

**SURVEY KETIDAKGEMARAN GENERASI MUDA PADA OLAH RAGA  
DI PERUMAHAN DUKUH BIMA, KOTA LEGENDA**

**Karya Tulis Ilmiah**

Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan



Disusun oleh :

**Gusty Ayu Pratiwi**

**NIS : 161710137**

**SMA Al – Muslim**

Jalan Raya Setu, Kp. Bahagia, Telp. 88335907 Fax. 8831167 , 88362227

Tambun – Bekasi

2018

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**SURVEY KETIDAKGEMARAN GENERASI MUDA PADA OLAH RAGA**  
**DI PERUMAHAN DUKUH BIMA, KOTA LEGENDA**

Bidang Penelitian : Olahraga  
Nama : Gusty Ayu Pratiwi  
NIS : 161710137  
Email : gpratiwi419@yahoo.com  
Alamat : Jl. Bima Citra 7 no. 3, Dukuh Bima, Kota Legenda  
Telp : 082299198997

Menyatakan bahwa substansi ini, yang berjudul “ Survei Ketidakgemaran Generasi Muda Pada Olahraga di Perumahan Dukuh Bima, Kota Legenda ” telah direvisi dan disetujui atau disahkan oleh guru pembimbing.

Disahkan pada tanggal.....

Pembimbing

Peneliti

Drs. Bambang Wisnugroho

Gusty Ayu Pratiwi

Tambun,.....2018

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SURVEY KETIDAKGEMARAN GENERASI MUDA PADA OLAH RAGA  
DI PERUMAHAN BIMA CITRA, DUKUH BIMA, KOTA LEGENDA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Gusty Ayu Pratiwi**

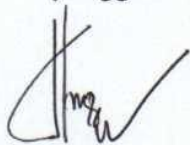
**NIS : 161710137**

Telah disetujui dan dipertahankan di depan Dewan Penguji (Penyanggah)  
pada tanggal *9 Oktober 2018*

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

Penyanggah



Cici Pratama

Pembimbing



Drs. Bambang Wisnugroho

Tambun, *12 Oktober* .....2018



Kepala SMA Al – Muslim

Dra. Reni Nurhidayati

## **MOTTO**

*“Intelligence is not the determinant of success, but hard work is the real determinant of your success”*

( Kecerdasan bukan penentu kesuksesan, tetapi kerja keras merupakan penentu kesuksesanmu yang sebenarnya )

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmannirahim*

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat, kemudahan, dan nikmat – Nya sehingga penulis dapat menyusun karya tulis ini hingga selesai.

Penyusunan karya tulis ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan yang telah di tetapkan oleh pihak sekolah. Kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan karya tulis ini dari awal pembuatan hingga selesai. Tentunya penulis menyampaikan terima kasih terutama kepada :

1. Ibu Dra. Reni Nurhidayati, selaku kepala sekolah di SMA Al – Muslim Tambun selalu memberikan arahan secara umum, penjelasan, dan dukungan untuk tetap semangat dalam menyelesaikan karya tulis.
2. Bapak Drs. Bambang Wisnugroho, selaku pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, penjelasan, dan dukungan untuk tetap bersemangat menyelesaikan karya tulis.
3. Ibu Cici Pratama, selaku dewan penyanggah / penguji yang mengarahkan penulis untuk menyelesaikan karya tulis.
4. Ibu Ainun Jariah, S.Pd.I selaku wali kelas yang telah menyemangati dan mengingatkan untuk menyelesaikan karya tulis.
5. Ibu Siti Mugi Rahayu, selaku bidang kurikulum yang telah mengingatkan dan membantu dalam karya tulis.
6. Para dewan guru SMA Al – Muslim yang telah memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian karya tulis.
7. Orang tua dan keluarga penulis, yang selalu mendukung serta mendoakan yang sangat berharga untuk penulis dan sudah menyemangati untuk menyelesaikan karya tulis.
8. Teman – teman yang turut serta membantu, memotivasi, dan memberikan dukungan untuk tetap bersemangat menyelesaikan karya tulis, khususnya kelas XII IPS.
9. Dan seluruh masyarakat generasi muda di Dukuh Bima yang bersedia menjadi responden karya tulis ini.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, kritik, dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan karya tulis ini. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun orang lain, dan pihak – pihak yang berkepentingan.

