



**PENGARUH SARANA PRASARANA DAN MOTIVASI
TERHADAP PRESTASI OLAHRAGA GULAT SE-
KARESIDENAN SEMARANG
TAHUN 2018**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Olahraga
pada Universitas Negeri Semarang**

oleh

Ryan Bayu Kristanto

6211414108

**JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2018

ABSTRAK

Kristanto, Ryan Bayu. 2018. Pengaruh Sarana Prasarana dan Motivasi Terhadap Prestasi Olahraga Gulat se-Karesidenan Semarang Tahun 2018. Skripsi. Jurusan Ilmu Keolahragaan. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes

Kata Kunci: Sarana prasarana, motivasi, Prestasi Olahraga, Gulat

Prestasi olahraga adalah hasil upaya maksimal yang dicapai seseorang olahragawan (atlet) atau sekelompok orang (tim/regu) dalam bentuk kemampuan dan keterampilan menyelesaikan tugas-tugas gerakan, baik dalam kegiatan latihan maupun dalam kompetisi dengan menggunakan parameter-parameter evaluasi yang jelas dan rasional. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ketersediaan sarana prasarana dan mengetahui motivasi atlet untuk mengembangkan bakat dan prestasi di bidang olahraga gulat.

Populasi penelitian adalah atlet gulat se-Karesidenan Semarang berjumlah 149 orang. Sampel penelitian berjumlah 109 orang dengan teknik sampel jenuh. Metode pengumpulan data yaitu angket atau kuesioner. Data variabel dianalisis dengan statistik deskriptif dan analisis regresi linear berganda.

Hasil penelitian menunjukkan prestasi olahraga dalam kategori sangat baik, sarana prasarana dalam kategori baik dan motivasi dalam kategori sangat baik. Secara statistik hasil penelitian menunjukkan sarana prasarana dan motivasi secara simultan berpengaruh terhadap prestasi olahraga sebesar 31,1%. Sementara itu, sarana prasarana berpengaruh signifikan terhadap prestasi olahraga sebesar 16,48%. Dan motivasi berpengaruh signifikan terhadap prestasi olahraga sebesar 6,35%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan sarana prasarana dan motivasi terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang. Saran peneliti agar setiap pengurus cabang di setiap kota/kabupaten mengadakan perbaikan sarana prasarana yang masih dirasa kurang. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor lain yang mempengaruhi prestasi olahraga gulat.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Ryan Bayu Kristanto

NIM : 6211414108

Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahragaan / Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : "Pengaruh Sarana Prasarana dan Motivasi Terhadap
Prestasi Olahraga Gulat se-Karesidenan Semarang

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Negara Republik Indonesia.

Semarang, 18 Oktober 2018

Yang menyatakan,



Ryan Bayu Kristanto
NIM.6211414108

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul "Pengaruh Sarana Prasarana dan Motivasi Terhadap Prestasi Olahraga Gulat se-Karesidenan Semarang Tahun 2018" telah disetujui untuk diajukan dalam sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 21 November 2018

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Ilmu Keolahragaan



Drs. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 196907151994031001

Dosen Pembimbing



Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes
NIP. 1955112291988101001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Ryan Bayu Kristanto NIM 6211414108 Program Studi Ilmu Keolahragaan Judul Pengaruh Sarana Prasarana Dan Motivasi Terhadap Prestasi Olahraga Gulat Se-Karesidenan Semarang Tahun 2018 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :


Hari : 04-12-2018 / Selasa
Tanggal : 04-12-2018

Panitia Ujian

Ketua

UNNES
Prof. Dr. Landiyo Rahayu, M. Pd
NIP. 196103201984032001

Sekretaris


Drs. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 196907151994031001

Dewan Penguji

1. Dr. Taufiq Hidayah, M. Kes
NIP. 196707211993031002
2. Drs. Prapto Nugroho, M. Kes
NIP. 195412301985031004
3. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M. Kes
NIP. 195512291988101001


(Ketua)

(Anggota)

(Anggota)

MOTO DAN PESEMBAHAN

Moto:

“Kemudahan yang kudapat hari ini sebagian besar adalah buah dari kesulitan yang kudapat di hari yang lalu. Dan bisa jadi kesulitan yang kudapat hari ini akan menciptakan kemudahan di hari yang akan datang”

Persembahan:

Skripsi ini dipesembahkan untuk :

1. Kedua orangtuaku tercinta Bapak Subadi dan Ibu Ngesti Rahayu, dan serta kedua adik perempuan saya Sabrina Bayu Paschafitria dan Najla Bayu Almeria yang tak henti-hentinya mengiringi doa disetiap langkah penulis.
2. Bapak Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membantu serta memberikan motivasi ataupun masukan sehingga tercapailah hasil karya ini.
3. Seseorang yang selalu memberi *support* dan motivasi.
4. Almameter Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Sarana Prasarana dan Motivasi Terhadap Prestasi Olahraga Gulat se-Karesidenan Semarang Tahun 2018” sampai selesai.

Penyusunan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberi bantuan yang sangat berharga, maka pada kesempatan ini ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan yang selalu memberikan dorongan semangat dan strategi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Drs. Hadi Setyo Subiyono M.Kes. sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian serta memberikan arahan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.

5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama belajar di bangku perkuliahan.
6. Kepala Instansi DISPORA Kota Semarang yang telah memberi izin penelitian
7. Kepala PGSI Jawa Tengah yang telah memberi izin penelitian
8. Kepala Pengcab masing-masing kota/kab se-Karesidenan Semarang yang telah memberi izin penelitian
9. Bapak,Ibu, Kakak dna Adik yang telah berkenan menjadi sampel penelitian.
10. Bapak dan ibu serta seluruh saudara-saudara saya yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan semangat, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman seperjuangan Ilmu Keolahragaan terima kasih sudah menjadi teman yang selalu ada ketika peneliti membutuhkan bantuan.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi.

Saya sadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki.Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun, sangat penulis harapkan.Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Semarang, 12 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR/GRAFIK/PETA.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
2.1 Prestasi Olahraga Gulat.....	10
2.1.1 Prestasi.....	10
2.1.2 Olahraga Prestasi	10
2.1.3 Olahraga Gulat.....	11
2.1.4 Sejarah Gulat di Indonesia	12
2.1.5 Sejarah Gulat di Jawa tengah	14
2.1.6 Indikator Prestasi	16
2.2 Sarana Prasarana.....	17
2.2.1 Pengertian Sarana Prasarana	17
2.2.2 Sarana	18
2.2.3 Prasarana	20
2.2.4 Faktor Yang Terkait Sarana Prasarana Olahraga.....	20
2.3 Motivasi.....	25
2.3.1 Pengertian Motivasi.....	25
2.3.2 Fungsi Motivasi	27
2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi	27
2.3.4 Unsur-Unsur Motivasi.....	29
2.4 Kerangka Berfikir.....	30
2.5 Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	33

