Prosiding SENOPATI (Seminar Olahraga Pendidikan dalam Teknologi dan Inovasi),
Seri Webinar Sport For All Vol 2, Nomor 1, Oktober 2021, Halaman 1-7
E-ISSN : 2774-5430 (Online)

MENGISI KEGIATAN HARI OLAHRAGA NASIONAL (HAORNAS) DALAM PERSPEKTIF MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DI ERA DIGITAL

Muhammad Muhyi
Univeristas PGRI Adi Buana Surabaya, Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Pascasarajana, Surabaya
muhyi@unipasby.ac.id
Brahmana Rangga Prastyana
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Prodi Pendidikan Jasmani Fakultas Pedagogik dan Psikologi , Surabaya
brahmana@unipasby.ac.id
Luqmanul Hakim
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Prodi Pendidikan Jasmani Fakultas Pedagogik dan Psikologi Surabaya
luqmanulhakim@unipasby.ac.id
Muh. Hanafi
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Prodi Pendidikan Jasmani Fakultas Pedagogik dan Psikologi
hanafi@unipasby.ac.id
Gatot Margisal Utomo
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Prodi Pendidikan Jasmani Fakultas
gatotmargisalutomo@unipasby.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian untuk menggali perspektif kaum muda dalam mengisi kegiatan Hari Olahraga Nasional (HAORNAS) yang berbasis pemikiran original mahasiswa sebagai kaum muda. Berbagai gagasan yang dituangkan diharapkan mendukung kemajuan olahraga Indonesia di masa mendatang. Metode penelitian deskriptif kuantitatif, populasi dan sampel adalah mahasiswa prodi pendidikan jasmani angkatan 2020 sebanyak 100 mahasiswa, instrumen menggunakan angket yang disebarkan secara online dengan google forms, teknik analisis data deksprptif kuantitatif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa perspektif kaum muda dalam mengisi HAORNAS dengan lima prioritas kegiatan yakni 20% kegiatan kejuaran cabang olahraga, 19 % kegiatan berbasis digital/virtual, 18% kgiatan workshop./seminar (webinar), dan 15% sosialiasi berbasis media sosial, 14% kegiatan sosialisasi ke masyarakat, dan 14% kegiatan bakti sosial. Kesimpulan bahwa mengisi kegiatan HAORNAS dalam perspektif mahasiswa cukup beragam yang memadukan adanya keolahragaan, peran teknologi, dan masyakarat.

Kata kunci: *Olahraga, Pemuda, Perspektif, Era Digital*

Abstract

The purpose of the study is to investigate the youth's perspective in completing the activities of National Sports Day (HAORNAS), based on the student's original thinking as a youth. The various ideas expressed are aimed at supporting the progress of Indonesian sports in the future. Survey Method Quantitative description, survey population, and sample are 100 students of the 2020 Physical Education Research Program. This device uses questionnaires and quantitative descriptive data analysis techniques distributed online with Google Forms. The results show that HAORNAS has five priority activities: 20% athletic championship activities, 19% digital / virtual activities, 18% workshops / seminars (webinars) and 15% social media-based socialization, 14%. He showed a youth perspective to fill with community socialization activities; and 14% of community service activities. The conclusion that the professions of HAORNAS activities are very diverse from the student's point of view links the existence of sports, technology and the role of society.
Keywords: *Sport, Young People, Perspective, Digital Era*

PENDAHULUAN

Era digital yang dijalani saat ini dominan diisi oleh para kaum muda yang saat ini duduk dibangku sekolah dan bangku kuliah serta bekerja yang kini berada di usia 16-30 Tahun (Pasal 1 angka1, UU No. 40/2009 Tentang Kepemudaan), ada yang menyebutkan di usia 19-40 tahun (Sapta Sari, 2019). Kaum muda saat ini dominan beraktivitas dengan banyak melibatkan penggunaan internet, sehingga dikatakan terjadi pertemuan dari para kaum muda dan media baru dimana ada perubahan sosial yang meluas dengan diistilahkan digitalisasi, informasional, media sosial, dan teknologi informasi (Derajad S Widhyharto, 2014). Pertemuan yang dimaksud tentu berdampak pada cara pandang (berpikir), cara bersikap dan berperilaku serta berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat yang demikian dikenal dengan istilah *digital native* yang menghabiskan 79% waktunya akses internet setiap hari (Lucy Pujasari S, 2018).

