



## Axiological of Positive Value Sports (PVS) in the Social Life Junior High School Students in Indonesia



<https://doi.org/10.53905/inspiree.v2i1.30>

\*Ahmad Hamidi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

### ABSTRACT

### ARTICLE INFO

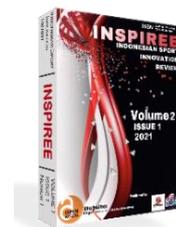
**The purpose of the study.** This study aims to determine the extent of the application of the positive values of sports in students' social life.

**Materials and methods.** This study describes the application of the positive values of sports to students of SMP Negeri 1 Takokak, Cianjur Regency. The method used in this research is a survey method, and the data collection technique uses a questionnaire. The variable in this study is the application of the positive values of sports to students at SMP Negeri 1 Takokak, Cianjur Regency. The application of positive values in question is the attitudes possessed by students that apply in general social life. Measured through a questionnaire with the following factors: Internal factors, including: discipline, responsibility, sportsmanship. External factors, including: cooperation, mutual respect and help.

**Results.** Based on the distribution table of the categorization of the application of positive sports values, 8 respondents (6.67%) had the "Very Good" category, 35 respondents (29.17%) had the "Good" category, 38 respondents (31.66%) had the category "Enough", 31 respondents (25.83%) had the "Poor" category, 8 respondents (6.67%) had the "Very Less" category.

**Conclusions.** Based on the research results, it can be seen that the implementation of the positive values of sports with internal factors includes: discipline, responsibility, sportsmanship. External factors, including: cooperation, mutual respect and help are in the good category 29.17% (35 students) and the fair category 31.66% (38 students).

**Keywords:** *positive values of sports, social life of students.*



#### Article History:

Received: December 06, 2021

Accepted: Januari 26, 2021

**Published: January 27, 2021**

### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif, dan semosional, dalam kerangka system Pendidikan (Rosdiani, 2013). Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motoric, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai. Olahraga merupakan salah satu alat bersosialisasi dengan masyarakat di sekolah karena dengan berolahraga akan terjadi suatu kontak social yaitu adanya suatu komunikasi antar individu sehingga mereka akan mengenal satu sama lain. Siswa SMP termasuk dalam kategori usia

\* Corresponding Author: Ahmad Hamidi, e-mail: [ahmadhamidi@upi.edu](mailto:ahmadhamidi@upi.edu)

Authors' Contribution: a-Study design; b-Data collection; c-Statistical analysis; d-Manuscript preparation; e-Funds collection.



© 2021 The Author. This article is licensed CC BY SA 4.0. visit [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

remaja, pada usia ini merupakan usia dalam pencarian jati diri dan ingin menunjukkan dirinya dalam masyarakat. Mereka dalam bergaul dengan teman sebaya akan lebih mudah untuk menyesuaikan diri dalam kelompok bermain. Dari pergaulan ini mereka membentuk kelompok sendiri atau biasa disebut geng, dimana antara anggota-anggota geng hubungannya biasanya sangat baik dan solid.

Macam-macam kegiatan olahraga di sekolah antara lain intrakurikuler, ekstrakurikuler, class meeting atau olahraga antar kelas. Waktu pelaksanaannya bisa pada waktu setelah ujian semester maupun selama satu semester yang dilaksanakan pada sore hari setelah jam pelajaran selesai atau pertandingan antar kelas yang diawali dengan adanya tantangan dari kelas lain yang bukan merupakan program sekolah. Dari berbagai kegiatan olahraga di sekolah, tentunya mempunyai dampak, baik positif maupun negative karena dalam olahraga mempunyai nilai positif maupun negative yang diakibatkan oleh interaksi social. Dampak olahraga akan berpengaruh pada kehidupan social keseharian siswa. Kondisi tersebut juga terjadi pada siswa-siswa SMP 1 Takokak, melalui berbagai kegiatan olahraga yang diikuti oleh para siswa baik dalam kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler, class meeting atau olahraga antar kelas diharapkan mampu mendorong sikap-sikap positif dari para siswa yang diantaranya adalah sikap sportivitas yang tinggi yang ditunjukkan dari kesiapan siswa menerima kemenangan maupun kekalahan dalam kompetisi olahraga baik antar kelompok dalam kelas maupun antar kelas, rasa kedisiplinan, rasa saling memiliki dan kebutuhan kerjasama guna mewujudkan tujuan Bersama serta menumbuhkan sikap kepemimpinan dalam hal mengkoordinasi berbagai kepentingan dari berbagai kelompok siswa. Kegiatan olahraga yang diselenggarakan di sekolah juga sering kali memicu timbulnya sikap negative diantara kelompok siswa seperti adanya loyalitas yang terlalu tinggi pada kelompoknya atau kelasnya yang seringkali memicu sikap meremehkan atau tidak menghargai eksistensi dari kelompok lain serta sikap tidak menerima kekalahan kelompoknya atau kelasnya yang dapat memicu keributan dengan kelompok atau kelas lainnya.

