

ANALISIS PROMOSI MEDIA SOSIAL, *KESADARAN OLAHRAGA DALAM PERMAINAN BOLA TANGAN* DI MASYARAKAT KOTA PALEMBANG

Oleh: Bambang Hermansah

Program studi pendidikan olahraga Universitas PGRI Palembang

Email: bambanghermansah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Penelitian menganalisa pengaruh promosi, *Kesadaran*, olahraga permainan bola tangan di Palembang melalui media sosial. media sosial yang digunakan berpromosi berupa foto kegiatan ataupun tutorial permainan bola tangan dipublikasikan di Instagram, facebook, dan Youtube. Sampel penelitian 100 responden masyarakat Palembang yang telah melihat promosi di media sosial. Pengukuran Promosi Media Sosial (X1) dengan indikator komunitas, temukan pecinta olahraga, gedung olah raga, evaluasi alternatif. Pengukuran Kesadaran (Y2) dengan indikator rangsangan, kesadaran, dan pencarian informasi. Pengukuran olahraga Permainan Bola Tangan (Y1) dengan indikator konsumen paham olahraga, mampu membandingkan permainan bola basket, sepak bola dan futsal, dan mampu mendeskripsi ciri permainan bola tangan dengan cepat. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Promosi berpengaruh positif terhadap Kesadaran olahraga permainan bola tangan; (2) Kesadaran berpengaruh positif terhadap olahraga permainan bola tangan; (3) promosi berpengaruh positif terhadap Permainan bola tangan. Kesadaran dapat menjadi mediasi antara promosi dan Olahraga dalam permainan bola tangan.

Kata kunci: Promosi Media Sosial, *Kesadaran*, *Permainan Bola Tangan*.

PENDAHULUAN

Era globalisasi ini teknologi semakin maju, tidak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dsb. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Bagi masyarakat, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunanya tiada hari tanpa membuka media sosial. Padahal dalam masa perkembangannya, di sekolah remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. untuk menganalisis media sosial Menjelaskan mengenai apa saja pengaruh media sosial bagi masyarakat dimasa perkembangannya kemudian untuk mengetahui apa

saja pengaruh terhadap perilaku masyarakat yang disebabkan oleh media sosial saat ini.

Gejala dan peristiwa pengaruh media sosial terhadap perilaku masyarakat di lapangan sebagaimana adanya dalam konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan remaja secara alami. Peneliti menginginkan hasil penelitian berupa rincian data yang lebih kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif dan tidak memerlukan pengolahan data secara statistika. Hasil dari penelitian kualitatif yang dibutuhkan peneliti adalah berupa informasi yang mendalam mengenai pengaruh media sosial bagi masyarakat itu sendiri.

Setiap manusia pada dasarnya berbuat sesuatu karena adanya dorongan oleh suatu motivasi tertentu. Motivasi adalah dorongan yang ada di dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu dan di samping itu motivasi juga merupakan keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak yang berasal di dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu. Motivasi sebagai kekuatan yang berhubungan dengan pencapaian beberapa standar keunggulan atau kepandaian, yang merupakan suatu dorongan yang terdapat di dalam diri seseorang sehingga ia berusaha dalam semua aktivitas setinggi-tingginya (Heckhausen, 1967: 45).

Pemanfaatan internet pada masa ini, tidak lagi terbatas pada pencarian informasi saja namun sudah meluas dalam bentuk pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari seperti penggunaan email, sosial media, toko online, transaksi perbankan, sampai dengan alat rumah tangga terkoneksi internet dan masih akan terus berkembang. Seperti dua sisi koin, pemanfaatan teknologi ini ternyata tidak hanya berdampak positif, namun juga memiliki sisi negatif seperti penipuan, *fraud*, *hijacking*/pembajakan, pembajakan hak cipta, hoax, dan risiko-risiko lainnya. Oleh sebab itu, pentingnya memiliki kesadaran akan keamanan dalam penggunaan internet. Menurut Solso dan Maclin (2008), kesadaran (*consciousness*) adalah kesiagaan (*awareness*) seseorang terhadap peristiwa dilingkungannya serta peristiwa-peristiwa kognitif yang meliputi memori, pikiran, perasaan, dan sensasi-sensasi fisik. Sedangkan Dourish dan Belloti (1992) berpendapat bahwa kesadaran

adalah proses pemahaman terhadap suatu aktivitas yang dilakukan orang lain yang kemudian menjadi konteks terhadap apa yang akan dilakukan.