Bekasi, 9 Oktober 2018

Penulis

Gusty Ayu Pratiwi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah.....	2
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Manfaat.....	3
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	4
B. Hipotesis.....	5
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Survei.....	6
B. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian.....	6
C. Devinisi Operasional.....	6
D. Populasi dan Sampel.....	7
E. Instrumen Penelitian dan Bahan Penelitian.....	7
F. Cara Penelitian.....	7
G. Tempat dan Waktu Penelitian.....	7
H. Analisis Data.....	7
<b>BAB IV. INSTRUMEN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	9
B. Pembahasan.....	29
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	30
B. Saran.....	30

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	31
<b>LAMPIRAN</b> .....	32
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	35

**SURVEY KETIDAKGEMARAN GENERASI MUDA PADA OLAH RAGA  
DI PERUMAHAN DUKUH BIMA, KOTA LEGENDA**

**Gusty Ayu Pratiwi**

**XII IPS**

**SMA Al – Muslim, Jl. Raya Setu Kampung Bahagia, Tambun Selatan**

**ABSTRAK**

*Olahraga adalah salah satu aktivitas fisik yang berguna untuk meningkatkan kebugaran dalam tubuh. Dalam dunia olahraga, banyak memiliki beberapa jenis cabang olahraga, seperti bola voli, bola basket, sepak bola / futsal, bela diri dan sebagainya. Olahraga pun juga memiliki dampak positif, diantaranya mengurangi risiko penyakit, bisa lebih aktif dalam melakukan kegiatan, bisa mengubah sifat yang selalu berdiam diri menjadi bersosialisasi, bisa mencapai potensi pertumbuhan yang diinginkannya, dapat menyerap informasi atau pengetahuan yang diberikan, bisa membakar banyak kalori yang berada ditubuh kita, dapat membantu jadwal tidur kita lebih enak, dapat menghilangkan stress, dapat menyehatkan jantung dan pembuluh darah, serta dapat melatih otot kaki karena dengan itu kita bisa semakin gesit dan cepat serta kekuatan pada otot kaki menjadi lebih baik. Metode yang digunakan peneliti adalah survei, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang sama atau sejenisnya dari berbagai orang dengan menggunakan angket atau kuesioner. Populasi dari penelitian ini adalah banyaknya generasi muda di perumahan Dukuh Bima. Sampel yang digunakan oleh penulis berjumlah 25 generasi muda di perumahan Dukuh Bima secara acak sederhana dengan menggunakan google form. Instrumen penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah instrument kuesioner. Angket atau alat yang digunakan berupa 20 daftar pertanyaan dan penelitian ini akan menggunakan angket yang bersifat semi terbuka dan tertutup. Sebagian besar responden adalah perempuan (60%) yang berusia 12 sampai 20 tahun (100%) dan berpendidikan SMP dan SMA (36%). Responden yang memilih alasan tidak menyukai olahraga, yaitu karena tidak ada waktu (56%). Responden jarang berolah raga dengan seluruh anggota keluarganya (56%). Responden terpengaruh oleh teknologi / gadget (88%). Responden memegang / memainkan handphone sekitar > 3 jam (56%) dan responden menggunakan handphone untuk membuka media sosial (92%). Dari hasil pengamatan yang dapat disimpulkan adalah orang yang tidak menggemari olahraga sebagian besar perempuan di perumahan Dukuh Bima dan mereka menjawab alasan tidak menyukai olahraga, karena tidak ada waktu. Begitupun, mereka juga terpengaruh oleh teknologi informasi / gadget, sekitar > 3 jam mereka memegang / memainkan handphone, dan handphone yang digunakan untuk membuka media sosial. Peneliti berharap responden bisa membagikan waktu bermain handphone atau gadget dengan olahraga. Begitupun peneliti, berharap jika responden mulai menggunakan gadget untuk mencari informasi tentang olahraga, karena akan menambah ilmu dan pengetahuan tentang olahraga.*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Olahraga adalah salah satu aktivitas fisik yang berguna untuk meningkatkan kebugaran dalam tubuh. Dalam dunia olahraga, banyak memiliki beberapa jenis cabang olahraga, seperti bola voli, bola basket, sepak bola / futsal, bela diri dan sebagainya.

Olahraga pun juga memiliki dampak positif, diantaranya mengurangi risiko penyakit, bisa lebih aktif dalam melakukan kegiatan, bisa mengubah sifat yang selalu berdiam diri menjadi bersosialisasi, bisa mencapai potensi pertumbuhan yang diinginkannya, dapat menyerap informasi atau pengetahuan yang diberikan, bisa membakar banyak kalori yang berada ditubuh kita, dapat membantu jadwal tidur kita lebih enak, dapat menghilangkan stress, dapat menyehatkan jantung dan pembuluh darah, serta dapat melatih otot kaki karena dengan itu kita bisa semakin gesit dan cepat serta kekuatan pada otot kaki menjadi lebih baik. Tetapi, juga memberikan dampak negatif karena olahraga yang berlebihan. Diantaranya melemahnya sistem kekebalan tubuh, kelelahan, nyeri otot / cedera, tidur jadi kurang nyenyak, pembekuan darah, depresi, gangguan nafsu makan, dapat merusak jantung, dan dapat terkena anoreksia.