Kaum muda sekarang walaupun tidak lepas dari akses internet, kaum ini tetap tertarik dalam kegiatan olahraga sehingga bermunculan WhatsApp Group (WAG) yang berbasis kesamaan olahraga yang diminati dan berdiskusi jadwal bermain sampai pada pembahasan idola olahraga. Ada alasan sosial dari olahraga kaum muda seperti ingin menjadi bagian dari tim, berkumpul bersama teman-teman dan sumber sosial yang positif dan negatif seperti pengenalan sosial dan tekanan orang tua (Padli, 2016). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan jejaring sosial dalam komunitas olahraga mengajak semua lapisan masyarakat, terutama kaum muda, untuk menerapkan gaya hidup sehat, yaitu berolahraga secara teratur (Gumgum G, Ika Merdekawati K, Ipit Zulfan, 2018). Pertemuan kaum muda dengan media baru mulai nampak yakni pertemuan antara minat, teknologi dan kaum muda, dimana kemajuan teknologi yang sering digunakan saat ini berkaitan erat dengan olahraga yang makin mengambil peran dalam bidang kesehatan (I Ketut Yoda, 2020).

Jadi olahraga, kaum muda dan era digital saat ini dapat dikatakan berjalan beriringan dan telah melahirkan cara pandang kaum muda di era digital dengan segala aktivitas keseharian yang bergelut dengan internet. Olahraga yang tidak terlepas dari kehidupan kaum muda dan era digital menjadi bagian yang menarik untuk digali pemikirannya dengan harapan dapat mengungkap cara pandang (perspektif) kaum muda, untuk melahirkan suatu gagasan baru yang cerdas dan kreatif dalam menjawab

berbagai tantangan saat ini dan masa mendatang terkait banyak hal dalam aspek kehidupan kaum muda termasuk dengan keolahragaan.

Tujuan dari penelitian untuk mengungkapkan perspektif kaum muda dalam mengisi kegiatan yang bernuansa olahraga khususnya dalam momen Hari Olahraga Nasional (HAORNAS) yang yang diisi dengan kegiatan yang kreatif dan inovatif dalam mendukung kemajuan olahraga Indonesia di masa mendatang. Kontribusi dari penelitian ini dapat memberikan masukan-masukan yang konstruktif seperti apakah kegiatan olahraga yang diusulkan dari kaum muda (mahasiswa) yang merupakan bagian masyarakat digital dalam mengisi momen penting seperti kegiatan HAORNAS.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dimana penelitian dilakukan dengan melibatkan mahasiswa yang menjadi populasi dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Angkatan 2020 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sebanyak 100 orang sampel penelitian, dimana sampel tersebut mewakili populasi (Suharsimi Arikunto, 2010). Untuk waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2021. Instrumen yang digunakan adalah angket yang terbuka dimana mahasiswa memberikan jawaban dalam pengisiannya, Angket atau tes adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui serangkaian pertanyaan atau tanggapan tertulis dalam menanggapi tanggapan (Sugiyono, 2013). Teknik pengumpulan data menggunakan angket google form online yang dikirimkan kepada mahasiswa. Hasil pengumpulan data dianalisis dengan teknik analisis desktiptif kuanitatif.