3.2	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	33
3.2.1	Populasi.....	33
3.2.2	Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	34
3.3	Variabel Penelitian	36
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	38
3.4.1	Angket (Kuesioner)	38
3.5	Instrumen Penelitian	39
3.5.1	Uji Validitas	41
3.5.1.1	Validitas Variabel Sarana Prasarana.....	41
3.5.1.2	Validitas Variabel Motivasi	42
3.5.1.3	Validitas Variabel Prestasi Olahraga	42
3.5.2	Reliabilitas	43
3.6	Metode Analisis Data	44
3.6.1	Analisis Deskriptif Persentase.....	45
3.6.2	Analisis Regresi Linear Berganda	47
3.6.3	Uji Asumsi Klasik.....	47
3.6.4	Uji Hipotesis Penelitian	49
3.6.5	Koefisien Determinasi Berganda	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	53
4.1.1	Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	53
4.1.2	Analisis Statistik Deskriptif	53
4.1.2.1	Analisis Statistik Deskriptif Variabel Sarana Prasarana.....	53
4.1.2.2	Analisis Statistik Deskriptif Variabel Motivasi.....	55
4.1.2.3	Analisis Statistik Deskriptif Variabel Prestasi Atlet.....	56
4.1.3	Analisis Regresi Linear Berganda	57
4.1.4	Uji Asumsi Klasik.....	59
4.1.4.1	Uji Normalitas.....	59
4.1.4.2	Uji Multikolinearitas	61
4.1.4.3	Uji Heteroskedastisitas.....	62
4.1.5	Uji Hipotesis Penelitian	64
4.1.5.1	Uji Simultan (Uji F)	64
4.1.5.2	Uji Partial (Uji t).....	65
4.1.6	Koefisien Determinasi Berganda	66
4.1.6.1	Analisis Koefisien Determinasi Simultan	66
4.1.6.2	Analisis Koefisien Determinasi Parsial (R^2	67
4.2	Pembahasan.....	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan.....	71
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....		73

LAMPIRAN	74
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Sampel Atlet Gulat se-Karesidenan Semarang	36
Tabel 3.2	Skor Alternatif Jawaban	39
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen	40
Tabel 3.4	Hasil Validitas Instrumen Variabel Sarana Prasarana	41
Tabel 3.5	Hasil Validitas Instrumen Variabel Motivasi	42
Tabel 3.6	Hasil Validitas Instrumen Variabel Prestasi Olahraga	43
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas	44
Tabel 3.8	Interval Persentase dan Kriteria Variabel Sarana Prasarana, Motivasi dan Prestasi Olahraga	46
Tabel 4.1	Deskriptif Statistik Variabel Sarana Prasarana	54
Tabel 4.2	Deskriptif Statistik Variabel Motivasi	55
Tabel 4.3	Deskriptif Statistik Variabel Prestasi Olahraga	56
Tabel 4.4	Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	58
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas Variabel Sarana Prasarana dan Motivasi Terhadap Prestasi Olahraga	60
Tabel 4.6	Hasil Uji Multikolinearitas Sarana Prasarana dan Motivasi Terhadap Prestasi Olahraga	62
Tabel 4.7	Hasil Uji Heteroskedastisitas Sarana Prasarana dan Motivasi Terhadap Prestasi Olahraga	63
Tabel 4.8	Uji Simultan (Uji F)	64
Tabel 4.9	Uji Partial (Uji t)	65
Tabel 4.10	Hasil Koefisien Determinasi Simultan	66
Tabel 4.11	Hasil Koefisien Determinasi Partial	67

DAFTAR GAMBAR/GRAFIK/PETA

Gambar 2.1	Matras Standar Gulat	22
Gambar 2.2	Sepatu Standar Gulat	23
Gambar 2.3	Seragam Standar Gulat	24
Gambar 2.4	Pelindung Lutut Standar Gulat	24
Gambar 2.5	Pelindung Kepala	25
Gambar 3.1	Skema Kerangka Berfikir	31
Gambar 4.1	Sarana Prasarana	54
Gambar 4.2	Motivasi Atlet	56
Gambar 4.3	Prestasi Olahraga	57
Gambar 4.4	Grafik Normal PP-Plot	61
Gambar 4.5	Grafik Scatter Plot	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Transkrip Wawancara	75
Lampiran 2	Data Prestasi Olahraga Gulat se-Karesidenan Semarang	78
Lampiran 3	Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen	81
Lampiran 4	Angket Uji Coba Instrumen	82
Lampiran 5	Daftar Responden Uji Coba Instrumen Penelitian ...	87
Lampiran 6	Tabulasi Uji Coba Instrumen	88
Lampiran 7	Hasil Uji Validitas	92
Lampiran 8	Hasil Uji Reliabilitas	99
Lampiran 9	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	100
Lampiran 10	Kuesioner Penelitian	101
Lampiran 11	Daftar Responden Penelitian	106
Lampiran 12	Tabulasi Data Penelitian	109
Lampiran 13	Tabulasi Data Persiapan Regresi	118
Lampiran 14	Analisis Deskriptif	121
Lampiran 15	Hasil Uji Asumsi Klasik	122
Lampiran 16	Output Uji Hipotesis	124
Lampiran 17	Hasil Uji Persamaan Regresi	125
Lampiran 18	Dokumentasi	126
Lampiran 19	Surat Observasi	128
Lampiran 20	Surat Izin Penelitian	129
Lampiran 21	Surat Izin Penelitian	130
Lampiran 22	Surat Balasan Penelitian.....	131

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan suatu proses pembelajaran dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya atau kemampuan diri yang dikembangkan secara sistematis dan jangka panjang untuk mencapai tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya di Indonesia. Giriwijoyo (2005:30) juga mengatakan bahwa olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya. Kemudian olahraga juga merupakan aktivitas untuk melatih tubuh seseorang baik secara jasmani maupun rohani. Semakin sering kita melakukan olahraga, maka akan semakin sehat pula tubuh kita. Selain itu juga dapat membuat tubuh kita tidak mudah terserang berbagai penyakit dan gangguan kesehatan lainnya.

Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Pemerintah telah merencanakan tekad, yaitu memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat. Hal tersebut dimaksudkan agar masyarakat menggemari olahraga dan dapat menciptakan tenaga pembangunan yang tangguh.

Olahraga pada dasarnya merupakan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan ketrampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui olahraga siswa disosialisasikan

kedalam aktifitas jasmani termasuk ketrampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang menyakini dan mengatakan bahwa olahraga merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Olahraga merupakan kebutuhan manusia yang menjadi unsur pokok dan sangat berpengaruh dalam pembentukan jiwa (rohani) dan jasmani (raga dan tubuh) yang kuat. Sebagaimana dengan semboyan Yunani Kuno yang berbunyi : *orandum est ut sit, mens sana in corpore sano* yang diartikan, “Semoga hendaknya, dalam badan, tubuh, raga yang kuat bersemayam jiwa yang sehat “. Sehingga setiap manusia yang sering melakukan olahraga akan memiliki kesehatan jasmani dan rohani yang lebih baik dibanding manusia yang jarang atau tidak sama sekali melakukan olahraga. Olahraga mempunyai banyak macam, salah satunya adalah gulat.

Olahraga Gulat adalah olahraga beladiri kuno, kemungkinan sudah ada sekitar tahun 2050 sebelum Masehi. Mula-mula dilakukan oleh bangsa Sumeria kemudian berkembang di Mesir. Hal ini terbukti dengan banyaknya peninggalan sejarah di Mesir yang mengungkapkan bahwa di Mesir pada sekitar 1 atau 2 abad sebelum Masehi sudah terdapat olahraga gulat. Lukisan dinding pada makam di Beni Hassan misalnya. Di sana banyak terdapat gambar-gambar orang gulat. Di Beni Hassan sendiri ada sekitar 40 lukisan, di makam Bahti III ada sekitar 219, dan di makam Setti ada sekitar 122 lukisan. Dari gambar-gambar tersebut sudah nampak adanya teknik-teknik dalam gulat, seperti teknik berdiri pada posisi yang kokoh dan teknik serangan kaki. Di Yunani gulat berkembang sangat pesat bahkan termasuk satu di antara tiga hal yang sangat dijunjung tinggi di Yunani ialah Ilmu Pengetahuan, Seni dan Olahraga yang

dalam hal ini adalah gulat. Dari perkembangan di Yunani inilah selama berabad-abad, gulat masuk dalam olahraga dunia dan dipertandingkan dalam event olahraga dunia. (Petrov, 1987 : 20-22).