Olahraga itu sangat penting bagi kesehatan kita, walaupun ketika kita terlalu memaksakan diri atau berlebihan untuk berolahraga akan berdampak negatif seperti yang disebutkan diatas, tetapi jika kita tidak berolahraga akan mengakibatkan, badan kurang fit karena akan menyebabkan kurang bersemangat dalam melakukan aktivitas, daya tahan tubuh menurun karena akan menyebabkan mudah terserang penyakit, berat badan tidak terkontrol karena akan menyebabkan tubuh menjadi lemas, tenaga berkurang karena akan menyebabkan tubuh kita menjadi kurang berdaya, dan kalori menumpuk di tubuh karena menyebabkan mengalami obesitas dan kegemukan. Penyebab dari orang yang tidak berolahraga adalah adanya perkembangan kemajuan teknologi informasi. Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi, baik televisi, mobile phone, dan internet sangat mempengaruhi pola hidup masyarakat terutama generasi muda yang sangat rentan dengan perubahan jaman. Kemajuan teknologi tersebut tentu saja berdampak positif dan sangat bermanfaat untuk memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan manusia jaman sekarang, baik untuk bisnis, komunikasi, transportasi, perdagangan, politik, dan lain sebagainya.

Selain dampak positif tersebut, tentu saja juga memberikan dampak negatif bagi kehidupan sosial masyarakat yang tidak dibekali dengan ilmu pengetahuan dan bimbingan orang tua yang memadai. Dampak negatif yang paling besar pengaruhnya saat ini yang dirasakan orang tua adalah bagi perkembangan anak-anak terutama terhadap kemajuan teknologi, seperti handphone dan internet. Begitu banyak keluhan orang tua terhadap kebiasaan anak anak muda sekarang yang sangat gemar bermain gadget berjam-jam bahkan seharian sehingga lupa untuk belajar, jarang bergaul dengan teman, kurang sosialisasi dalam keluarga, dan tidak pernah berolahraga.

Dampak negatif ini tentu menjadi tantangan yang sangat menarik bagi para orang tua, guru, karang taruna, rukun warga, kelurahan, organisasi kemasyarakatan sampai pemerintahan pusat. Tantangannya adalah bagaimana kita dapat menciptakan keseimbangan dalam kehidupan anak-anak generasi melenial antara menggunakan produk-produk kemajuan teknologi informasi dengan tetap membangun kehidupan sosial kemasyarakatan seperti berorganisasi, bertetangga, dan berolah raga. Hal-hal sederhana yang bisa dibangun di lingkungan kita untuk menjaga keseimbangan tersebut diantaranya dengan menghidupkan kembali organisasi karang taruna sebagai wadah generasi muda bersosialisasi, membangun lapangan olahraga yang memadai, menciptakan even-even seperti pertandingan olahraga dalam rangka peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, pentas seni dan budaya, serta aneka kegiatan lain.

Hal yang sangat menarik dan patut dicontoh adalah upaya yang dilakukan oleh Ketua RW, Dukuh Bima, Desa Lambangsari, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi dalam rangka menjaga keseimbangan kehidupan generasi muda di lingkungannya. Uraian berikut ini akan menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan Ketua RW dalam rangka memajukan kehidupan lingkungan yang modern dan tetap sehat.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berikut ini adalah identifikasi masalah hasil survey sesuai dengan penelitian diatas :

1. Apakah dampak positif dari olahraga ?
2. Apakah dampak negatif dari olahraga ?
3. Mengapa generasi muda di perumahan bima citra sangat berpengaruh terhadap kemajuan teknologi ?
4. Apakah dampak negatif dari teknologi akan berpengaruh pada warga perumahan bima citra termasuk pada generasi muda ?
5. Mengapa generasi muda di Dukuh Bima tidak menyukai olahraga ?

## **C. PEMBATAAN MASALAH**

Peneliti perlu membatasi masalah yaitu dengan dilakukan hanya pada warga Bima Citra, Dukuh Bima, Kota Legenda, pembatasan ini dimaksudkan agar pembahasan karya tulis ini tidak meluas. Penelitian hanya ditekankan untuk mengetahui “Mengapa generasi muda di Dukuh Bima tidak menggemari olahraga ?”

## **D. PERUMUSAN MASALAH**

Dari hasil identifikasi masalah tersebut diatas, peneliti dapat merumuskan beberapa masalah yang dihadapi dilingkungan warga Dukuh Bima sebagai berikut:

1. Adanya keluhan orang tua terhadap kebiasaan generasi muda usia sekolah yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain Gadget.
2. Kurangnya sarana olahraga dilingkungan perumahan Dukuh Bima untuk generasi muda.

3. Tidak adanya wadah organisasi kepemudaan untuk menampung bakat/aspirasi generasi muda.

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 , yaitu :

##### 1. Tujuan Umum

Agar generasi muda tidak sekedar mengetahui bahwa dengan berolahraga badan akan jadi bugar dan sehat, tetapi juga mereka melaksanakan olahraga tersebut.

