



**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT TERHADAP OLAHRAGA
TRADISIONAL DI ERA DIGITAL PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI SATU
ATAP TANJUNG SARI**

Desi Fitriyanti¹, Rahmat Sanusi², Erna Lestari Rambe³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Meranti Kabupaten Kepulauan Meranti

email : desifitriyanti2020@gmail.com

Submitted : 2025-05-02, Revised: 2025-20-03, Accepted : 2025-05-05

ABSTRAK

Perkembangan zaman di Kecamatan Tebing Tinggi Timur khususnya Kabupaten Kepulauan Meranti terjadi pesat, hal ini akan menimbulkan kekhawatiran akan pengaruh yang didapat siswa-siswi terhadap paparan media asing dan perangkat lunak berupa gawai canggih yang bisa mengakses apapun. Tidak bisa dipungkiri apabila siswa-siswi lebih cenderung untuk memainkan permainan jaman sekarang dibanding olahraga tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Faktor Yang Mempengaruhi Minat Terhadap Olahraga Tradisional Di Era Digital Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Populasi penelitian merupakan siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari berjumlah 14 orang, teknik penarikan sampel menggunakan total sampling sebanyak 14 siswa. Instrumen tes menggunakan angket, analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif melalui pendekatan kualitatif

Hasil penelitian diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi minat terhadap olahraga tradisional di era digital pada siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari sebagian besar dipengaruhi oleh faktor intrinsik dengan 60,35%. Dan faktor ekstrinsik sebesar 39,65%. Berdasarkan hasil tersebut faktor-faktor yang mempengaruhi minat terhadap olahraga tradisional di era digital pada siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari adalah faktor intrinsik.

Kata Kunci: Faktor-faktor, Era Digital, Olahraga Tradisional

<https://stkipmeranti.ac.id/ejournal.stkipmeranti.ac.id/index.php/Pjkr>

ABSTRACT

The development of the times in Tebing Tinggi Timur Subdistrict, especially the Meranti Islands Regency, is happening rapidly, this will raise concerns about the influence that students get on exposure to foreign media and software in the form of sophisticated devices that can access anything. It cannot be denied that students are more inclined to play today's games than traditional sports. The purpose of this study was to determine the factors that influence interest in traditional sports in the digital era in seventh grade students of SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari.

This research uses descriptive research methods. The study population was class VII students of SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari totaling 14 people, the sampling technique used total sampling of 14 students. The test instrument used a questionnaire, data analysis was carried out by descriptive analysis through a qualitative approach.

The results showed that the factors that influence interest in traditional sports in the digital era in class VII students of SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari were mostly influenced by intrinsic factors with 60.35%. And extrinsic factors amounted to 39.65%. Based on these results, the factors that influence interest in traditional sports in the digital era in class VII students of SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari are intrinsic factors.

Keywords: Factors, Digital Era, Traditional Sports

PENDAHULUAN

Bhinneka Tunggal Ika, berbeda-beda tetapi tetap satu jua, merupakan semboyan yang mencerminkan kekayaan keberagaman Indonesia. Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki berbagai kebudayaan, suku bangsa, ras, agama, dan bahasa yang membentuk identitas nasional. Keberagaman ini merupakan aset berharga yang patut dijaga dan dilestarikan agar tidak punah ditelan arus zaman. Salah satu upaya pelestarian budaya adalah melalui pendidikan, pertunjukan, penerapan dalam kehidupan sehari-hari, serta peragaan budaya di ruang publik, termasuk dalam bentuk pakaian adat, kuliner, musik, dan olahraga tradisional.

Olahraga tradisional merupakan warisan budaya yang tercermin dalam permainan yang telah diwariskan secara turun-temurun dan dapat dimainkan oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang usia maupun status sosial. Permainan tradisional tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan karakter seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan tolong-menolong. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan prinsip pendidikan jasmani, yakni membentuk peserta didik yang sehat jasmani, berkarakter, serta memiliki keterampilan sosial dan emosional.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan Pasal 1 dijelaskan bahwa: "Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya." Dengan demikian, olahraga tradisional memiliki kedudukan

penting dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) sebagai bagian dari proses pendidikan holistik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sayangnya, seiring berkembangnya teknologi dan maraknya permainan digital, eksistensi olahraga tradisional mulai tergeser. Generasi muda, khususnya siswa sekolah, kini lebih akrab dengan permainan modern dan cenderung tidak mengenal permainan tradisional daerah mereka. Menurut Ari Wibowo (2019), faktor penyebab meredupnya olahraga tradisional antara lain kurangnya sosialisasi kepada masyarakat, minimnya minat untuk menggali budaya lokal, dan absennya penyelenggaraan kompetisi olahraga tradisional secara berjenjang dan berkelanjutan.