Remaja adalah mereka yang mengalami masa transisi (peralihan) dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yaitu antara usia 12-13 tahun hingga usia 20-an, perubahan yang terjadi termasuk drastis pada semua aspek perkembangannya yaitu

meliputi perkembangan fisik, kognitif, kepribadian, dan sosial (Gunarsa, 2006). Adapun menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Sementara itu, menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Perbedaan definisi tersebut menunjukkan bahwa tidak ada kesepakatan universal mengenai batasan kelompok usia remaja. Namun begitu, masa remaja itu diasosiasikan dengan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini merupakan periode persiapan menuju masa dewasa yang akan melewati beberapa tahapan perkembangan penting dalam hidup.

Siswa SMP tergolong dalam kategori dimana dalam masa remaja usia sekolah menengah yang sedang tumbuh dan berkembang menjadi dewasa dimana usia tersebut menjadi proses pematangan mental sosial dan fisik. Usia remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Ia tidak mau dipanggil anak karena fisiknya yang sudah tumbuh besar seperti orang dewasa dan disebut dewasapun mereka belum termasuk didalamnya karena pematangan fisik dan psikis yang belum matang seperti orang dewasa. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh (Monks, FJ., 1999) yaitu anak remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas ia tidak termasuk dalam golongan anak dan juga dalam golongan orang dewasa atau orang tua, remaja diantara anak dan dewasa. Remaja masih belum mampu menguasai fungsi-fungsi fisik maupun psikis. Fungsi dari emosi adalah menawarkan pola persiapan tindakan tersendiri yang masing-masing menuntun kita kearah yang terbukti berjalan baik ketika menghadapi tantangan yang berulang-ulang dalam kehidupan manusia (Goleman, 1997).

Dari kedua teori tersebut apabila dicocokkan pada remaja siswa SMP yang kebanyakan masih belum mampu mengendalikan emosinya dalam melakukan aktivitas atau mengambil keputusan. Hal ini dapat terlihat dari adanya tawuran antar siswa dan tindakan negatif lainnya. Menurut Harsuki (2003) olahraga sebagai kata majemuk berasal dari kata olah dan raga. Olah artinya untuk mengubah atau untuk mematangkan, seperti olah tanah yang berarti menyiapkan tanah agar dapat ditanami. Arti yang lain adalah upaya untuk menyempurnakan, seperti dijelaskan dalam kamus

besar bahasa Indonesia. Interpretasi lain adalah bahwa kata olah merupakan perubahan bunyi ulah, jadi dari kata ulah raga. Ulah artinya perbuatan, tindakan atau tingkah (laku) hingga ulah raga dapat disamakan dengan aktivitas fisik.

Definisi Olahraga yang dikemukakan Matveyev dalam Lutan Rusli (2003), bahwa olahraga merupakan kegiatan otot yang energik dan dalam kegiatan itu atlet memperagakan kemampuan gerakanya (performan) dan kemauannya semaksimal mungkin. Definisi Olahraga yang dikemukakan UNESCO dalam Lutan (2003) yaitu aktivitas fisik berupa permainan yang berisikan perjuangan melawan unsur-unsur alam, orang lain ataupun diri sendiri. Definisi Olahraga yang dirumuskan oleh Dewan Eropa pada tahun 1980 dalam Lutan (2003), yang berbunyi olahraga sebagai olahraga spontan, bebas, dan dilaksanakan dalam waktu luang. Olahraga adalah aktivitas gerak manusia menurut teknik tertentu dalam pelaksanaannya ada unsur bermain: ada rasa senang, dilakukan waktu luang, aktivitas dipilih (sukarela), kepuasan dalam proses, jika tidak dilaksanakan ada sanksi dan nilai positif. Olahraga dilakukan tidak hanya semata-mata mengisi waktu senggang atau hanya sekedar memanfaatkan fasilitas yang tersedia namun lebih dari itu, seperti yang dikatakan oleh M. Sajoto (1988) bahwa ada empat dasar tujuan manusia melakukan kegiatan olahraga sekarang ini yaitu: 1) Mereka melakukan olahraga untuk rekreasi, olahraga untuk rekreasi dilakukan dengan tujuan untuk mengembalikan kondisi tubuh baik jasmani maupun rohani setelah lelah beraktivitas. 2) Tujuan pendidikan, olahraga dengan tujuan pendidikan dapat dirumuskan sebagai metode pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dipilih dan terus dilakukan dengan sepenuhnya memperhatikan nilai-nilai didalam pertumbuhan, perkembangan dan kelakuan manusia. 3) Mencapai tingkat kesegaran jasmani tertentu, dengan mencapai tingkat kesegaran jasmani tertentu, maka seseorang akan mampu melakukan kegiatan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. 4) Mencapai sasaran atau prestasi tertentu, kegiatan olahraga yang dilakukan tidak hanya untuk mengisi waktu luang saja tetapi untuk mencapai prestasi tertentu dalam bidang olahraga.