Pengertian gulat pada mulanya adalah suatu kegiatan yang menggunakan tenaga dan dimungkinkan mengandung pengertian suatu perkelahian atau pertarungan yang sangat sengit untuk mengalahkan lawan dengan saling memukul, menendang, mencekik bahkan menggigit. Menguasai dan mengunci lawan dalam keadaan terlentang dan menggunakan teknik yang benar sehingga tidak membahayakan keselamatan lawan (Rubianto Hadi, 2007:1-2).

Olahraga gulat adalah cabang olahraga bela diri yang menggunakan gerakan-gerakan kombinasi tarikan, dorongan, mengangkat dan putaran serta menitik beratkan pada teknik bantingan, gulungan dan kuncian yang dilakukan dalam usaha untuk mengurangi kesetabilan lawan dan meningkatkan gerakan serangan dalam satu set. Gerakan-gerakan dasar tersebut sangat penting sehingga harus dilatih secara terus-menerus. Untuk itu tidak hanya latihan teknik yang diperlukan tetapi juga latihan berbagai komponen fisik sebagai pendukung penampilan saat bertanding. (Feri Kurniawan, 2012: 125), mengemukakan hal serupa "Gulat adalah olahraga kontak fisik antara dua orang, dimana salah seorang pegulat harus menjatuhkan atau dapat mengontrol musuh mereka".

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Martiani (2014), Suharno, H.P dalam M. Nuh, 2012: 2 menyatakan: "Ada 4 (empat) elemen dasar yang mendukung, yaitu (1) Kondisi fisik, yang bertujuan agar kemampuan fisik atlet meningkat pada kondisi puncak yang berguna untuk melakukan aktifitas olahraga dalam pencapaian prestasi. (2) Mental, merupakan daya penggerak dan pendorong

untuk menjalankan kemampuan fisik, teknik dan taktik dalam melakukan aktivitas olahraga. (3) Teknik, merupakan suatu teknik gerakan dan pembuktian pada praktek dengan sebaik mungkin untuk penyelesaian yang pasti dalam cabang olahraga. (4) Taktik, merupakan siasat akal yang digunakan pada saat pertandingan untuk mencari kemenangan secara sportif”.

Dalam pembinaan dan pengembangan olahraga gulat sarana dan prasarana olahraga ialah suatu proses perencanaan, pengadministrasian, koordinasi, dan penilaian pelaksanaan harian dari fasilitas olahraga. Fasilitas olahraga tidak hanya sangat mahal harganya, apakah fasilitas terbuka (*outdoors*) ataukah fasilitas tertutup (*indoors*). Pembangunan fasilitas tersebut juga tidak murah harganya, demikian juga dengan pemeliharannya. Di Indonesia fasilitas milik publik (pemerintah) tidak banyak, lebih-lebih fasilitas tertutup. Dalam kegiatan olahraga di butuhkan sarana prasarana maupun fasilitas yang dapat menunjang kegiatan olahraga tersebut. (Sindo news sport).

Sarana prasarana olahraga publik merupakan kebutuhan dasar untuk melakukan aktivitas olahraga, tanpa adanya sarana prasarana olahraga publik yang memadai sulit untuk mengharapkan partisipasi masyarakat/publik. Prasarana olahraga merupakan “wadah” untuk melakukan kegiatan olahraga, dengan demikian untuk menyongsong hari depan olahraga Indonesia perlu disiapkan “wadah” yang mencukupi jumlahnya sehingga seluruh masyarakat dapat memperoleh kesempatan yang sama untuk berolahraga sehingga dapat mendapatkan kebugaran dan kesehatan sesuai konsep “*sport for all*”.

Sebagai ruang terbuka, prasarana yang dikembangkan harus mampu memfasilitasi dan mengakomodasi kebutuhan seluruh masyarakat untuk

berolahraga, seperti anak-anak, remaja, orang tua, bahkan para manula dan orang-orang yang memiliki kebutuhan khusus, baik pria maupun wanita (Toho Cholik Mutohir dan Ali Maksu, 2007:39).dua detik.

Selain sarana prasaran, motivasi dari atletnya sendiri juga diperlukan dalam latihan gulat. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sama dirasakan atau mendesak (Sadirman, 2006: 73).

Demikian juga dari segi penjenjangan pembinaan, telah diketahui bahwa karena usia mahasiswa, termasuk dalam adalah usia emas (*golden age*). Dimana secara berjenjang telah dimulai pembinaan dari usia dini sampai pada tingkat mahasiswa. Apabila di usia tersebut tidak membuahkan suatu hasil prestasi secara nasional maupun Internasional, maka kemungkinan untuk berkembang lagi akan sulit terwujud. Mengingat usia mahasiswa sudah usia yang sudah matang. Suatu prestasi puncak tidak akan tercapai jika tidak disertai dengan adanya keseimbangan fisik dan psikis, keselarasan tubuh dan jiwa, jasmani dan rohani.

Prestasi olahraga adalah suatu pencapaian akhir yang memuaskan berdasarkan target awal tim atau atlet, dalam lingkup dunia olahraga. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi olahraga seorang atlet. Secara garis besar, ada beberapa faktor yang harus ada untuk meningkatkan prestasi/menciptakan prestasi di olahraga.

Untuk memperoleh prestasi olahraga yang tinggi, maka seluruh aspek baik aspek fisik, teknik, taktik serta aspek mental di latih dengan program jangka panjang yang sistematis dan terencana dengan baik. Prestasi tidak akan

diperoleh dengan begitu saja, tanpa perjuangan dan pengorbanan yang lebih besar yang didukung oleh sarana dan prasarana yang baik. Prestasi itu sendiri adalah merupakan hasil yang dicapai seseorang sampai pada batas kemampuannya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Hourke dan S. Nasution (1995:35) dalam buku olahraga dan sportifitas bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai atau yang diperoleh seseorang yang mendekati atau mencapai batas-batas kesanggupannya. Prestasi dapat dilihat dari dua segi, yaitu secara kualitas dan kuantitas.

Segi kualitas yaitu seperti waktu dan jarak yang ditempuh, sedangkan segi kuantitas yaitu seperti perolehan medali ataupun sejenisnya. Oleh karena itu, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi yang akan dicapai oleh atlet, seperti yang dikatakan R.N. Singer yang dikutip oleh Singgih D Gunarsa (1996:103) mengemukakan bahwa penampilan puncak seorang atlet melibatkan 3 aspek yang saling berhubungan secara harmonis, yakni mental, emosi dan fisik. Dan aspek mental yang berpengaruh terhadap penampilan atlet ialah: aspek emosi, aspek motivasi dan aspek kognisi. Menurut Harsono (1988:252–254), ada beberapa aspek yang mendorong atlet untuk berprestasi antara lain : (1) Mencari dan mengatasi stress, (2) Usaha untuk memperoleh kesempurnaan, (3) Status, (4) Kebutuhan untuk diakui menjadi anggota kelompok, (5) Hadiah-hadiah, (6) Kejantanan, (7) Membentuk watak.