##### 2. Tujuan Khusus

- Agar generasi muda menyadari teknologi informasi membawa pengaruh buruk pada aktivitas gerak tubuh.
- Agar generasi muda tetap gemar berolahraga.
- Agar lingkungan sadar pentingnya wadah untuk menampung aspirasi dan kegiatan generasi muda.

#### **F. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Masyarakat akan menyadari pentingnya Olahraga bagi kesehatan dan kebugaran tubuh.
2. Akan menciptakan kesadaran pentingnya berolahraga bagi masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya.
3. Teknologi informasi meski mempunyai banyak nilai positif dalam berkomunikasi dan informasi, tetapi mempunyai dampak buruk baik secara pribadi maupun sosial.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN PENYAJIAN HIPOTESIS**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Pengertian Survei**

Istilah survei biasanya diartikan sebagai observasi. Istilah tersebut memiliki 2 hal yang berbeda walaupun saling berhubungan dalam kegiatannya.

Menurut kamus Webster, survei adalah suatu kondisi tertentu yang menghendaki kepastian informasi, terutama bagi orang – orang yang bertanggung jawab atau yang tertarik. Menurut Singarimbun (1991, p.3), survei yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Dan menurut Suhermin, survei adalah aktivitas untuk mengestimasi sesuatu, seperti jumlah orang, persepsi, atau pesan – pesan tertentu.

Berarti dapat disimpulkan bahwa, survei merupakan proses suatu aktivitas atau kegiatan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi dengan cara mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data. Survei memiliki 2 jenis, yaitu survei secara umum, dan hanya menggunakan sebagian kecil populasi atau hanya menggunakan sampel dari populasi. Selain itu, survei memiliki jenis secara ilmu pengetahuan, yaitu penelitian eksploratif, penelitian deskriptif, penelitian evaluasi, penelitian eksplanasi, penelitian prediksi, dan penelitian pengembalian sosial.

##### **2. Pengertian Ketidakegemanan**

Istilah dari ketidakegemanan pada dasarnya adalah tidak menggemari atau tidak menyukai.

Berarti ketidakegemanan merupakan ketidak sukaan dalam apapun yang seharusnya kita lakukan. Salah satu contoh, yaitu generasi muda yang tidak menyukai olahraga. Mungkin dalam generasi muda jaman sekarang sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi karena dengan itu mereka akan mudah untuk berkomunikasi dan mudah untuk mencari informasi. Tetapi, soal olahraga mungkin diantara mereka kurang menyukai itu karena merasa males untuk keluar rumah dan malah memilih menetap di rumah untuk menonton televisi, bermain handphone, dan sebagainya.

##### **3. Pengertian Generasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah generasi dapat diartikan sebagai penerus karena generasi yang baru akan melanjutkan generasi yang lama. Berarti generasi adalah seseorang yang lahir kira – kira pada waktu yang sama. Generasi juga dapat diartikan sebagai golongan, yaitu orang – orang yang dicirikan oleh sifat – sifat atau keadaan – keadaan tertentu.

Menurut Notosusanto, generasi merupakan kelompok inti yang menjadi panutan masyarakatnya, yang dalam suatu situasi sosial dianggap sebagai pimpinan.

Dalam suatu generasi, harus perlu dipersiapkan untuk menghadapi tantangan dengan melaksanakan pembangunan sumber daya yang ada, serta menjaga keberlangsungan dan keberlanjutan dari pembangunan dan sumber daya tersebut. Maka dari itu, kita diperlukan adanya suatu sistem dan mekanisme pembangunan dalam keseluruhan yang melibatkan semua pihak dan diperlukan juga kajian – kajian sosial, seperti ekonomi, kependudukan / demografi, dan ekologi untuk pendukungnya.

#### 4. Pengertian Muda

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah muda dapat diartikan yaitu remaja karena umurnya yang sudah balig.

Menurut Zakia (1997), muda merupakan ciri khas fisik yang berbeda dari segi postur badan, sikap atau tindakan, dan tingkah laku.

Menurut Harlock (1994), muda adalah suatu masa peralihan dari kanak – kanak ke – dewasa.

## **B. HIPOTESIS**

Istilah dari hipotesis berasal dari hypo yang berarti di bawah dan thesis yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, dan kepastian. Berarti hipotesis merupakan pendapat yang kebenarannya masih diragukan atau kesimpulan yang masih sementara. Dalam penelitian ini penulis mengambil sementara bahwa generasi muda di Dukuh Bima tidak suka berolah raga karena lebih suka pada teknologi informasi

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. SURVEI**

Survei adalah penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data. Survei biasa dilakukan melalui angket atau kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui informasi yang sesuai dengan apa yang akan diteliti. Survei dapat dilakukan melalui penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah, jadi pada penelitian ini menggunakan metode ilmiah untuk mencari fakta dalam hasil penelitian, menggunakan prinsip analisa atau analisis, menggunakan hipotesa dan sebagainya.

