

S4D AS A CHARACTER IN THE DEVELOPMENT OF THE INDONESIAN PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS PROFESSION IN THE 4.0 INDUSTRIAL REVOLUTION ERA

S4D Sebagai Karakter Dalam Pengembangan Profesi Penjas Dan Olahraga Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0

Ana Lestarina Sembiring

Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email: anabalance87@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this article is to discuss the development of the physical and sports professions in Indonesia in advancing the character of the industrial revolution 4.0 program towards the 2030 sustainable development program, achievements in the era of sustainable development goals (SDGs). In the development of the 4.0 revolution program, not only skills and technology are needed but the skills of a product in critical thinking, creative, innovative, learning technology, trying new and rich things, and being able to collaborate to realize new sciences. Through this S4D, it is hoped that it can maximize sports goals in accordance with RI Law NO. 3 of 2005, so that it can support the <http://sdgs.bappenas.go.id/target-4> program in sustainable development efforts and achieving the era of sustainable Development Goals 2030.

Keywords: S4D, UU RI NO 3 THAUN 2005

Abstrak

Tujuan dari artikel ini membahas tentang pengembangan profesi penjas dan olahraga di indonesia dalam memajukan karakter program revolusi industri 4.0 terhadap program Pembangunan berkelanjutan 2030, pencapaian dalam era sustainable Development Goals (SDGs). Dalam perkembangan program revolusi 4.0 bukan hanya keterampilan dan teknologi yang di butuhkan tetapi kecakapan suatu produk dalam berpikir kritis, kreatif, inovatif, learning teknologi, mencoba hal baru dan berkarya, dan mampu berkolaborasi demi mewujudkan ilmu-ilmu baru. Melalui S4D ini diharapkan dapat memaksimalkan tujuan olahraga sesuai denga UU RI NO 3 Tahun 2005, sehingga dapat menentang program <http://sdgs.bappenas.go.id/tujuan-4> dalam pembangunan berkelanjutan upaya dan pencapaian era sustainable Development Goals 2030.

Kata Kunci: S4D,UU RI NO 3 Tahun 2005

Pendahuluan

Agenda 2030 untuk pembangunan berkelanjutan (the 2030 Agenda for sustainable development atau SDGs) adalah kesepakatan pembangunan baru yang mendorong perubahan-perubahan yang kearah pembangunan berkelanjutan yang berdasarkan hak asasi manusia dan kesetaraan untuk mendorong pembangunan sosial, ekonomi, dan lingkungan hidup. Dengan prinsip-prinsip universal, integritas, dan inklusif untuk meyakinkan bahwa tidak akan ada seorangpun yang terlewatkan baik dalam struktur pemerintahan maupun masyarakat luas semua ikut berperan. <http://sdgs.bappenas.go.id/tujuan-4>

Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial.(undang-undang RI No 3 Tahun 2005). Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan,dan pengawasan. Dimana setiap pemerintahan dan masyarakat memiliki peran dalam perkembangan dan kemajuan olahraga di negaranya. Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan, kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlakmulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa serta mengangkat harkat dan martabat.

Olahraga telah terbukti sebagai alat yang hemat dan fleksibel untuk mempromosikan perdamaian dan tujuan pembangunan. Diranah internasional pendekatan olahraga sebagai salah satu metode pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (sustaineble Development Goals) telah mendapat pengakuan dan dukungan dari masyarakat dan pemerintahan diseluruh dunia. Merujuk pada penggunaan olahraga dan aktivitas fisik dan permainan untuk mencapai tujuan berkelanjutan. Mempromosikan prestasi dari suatu cabang olahraga, mengembangkan berbagai kompetensi untuk anak-anak dan kaum muda .

Pemerintah daerah dan organisasi olahraga berkewajiban memberikan pelayanan dan kemudahan serta menjamin terselenggarannya kegiatan keolahragaan bagi setiap warga negara. Namun pemanfaatan fungsi olahraga yang sesungguhnya belum terlihat berkontribusi dalam mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan. Olahraga hanya sebagai suatu hobi yang dihabiskan pada hari pekan maupun untuk bersantai. Padahal Olahraga dapat menjadi tombak utama mewujudkan tujuan-tujuan dari karakter abad 21.

Bedasarkan uraian-uraian dari latar belakang diatas , maka timbul beberapa permasalahan yang terjadi yaitu:

1. Pengembangan Profesi dan olahraga di indonesia sesuai dengan UU RI No 3 Tahun 2005
2. S4D berperan dalam pengembangan profesi penjas dan olahraga di indonesia untuk memajukan karakter program revolusi industri 4.0 terhadap program Pembangunan berkelanjutan 2030, pencapaian dalam era sustainable Development Goals (SDGs). Dalam perkembangan program revolusi 4.0

Pembahasan

1. Pengertian olah raga menurut UU RI No 3 Tahun 2005

Olahraga tidak semata untuk kekuatan fisik belaka, namun sebagai sarana mencari harmony/ keselarasan hidup(Socrats). defenisi kelasik Oalahraga yang bertumpu pada permainan dan peragaan keterampilan fisik dengan dukungan usaha

keras kelompok otot-otot besar misalnya, semakin sulit untuk pertahankan seiring dengan perubahan sosial dan perubahan iptek yang semakin maju. Muatan teknologi yang menggabungkan otot dan mesin serta temuan ilmiah melahirkan olahraga yang berorientasi (tecno sport). Isu lingkungan hidup dan falsafah olahraga pembangunan berwawasan lingkungan juga mempengaruhi corak kegiatan cabang olahraga baru yang berorientasi lingkungan sehingga lahir olahraga bernuansa lingkungan (eco sport). Defenisi olahraga menurut Husdarta (2010:133) bahwa olahraga merupakan kegiatan otot yang energik dan dalam kegiatan itu atlet memperagakan kemampuan gerakanya dan kemauan maksimal mungkin.