Fenomena ini juga terjadi di SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari yang berada di Kecamatan Tebing Tinggi Timur, Kabupaten Kepulauan Meranti. Pesatnya perkembangan teknologi di wilayah ini menimbulkan kekhawatiran terhadap pengaruh budaya asing dan perangkat digital terhadap perilaku siswa. Kecenderungan siswa untuk bermain gim modern dibanding permainan tradisional menjadi tantangan tersendiri, ditambah keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan olahraga tradisional di lingkungan sekolah maupun rumah.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Terhadap Olahraga Tradisional di Era Digital pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari."

A. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Fevri Al Dwi Pradana (2017)

Penelitian ini berjudul Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV dan V untuk Mengikuti Pembelajaran Olahraga Tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei dan melibatkan 48 siswa kelas IV dan V sebagai sampel. Instrumen yang digunakan adalah angket, dan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor intrinsik memperoleh persentase sebesar 50,37%, sementara faktor ekstrinsik sebesar 49,62%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar minat siswa didukung oleh faktor intrinsik, seperti motivasi pribadi, rasa senang, dan ketertarikan terhadap olahraga tradisional.

2. Tri Utomo (2015)

Penelitian ini berjudul Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Program Studi PJKR dalam Memilih Mata Kuliah Olahraga Pilihan Bola Tangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi minat mahasiswa program studi PJKR dalam memilih mata kuliah

pilihan olahraga, khususnya bola tangan. Faktor minat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor internal (rasa tertarik, perhatian, dan perilaku) dan faktor eksternal (fasilitas dan peran dosen).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan survei. Subjek penelitian berjumlah 200 mahasiswa jurusan PJKR Universitas Negeri Yogyakarta. Instrumen berupa angket telah diuji validitasnya dengan rumus Product Moment (koefisien validitas 0,891) dan reliabilitasnya menggunakan Alpha Cronbach (koefisien 0,745).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor eksternal lebih dominan (58%) dibanding faktor internal (48%). Dari sub-faktor, peran dosen memiliki pengaruh terbesar (30%), diikuti fasilitas (29%), rasa tertarik (14%), perilaku (14%), dan perhatian (13%).

B. Kerangka Berpikir

Olahraga tradisional merupakan bentuk aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sebagai warisan budaya yang sarat akan nilai-nilai sosial, budaya, dan historis. Setiap daerah memiliki kekhasan olahraga tradisional yang menjadi identitas kultural masyarakat setempat. Nilai-nilai tersebut tidak hanya mengandung unsur hiburan, tetapi juga membentuk interaksi sosial, komunikasi fisik, emosional, dan mental antar individu.

Namun, seiring perkembangan zaman dan dominasi teknologi serta gaya hidup digital, eksistensi olahraga tradisional mulai terpinggirkan. Sosialisasi dan pelestarian olahraga tradisional menjadi semakin penting untuk mencegah kepunahan budaya tersebut. Salah satu cara menjaga keberlanjutan olahraga tradisional adalah dengan membangun minat generasi muda terhadap aktivitas tersebut.

Minat merupakan faktor psikologis penting yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam suatu kegiatan. Individu yang memiliki minat tinggi terhadap suatu aktivitas cenderung menunjukkan keinginan kuat untuk berpartisipasi secara langsung. Minat muncul dari hubungan yang erat antara faktor internal (seperti rasa suka, ketertarikan, dan perhatian) dan faktor eksternal (seperti dukungan lingkungan, fasilitas, dan peran guru).

Oleh karena itu, penelitian ini dilandasi oleh pemikiran bahwa minat siswa terhadap olahraga tradisional dipengaruhi oleh kombinasi faktor-faktor internal dan eksternal. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor-faktor tersebut terhadap minat siswa kelas VII SMP Satu Atap Tanjung Sari dalam mengikuti olahraga tradisional di era digital, maka dilakukan pengumpulan data menggunakan instrumen angket.

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode deskriptif dan verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara variabel-variabel yang diteliti agar diperoleh

kesimpulan yang menggambarkan secara jelas objek penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan objek sebagaimana adanya berdasarkan data dari sampel atau populasi tanpa melakukan generalisasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode survei dengan instrumen berupa angket (kuesioner), yang disebarakan kepada siswa untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi minat terhadap olahraga tradisional di era digital.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari pada hari Jumat, tanggal 20 Desember 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 14 orang. Karena jumlah populasi tergolong kecil, maka seluruh populasi dijadikan sampel sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Dengan demikian, seluruh siswa kelas VII menjadi responden dalam pengisian angket yang bertujuan untuk menggali data mengenai minat terhadap olahraga tradisional.