Adapun seorang tokoh, Creswell tahun 2008 menjelaskan penelitian kuantitatif adalah metode menggunakan pertanyaan yang spesifik, menganalisis angka-angka, dan melakukan data secara objektif. Dan Sugiyono tahun 2013 mengemukakan, “Penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat. Tujuannya, untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

#### **B. JENIS PENELITIAN DAN RANCANGAN**

Jenis dalam penelitian ini merupakan penelitian observasional, merupakan penelitian yang dihimpun dengan cara peneliti melakukan observasi atau pengamat. Penelitian ini bersifat sistemastik dan bersifat kuantitatif, jadi penelitian yang digunakan itu dengan metode wawancara kepada pelaku untuk memperoleh data kuantitatif.

Kuesioner adalah pengumpulan informasi yang dianalisis dari ukuran hasil yang didapat oleh si peneliti. Kuesioner dilakukan melalui pertanyaan dengan permasalahan yang diteliti dan pertanyaan itu dijawab oleh orang yang ingin diteliti. Maka dari itu peneliti menggunakan kuesioner untuk diteliti supaya menjadi alat yang dapat mendukung penelitian tersebut. Penelitian observasi memiliki karakteristik yakni, pengamatannya harus sesuai dengan tujuan penelitian, dan hasil penelitian dapat diuji reabilitasnya.

#### **C. DEFINISI OPERASIONAL**

Variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi yang akan diteliti.

Menurut F.N. Keling, variabel adalah konsep macam-macam nilai dan konsep yang sudah diubah. Dan menurut Sugiyono tahun 2009, variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian diambil kesimpulannya.

Variabel yang digunakan dalam penelitian adalah variabel tunggal. Variabel tunggal adalah variabel yang mendeskripsikan unsur atau faktor-faktor di dalam masalah yang termasuk variabel tersebut.

Jadi variabel pada penelitian ini adalah generasi muda yang berada di perumahan Dukuh Bima tidak menggemari olahraga.

#### **D. POPULASI DAN SAMPEL**

Populasi adalah seluruh subjek atau objek yang dengan menggunakan suatu karakteristik tertentu yang akan diteliti.

Sampel adalah elemen-elemen populasi yang telah dipilih atas dasar kemampuan yang mewakilinya. Populasi dari penelitian adalah banyaknya generasi muda dari perumahan Dukuh Bima dan diambil 25 generasi muda untuk diteliti.

#### **E. INSTRUMEN PENELITIAN DAN BAHAN PENELITIAN**

Instrumen yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah berupa angket atau kuisioner. Kuisioner adalah sebuah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan sejumlah kertas atau melalui google form yang berisi pertanyaan harus dijawab oleh responden dan kemudian direkap hasilnya oleh peneliti.

#### **F. CARA PENELITIAN**

1. Menentukan masalah atau topic penelitian
2. Studi pendahuluan
3. Perumusan latarbelakang masalah
4. Merumuskan masalah
5. Pemilihan metode penelitian
6. Menentukan variabel dan sumber data
7. Menentukan instrument atau alat peneliti
8. Mengumpulkan data penelitian
9. Pengelolaan atau analisis terhadap data
10. Penyusunan laporan penelitian

#### **G. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN**

Tempat penelitian adalah di lingkungan perumahan Dukuh Bima, Dukuh Bima, Kota Legenda, Bekasi. Sedangkan waktu penelitian mulai bulan September sampai dengan selesai.

#### **H. ANALISA DATA**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisa kuantitatif dengan tujuan untuk memahami apa yang ada dibalik semua data tersebut, mengelompokkannya, dan meringkasnya menjadi data yang mudah dimengerti serta menemukan pola umum untuk diambil kesimpulan.

Metode perhitungan yang akan dilakukan dengan menggunakan metode :

1. Mean adalah nilai rata-rata secara aritmatikan dari semua nilai variable yang diukur.

Rumus :

$$\text{Mean} : \frac{X_1+X_2+X_3+\dots+X_n}{N}$$

Keterangan :

M : Mean

X : Besarnya bilangan berturut – turut

N :Banyaknya unit bilangan

2. Median adalah titik tengah yang membagi seluruh bilangan data menjadi dua bagian sama besar.

$$\text{Rumus} : \frac{N}{2}$$

3. Modus adalah skor paling banyak yang diperoleh dari subjek. Modus merupakan ukuran-ukuran pemusatan yang menunjukkan frekuensi pada suatu perangkat data.