Berdasarkan dari hasil observasi awal di PGSI Jawa Tengah yang dilakukan di kantor Sekretariat Pengprov PSGI Jawa Tengah Semarang. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Andreas selaku Ketua Umumnya. Beliau menjelaskan bahwa prestasi gulat di Karesidenan Semarang sudah sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya prestasi yang diraih. (terlampir)

Kemudian penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Sugiharto selaku pelatih gulat di Kota Semarang dan Bapak Dhias selaku pelatih di kabupaten Semarang. Dalam kenyataan dilapangan, banyak kendala yang dihadapi. Kendala tersebut terletak pada sarana prasarana yang kurang memadai. Seperti contoh penggunaan matras pada saat latihan. Yang mana matras tersebut bukan matras yang standarnya untuk olahraga gulat. Kemudian pada motivasi atlet yang jarang mengikuti latihan yang menyebabkan kurang maksimalnya pelatihan. Kemudian di Kabupaten Semarang merupakan baru dalam olahraga gulat. Sehingga masih kurangnya bibit atletnya karena belum banyak peminat. Dan juga belum ada matras untuk latihan. Berdasarkan analisis gap tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"PENGARUH SARANA PRASARANA DAN MOTIVASI TERHADAP PRESTASI OLAHRAGA GULAT SE-KARESIDENAN SEMARANG"**.

1.2. Identifikasi Masalah

Uraian yang ada pada latar belakang menjadi dasar untuk dapat mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain: peningkatan prestasi olahraga yang harus diperhatikan, sarana prasarana yang harus ditingkatkan dalam hal ini prestasi olahraga gulat di Jawa Tengah dan belum ada penelitian dengan topik seperti ini sebelumnya.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Adakah pengaruh sarana prasarana terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang?
2. Adakah pengaruh motivasi terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang?
3. Adakah pengaruh sarana prasarana dan motivasi terhadap prestasi gulat se-Karesidenan Semarang secara simultan?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana sarana prasarana, motivasi dan prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang
2. Untuk mengetahui pengaruh sarana prasarana terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang
3. Untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap prestasi gulat se-Karesidenan Semarang
4. Untuk mengetahui pengaruh sarana prasarana dan motivasi terhadap prestasi gulat se-Karesidenan Semarang

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan mengenai prestasi olahraga gulat, khususnya tentang sarana prasarana dan motivasi terhadap prestasi olahraga gulat. Selanjutnya penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pada olahraga gulat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan dengan kondisi yang terjadi di lapangan serta untuk menambah pengalaman dalam melakukan penelitian yang terkait dengan judul yang diangkat.

b. Bagi organisasi

Sebagai bahan masukan pengetahuan di bidang olahraga khususnya permasalahan yang menyangkut prestasi olahraga. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kemajuan prestasi olahraga gulat di Jawa Tengah.

BAB II

LANDASAN TEORI / TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Prestasi Olahraga Gulat

2.1.1. Prestasi

Prestasi olahraga secara hirarki bukan hanya diukur melalui perolehan juara pada sebuah kompetisi, tetapi pada hakekatnya prestasi dilihat dari bagaimana olahragawan menjadi juara pada sebuah kompetisi. Mengapa demikian, proses latihan yang dilakukan dalam periode tertentu dengan dukungan dana yang cukup besardan melibatkan berbagai unsure dan kepentingan tetapi tidak pernahjuara pada suatu kompetisi, dapat dikatakan gagal atau terkesan sia-sia. Konsep ini menjadi berlaku khususnya bagi ranah olahraga prestasi.

Prestasi olahraga merupakan puncak penampilan atlet yang dicapai dalam suatu pertandingan atau perlombaan, setelah melalui berbagai macam latihan maupun ujicoba. Kompetisi tersebut biasanya dilakukan secara periodik dan dalam waktu tertentu.

Pencapaian prestasi yang setinggi-tingginya merupakan puncak dari segala proses pembinaan, termasuk dari proses pemassalan maupun pembibitan. Dari hasil proses pemassalan dan pembibitan, maka akan dipilih atlet yang makin menampakkan prestasi olahragga yang dibina.

2.1.2. Olahraga prestasi

Pengertian dari olahraga prestasi adalah bahwa yang dilakukan atau ditekuni adalah berorientasi pada pencapaian prestasi yang maksimal (Danang Wicaksono 2012:91). Olahraga prestasi dapat dicapai dengan proses yang

matang dan tepat. Seperti yang tercantum pada (UU Nomer 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional) Olahraga Prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjangjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolragaan. Dalam Undang – Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dijelaskan bahwa pembinaan olahraga nasional tidak terlepas dari peran pendidikan.

Selain itu dalam pengembangan olahraga perlu dilakukan sebuah pendekatan keilmuan yang menyeluruh dengan jalan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan adalah peningkatan kualitas dan kuantitas pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaedah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk peningkatan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru bagi kegiatan keolahragaan.

2.1.3. Olahraga Gulat

Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang darahkan pada pembutukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapet membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Pemerintah telah merencanakan tekad, yaitu memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat. Hal tersebut dimaksudkan agar masyarakat menggemari olahraga dan dapat menciptakan tenaga pembangunan yang tangguh.

Olaharaga pada dasarnya merupakan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara

menyeluruh. Namun perolehan ketrampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui olahraga siswa disosialisasikan kedalam aktifitas jasmani termasuk ketrampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang menyakini dan mengatakan bahwa olahraga merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Gulat adalah salah satu olahraga yang mengandalkan kekuatan fisik dan daya tahan, permainan gulat dilakukan antara dua atlet, salah satunya harus dijatuhkan atau bisa mengendalikan lawan gulat. Namun pada tahap selanjutnya pengertian ini berubah karena telah menjadi suatu cabang yang dilengkapi dengan peraturan yang dipatuhi oleh para pesertanya.

Rahmani (2014: 131) Gulat adalah salah satu olahraga yang mengandalkan kekuatan fisik dan daya tahan tubuh. Game gulat ini dilakukan antara dua atlet. Salah satunya harus dijatuhkan atau bisa mengendalikan lawan gulat. Hadi (2005: 23) Teknik bantingan adalah teknik yang digunakan dalam huru-hara saat kedua pegulat berdiri dengan posisi pegangan di tangan / gerakan lengan dan kemudian melakukan sedikit memutar, terangkat, dan tekniknya berbunyi.

2.1.4. Sejarah Gulat di Indonesia

Dalam sejarah gulat disebutkan nenek moyang kita adalah bangsa yang berani. Memang kebenarannya sejarah tersebut kita akui berdasarkan bukti peninggalan yang ada.

Kebesaran jiwa nenek moyang kita tercermin pula dalam kebesaran kekuasaan, budaya yang tinggi dan semangat patriotiknya. Hal ini didukung oleh

ciri khas bangsa primitif yang erat hubungannya dengan alam yang ganas saat itu. Mereka mengisi kehidupannya dengan berburu binatang buas dan menangkap ikan, sehingga diimbangi kekuatan fisik dengan mental yang tangguh.

Menurut sumber yang didapat dipercaya, “gulat” juga merupakan olahraga asli Indonesia, walaupun di luar negeri gulat juga ada dan tumbuh sejak zaman keemasan Yunani dan Romawi Purba. Kita sebagai bangsa Indonesia yang berbudaya, gulat yang telah dirintis secara praktis, non ilmiah dan tradisional oleh nenek moyang kita itu tidak kita jadikan warisan pusaka yang kita banggakan.