PEMBAHASAN

Olahraga tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai luhur yang bermanfaat jika diwariskan kepada generasi mendatang. Menurut Ari Wibowo (2019:10), olahraga tradisional dapat dikategorikan ke dalam tiga golongan, yaitu permainan yang bersifat rekreatif, kompetitif, dan edukatif. Permainan rekreatif biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, sedangkan permainan kompetitif memiliki ciri-ciri seperti bersifat terorganisir, dimainkan minimal oleh dua orang, memiliki aturan dan kriteria pemenang yang

disepakati bersama. Sementara itu, permainan edukatif mengandung unsur pendidikan, di mana para pelaku secara tidak langsung mendapatkan pembelajaran non-formal melalui aktivitas bermain. Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa olahraga tradisional mengalami modifikasi dan diadopsi ke dalam bentuk yang lebih formal, seperti pencak silat dan kasti. UNESCO bahkan telah menggalakkan program intangible heritage atau warisan budaya tak benda untuk melestarikan budaya tersebut.

Dalam konteks pendidikan, pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peran penting dalam upaya pelestarian olahraga tradisional. Menurut Devritani dalam Ari Wibowo (2019:11), olahraga tradisional kini mulai ditinggalkan karena anak-anak cenderung beralih pada permainan modern seperti playstation, video game, dan permainan digital lainnya. Hal ini berdampak pada interaksi sosial, perkembangan komunikasi, serta pertumbuhan anak. Oleh karena itu, keterlibatan guru sebagai penghubung antara siswa dengan budaya lokal menjadi sangat penting. Guru dapat mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya melalui kurikulum maupun kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari, diketahui bahwa faktor-faktor yang memengaruhi minat terhadap olahraga tradisional di era digital sebagian besar berasal dari faktor intrinsik, yaitu sebesar 60,35%. Temuan ini menunjukkan bahwa

banyak siswa merasa memiliki kedekatan emosional dengan olahraga tradisional sebagai bagian dari warisan budaya mereka. Rasa ingin tahu terhadap budaya lama, keunikan aktivitas fisik, serta motivasi untuk menjaga budaya lokal menjadi alasan siswa tetap tertarik pada olahraga tradisional, meskipun dihadapkan dengan berbagai hiburan digital modern. Hal ini diperkuat oleh indikator perhatian siswa sebesar 37,35%.

Sementara itu, faktor ekstrinsik sebesar 39,65% menunjukkan bahwa pengaruh dari luar diri siswa, seperti peran guru, juga berkontribusi besar dalam meningkatkan minat terhadap olahraga tradisional. Guru memiliki peran kunci dalam memperkenalkan olahraga tradisional kepada siswa melalui materi pembelajaran, pengenalan nilai budaya, dan penguatan karakter. Nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kedisiplinan, dan rasa hormat terhadap sesama dapat ditanamkan melalui olahraga tradisional, sehingga mendorong siswa untuk menghargai dan melestarikan budaya lokal di tengah arus digitalisasi yang masif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang memengaruhi minat terhadap olahraga tradisional di era digital pada siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Tanjung Sari sebagian besar dipengaruhi oleh faktor intrinsik dengan persentase 60,35%. Hal ini didukung dengan indikator rasa tertarik

sebesar 37,26%, indikator perhatian sebesar 37,35%, dan indikator perilaku sebesar 25,38% yang ditunjukkan oleh siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi dari dalam diri siswa, seperti ketertarikan terhadap budaya lokal, rasa ingin tahu, serta keinginan untuk menjaga warisan budaya, menjadi pendorong utama dalam minat mereka terhadap olahraga tradisional.

Sementara itu, faktor ekstrinsik juga memiliki pengaruh yang cukup besar yaitu sebesar 39,65%, yang menunjukkan bahwa lingkungan luar seperti peran guru, pendekatan pembelajaran, serta dukungan dari sekolah turut berkontribusi dalam menumbuhkan minat siswa terhadap olahraga tradisional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat terhadap olahraga tradisional di kalangan siswa, diperlukan sinergi antara dorongan internal siswa dan peran eksternal seperti pendidik dan institusi pendidikan dalam mengenalkan, membina, serta melestarikan olahraga tradisional sebagai bagian penting dari budaya bangsa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Saleh, M., & Abdul, M. (2004). Psikologi: Suatu pengantar. Prenada Media.
- Ari Wibowo Kurniawan. (2019). Olahraga dan olahraga tradisional. Penerbit Wineka Media.
- Dewa Ketut Sukhardi. (2000). Pengantar pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah. Rineka Cipta.
- Fevri Al Dwi Pradana. (2017). Faktor yang memengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran olahraga tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyadi, Seto. (2004). Bermain dan kreativitas. Papas Sinar Sinanti.
- Sardiman. (2006). Interaksi dan motivasi belajar-mengajar. PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). Statistika untuk penelitian. Alfabeta.
- Tri Utomo. (2015). Faktor yang memengaruhi minat mahasiswa Program Studi PJKR dalam memilih mata kuliah olahraga pilihan bola tangan (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Usman, M. U. (2002). Menjadi guru profesional. PT Remaja Rosdakarya.
- Utomo, T., & Ismail, M. (2019). Olahraga tradisional: Media stimulasi & intervensi AUD-BK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus). PJ JPOK FKIP ULM Press.