Langkah Penelitian dilakukan dalam tiga tahapan utama, (1). Identifikasi tentang siapa yang akan di survei, jenis pertanyaan dan akhirnya dapat menentukan jenis pertanyaan dalam angket dan alat survei dengan google form dimana mahasiswa mendapatkan link via WAG per kelas masing-masing, (2). Melakukan survei ke mahasiswa program studi pendidikan jasmani angkatan 2020 sebanyak 4 kelas yang melibatkan 100 mahasiswa prodi pendidikan jasmani dengan menggunakan alat dalam pengumpulan data yakni google form yang dikoordinatori oleh masing-masing Pengurus Kelas (PK). (3). Melakukan pengumpulan data dan dilanjutkan dengan analisis data dengan menggunakan tekknik analisis deskriptif kuantitatif.

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan data di lapangan melalui angket diperoleh

hasil bahwa gagasan kaum muda dalam hal ini diwakili oleh mahasiswa prodi pendidikan jasmani yang ada di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam mengisi kegiatan HAORNAS menunjukkan beragam macam gagasan yang menarik yang dapat dijadikan masukan konstruktif dan prestatif. Gagasan yang disampaikan menunjukkan originalitas ide dari kaum muda, dimana gagasan yang disampaikan cukup bervariatif.

Pertama sebanyak 20% pada kegiatan kejuaraan berbasis cabang olahraga, artinya momen HAORNAS diisi dengan kegiatan kejuaraan berbagai cabang olahraga sebagai sarana mengasah keterampilan dalam olahraga. Kegiatan secara detil adalah mengadakan lomba atau pertandingan usia anak-anak sampai lansia baik dalam versi daring seperti e-sports maupun luring jika memungkinkan, termasuk olahraga tradisional secara perorangan maupun kelompok.

Kedua sebanyak 19% adanya kegiatan keolahragaan berbasis digital atau virtual. Pada era digital maka dalam mengisi kegiatan HAORNAS tidak lepas dengan berbagai kegiatan olahraga yang bersandingan dengan teknologi, disisi lain tetap ada kegiatan keolahragan yang berdiri sendiri serta kegiatan keolahragaan yang berbasis masyarakat. Seperti mengadakan webinar online keolahragaan dan kepemudaan, coaching clinics keolahragaan.

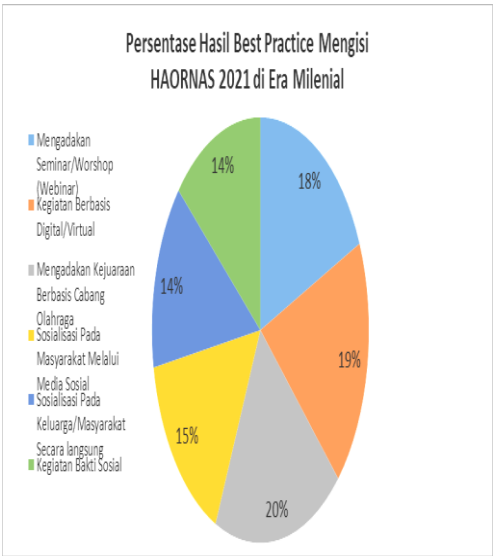
Ketiga sebanyak 18% adanya kegiatan workshop atau seminar online yang memberikan arti penting untuk bekal wawasan olahraga pada momen HAORNAS secara langsung kepada masyarakat, tentang penting dan manfaat olahraga, mengajak masyarakat untuk aktif berolahraga, kekayaan olahraga tradisional yang ada di Indonesia. Mengadakan senam massal yang melibatkan banyak warga agar sehat dan bugar serta kebersamaan yang makin baik. Menciptakan rekor muri yang mengarah pada kebugaran masyarakat dengan memanfaatkan pengukuran kebugaran secara online.

Keempat sebanyak 15% adanya kegiatan sosialisasi akan arti penting olahraga pada momen HAORNAS melalui berbagai media sosial yang merupakan trend di era digital, dalam bentuk poster, website, isntragram dan video, tiktok tentang keolahragaan dengan jenis media sosial lainnya kemudian sosialisasi dilakukan baik kepada perorangan maupun dalam kelompok ke seluruh lapisan masyarakat.

