasarkan analisis data dengan bantuan *Software excel* di komputer memperoleh rerata pelaksanaan program penelitian Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional, seperti pada **Gambar 1** yang menjelaskan tentang persentase dan frekuensi skala *Likert*.

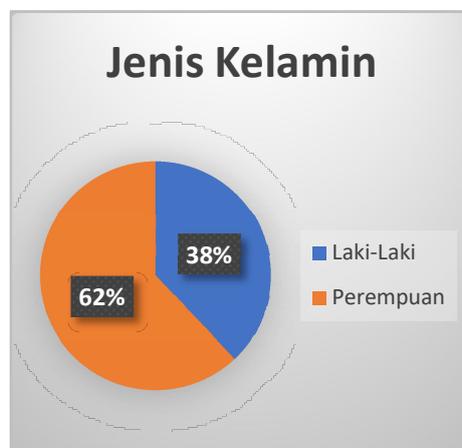


Gambar 1 :Histogram pelaksanaan program penelitian Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional

Berdasarkan **Gambar 1**.diketahui bahwa dari 50 masyarakat sebagai sampel penelitian, 6% masyarakat yang menyatakan pelaksanaan penelitian Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional berada pada kategori Baik Sekali; 22% masyarakat menyatakan baik; 42% masyarakat menyatakan sedang; 22% masyarakat menyatakan kurang dan 8% masyarakat menyatakan kurang sekali tentang persepsi mereka terhadap olahraga tradisional. Dengan demikian, dilihat dari reratanya maupun dari mayoritasnya dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan penelitian tentang Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional berada pada kategori sedang.

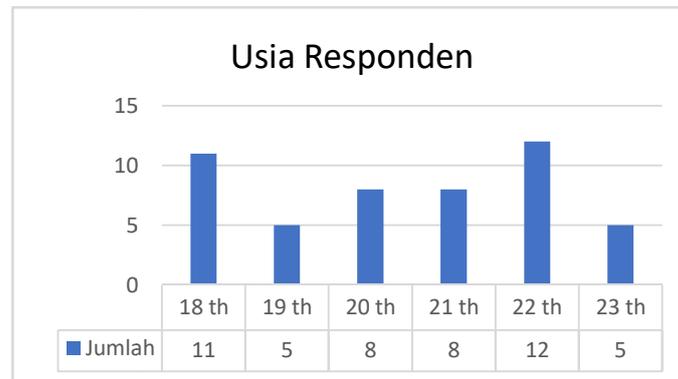
Analisis berikutnya adalah persentase responden yang menjawab kuesioner antara laki-laki dan perempuan di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong. Dapat dilihat pada **Gambar 2**. yang menampilkan persentase jenis kelamin responden.

Gambar 2 : Jenis Kelamin



Berdasarkan **Gambar 2**.dapat penulis simpulkan bahwa persentase responden masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong yang memberikan jawaban terhadap angket atau kuesioner yang telah disebar adalah sebanyak 31 responden pada jenis kelamin laki-laki dengan tingkat persentase sebanyak 38% dan pada jenis kelamin perempuan sebanyak 19 responden dengan tingkat persentase sebanyak 62%.

Analisis selanjutnya dapat dilihat pada **Gambar 3.** yang memaparkan Persentase usia responden masyarakat di Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong yang memberikan jawaban terhadap angket/kuesioner.



Gambar 3 : Usia Responden

Berdasarkan penjelasan **Gambar 3.** dapat kita lihat bahwa umur responden yang memberikan jawaban atas angket/kuesioner lebih banyak yang berusia 22 tahun sebanyak 13 sampel, yang berusia 18 tahun sebanyak 11 sampel, yang berusia 20 dan 21 tahun mempunyai jumlah yang sama yaitu sebanyak 8 sampel, yang berusia 19 dan 23 tahun juga mempunyai jumlah yang sama sebanyak 5 sampel. Total sampel yang mengisi kuesioner penelitian Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional sebanyak 50 responden.

DISKUSI

Berdasarkan tabel serta grafik di atas menunjukkan bahwa tingkat persentase Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Terhadap Olahraga Tradisional berada pada kategori sedang yang mana hasil persentase tertinggi sebesar 42% dari 21 responden yang memberikan jawaban angket atau kuesioner yang di berikan.

Tinggi rendahnya tingkat persentase persepsi masyarakat di Desa Kelinjau Iilir terhadap olahraga tradisional dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang keadaan olahraga tradisional di Desa Kelinjau Iilir.

Menurut (Rosdiani, D. 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.