Ternyata banyak suku bangsa yang memiliki jenis olahraga gulat tradisional, antara lain:

- 1) Di Aceh disebut Gedul-gedul.
- 2) Di Tapanuli disebut Marsiranggut.
- 3) Di Sumatra Barat disebut Bagulet.
- 4) Di Jawa Barat disebut Keunjang.
- 5) Di Jawa Tengah disebut Mbek-mbekan.
- 6) Rembang (Jawa Tengah) disebut Pathol.
- 7) Di Jawa Timur disebut Pitingan.
- 8) Madura (Jawa Timur) disebut Okol
- 9) Di Nusa Tenggara Barat disebut Paluru
- 10) Di Sulawesi Selatan disebut Silotteng
- 11) Di Ujungpandang disebut Sirotto.
- 12) Di Kalimantan Selatan disebut Baguling

Dengan dukungan oleh faktor diatas, kiranya bangsa Indonesia yakin, bahwa perkembangan sejarah telah seiring dengan majunya kebudayaan nenek moyang kita, yang berbeda hanyalah kondisi dan sistemnya saja. Begitu pula kebanggaan akan gulat tradisional harus kita pertahankan dan selanjutnya lebih dari itu kita menghimbau agar daerah mau memupuk dan mengembangkan olah raga gulat tersebut sebagai kebanggaan daerah.

2.1.5. Sejarah Gulat di Jawa Tengah

Pembinaan gulat Jawa Tengah pertama kali dirintis oleh bapak Drs. Temuhadi bersama Kapt. Infentari Soenardi dan Kapt. Infentari Soemadi yang merupakan anggota Jasdarm VII Diponegoro Semarang. Beliau Bertiga dikirim ke Bandung untuk mengikuti pelatihan pelatih gulat pertama kali di Indonesia tahun 1960. Pelatihan di pimpin oleh bapak Bet Ring Ong. Pada saat itu, gulat bersatu dengan tinju, sehingga terbentuklah PERTIGU atau Persatuan Tinju dan Gulat Satu Indonesia. Kemudian, setelah pelatihan beliau kembali ke Semarang dan mendirikan PERTIGU Jawa Tengah.

Bapak Drs. Temuhadi sebagai promotor penggerak gulat Jawa Tengah dibantu Kapt. Infentari Soenardi dan Kapt. Infentari Soemadi serta didukung oleh Colonel Abdul Kadir, SH. Sebagai ketua KONI Jawa Tengah saat itu. Beliau bertiga merekrut atlet judo dari solo untuk juga berlatih gulat.

Tahun 1961, Gulat Jawa Tengah mengikuti invitasi Gulat Indonesia di lapangan terbuka IKADA (Lapangan Banteng). Beberapa atlet yang mengikuti antara lain : Herman Gondo Waluyo (Solo), Wong Tek Sun (Solo), Cu Kiem Ce

(Solo), Siem Jiet Hom (Solo), Dasirun (Semarang), Bambang Priyambodo (Semarang).

Tahun 1962 PON ke – IV di Bandung, gulat pertama kali dipertandingkan di PON. Pada saat itu, Jawa Tengah mengirimkan atlet gulatnya untuk mengikuti ajang bergengsi tersebut. Tahun 1963, atlet gulat Jawa Tengah mengikuti GANEFO. Tahun 1969 pada PON ke – VII di Surabaya, beberapa atlet Gulat Jawa Tengah memperoleh medali dan mewakili Indonesia untuk mengikuti kejuaraan internasional. Setelah Asian Games di Jakarta, Gulat mulai berkembang. Pada PON ke VIII tahun 1973 di Jakarta, Drs. Temuhadi dan Dasirun BA membawa atletnya antara lain Chaerus Salim, Sucipto, Warsito, Bambang, Subagyo, Rubianto Hadi, Darmanto (Solo), Darmadi (Solo), Suratno (Solo), Wong Tek Sun (Solo), Cu Kiem Ce (Solo), Siem Jiet Hom (Solo), Afat (Solo), Asam (Solo), Gondo Waluyo(Solo), Arman (Solo), Sadali (Solo). PON ke IX tahun 1977 di Jakarta, Drs. Temuhadi masih menjadi pelatih di dampingi Dasirun BA sebagai official. PON ke - X tahun 1981, PON ke - XI tahun 1985, PON ke-XII tahun 1989, PON ke –XIII tahun 1993, hingga PON ke XIV tahun 1996 bertempat di Jakarta. PON ke – XV tahun 2000 bertempat di Surabaya. PON ke-XVI tahun 2004 di Palembang. PON ke- XVII tahun 2008 di Kalimantan Timur, Gulat Jawa Tengah mendapatkan satu emas, satu perak dan dua perunggu. PON ke- XVIII tahun 2012 di Riau, Gulat Jawa Tengah memperoleh satu perak yaitu Jumain di kelas 84kg Freestyle dan tiga perunggu antara lain sugiaro di kelas 54 kg Greco Roman, Agus Prasetyo di kelas 66 kg Freestyle dan Joko Waluyo di kelas 71 kg Greco Roman.

Pertama dalam sejarah gulat Jawa Tengah, di tahun 2015 terjadi pergantian atlet dan pelatih pelatda yang akan mewakili Gulat Jawa Tengah di pra kualifikasi PON. Seluruh atlet dan pelatih pelatda di degradasi dan diganti dengan atlet baru yang mana hanya sisa waktu dua bulan untuk mengikuti ajang pra kualifikasi PON. Pergantian tersebut dikarenakan adanya masalah internal di tubuh PGSI Jawa Tengah.

PGSI Jawa Tengah tetap mengirimkan atlet di ajang pra- kualifikasi PON, dan meloloskan empat atletnya yang mana dari dua atlet tersebut adalah pegulat wanita. Ini sejarah baru Gulat Jawa Tengah meloloskan atlet wanita di ajang bergengsi PON.

2.1.6. Indikator Prestasi

Dalam mengejar suatu prestasi atau hasil belajar yang maksimal ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi dapat bersifat positif dapat juga bersifat negatif. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang dikemukakan oleh Conny Semiawan (2008: 11-13)

1. Pemenuhan Kebutuhan Psikologis.

Pemenuhan kebutuhan dalam perkembangan ini banyak tergantung dari cara lingkungannya berinteraksi dengan dirinya. Sebagaimana organisme ditentukan secara alamiah oleh sifat-sifat keturunan dan ciri-ciri unik yang dibawa sejak lahir. Perkembangan organisme itu juga ditentukan oleh cara-cara lingkungan berinteraksi dengan individu, yaitu dengan pendekatan yang sifatnya memberikan perhatian, kasih sayang, dan peluang mengaktualisasikan diri.

2. Inteligensi, Emosi dan Motivasi

Pengembangan potensi mencapai aktualisasi optimal bukan saja dipengaruhi faktor bakat, melainkan juga faktor lingkungan yang membimbing dan membentuk perkembangan. Perkembangan seluruh kepribadiannya selain dilatarbelakangi kedua faktor tersebut juga terkait dengan kemampuan intelektual, motivasi, pengetahuan, dan konsep dirinya. Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi faktor nonkognitif (yaitu antara lain motivasi, emosi) tidak kalah penting, bahkan mempengaruhi tingkat kinerja serta lingkungan, maupun perkembangan dirinya sendiri.

3. Pengembangan Kreativitas

Setiap orang dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan (inherent component of ability) yang berbeda-beda dan berwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita.