**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. HASIL PENELITIAN**

1. Apa jenis kelamin anda?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Laki – laki	10	10	40%	40%
Perempuan	15	25	60%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 15

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ perempuan

$$\text{Mean} : \frac{(10+15)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ perempuan “

$$\text{Median} : \frac{(10+15)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ perempuan “

2. Berapa umur anda sekarang ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
12 – 20	25	25	100%	100%
20 – 25	0	25	0	100%
>25	0	25	0	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 25

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ 12 – 20 ”

$$\text{Mean} : \frac{(25+0)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ 12 – 20 ”

$$\text{Median} : \frac{(25+0)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ 12 – 20 ”

## 3. Apa pendidikan anda sekarang ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
SMP	9	9	36%	36%
SMA	9	18	36%	72%
Perguruan Tinggi	7	25	28%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 9

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ SMP & SMA ”

$$\text{Mean} : \frac{(9+9+7)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ SMP & SMA ”

$$\text{Median} : \frac{(9+9+7)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ SMP & SMA ”

## 4. Mengapa anda tidak menyukai olahraga ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Karena tidak ada waktu	14	14	56%	56%
Karena tidak mempunyai teman	4	18	16%	72%
Karena sudah nyaman dengan teknologi informasi	7	25	28%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 14

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ karena tidak ada waktu ”

$$\text{Mean} : \frac{(14+4+7)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ karena tidak ada waktu ”

$$\text{Median} : \frac{(14+4+7)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ karena tidak ada waktu ”

5. Apakah anda mempunyai waktu untuk berolah raga di hari libur ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Ya	13	13	52%	52%
Tidak	2	15	8%	60%
Kadang – kadang	10	25	40%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 13

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Mean} : \frac{(13+2+10)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Median} : \frac{(13+2+10)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah rata – rata terdapat pada jawaban “ ya ”

6. Apakah anda menyukai waktu khusus untuk berolah raga ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Ya	15	15	60%	60%
Tidak	10	25	40%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 15

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Mean} : \frac{(15+10)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Median} : \frac{15+10}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ ya ”

7. Apakah anda sering berolah raga dengan seluruh anggota keluarga ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Sering	0	0	0	0
Kadang – kadang	11	11	44%	44%
Jarang	14	25	56%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 14

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ jarang ”

$$\text{Mean} : \frac{(11+14)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ jarang ”

$$\text{Median} : \frac{(11+14)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ jarang ”

8. Apakah anda pernah mengikuti eskul di bidang olahraga ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Pernah	23	23	92%	92%
Tidak pernah	2	25	8%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 23

Jadi, nilai terbanyak yang terdapat pada jawaban “ pernah ”

$$\text{Mean : } \frac{(23+2)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata yang terdapat pada jawaban “ tidak pernah ”

$$\text{Median : } \frac{(23+2)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah yang terdapat pada jawaban “ pernah ”



9. Apakah anda mengetahui bahwa manfaat olahraga adalah membuat badan menjadi bugar ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Saya mengetahui	25	25	100%	100%
Saya tidak mengetahui	0	25	0	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 25

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ saya mengetahui ”

$$\text{Mean} : \frac{25}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ saya mengetahui ”

$$\text{Median} : \frac{25}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ saya mengetahui ”

10. Apakah anda mengetahui bahwa jika kita tidak berolahraga akan lebih mudah terserang penyakit ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Saya mengetahui	25	25	100%	100%
Saya tidak mengetahui	0	25	0	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 25

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ saya mengetahui ”

$$\text{Mean} : \frac{25}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ saya mengetahui ”

$$\text{Median} : \frac{25}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ saya mengetahui ”

11. Olahraga apa yang anda sukai ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Sepak bola / futsal	3	3	12%	12%
Bola voli	1	4	4%	16%
Bola basket	13	17	52%	68%
Bela diri	4	21	16%	84%
Bulu tangkis	4	25	16%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 13

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ bola basket ”

$$\text{Mean : } \frac{(3+1+13+4+4)}{5} = 5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ bola basket ”

$$\text{Median : } \frac{(3+1+13+4+4)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ bola basket ”

12. Berapa kali anda berolah raga selama seminggu ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
0 - 1 kali	14	14	56%	56%
1 - 2 kali	5	19	20%	76%
>2 kali	4	23	16%	92%
Tidak pernah	2	25	8%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 14

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ 0 – 1 kali ”

$$\text{Mean : } \frac{(14+5+4+2)}{4} = 6,25$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ 0 – 1 kali ”

$$\text{Median : } \frac{(14+5+4+2)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah rata – rata terdapat pada jawaban “ 0 – 1 kali ”

13. Pernahkah anda merasa sakit dan pegal setelah berolah raga ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Pernah	15	15	60%	60%
Kadang – kadang	10	25	40%	100%
Tidak pernah	0	25	0	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 15

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ pernah ”

$$\text{Mean : } \frac{(15+10)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ kadang – kadang ”

$$\text{Median : } \frac{(15+10)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ pernah ”

14. Apa fasilitas olahraga yang berada disekitar anda ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Bola voli	10	10	40%	40%
Sepak bola / futsal	15	25	60%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 15

