

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dunia keolahragaan sangat luas jangkauannya tidak hanya terbatas pada ilmu pengetahuannya saja, olahraga juga telah menjelma menjadi suatu sajian yang dapat dinikmati wujudnya sebagaimana sebuah pertunjukan. tidak dapat di pungkiri bahwasannya beberapa cabang olahraga sangat di gemari dengan keunikan karakteristik dari cabang olahraga masing-masing.

Sportainment secara Etimologis berasal dari bahasa inggris merupakan penggabungan antara dua kata *sport* dan *entertainment*, yang berarti olahraga dan hiburan, menurut Michael Goldman dalam jurnal Sportainment: Changing Pace Limited over cricket In South Africa menyatakan “*The premise of the new format of the game was that this series was changing the way cricket was traditionally played and viewed, Sportainment – the combination of sport and entertainment*”

Secara istilah berdasarkan penjabaran penulis bahwa sportainment adalah tayangan olahraga baik, langsung atau tunda (*recorded*) dan disajikan menjadi sebuah karya jurnalistik yang dapat dikonsumsi oleh semua kalangan penggemar olahraga untuk tujuan menghibur. Tidak hanya tayangan pertandingan olahraganya namun bisa berupa, highlight dan kabar seputar keseharian atlet. Selain olahraga populer seperti sepak bola *Barclays primer league*, *La liga* dan bola basket NBA dalam perkembangannya olahraga ekstrim (*Extreme sport*) seperti *skateboard*, *BMX*, *parkour*, *Tricking*. juga sering di angkat dalam sportainment yang di namakan dengan *X-Games*.

Kebutuhan untuk menyaksikan pertandingan olahraga sudah menjadi kebutuhan pokok khususnya bagi yang berkecimpung di dunia keolahragaan, baik sebagai atlet ataupun pelatih. Umumnya terjadi demikian pula pada masyarakat. Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia sebagai salah satu kiblat dalam perkembangan olahraga di Indonesia. maka penulis ingin menggali lebih dalam lagi mengenai minat Mahasiswa FPOK terhadap Sportainment (Hiburan Olahraga). Crow and Crow, ( Johny Killis: 1988)

minat adalah pendorong yang menyebabkan seseorang memberi perhatian terhadap orang, sesuatu, aktivitas-aktivitas tertentu.

Sportainment selain untuk memenuhi kebutuhan hiburan, bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai tentang berbagai pembaruan dalam olahraga. Bagi mahasiswa fakultas pendidikan olahraga dan kesehatan sendiri dapat menjadi sarana referensi dari apa yang di temukan dalam perkuliahan sehari- hari dengan apa yang terjadi di dalam kehidupan sebenarnya dalam aspek prestasi atlet maupun dalam kepelatihan sehingga tidak hanya berdasarkan teori yang didapatkan di kelas tetapi dengan melihat fakta yang ada.

Mahasiswa fakultas pendidikan olahraga dan kesehatan atau sebut saja mahasiswa olahraga setelah lulus sebagian besar memiliki cita-cita untuk bekerja di bidang olahraga juga sebagaimana dengan ilmu dan gelar yang di dapatkan dari pendidikanya, menimbang akan hal tersebut maka penulis berharap dengan adanya penelitian ini akan menjadi sumber pengetahuan untuk membuka wawasan lebih luas lagi di kalangan mahasiswa olahraga.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada paparan latar belakang masalah semabagimana telah penulis sampaikan di atas, maka yang menjadi focus telaahan adalah terkait dengan sejauh mana minat mahasiswa departemen pendidikan kepelatihan dalam menggali informasi serta meningkatkan pengerahuan, khususnya yang berhubungan dengan berita serta informasi terkini dalam kegiatan olahraga, baik dalam lingkup loka, nasional, maupun yang terjadi pada tataran yang lebih luas, yakni yang terjadi pada beberapa Negara yang emiliki prestasi mumpuni dalam bidang olahraga. Dengan demikian penulis dapat merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana minat mahasiswa FPOK terhadap sportainment?
2. Bagaimana kecenderungan mahasiswa FPOK dalam memilih berita dan informasi melalui sportainment?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya. Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah untuk:

1. Mengetahui bagaimana minat mahasiswa FPOK terhadap pemberitaan olahraga/ sportainment?
2. Mengetahui bagaimana kecenderungan mahasiswa FPOK dalam memilih berita dan informasi melalui sportainment?

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis :
  - a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat membantu mengungkap berbagai hal yang bermanfaat.
  - b. Hasil penelitian ini di harapkan dapat membantu mengungkap berbagai hal secara tepat sasaran, dan tanggung jawab dalam perkembangan ilmu pengetahuan sosiologi dan jurnalistik olahraga.
2. Secara praktis :
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi seluruh lapisan masyarakat yang menekuni dunia keolahragaan.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rekomendasi dalam rangka mengembangkan pengetahuan terhadap bidang Sportainment .

### **E. Batasan Penelitian**

Untuk menghindari luasnya lingkup permasalahan yang memungkinkan akan memperoleh hasil yang tidak memuaskan, maka peneliti akan membatasi sesuai dengan tujuan penelitian agar dapat diperoleh hasil yang sesuai yang diharapkan. Adapun pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas penelitian adalah minat mahasiswa.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sportainment.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas pendidikan olahraga dan kesehatan.
4. Sampel penelitian adalah mahasiswa jurusan Pendidikan kepelatihan olahraga (PKO) Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR), Ilmu keolahragaan (IKOR), dan Pendidikan guru sekolah dasar pendidikan jasmani (PGSD Penjas) sebanyak 30 orang.
5. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian deskriptif kuantitatif.
6. Instrumen yang digunakan penelitian ini adalah angket minat

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak ada kesalahan dalam menafsirkan dan memberikan kemudahan penelitian ini, maka penulis akan menguraikan beberapa istilah yang di gunakan dalam penelitian khususnya yang sesuai dengan masalah yang akan di teliti antara lain sebagai berikut :

1. Minat adalah pendorong yang menyebabkan seseorang memberi perhatian terhadap orang, sesuatu, aktivitas-aktivitas tertentu. (Johny Killis: 1988) Dalam konteks penelitian ini yang dimaksud dengan minat adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas yang berada dalam lingkungannya, sehingga menimbulkan keinginan untuk terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam aktivitas tersebut.
2. Sportainment secara Etimologis berasal dari bahasa inggris merupakan penggabungan antara dua kata *sport* dan *entertainment*, yang berarti olahraga dan hiburan. Dalam konteks penelitian ini yang dimaksud dengan sportainment adalah sebuah hasil karya jurnalistik olahraga yang berfungsi sebagai sarana hiburan bagi orang-orang yang bergerak di bidang olahraga.

## **G. Struktur Organisasi Skripsi**

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut ini rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB 1: Pendahuluan meliputi Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, Struktur Organisasi Skripsi.
2. BAB II: Kajian Pustaka, dalam Kajian Pustaka berisikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu tentang Hakekat Minat, Hakekat Mahasiswa, Hakekat, Sejarah Olahraga, Definisi Sportainment, Jurnalistik Olahraga. Deskripsi Teoritis.
3. BAB III: Metode Penelitian membahas mengenai Metode Penelitian, Populasi dan Sampel, Desain Penelitian, Instrumen Penelitian, pelaksanaan Penelitian, Prosedur Penelitian.
4. BAB IV: Berisi tentang hasil penelitian, Analisis Data dan Diskusi Temuan.
5. BAB V: Kesimpulan dan Saran membahas Kesimpulan hasil Penelitian dan Saran-saran.