Kelima sebanyak 14% pada kegiatan HAORNAS dapat dilakukan dengan cara melakukan seminar atau

workshop melalui berbagai platform dengan cara webinar, baik di tingkat perguruan tinggi maupun di tingkat pendidikan dasar-menengah untuk guru maupun para praktisi dan pegiat olahraga. Pada intinya memberikan wawasan dan pengetahuan serta kajian yang makin mendewasakan masyarakat secara konseptual. Pemberian penghargaan kepada para pegiat olahraga dan olahragawan yang berprestasi.

Keenam sebanyak 14% bakti sosial yang mengarah pada adanya pemaksimalan berbagai sarana olahraga atau fasilitas olahraga yang makin layak digunakan oleh masyarakat baik tingkat kebersihan, tingkat kegunaan yang berbasis prokes di masa pandemi covid 19. Bakti sosial dilakukan berkelompok di area tertentu untuk mengembangkan budaya hidup bersih di lingkungan masyarakat.



Grafik 1.
Grafik Perspektif Kaum Muda Dalam Mengisi HAORNAS.

Berdasarkan grafik 1 menunjukkan bahwa ada banyak gagasan dalam mengisi HAORNAS yang diungkapkan oleh kaum muda, sehingga menjadi variasi kekayaan gagasan ke depan dalam mengisi kegiatan HAORNAS.

Dengan adaanya kegiatan pengisian HAORNAS dalam persepktif mahasiswa yang dikenal dengan istilah anak zaman now (Saptasari, 2019), maka saat ini kegiatan keolahragaan yang berkembang di tengah masyarakat ada yang sudah berkembang dan berjalan seperti car free day menunjukkan minat yang cukup tinggi khususnya penelitian yang dilakukan di Kota Semarang (Monika Rahmawati, Rumini, 2020). Namun saat ini masih dalam masa pandemi covid 19 sehingga memerlukan perhatian serius, dimana kedisiplinan menjaga jarak, menggunakan masker dan tidak kalah penting jenis olahraga apa yang digunakan selama masa pandemic, saran ahli jalan sehat, bersepeda, tenis lapangan ganda (Dyah Ayu W.S.,2020). Walaupun masa pandemic beberapa kota semangat untuk berolahraga selama masa pandemic sangat tinggi seperti di kota Semarang (Kukuh Aji Prakoso, Osaka Maliki, Buyung Kusumawardhana, 2021

dan). Selain aktivitas olahraga kegiatan lainnya juga harus mengikuti protokol kesehatan yang ketat seperti kegiatan workshop berbasis webinar atau daring.

Kegiatan yang diusulkan oleh kaum perlu mendapatkan perhatian karena kaum muda banyak memberikan sumbangsih dalam maraknya penggunaan media sosial di dunia sosial di dunia siber (Sapta,2019), sehingga bermunculan kegiatan pengisi HAORNAS yang tidak lepas dari penggunaan teknologi digital. Adanya video untuk kesehatan olahraga masyarakat yang berbasis website sehingga mempunyai manfaat yang luar biasa (Silvani Dewi, Imas Damayanti, Mustika Fitri, Surdiniaty U, 2018).

Geliat olahraga tradisional tidak lepas dari sorotan kaum muda yang melihat pentingnya olahraga tradisional sebagai bagian dari penciri Indonesia yang kaya akan budaya masyarakat. Saat ini juga berkembang sampai adanya kampung bugar, sampai adanya konservasi kampung olahraga tradisional (Purwono Sidik Purnomo, Anggit Wicaksono, Rivan Saghita P, (2021).