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ sepak bola / futsal ”

$$\text{Mean : } \frac{(10+15)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata –rata terdapat pada jawaban “ sepak bola / futsal ”

$$\text{Median : } \frac{(10+15)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ sepak bola / futsal ”

15. Olahraga apa yang diikuti oleh masyarakat di sekitar tempat tinggal anda ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Sepak bola / futsal	10	10	40%	40%
Bola voli	12	22	48%	88%
Bola basket	2	24	8%	96%
Bulu tangkis	0	24	0	96%
Bela diri	1	25	4%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 12

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ bola voli ”

$$\text{Mean : } \frac{(10+12+2+1)}{5} = 5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ sepak bola / futsal ”

$$\text{Median : } \frac{(10+12+2+1)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ bola voli ”

16. Apakah anda memanfaatkan fasilitas olahraga yang ada di sekitar tempat tinggal ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Ya	15	15	60%	60%
Tidak	10	25	40%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 15

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Mean : } \frac{(15+10)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Median : } \frac{(15+10)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ ya ”



17. Dari media apakah anda biasa melihat berita olahraga ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Televisi	8	8	32%	32%
Media internet	17	25	68%	100%
Surat kabar	0	25	0	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 17

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ media internet ”

$$\text{Mean} : \frac{(8+17)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata - rata terdapat pada jawaban “ media internet ”

$$\text{Median} : \frac{(8+17)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ media internet ”

18. Apakah teknologi informasi / gadget mempengaruhi anda ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Ya	22	22	88%	88%
Tidak	3	25	12%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modal : 22

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Mean} : \frac{(22+3)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata- rata terdapat pada jawaban “ ya ”

$$\text{Median} : \frac{(22+3)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ ya ”

19. Berapa lama anda memegang / memainkan handphone anda ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
$\frac{1}{2}$ – 1 jam	3	3	12%	12%
2 – 3 jam	8	11	32%	44%
>3 jam	14	25	56%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 14

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ >3 jam ”

$$\text{Mean : } \frac{(3+8+14)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ >3 jam ”

$$\text{Median : } \frac{(3+8+14)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai tengah terdapat pada jawaban “ >3 jam ”

20. Untuk apa anda menggunakan handphone dalam kehidupan sehari – hari ?

Kategori	F	FK	F %	FK %
Untuk membuka media sosial	23	23	92%	92%
Untuk mencari informasi tentang olahraga	0	23	0	92%
Untuk bermain game	2	25	8%	100%
Jumlah	25	-	100%	-

Modus : 23

Jadi, nilai terbanyak terdapat pada jawaban “ untuk membuka media sosial ”

$$\text{Mean} : \frac{(23+2)}{3} = 8,3$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ untuk membuka media sosial ”

$$\text{Median} : \frac{(23+2)}{2} = 12,5$$

Jadi, nilai rata – rata terdapat pada jawaban “ untuk membuka media sosial ”

## **B. PEMBAHASAN**

Menurut data diatas, sebagian besar responden adalah perempuan (60%) yang berusia 12 sampai 20 tahun (100%) dan berpendidikan SMP dan SMA (36%). Responden yang memilih alasan tidak menyukai olahraga, yaitu karena tidak ada waktu (56%), sehabis itu responden yang mempunyai waktu untuk berolah raga di hari libur (52%), dan responden menyukai waktu khusus untuk berolah raga.

Responden jarang berolah raga dengan seluruh anggota keluarganya (56%), tetapi responden pernah mengikuti eskul di bidang olahraga (92%). Responden mengetahui manfaat olahraga (100%) dan mengetahui jika tidak berolah raga (100%). Responden memilih olahraga yang disukai, yaitu bola basket (52%), dan sekitar 1 – 2 kali responden berolah raga dalam seminggu, dan responden pernah merasa sakit dan pegal setelah berolah raga (60%). Responden memilih sepak bola / futsal untuk fasilitas olahraga disekitarnya (60%), dan responden memilih bola voli untuk olahraga yang diikuti oleh masyarakat (48%). Responden memanfaatkan fasilitas olahraga disekitarnya (60%).

Responden memilih media internet untuk media yang biasa dilihat berita olahraga (68%) dan responden terpengaruh oleh teknologi informasi / gadget (88%). Responden memegang / memainkan handphone sekitar > 3 jam (56%) dan responden menggunakan handphone untuk membuka media sosial (92%).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan analisis data maka penulis menyimpulkan sebagian responden menjawab alasan tidak menyukai olahraga, dikarenakan tidak ada waktu, tidak mempunyai teman, dan sudah nyaman dengan teknologi informasi. Dan sebagian responden menjawab untuk apa menggunakan handphone dalam kehidupan sehari – hari, yaitu untuk membuka media sosial dan bermain game.