Salah satu tujuan olahraga adalah untuk pendidikan, dimana kegiatan olahraga ini termasuk dalam bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini merupakan bagian yang integral

dari pada pendidikan secara keseluruhannya. Jadi jelaslah bahwa tujuan akhir dari semua usaha pendidikan di Indonesia ini adalah seperti yang tercantum dalam Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN), Ketetapan MPR No. IV/MPR/1978, dalam Imam Suyudi (1978, 1516), yang menyatakan bahwa, Pendidikan Nasional berdasarkan atas Pancasila dan bertujuan untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusiamanusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Untuk mencapai pendidikan nasional yang telah dirumuskan secara lebih khusus lagi tetapi tidak meninggalkan hakekat yaitu yang berupa tujuan institusi pendidikan keguruan. Jadi tujuan institusi tersebut merupakan pengawasan dari pada tujuan Pendidikan Nasional yang lebih dekat. Selanjutnya tujuan institusi ini masih harus dikhususkan lagi tanpa kehilangan hakekatnya menjadi tujuan-tujuan khusus masing-masing bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan keguruan termasuk bidang studi olahraga dan kesehatan.

Bermain merupakan peristiwa yang sangat digemari oleh anak-anak. Melalui macam-macam permainan yang dilakukan oleh anak-anak, banyak fungsi-fungsi kejiwaan yang dapat dikembangkan. Kecepatan proses berpikir, kestabilan emosi, sportifitas, kepatuhan terhadap peraturan-peraturan dan masih banyak sekali sifat-sifat kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh karena dalam peristiwa bermain pada khususnya dan pada kegiatan-kegiatan olahraga umumnya, banyak kejadian-kejadian yang dapat memacu perkembangan mental anak-anak, termasuk proses berpikir, kestabilan emosi dan sifat-sifat kepribadian yang dapat dibenarkan dan diterima oleh masyarakat. Di dalam suatu kegiatan olahraga (bermain bola, kasti, naik gunung, dll) maka akan terjadi hubungan antara pelatih dan pemain, pemain dan pemain, pemain dan wasit, wasit dan pelatih, yang kesemuanya akan menjadikan suasana pendidikan. Di sini akan dapat dibentuk disiplin, saling mengenal etika, jiwa sportif, dan juga mengenal lingkungannya.

Keakraban bergaul merupakan modal utama untuk mengadakan komunikasi sosial hubungan dengan masyarakat. Pendekatan jarak sosial dapat terjadi dan dipupuk melalui keakraban bergaul antar individu, individu dengan kelompok,

kelompok dengan kelompok. Dalam latihan olahraga bersama, dalam pesta-pesta olahraga sekolah, daerah, nasional ataupun dunia yang diorganisir secara baik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pemupukan keakraban bergaul ini. Oleh karena dalam suasana itu semua peserta merasa satu kepentingan yaitu ingin mensukseskan latihan-latihan dan pesta-pesta olahraga.

Secara alami manusia senang bermain. Melalui peristiwa bermain ini banyak hal yang positif yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan individu. Maka dari itu perlu sekali anak-anak dibekali macam-macam kegiatan yang dapat memberikan kesenangan hidup anak nantinya. Pengisian waktu luang adalah merupakan masalah yang banyak dipikirkan oleh tokoh-tokoh dunia pendidikan. Banyak anak yang mengisi waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan yang kadang-kadang merugikan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh karena anak-anak tidak memiliki bekal yang cukup dan bermanfaat bagi kepentingan kehidupan anak pada hari esok. Pengisian waktu luang dengan kegiatan-kegiatan berolahraga akan memberikan pengaruh terhadap pemeliharaan kesehatan tubuh juga akan sangat baik bagi penyegaran jiwa, dan usaha-usaha. Jadi jelas disini pertumbuhan dan perkembangan kegemaran akan peristiwa bermain akan dapat dimulai dari kehidupan sekolah melalui olahraga pendidikan. Manfaat dan nilai-nilai akan dapat dinikmati para siswa dalam kehidupannya khususnya bagi pengisian waktu luang.