2.2. Sarana Prasarana

2.2.1. Pengertian Sarana Prasarana

Berbicara mengenai fasilitas olahraga bab ini, penulis membatasi pada fasilitas olahraga yang digunakan oleh perkumpulan olahraga, induk organisasi cabang olahraga, dan fasilitas dikelola oleh pemerintah/lembaga, yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Menurut penelitian Fujiyanti (2017) mengemukakan bahwa :

1. Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional pasal 1 ayat 20 dan 21 tertulis bahwasanya prasarana olahraga

adalah tempat atau ruang termasuk lingkungan yang digunakan untuk kegiatan olahraga atau penyelenggaraan keolahragaan. Sarana olahraga adalah peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk kegiatan olahraga.

2. Menurut Harzuki (2003: 379) prasarana olahraga merupakan “wadah” untuk melakukan kegiatan olahraga, dengan demikian untuk menyongsong Hari Depan Olahraga Indonesia perlu disiapkan ‘wadah” yang mencakup jumlahnya sehingga seluruh masyarakat dapat memperoleh kesempatan yang sama untuk berolahraga.
3. Olahraga adalah peralatan yang digunakan dan dapat dipakai sebagai mana perlunya sesuai dengan kebutuhan, serta sifat alat tersebut dapat dipindahkan dari tempat satu ketempat yang lain. Sedangkan prasarana adalah perlengkapan latihan yang dapat menunjang terlaksananya latihan sifatnya tidak dapat dipindahkan dari tempat satu ketempat yang lain.

2.2.2. Sarana

Istilah sarana mengandung arti sesuatu yang dapat digunakan atau dapat dimanfaatkan. Sarana pendidikan jasmani ialah segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan di dalam olahraga gulat jasmani, olahraga, dan kesehatan. Demikian juga dengan prasarana yaitu segala sesuatu fasilitas yang melengkapi kebutuhan sarana yang dimiliki sifat permanen atau tidak dapat dipindahkan dari tempat satu ke tempat yang lain. Hal ini senada dengan dengan yang dikemukakan oleh Agus S. Suryobroto (2004: 4), sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, yang mudah dibawa, dan dapat dipindahkan oleh pelakunya. Sedangkan prasarana atau fasilitas adalah sesuatu yang diperlukan

dalam olahraga raga gulat, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan.

Menurut Soepartono (1999; 5-6), sarana olahraga adalah sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pelaksanaan atau dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani. Sedangkan secara umum prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang yang mempermudah atau memperlancar proses pembelajaran dan memiliki sifat permanen. Salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan.

Menurut Soepartono (2000: 6), sarana merupakan terjemahan dari "*Facility*", sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga. Sarana olahraga dibagi menjadi dua kelompok yaitu :

1. Peralatan (*apparatus*)

peralatan adalah sesuatu yang digunakan, contoh : palang tunggal, palang sejajar, gelang-gelang, dan lain-lain.

2. Perlengkapan (*device*)

Terdiri dari: pertama, sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana, misalnya: net, bendera untuk tanda, garis batas. Kedua: sesuatu yang dapat dimainkan atau dimanipulasi dengan tangan atau kaki, misalnya: bola, raket, pemukul.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sarana adalah alat olahraga yang digunakan untuk kelancaran pembelajaran dan latihan olahraga, mudah dipindah-pindahkan, harga lebih murah, dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan atlet dan pengguna untuk membantu pencapaian tujuan.

2.2.3. Prasarana

Secara umum prasarana berartisegala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses (usaha atau bangunan). Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4), prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, mudah dipindah tetapi berat. Contoh: matras, peti lompat, meja tennis, meja, trampolin, dan lain-lain. Menurut Soepartono (2000; 4), prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Contoh: Lapangan (sepakbola, tenis lapangan, bola voli, bola basket, kasti, dll). Fasilitas harus memenuhi standart minimal untuk pembelajaran, antara lain ukuran sesuai dengan kebutuhan, bersih, terang, pergantian udara lancar, dan tidak membahayakan pengguna. Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanent. Salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan.

Gedung olahraga merupakan prasarana berfungsi serba guna yang secara berganti-ganti dapat digunakan untuk pertandingan beberapa cabang olahraga. Gedung olahraga dapat digunakan sebagai prasarana pertandingan olahraga gulat, prasarana olahraga bulutangkis dan lain-lain. Sedangkan stadion atletik didalamnya termasuk lapangan lompat jauh, lapangan lempar cakram, lintasan lari dan lain-lain.

2.2.4. Faktor yang terkait Sarana Prasarana Olahraga

1. Tuntunan atau keinginan pengguna adalah faktor kritis pada tahap pertama, yang dipakai sebagai dasar keputusan penyediaan fasilitas.

- a. Terlalu sedikit fasilitas membuat frustrasi masyarakat pengguna, sehingga mereka meninggalkannya.
- b. Terlalu banyak fasilitas mengakibatkan beratnya biaya operasional.

Peraturan gulat internasional Bab 1 *Material Structure* tentang sarana dan prasaranagulat sebagai berikut :

1) Matras

Perlengkapan pada gulat meliputi dari matras, sepatu, seragam, pelindung kepala dan lainnya. Matras dengan jenis dan ukuran yang sama dengan standarnya, matras terbuat dari usa redam kejut berlapis (*vinil*) yang tebalnya tidak lebih dari 10 cm bidang gulat disekeliling matras adalah bidang lingkaran dengan garis tengah sekurang-kurangnya 8,4 m. Pembatasnya adalah garis selebar 5 cm. Di tengah bidang gulat terdapat bidang lingkaran lagi dengan garis tepi selebar 5 cm jug; garis tengahnya 3 m. Di dalam garis tengah 3m ini terdapat dua garis start masing-masing sepanjang 30 cm, satu berwarna hijau dan satunya lagi warna merah. Keduanya dihubungkan dengan garis-garis sepanjang 90 cm, dan jaraknya 30 cm dari garis tepi lingkaran tengah. Terdapat bidang perlindungan selebar 1,5 m disekeliling bidang gulat.



Gambar 2.1 Matras Standar Gulat

Sumber gambar : Matras Gulat Tennis Indoor Jatidiri

2) Sepatu Gulat

Sepatu. Dibutuhkan sepatu lunak dengan sol rata. Mata lubang sepat gulat tidak boleh terbuat dari logam, dan bila ada bagian keras diujung tali sepatu, harus dipotong. Banyak perusahaan busana olahraga membuat sepatu khusus gulat. Biasanya para pelatih mengizinkan para atlet menggunakan sepatu biasa dalam latihan, asalkan kondisinya aman. Peraturan gulat SMA, perguruan tinggi, dan internasional mengharuskan tali sepatu direkatkan atau dibungkus dengan selotip sehingga pertandingan tidak perlu diberhentikan gara-gara tali sepatu yang terurai ikatannya. Jika memang demikian, rekatkanlah selotip khusus olahraga pada pergelangan kaki dan pada sepatu untuk membungkus simpul tali sepatu. Pembungkusan ini tidak perlu erat sekali, jangan sampai mengakibatkan kaki atlet menjadi cedera.



Gambar 2.2 Sepatu Standar Gulat

Sumber gambar : <http://id.pinterest.com/kathymasonbakke/wrestling-shoes/>
Diakses tanggal 15 Februari 2018 pukul 19.30 WIB

3) Seragam

Seragam. Seragam gulat model satu potongan disebut singlet. Atlet harus memakai pakaian dalam. Atlet pria dapat menggunakan *supporter* pangkal paha dan atlet wanita memakai bra olahraga. Singlet gulat dipakai dalam pertandingan. Idealnya, celana pendek tidak bersaku; jika ada saku, sebaiknya dijahit rapat karena cedera jari dan ibu jari dapat terjadi bila tangan para pengulat tersangkut dalam saku celana pendek.