Secara gambaran umum maka berbagai gagasan konstrukstif dalam mengisi kegiatan HAORNAS yang bernuansa keolahragaan cukup beragam dengan terakomodir dalam enam kegiatan seperti seminar/workshop webinar, kegiatan berbasis digital/virtual, kegiatan kejuaraan berbasis cabang olahraga, sosialisasi berbasis kegiatan olahraga melalui media sosial, sosialiasi kegiatan keolahragaan secara langsung pada perorangan dan keluarga serta kegiatan bakti sosial.

KESIMPULAN

Kaum muda dalam hal ini mahasiswa prodi pendidikan jasmani telah memberikan gagsasan yang konstrukitf dalam mengisi kegiatan Hari Olahraga Nasional (HAORNAS) dalam perspektif kaum muda. Gagasan konstruktif yang disampaikan cukup bermakna dan memiliki kajian yang menarik bahwa mengisi kegiatan HAORNAS dalam perspektif mahasiswa cukup beragam yang memadukan adanya keolahragaan, peran teknologi, dan masyakarat.

DAFTAR PUSTAKA

Derajad S. Widhyharto, (2014). Kebangkitan Kaum Muda dan Media Baru,. Jurnal Studi Pemuda, 3 (2), 141-146.

Dyah Ayu Woro. S, (2020). Pentingnya Olahraga Semasa Pandemi Covid 19, Jurnal Biomedika dan Kesehatan, 3(4), 166-168.

Gumgum G, Ika Merdekawati K, Ipit Zulfan, (2018). Komunitas Olahraga Untuk Kaum Urban Bandung: Membangun Jaringan Komunikasi Melalui Media Sosial, Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM), 1(1), 158-169.

I Ketut Yoda, (2020). Peran Olahraga dalam Membangun SDM Unggul di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal IKA*, *18*(1), 1-22

Kukuh Aji Prakoso, Osaka Maliki, Buyung Kusumawardhana, (2021). Survei Minat Masyarakat Terhadap Aktivitas Olahraga Rekreasi Masa Pandemi Covid 19 di Simpang Lima Semarang, Journal of Phsyical Activity and Sports, 2 (1), 78-87.

Lucy Pujasari Supratman, (2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *15*(1), 47-60.

Monika Rahmawati, Rumini, (2020). Minat, Motivasi dan Kesadaran Hidup Sehat Masyarakat dalam Berolahraga Rekreasi Car Free Day di Kota Semarang, Indonesian Journal for Physical Education and Sport, 1(2), 574-581.

Padli, (2016). Motivasi Sosial di Olahraga Pemuda, Nusantara Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 1, 75-82.

Purwono Sidik Purnomo, Anggit Wicaksono, Rivan Saghita P, (2021), Konservasi Kampung Olahraga Tradisional di Tengah Era Disrupsi, Journal of Sport Coaching and Physical Education, 6(1), 63-68.

Sapta Sari, (2019), Literasi Media Pada Generasi Milenial Di Era Digtial, Jurnal Jurnal Professional FIS UNIVED, 6(2), 30-42.

Sugiyono, (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung, Afabeta.

Suharsimi Arikunto, (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka CiptaMetode

Silvani Dewi, Imas Damayanti, Mustika Fitri, Surdiniaty U, (2018), Pengembangan Video Latihan Olahraga Kesehatan Bagi Masyarakat Umum Berbasis Web, Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, 3(1) 40-46.

BIOGRAFI PENULIS

Dr. Muhammad Muhyi S.Pd., M.Pd

Penulis adalah dosen Sekolah Pascasarjana Prodi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Saat ini sebagai Kepala Pusat Inovasi Pembelajaran di unit LPPIP, sampai sekarang masih aktif sebagai Ketua Umum Asosiasi Prodi Olahraga Perguruan Tinggi PGRI Seluruh Indonesia (APOPI), dan menjadi anggota tim pengembangan Institute Sports Science KONI Jawa Timur, dan aktif juga sebagai komite Sekolah Menengah Olahraga (SMANOR) Jawa Timur. Karya tulisan terakhir adalah buku PJOK Tematik Kelas 1,2,3 untuk Sekolah Dasar (SD).