Menurut Iykrus (2014) yang berjudul "Pembentukan Nilai-Nilai Sosial Pada Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani diajarkan dengan baik, dapat memberikan sumbangan pada pembentukan nilai-nilai sosial pada masyarakat kelak, dengan cara memimpin siswa melaksanakan olahraga secukupnya. Selanjutnya Aditia (2015) menyatakan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri di Kabupaten Wonosobo telah mampu menerapkan nilai-nilai positif olahraga dalam interaksi social mereka di lingkungan sekolah dengan baik Pada kenyataannya berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa di SMP 1 Takokak khususnya pada saat penyelenggaraan kegiatan-kegiatan pertandingan olahraga seperti class meeting sering menimbulkan perselisihan antar kelompok siswa akibat berbagai hal seperti tidak terima atas kekalahan, tidak terima ejekan-ejekan dari kelompok atau kelas lain, tidak terima dengan keputusan wasit,

tidak terima dengan peraturan yang diterapkan panitia maupun yang lainnya. Melihat kasus tersebut maka timbul keinginan peneliti untuk melakukan kajian tentang "Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga pada Kehidupan Sosial Siswa.

## METODOLOGI

### *Study participants*

Populasi penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Takokak yang berjumlah 384 anak.

### *Study organization*

Variabel dalam penelitian ini adalah penerapan nilai-nilai positif olahraga pada siswa di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur. Penerapan nilai-nilai positif yang dimaksud adalah sikap yang dimiliki oleh siswa yang berlaku dalam kehidupan sosial yang bersifat umum. Diukur melalui angket dengan faktor sebagai berikut : Faktor Intern, meliputi : Disiplin, Tanggung Jawab, Sportivitas. Faktor Ekstern, meliputi : Kerjasama, Saling Menghargai, Tolong Menolong. Dilakukan pengkategorian yang di susun menjadi lima kategori yaitu: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, dan Sangat Kurang. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian, menggunakan metode survei dan data yang dikumpulkan menggunakan angket atau kuisioner. Untuk memberikan gambaran mengenai angket yang akan di gunakan dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisinya sebagai berikut:

*Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Penelitian*

Variabel	Indikator	Sub indikator	Item	Total
Sikap Sosial siswa dalam Pembelajaran Penjas di SMP Negeri 2 Melati	Intern	Disiplin	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
		Tanggung Jawab	8, 9, 10, 11, 12	5
		Sportivitas	13, 14, 15	3
	Ekstren	Kerjasama	16,17, 18, 19, 20, 21, 22	7
		Saling Menghargai	23,24, 25, 26, 27,28	6
		Tolong Menolong	29,30,31, 32, 33	5
Total				33

### *Testing procedure.*

Indikator tersusun dalam kisi-kisi angket diatas, selanjutnya kisi- kisi tersebut dijadikan acuan untuk menyusun pertanyaan yang disebarakan dalam bentuk angket. Menurut Sugiyono (2010) setiap item yang menggunakan skala Likert. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

*Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian*

Alternatif Jawaban	Ukuran Penilaian
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

$$= \left[ \frac{n}{n-1} \right] 1 - \left[ \frac{\sum Si^2}{S} \right]$$

Keterangan :

$T_L$	= Koefisien reliabilitas tes
$n$	= Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes
$1$	= Bilangan Konstan
$\sum Si^2$	= Jumlah variasi skor dari tiap-tiap butir item
$S^2$	= Varian total

Equation 1. Koefisien reliabilitas test

Analisis uji reliabilitas data pada uji coba instrumen ini diolah menggunakan program SPSS versi 24. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk histogram. Pengkategorian disusun menjadi lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang.