Bola tangan merupakan olahraga permainan yang merupakan kombinasi antara cabang olahraga bola basket dan sepak bola. Di mana teknik dasar permainan bola tangan adalah memantulkan dan mengoper bola dengan menggunakan tangan sama seperti permainan bola basket. Sedangkan dari segi peraturan bola tangan hampir sama dengan olahraga sepak bola dari lapangan dan menggunakan gawang sama seperti permainan sepak bola (Asosiasi Bola Tangan Indonesia: 2007)

Berdasarkan uraian di atas dapat diperoleh gambaran bahwa melalui media, serta kesadaran olahraga permainan bola tangan dapat berkembang lebih pesat di kota Palembang, Prestasi dapat didorong oleh faktor eksternal yang mempunyai peran penting dalam pencapaian prestasi belajar bagi masyarakat untuk mengenal salah satu cabang olahraga yang mulai berkembang. Karena itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang Analisis peran Media Sosial, dan kesadaran olahraga permainan bola tangan pada masyarakat di kota Palembang. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apakah media sosial dan kesadaran mempunyai peran yang penting dengan masyarakat dalam mengenal olahraga permainan bola tangan. Oleh karena itu penelitian ini kemudian diberi judul: “Analisis Peran Media Sosial, *Kesadaran, Olahraga Dalam* Permainan Bola Tangan Di Masyarakat Kota Palembang”

METODODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

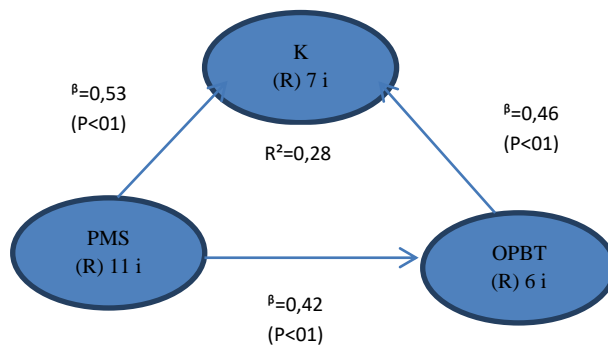
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kausalistik, yang bertujuan untuk menentukan hubungan sebab – akibat satu atau lebih variabel yang berpengaruh terhadap perubahan variabel lainnya (Sugiyono, 2010). Penelitian ini akan melihat pengaruh dari promosi di sosial media terhadap kesadaran dan olahraga permainan bola tangan.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah semua orang yang sudah melihat promosi melalui media sosial tentang permainan olahraga Bola Tangan. Sampel dari penelitian ini memilih masyarakat di atas umur 17 tahun, karena dianggap mampu dan paham untuk mengisi kuisioner.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Uji Korelasi/Analisis Jalur



Gambar 1. Hasil Analisis WarpPls

Hasil yang ditunjukkan bahwa pengaruh langsung Promosi (X) terhadap opbt (Y2) adalah signifikan ($p < 0,01$) dengan koefisien jalur sebesar 0,42. Sedangkan K (Y1) terhadap opbt (Y2) adalah signifikan ($p < 0,01$) dengan koefisien jalur sebesar 0,46. Untuk Promosi (X) terhadap K (Y1) yakni signifikan ($p < 0,01$) dengan koefisien jalur 0,53.

PEMBAHASAN

Berdasarkan melalui hasil perhitungan yang terdapat pada Gambar 1, koefisien jalur dari Promosi ke K adalah $\beta = 0,53$ dengan nilai $p\text{-value} < 0,01$. Dapat disimpulkan bahwa promosi berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap *Kesadaran* dari Olahraga permainan bola tangan.

Berdasarkan hasil perhitungan seperti yang terdapat Gambar 1 koefisien jalur dari kesadaran (Y1) ke permainan bola tangan adalah $\beta = 0,46$ dengan nilai $p < 0,05$ ($p\text{-value} = 0,01$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesadaran berpengaruh signifikan dan positif terhadap olahraga permainan *bola* tangan pada masyarakat di kota Palembang.

Berdasarkan hasil perhitungan seperti yang terdapat pada tabel 2, koefisien jalur dari promosi (X) ke Olahraga Permainan Bola Tangan Y2 dengan $\beta = 0,42$, dan nilai $p\text{-value} < 0,01$. Sehingga dapat *disimpulkan* bahwa promosi berpengaruh signifikan dan positif terhadap Olahraga Permainan Bola Tangan pada masyarakat di kota Palembang.