Gambar 2.3 Seragam Standar Gulat

Sumber gambar : <http://www.ebay.com/bhp/reversible-wrestling-singlet>

Diakses tanggal 15 Februari 2018 pukul 19.30 WIB

4) Bantalan lutut

Bantalan lutut. Bantalan lutut biasanya dipakai baik dalam latihan maupun pertandingan. Ada panduan khusus yang mengatur penggunaan bantalan lutut dan pelindung lutut. Jadi, periksalah tata tertib klub mengenai sarana yang satu ini.



Gambar 2.4 Pelindung Lutut Standar Gulat

Sumber gambar : <http://www.ebay.com/bhp/reversible-wrestling-singlet>

Diakses tanggal 15 Februari 2018 pukul 19.30 WIB

5) Pelindung kepala

Pelindung kepala. Diperkirakan dan sangat disarankan bagi atlet dalam pertandingan gulat. Pelindung kepala tidak ditunjuk untuk melindungi kepala dari cedera seperti gegar otak. Fungsinya juga disebut sebagai pelindung telinga, adalah untuk mencegah atlet dari cedera telinga.



Gambar 2.6 pelindung kepala

Sumber gambar : <http://www.ebay.com/bhp/reversible-wrestling-singlet>

Diakses tanggal 15 Februari 2018 pukul 19.30 WIB

2.3. Motivasi

2.3.1. Pengertian Motivasi

Motivasi belajar berasal dari kata “motif” yang artinya daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu

terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak (Sadirman, 2006: 73). Sedangkan menurut James Drever yang dikutip oleh Rubianto Hadi (2004: 28) motif merupakan faktor efektif-konatif yang bekerja dalam menentukan dan mengarahkan tingkah laku individu pada suatu tujuan akhir, dengan dimengerti secara sadar atau tidak sadar.

Motivasi menurut Ahmadi (2004: 160) motivasi adalah kekuatan-kekuatan dari dalam diri individu yang mengarahkan individu untuk berbuat. Berdasarkan pengertian diatas motivasi adalah kekuatan dalam diri seorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Maslow (dalam Sadirman, 2006:80) dalam motivasi ada suatu hirarki yaitu motivasi mempunyai tingkatan-tingkatan kebutuhan dari bawah sampai keatas yakni :

- a. Kebutuhan fisiologis, seperti lapar, haus, kebutuhan akan istirahat, dan sebagainya.
- b. Kebutuhan akan keamanan yakni rasa aman, bebas dari rasa takut dan kecemasan.
- c. Kebutuhan akan rasa cinta dan kasih, rasa dihargai dalam suatu kelompok misalnya kelompok keluarga, sekolah, teman sebaya.
- d. Kebutuhan untuk mewujudkan diri sendiri yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, dan pembentukan pribadi.

Berdasarkan hirarki kebutuhan tersebut, setiap tingkat diatas hanya dapat dibangkitkan apabila telah dipenuhi tingkat motivasi dibawahnya. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan.

Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada keseimbangan antara apa yang dimiliki dengan apa yang diharapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi kebutuhan. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal perilaku pelajar (Damayanti, 2000:75)

2.3.2. Fungsi Motivasi

Motivasi berperan penting terhadap prestasi seseorang, karena motivasi merupakan salah satu unsur yang terdapat pada kemampuan atlet selain bakat. Sedangkan atlet itu sendiri merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap terciptanya kualitas latihan yang bermuara pada pencapaian prestasi atlet itu sendiri. Sebagaimana ditegaskan oleh Djumhana Bastaman (1989: 14) bahwa motivasi merupakan komponen yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi atlet disamping faktor-faktor lain.

Menurut Sadirman A.M (1990: 85) ada tiga macam fungsi motivasi antara lain:

1. Mendorong manusia untuk berbuat jadi sebagai motor atau penggerak yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan yang ingin dicapai.

2.3.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi

Yang membedakan motivasi antara individu yang satu dengan individu yang lainnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi setiap individu. Menurut David Krech yang dikutip Singgih Dirgagunarjo berpendapat bahwa, “ motivasi dipengaruhi pengalaman akan pemenuhan kebutuhan, perasaan dan pikiran individu dalam lingkungannya.”

Lebih lanjut Kamlesh yang dikutip oleh Singgih Dirgagunarjo menyatakan bahwa kondisi dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga adalah sebagai berikut :

1. Sehat fisik dan mental merupakan kesatuan yang memungkinkan motivasi berkembang.
2. Lingkungan yang sehat dan menyenangkan merupakan lingkungan yang dapat mendorong motivasi.
3. Fasilitas lapangan dan alat yang baik untuk latihan.
Lapangan yang rata dan menarik, peralatan yang memadai akan memperkuat motivasi, khususnya anak dan pemula untuk olahraga yang disesuaikan dengan bakat dan unsur-unsur naluri akan membantu perkembangan anak secara baik.
4. Program pendidikan jasmani untuk menambah aktivitas. Perkembangan anak menumbuhkan aktivitas permainan dan pertandingan yang menarik yang akan memberikan motivasi tinggi.
5. Menggunakan audio visual aid.

Latihan yang mengakibatkan perasaan, penglihatan dan pendengaran seperti tv, kartu, diagram, gambar akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan lebih rajin.

6. Metode belajar.

Pemilihan metode belajar yang sesuai akan membantu motivasi dalam belajar atau latihan.

2.3.4. Unsur-unsur Motivasi

Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 2001) dalam belajar siswa dapat termotivasi belajarnya karena adanya segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya ada kondisi fisiologis dan psikologis siswa dalam proses belajar yang mempengaruhi motivasi belajar. Unsur-unsur itu antara lain :

a. Cita-cita atau aspirasi

Cita-cita disebut juga aspirasi adalah suatu target yang ingin dicapai. Penentuan target ini tidak sama antara orang satu dengan yang lainnya. Target diartikan sebagai tujuan yang dicapai seseorang. Singgih Gunarsa (1990: 183-199) dalam Dimiyati dan Mudjiono, yang menyatakan bahwa dalam meraih keberhasilan belajar unsur yang berpengaruh adalah adanya cita-cita.

b. Kemampuan Belajar

Seseorang yang memiliki kemampuan yang tinggi biasanya lebih termotivasi dalam belajar dan lebih sering memperoleh kesuksesan dan memperkuat motivasinya.