Tabel 3. Acuan Klasifikasi Kategori Jawaban Pernyataan

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Baik
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Baik
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Cukup
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Kurang Baik
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang

Keterangan :

$X$	= Skor
$M$	= Mean
$SD$	= Standar Deviasi

Sumber: Saifudin Azwar (2010)

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data dengan rumus persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu rumus dari Anas (2011) adalah sebagaiberikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

persentase  $f$  = frekuensi  $p$   
 $N$  = Number of Cases (Jumlah subjek atau responden)

Equation 2. Rumus Persentase

## HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini berupa data yang di deskripsikan untuk mengetahui gambaran tentang sikap sosial siswa dalam pembelajaran penjas di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur. Responden mengisi angket dengan 33 butir pertanyaan dengan menggunakan 4 alternatif jawaban, yang meliputi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan pengolahan data yang telah

dilakukan. Sikap sosial siswa dalam pembelajaran penjas di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Deskriptif statistik penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur

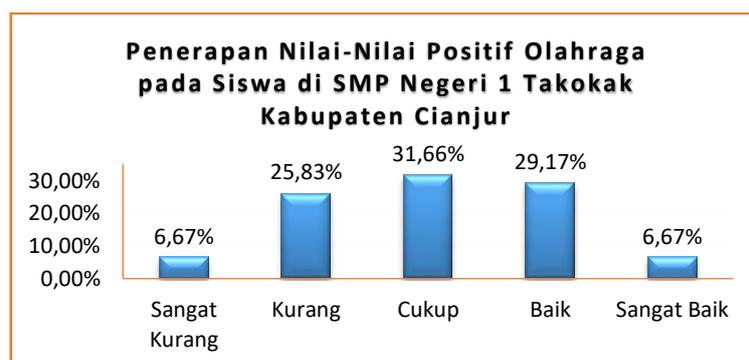
Mean	113.1667
Median	113.5000
Modus	99
Std. Deviasi	10.76200
Minimum	83
Maximum	132

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berdasarkan skor dari faktor internal dan eksternal. Data penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur didapat, maka dikonservasikan kedalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Data dari tabel distribusi. Pengkategorian Sikap Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Penjas di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur, yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kategori Penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur.

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X \geq 129.3096$	8	6.67%	Sangat Baik
2	$129.3096 \leq x < 118.5477$	35	29.17%	Baik
3	$118.5477 \leq x < 107.7857$	38	31.66%	Cukup
4	$107.7857 \leq x < 97.0237$	31	25.83%	Kurang
5	$X \leq 97.0237$	8	6.67%	Sangat Kurang
Jumlah		120	100%	

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur yaitu sebanyak 8 responden (6.67%) memiliki kategori "Sangat Baik", 35 responden (29.17%) memiliki kategori "Baik", 38 responden (31.66%) memiliki kategori "Cukup", 31 responden (25.83%) memiliki kategori "Kurang", 8 responden (6.67%) memiliki kategori "Sangat Kurang". Berikut akan disajikan dalam bentuk diagram batang untuk memudahkan dalam memahami tabel :



Grafik 1. Diagram Batang Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga Pada Siswa di SMP Negeri 1 Takokak Kabupaten Cianjur.

Penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur terdiri atas faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas. Yang termasuk dalam faktor eksternal meliputi kerjasama, saling menghargai, dan tolong menolong.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur yang berdasarkan dari faktor intern dan ekstern. Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur berada dalam kategori "Cukup" atau sebesar 31,66%, hal itu dikarenakan masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan olahraga, sehingga faktor intern dan ekstren tidak tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan analisis faktor internal penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur memiliki kategori "Baik" atau sebesar 33.34%. Hal ini menunjukkan bahwa antusias siswa dalam mengikuti kegiatan olahraga sudah cukup baik karena faktor dalam pribadi siswa ingin mengikuti kegiatan olahraga cukup maksimal didasari oleh faktor sportifitas siswa yang baik. Pada dasarnya kegiatan olahraga mendidik siswa untuk mampu memberikan keputusan secepat mungkin secara tepat dan harus memiliki jiwa sportifitas yang menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran. Faktor kedua yaitu faktor eksternal yang masuk dalam kategori "cukup", berdasarkan analisis semua indikator yaitu kerjasama, saling menghargai, dan tolong menolong sudah dilakukan siswa dalam berkegiatan sehingga memiliki hasil yang cukup baik untuk faktor eksternal. Hal ini sejalan dengan pendapat Baron, Robert A., (2005) yang menyebutkan "salah satu sumber penting yang dapat membentuk sikap yaitu dengan mengadopsi sikap orang lain melalui proses pembelajaran sosial". Ini menunjukkan bahwa faktor pendukung dari luar diri siswa direspon dengan baik sehingga siswa memiliki perlakuan baik terhadap sesama. Sehingga keadaan ini menuntut siswa untuk mampu membagi rasa dan perilakunya agar mampu memberikan hal yang terbaik. Selain itu, kecenderungan siswa yang harus selalu menyelesaikan tugas dengan baik ini dapat mengimplikasikan ke dalam kehidupan

sehari-hari. Dengan adanya pola interaksi antar sesama dalam kehidupan sehari-hari maka siswa harus mampu berinteraksi dengan baik.