KESIMPULAN

Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan yang membahas mengenai Promosi melalui sosial media, Kesadaran, olahraga Permainan Bola Tangan pada masyarakat di kota Palembang bahwa Promosi memiliki hubungan signifikan terhadap kesadaran dan Olahraga Permainan Bola Tangan pada masyarakat di kota Palembang. Sehingga ketika adanya promosi akan meningkatkan kesadaran masyarakat di kota Palembang. dan minat untuk ikut serta bermain dan mengenal olahraga permainan bola tangan. Hal tersebut juga akan berlaku ketika tidak adanya promosi yang dilakukan juga akan menyebabkan penurunan pada kesadaran masyarakat ataupun minat masyarakat untuk bermain. Promosi yang dilakukan melalui sosial media berdasarkan data yang di dapat masih perlu di tingkatkan kembali. Hal ini dikarenakan promosi akan memberikan pengaruh kepada kesadaran masyarakat dan juga minat masyarakat. Promosi yang rendah akan berdampak pada rendahnya kesadaran masyarakat dan minat masyarakat pada olahraga permainan bola tangan.

Promosi yang dilakukan melalui sosial media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat Permainan bola tangan pada masyarakat. Promosi yang sudah dilakukan oleh permainan tradisional melalui media sosial, dapat diketahui bahwa terdapat besarnya pengaruh dari promosi di media sosial yang akan meningkatkan keinginan untuk bermain dan mengenal perturan permainan bola tangan. Melalui berbagai bentuk penawaran dan pembentukan pemahaman tentang Olahraga Permainan bola tangan agar dapat membedakan dengan permainan bola basket dan sepak bola yang lainnya setelah melihat tutorial tentang olahraga permainan bola tangan yang berisi informasi tutorial teknik dasar dan bentuk

lapangan serta peraturan di media sosial akan meningkatkan minat kesadaran pada masyarakat untuk dapat membedakan permainan bola tangan dengan permainan sepak bola serta permainan bola basket.

Promosi yang dilakukan melalui media sosial juga memiliki pengaruh yang signifikan pada kesadaran perbedaan permainan bola basket, sepak bola. Melalui promosi dalam bentuk informasi mengenai olahraga permainan bola tangan di dalam media sosial akan membentuk sebuah kesadaran olahraga permainan bola tangan. Dengan bentuk promosi olahraga bola tangan melalui media sosial baik Instagram, Facebook, dan Twitter serta youtube mampu untuk meningkatkan kesadaran olahraga bola tangan pada masyarakat.

Adanya pengaruh signifikan antara Kesadaran terhadap olahraga permainan bola tangan. Melalui tingkat kesadaran yang baik dibenak masyarakat mengenai olahraga nola tangan akan memberikan ataupun menambah minat masyarakat terhadap olahraga permainan bola tangan. Dengan adanya kesadaran olahraga sepak bola dan bola basket yang yang lain, masyarakat akan bersedia menjadikan olahraga permainan bola tangan sebagai salah satu pilihan dalam melakukan dan mempraktekan olahraga permainan bola tangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Bola Tangan Indonesia, (2007). Peraturan permainan (2007). International Handball Federation.
- Bielecki, A., Kokoszka, A., & Holas, P. 2000. Dynamic Systems Theory: Approach to Consciousness. *International Journal of Neuroscience*, vol. 104, p. 29-47.
- Gusti Ngurah Aditya Lesmana, 2012. Tesis: *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL AXIATA), (Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia)*
- Heckhausen. (1967). *The Anatomy Of Achievement Motivation*. New York: Academy Press.
- <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/viewFile/7478/5814>(Buletin Psikologi, Volume 13, No. 2, Desember 2005).
- Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

- M. Sajoto. 1995. *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olah Raga*. Semarang: Dahara Prize.
- Natsoulas, T. 1999. The Concepts of Consciousness6 : The General State Meaning. *Journal for the Theory for Social Behavior*, 20, 1, 59-87.
- Pawlik, K. 1998. The Neuropsychology of Consciousness: The Mind-Body Problem Re-addressed. *International Journal of Psychology*, 33 (3), 185-189.
- Wissel Hall, 2000. *Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Zeman, A. 2001. Consciousness. *Brain*, Vol. 124, No. 7, p.1263-1289.