c. Kondisi seseorang

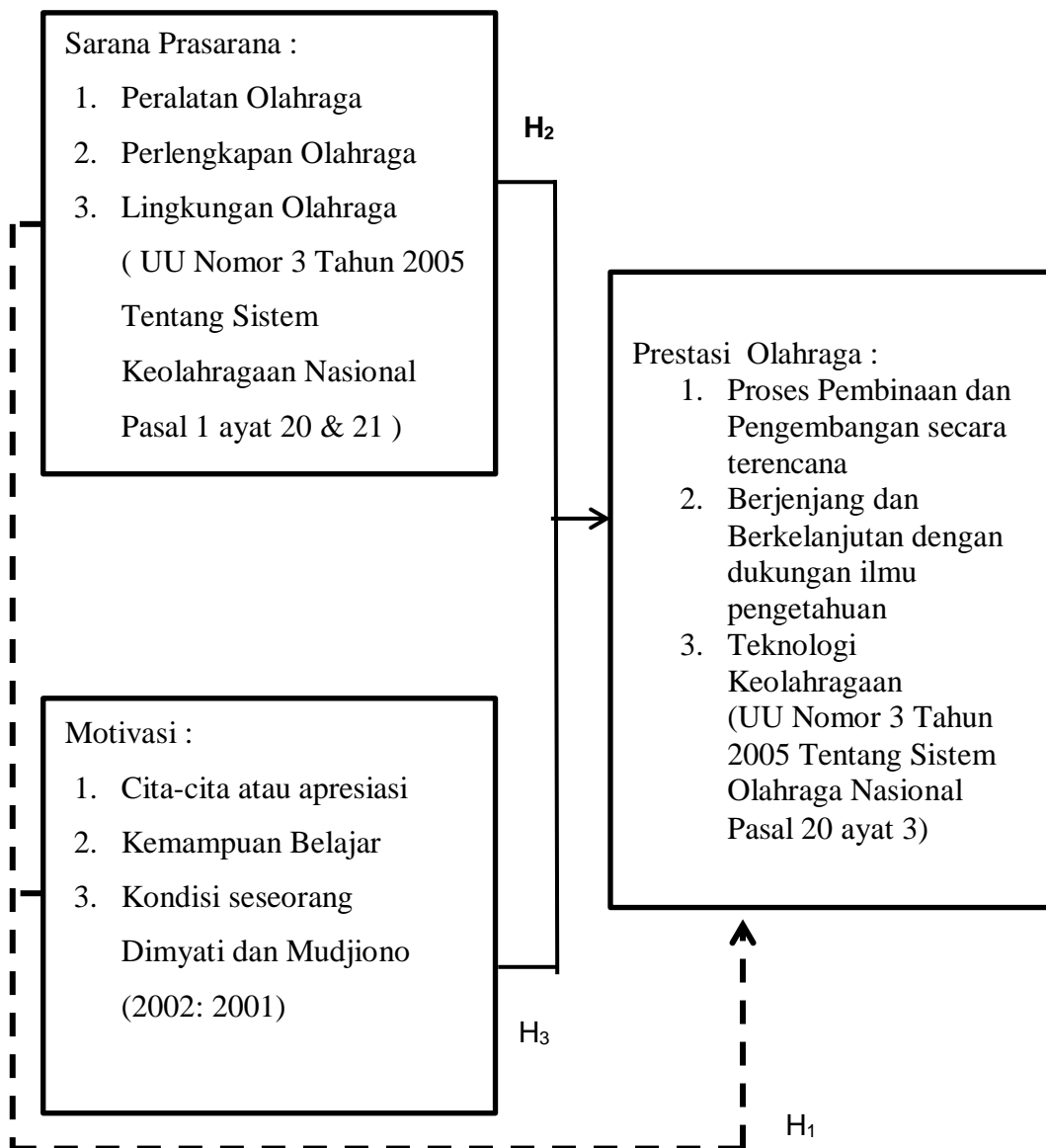
Kondisi seorang atlet yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis. Misalnya sebelum latihan atlet belum sarapan, mengantuk, sakit atau begadang. Sedangkan kondisi psikologis sangat mengurangi motivasi belajar. Misal ketika akan berangkat latihan ada masalah-masalah dengan orang tua atau dengan orang lain sehingga menyebabkan atlet tersebut tidak bergirah.

2.4. Kerangka Berfikir

Olahraga merupakan suatu proses pembelajaran dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya atau kemampuan diri yang dikembangkan secara sistematis dan jangka panjang untuk mencapai tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya di Indonesia. Keberhasilan dalam meraih prestasi dalam salah satu cabang olahraga tertentu misalnya gulat juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut salah satunya yaitu ketersediaan sarana prasarana. Semakin lengkap sarana prasarana yang dimiliki oleh klub maka akan semakin mudah dalam melatih menyampaikan materi terhadap para atlet sehingga menghasilkan atlet-atlet yang berkualitas. Selain pada sarana prasarana, motivasi juga sangat menentukan prestasi olahraga. Motivasi memberi dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi merupakan pengarah untuk kegiatan belajar kepada tujuan yang jelas yang diharapkan dapat tercapai. Dengan demikian motif berprestasi akan mendorong siswa bersungguh-sungguh dalam melaksanakan latihan. Semakin tinggi motif berprestasi siswa dalam

melaksanakan latihan, maka hasil pelaksanaan latihan juga makin baik, hal akan membantu atlet dan siswa dalam menguasai kompetensi.

Skema Kerangka Berfikir



Gambar 3.1 Skema Kerangka Berfikir

Ket:

————— : garis tidak putus-putus secara parsial

- - - - - : garis putus-putus secara simultan

2.5. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono 2013:96). Berdasarkan permasalahan yang diangkat dengan dilandasi kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H₁ : Ada pengaruh positif dan signifikan sarana prasarana dan motivasi terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang
- H₂ : Ada pengaruh positif dan signifikan sarana prasarana terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang
- H₃ : Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sarana prasarana berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang. Artinya semakin baik sarana prasarana yang tersedia maka semakin baik pula prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang.
2. Motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang. Artinya semakin baik motivasi yang ada di dalam diri atlet untuk berlatih, maka semakin baik pula prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara sarana prasarana dan motivasi terhadap prestasi olahraga gulat se-Karesidenan Semarang. Hal ini berarti apabila sarana prasarana dalam keadaan lengkap dan motivasi untuk berlatih tinggi maka prestasi olahraga gulat akan meningkat.

5.2. Saran

Adapun saran yang diajukan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya pengurus gulat se karesidenan semarang fokus memotivasi para atlit untuk terus berlatih dan bertanding sembari terus mengadakan perbaikan sarana prasarana.

2. Untuk beberapa daerah yang fasilitas untuk olahraga gulat belum memadai contohnya tidak mempunyai matras yang sesuai dengan matras untuk gulat, sebaiknya untuk kedepannya agar sudah ada matrasnya. Sehingga untuk latihan, sesuai dengan standar yang benar.

Daftar Pustaka

- Camaione dan Tillman. 1980. *Teaching And Coaching Wrestling*. Canada: John & Sons, inc
- Gujarati. 2010. *Dasar-Dasar Ekonometrika*. Jakarta: Salemba Empat
- Imam, Ghozali. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19* (edisi 5). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Martiani. 2014. “Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Dan Kekuatan Otot Punggung Terhadap Kemampuan Bantingan Pinggang Dalam Olahraga Gulat Atlet Pengda PGSI Provinsi Bengkulu”. Skripsi. FKIP. Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, Universitas Bengkulu
- Mirna, Fujianti. 2017. “*Manajemen Pengurus Provinsi Persatuan Gulat Seluruh Indonesia (Pengprov PGSI) Jawa Tengah Tahun 2017*”. Skripsi. FIK, Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Univeresitas Semarang
- Pelana. 2013. *Persepri Atlet Terhadap Sdm Pplm Tentang Prestasi Atlet*. Jakarta: Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan. Vol. 07, No. 02:765-779
- PGDI Jateng.2016. “*Gulat dalam Sejarah*”.<https://gulatjateng.com/gulat-dalam-sejarah/> (diakses tanggal 5 Februari 2018)
- Rubianto, Hadi. 2005. *Buku Ajar Gulat*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Semarang: FIK UNNES
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suprihatingrum & Jamil. 2016. *Guru Profesional : Pedoman Kinerja, Kualifikasi, &Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Theo,Wijaya.2014. “*Gulat*”. <http://theo-wijaya.blogspot.co.id/2014/01/gulat.html> (diakses tanggal 5 Februari 2018)
- UU Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 1 ayat 20 & 21
- UU Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Olahraga Nasional Pasal 20 ayat 3