#### **B. SARAN**

1. Karena sebagian responden memilih alasan tidak menyukai olahraga, karena tidak ada waktu, tidak mempunyai teman, dan sudah nyaman dengan teknologi seharusnya bisa membagi waktu antara bermain atau kegiatan yang lain dengan apa yang ingin dituju, salah satunya yaitu olahraga. Sehabis itu, jika tidak mempunyai teman, ajaklah temanmu untuk berolah raga.
2. Kurangilah untuk bermain gadget, handphone, dan sebagainya, karena itu akan mempengaruhi generasi muda yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

<https://lilikmaryanto.wordpress.com/2011/06/24/pengertian-jenis-kegunaan-tujuan-survey/>

<https://kbbi.web.id/generasi>

<http://muhammadnurarifin.blogspot.com/2013/11/pengertian-generasi-dan-regenerasi.html>

<https://kbbi.web.id/muda>

<http://www.indonesiastudents.com/pengertian-usia-muda-remaja-menurut-para-ahli/>

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-variabel/>

**LAMPIRAN ANGKET**  
**SURVEY KETIDAKGEMARAN GENERASI MUDA PADA OLAH RAGA**  
**DI PERUMAHAN BIMA CITRA, DUKUH BIMA, KOTA LEGENDA**

1. Apa jenis kelamin anda ?
  - a. Perempuan
  - b. Laki – laki
  
2. Berapa umur anda sekarang ?
  - a. 12 – 20 tahun
  - b. 20 – 25 tahun
  - c. > 25 tahun
  
3. Apa pendidikan anda sekarang ?
  - a. SMP
  - b. SMA
  - c. Perguruan tinggi
  
4. Mengapa anda tidak menyukai olahraga ?
  - a. Karena tidak ada waktu
  - b. Karena tidak mempunyai teman
  - c. Karena sudah nyaman dengan teknologi informasi / gadget
  
5. Apakah anda mempunyai waktu untuk berolah raga di hari libur ?  
( misalnya hari sabtu atau minggu )
  - a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Kadang - kadang
  
6. Apakah anda menyukai waktu khusus untuk berolah raga ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  
7. Apakah anda sering berolah raga dengan seluruh anggota keluarga ?
  - a. Sering
  - b. Kadang – kadang
  - c. Jarang
  
8. Apakah anda pernah mengikuti eskul di bidang olahraga ?
  - a. Pernah
  - b. Tidak pernah
  
9. Apakah anda mengetahui bahwa manfaat olahraga adalah membuat badan menjadi bugar ?
  - a. Saya mengetahui
  - b. Saya tidak mengetahui



10. Apakah anda mengetahui bahwa jika kita tidak berolah raga akan lebih mudah terserang penyakit ?
  - a. Saya mengetahui
  - b. Saya tidak mengetahui
  
11. Olahraga apa yang anda sukai ?
  - a. Sepak bola / futsal
  - b. Bola voli
  - c. Bola basket
  - d. Bela diri
  - e. Bulu tangkis
  
12. Berapa kali anda berolah raga dalam seminggu ?
  - a. 0 – 1 kali
  - b. 1 – 2 kali
  - c. > 2 kali
  - d. Tidak pernah
  
13. Pernahkah anda merasa sakit dan pegal setelah berolahraga ?
  - a. Pernah
  - b. Kadang – kadang
  - c. Tidak pernah
  
14. Apa fasilitas olahraga yang berada disekitar tempat tinggal anda ?
  - a. Bola voli
  - b. Sepak bola / futsal
  
15. Olahraga apa yang diikuti oleh masyarakat di sekitar tempat tinggal anda ?
  - a. Sepak bola/ futsal
  - b. Bola voli
  - c. Bola basket
  - d. Bulu tangkis
  - e. Bela diri
  
16. Apakah anda memanfaatkan fasilitas olahraga yang ada di sekitar tempat tinggal ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
  
17. Dari media apakah anda biasa melihat berita olahraga ?
  - a. Televisi
  - b. Media internet
  - c. Surat kabar
  
18. Apakah teknologi informasi / gadget mempengaruhi anda ?
  - a. Ya
  - b. Tidak

19. Berapa lama anda memegang atau memainkan handphone dalam sehari ?

- a.  $\frac{1}{2}$  jam – 1 jam
- b. 2 jam – 3 jam
- c. > 3 jam

20. Untuk apa anda menggunakan handphone dalam kehidupan sehari – hari ?

- a. Untuk membuka media sosial
- b. Untuk mencari informasi tentang olahraga
- c. Untuk bermain game

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Gusty Ayu Pratiwi  
Tempat, tanggal lahir : Bekasi, 2 Agustus 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Bima Citra 7 no. 3, Dukuh Bima  
Riwayat Pendidikan : 1. TK An – Nadwah  
2. SD IT Insan Aulia  
3. SMP Al – Muslim  
4. SMA Al – Muslim