Dapat disimpulkan bahwa olahraga tradisional dapat meningkatkan keinginan bermasyarakat yang tinggi dan olahraga tradisional dapat mempererat hubungan sosial tiap masyarakatnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

Tingkat persentase Persepsi Masyarakat Desa Kelinjau Iilir Kecamatan Muara Ancalong Terhadap Olahraga Tradisional berada pada kategori sedang dengan tingkat persentase sebanyak 42% didapatkan dari 21 responden. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat Persepsi Masyarakat terbilang kurang, karena dari 50 sampel yang diteliti hanya ada 3 responden yang berkategori baik sekali dengan persentase 6% dan 11 responden yang berkategori baik dengan tingkat persentase sebanyak 22%.

SARAN DAN REKOMENDASI

Masyarakat Desa Kelinjau Iilir harus menjaga olahraga tradisional peninggalan dari nenek moyang yang sudah menjadi budaya bangsa.

Masyarakat Desa Kelinjau Iilir harus mensosialisasikan olahraga tradisional supaya tidak tenggelam oleh perkembangan zaman.

Masyarakat Desa Kelinjau Ilir harus melaksanakan perlombaan olahraga tradisional secara berjenjang, berkelanjutan, dan berkesinambungan supaya permainan olahraga tradisional tetap dimainkan oleh masyarakat. Minimal dilaksanakan tiap tanggal 17 agustus dalam memperingati hari kemerdekaan rakyat indonesia.

Bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang olahraga tradisional juga agar dapat menggunakan metode penelitian yang memungkinkan penelitiannya mendapatkan data yang lebih akurat.

Bagi peneliti lain yang ingin meneruskan penelitian ini saya harap bisa mengembangkan dan mengajak masyarakat untuk meningkatkan antusias masyarakat lainnya supaya olahraga kembali ramai dimainkan oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada proyek KDM (Kerjasama Dosen Mahasiswa) di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur yang memberikan dukungan untuk bisa berkolaborasi langsung dengan dosen pembimbing dan sudah memfasilitasi untuk penerbitan jurnal ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Julianur, S.Pd, M.Pd dan Ibu Jeane Betty Kurnia Jusuf, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing peneliti yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, serta waktunya untuk selalu memberikan arahan-arahan dan masukan kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan jurnal ini sesuai dengan batas waktu yang sudah ditentukan.

Penulis mengucapkan terimakasih untuk teman-teman penulis di Program Studi Pendidikan Olahraga yang selama ini selalu mendukung, mengingatkan serta mensupport dan berjuang bersama-sama dengan penulis agar penulis semangat dalam menyelesaikan jurnal ini dengan tepat waktu.

REFERENSI

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Snak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera
- Ardiyanto, A. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Snak Usia Feni. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital"* ISSN:, 4, 173–176.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- 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>
- DFE, E. (2020). *Metode Penelitian STP*. Repository.Stp, 26–37.
- Eliability, T. E. R., Alidity, V., & Elationship, R. (n.d.). *Raditional vs* . 196–206.
- G Nurmansyah, N Rodliyah, RA Hapsari. (2019) *Pengantar Antropologi*. Lampung: Aura Publishing.
- ughes, S., & Shank, M. (2005). Defining Scandal in Sports: Media and Corporate Sponsor Perspectives. *Sport Marketing Quarterly*, 14(4), 207–216.
- Ii, B. A. B. (2009). BAB II KAJIAN TEORI A. Tinjauan tentang Masyarakat Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah. 115–118.
- Kamal, R. (2016). *Persepsi Masyarakat Terhadap Uang Panai' Di Kelurahan Pattalassang Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar*. Skripsi.
- Koentjaraningrat. (2009) *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Aksara baru.
- Laksmitaningrum, Ade Ayu (2017). *Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIK UNY, 2017.
- 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>
- M. Iqbal Hasan. (2001). *Pokok-pokok Materi Statistik I (Statistik Deskriptif)*, Bumi Aksara. Jakarta
- 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>
- Makorohim, M. F., Hidayah, T., & Rahayu, S. (2021). Pekanbaru Adolescents' Perceptions Concerning the Existence of Traditional Sports in the Millennial Era. 48(6), 1–5.
- Marvasti, A. (2018). Research methods. *The Cambridge Handbook of Social Problems*, 1(3), 23–37.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: Legendaris Publishing
- Muhasim, Hermansyah., dan Solihin Irwan. 2016. *Permainan Tradisional Anak Betawi*. Jakarta: PT. Penebar Swadaya Group

- Parvin, C. A. (2007). Statistical topics in the laboratory sciences. In *Methods in molecular biology* (Clifton, N.J.) (Vol. 404, Issue February 2007).
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdianto, H., & Ibrahim, C. (2017). Pengaruh Produk Bank Syariah Terhadap Minat Menabung Dengan Persepsi Masyarakat Sebagai Variabel Moderating Di Pati. *Equilibrium: Jurnal Ekonomi Syariah*, 4(1), 43.
- Salaria, N. (2003). Process oriented information management in construction. *International Journal of Transformation in Business Management*, 1(6), 1–7.
- 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.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Quinn, Sarlito. (2012) *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta : Bulan Bintang.