Secara garis besar penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur masuk dalam kategori "cukup", hal tersebut tentunya bisa menjadi masukan kepada pihak sekolah khususnya guru olahraga untuk bisa meningkatkan kualitas kegiatan olahraga agar siswa mampu bersikap sosial dengan baik terhadap sesama. Baik di dalam kegiatan olahraga, kegiatan lainnya ataupun di dalam sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa penerapan nilai-nilai positif olahraga di SMP Negeri 1 Takokak Kab. Cianjur berada pada kategori sangat baik 6.67% (8 siswa), kategori baik 29.17% (35 siswa), kategori cukup 31.66% (38 siswa), kategori kurang 25.83% (31 siswa), dan kategori sangat kurang 6.67% (8 siswa).

## HAMBATAN DAN KENDALA

Peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kekurangan dan kelemahan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain : 1) Pengambilan data dengan instrument angket yang memungkinkan masih adanya faktor-faktor lain yang belum dapat digali lebih dalam. 2) Jumlah responden untuk ujicoba penelitian yang sedikit dikarenakan waktu yang sangat terbatas. 3) Peneliti tidak mampu untuk mengontrol keseriusan responden dalam menjawab pernyataan pada angket penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, D. A. (2015). *Survei penerapan nilai-nilai positif olahraga dalam interaksi social antar siswa di SMA Negeri Se-Kabupaten Wonosobo*.
- Anas, S. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Press.
- Ashar, B. (2020). Analisis Kemampuan Smash Bola Voli Dari Perspektif Daya Ledak Otot Tungkai Kaki Pada Atlet: Indonesisa. *INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review*, 1(2), 84–89. <https://doi.org/10.53905/inspiree.v1i2.10>
- Azari, A., & Zulkifli. (2020). Action Reasearch: Kemampuan Gerakan Radslag Melalui Metode Bagian Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Senam: Radslag Movement Ability Through Part Methods In Improving Gymnastics Learning Outcomes. *INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review*, 1(1), 45–56.



<https://doi.org/10.53905/inspiree.v1i1.7>

Baron, Robert A., D. B. (2005). *Psikologi Sosial Jilid 2 Edisi Kesepuluh. alih Bahasa: Ratna Djuwita,dkk.* Erlangga.

Goleman, D. (1997). *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional); Mengapa EI lebih penting dari IQ.* PT. Gramedia Pustaka Utama.

Harsuki. (2003). *Perkembangan Olahraga Terkini.* Rajagrafindo Persada.

Iqbal, M. (2020). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Dalam Penerapan Multimedia Interaktif Pada Cabang Olahraga Futsal. *INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review*, 1(2), 75–83. <https://doi.org/10.53905/inspiree.v1i2.9>

Iyakrus. (2014). *Pembentukan nilai-nilai social pada pendidikan jasmani di sekolah dasar.*

Lutan, R. (2003). *Self Esteem: Landasan Kepribadian.* Bagian Proyek Peningkatan Mutu Organisasi dan Tenaga Keolahragaan Dirjen Olahraga Depdiknas.

Monks, FJ., K. (1999). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya.* Gajah Mada University Press.

Pardilla, H. ., Henjilito, R. ., Asilestari, P. ., & Husnayadi, I. . (2020). Decreased Athlete Motor Skills: Before And After Activity Coronavirus Disease (Covid-19) Pandemic. *INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.53905/inspiree.v1i2.6>

Rosdiani, D. (2013). *Belajar dan Pembelajaran.* Rineka Cipta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

TAUHID, I., Aufan, R. ., & Siregar, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama: Indonesia. *INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review*, 1(3), 105–115. <https://doi.org/10.53905/inspiree.v1i3.11>

WHO. *Maternal Mortality:* World Health Organization; 2014

## LAMPIRAN

---

### Informasi Tentang Penulis:

**Dr. Ahmad Hamidi, S.Pd, M.Pd**

Email: [ahmadhamidi@upi.edu](mailto:ahmadhamidi@upi.edu); Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia; Alamat Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia, 40154.