Hustrada (2010: 134) istilah olahraga tidak digunakan dalam olahraga kompetitif yang sempit, karena pengertiannya bukan sebagai himpunan aktifitas fisik yang resmi terorganisasi dan tidak resmi yang tampak kebanyakan dalam cabang-cabang olahraga namun juga dalam bentuk yang mendasar seperti senam, pelatihan kebugaran jasmani. Olahraga yang mengandung arti akan ada suatu yang berhubungan dengan peristiwa mengolah raga atau mengolahraga jasmani. Menurut UNESCO sport adalah sikap aktivitas fisik berupa permainan yang berisikan perjuangan melawan unsur-unsur alam, orang lain ataupun diri sendiri. Defenisi yang dirumuskan oleh Dewan Eropa pada tahun 1980 merumuskan bahwa olahraga sebagai aktivitas spontan bebas dan dilaksanakan selama waktu luang. Menurut Girirwijoyo(2005: 30) mengatakan olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya.

Sedangkan menurut International Council of Sport and Education yang dikutip lutan (1992: 17) olahraga adalah kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan dengan diri sendiri, orang lain serta konfortasi dengan unsur alam. Selanjutnya Kosasi (1985:4) menyatakan olahraga adalah kegiatan untuk mengembangkan kekuatan fisik dan jasmani supaya badan kuat dan tenaga cukup terlatih menjadi tangkas untuk melakukan perjuangan hidup. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang sistem Keolahragaan Nasional (Bab1 Pasal 1 ayat 4) Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Dari beberapa defenisi olahraga dapat disimpulkan bahwa olahraga yaitu kegiatan aktifitas jasmani yang mengandung sifat permainan serta berisi perjuangan dengan diri sendiri, orang lain, alam terhadap kekuatan yang mempunyai tujuan tertentu.

Bangsa indonesia merupakan bangsa yang berkembang, dimana pada saat ini berusaha melakukan perkembangan dalam segala bidang khususnya olahraga. Olahraga itu sendiri merupakan bagian dari aktivitas sehari-hari manusia yang berguna bagi pembentukan jasmani dan rohani. Sampai saat ini olahraga memberikan kontribusi yang positif dan nyata bagi peningkatan kesehatan, prestasi, kesegaran jasmani, pembinaan generasi muda, bahkan bersosialisasi bagi sebagian orang olahraga bukan hanya sekedar pengisi waktu luang, akan tetapi sudah termasuk kedalam kebutuhan manusia yang berperan dalam mengangkat nama bangsa dan juga mengharumkan negara kita. Peningkatan prestasi olahraga dan bangsa dan negarakita merupakan alasan yang tepat untuk meningkatkan pembangunan dibidang olahraga. Di indonesia olahraga tidak hanya untuk kepentingan pendidikan, rekreasi dan kesegaran jasmani, tetapi juga sebagai ajang pembentukan prestasi. Hal ini sesuai dengan Undang- undang sistem Keolahragaan Nasional Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 tentang pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi pada pasal 27 ayat 4 (2005:16) yang menyatakan bahwa “pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi di laksanakan dengan memperdayakan perkumpulan olahraga, menumbuh kembangkan serta membina

olahraga bersifat Nasional, daerah serta menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan.

Bedasarkan Dasar, Fungsi dan Tujuan keolahrgaan pada pasal 2 keolahrgaan nasional diselenggarakan bedasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar negara Republik Indonesi Tahun 1945. Pasal 3: keolahrgaan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan jasmani, rohani dan sosial serta membentuk watak dan kepribadian bangsa yang bermartabat. Pasal 4: keolahrgaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan kebugaran, prestasi, kualitas manusia , menanamkan nilai moral dan akhlak mulia sportifitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkukuh ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa. Aktivitas olahraga dilakukan oleh semua orang tanpa melihat perbedaan usia. Olahraga sebagai sarna mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, ekonomi. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam olahrag yang bisa di pelajari dan menjadi shool life. Sehingga olahraga berpotensi mempengaruhi pembentukan karakter individu. Karakter berkaitan dalam kehidupan sehari-hari baik didalam keluarga maupun masyarakat. Ketika seseorang berinteraksi olahraga mempunyai peran yang penting dalam kehidupan. Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat dan bugar. Dengan berolahraga dapat membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani serta mempunyai watak disiplin setta menjadi atlit yang berkuawalitas. Annario (1980) Tujuan pendidikan jasmani domain fisik : kekuatan daya tahan otot, daya tahan kardiovaskular dan kelentukan. Domain sikap : perkembangan personal, sosial dan emosional. Domain pengetahuan : pengetahuan, kemampuan dan keterampilan intelektual. Domain keterampilan: kemampuan, perseptual- motorik dan keterampilan gerak dasar.

Menurut BAB VI RUANG LINGKUP OLAHRAGA PASAL 17 ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan:

- a. oalahrga
- b. olahraga rekreasi
- c. olahraga prestasi

Ditinjau dari tujuannya, olahraga digolongkan menjadi empat yaitu:

a. Olahraga Pendidikan

Olahraga pendidikan adalah aktivitas olahraga yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan. Olahraga yang bertujuan untuk pendidikan ini identik dengan aktivitas pendidikan jasmani yaitu cabang-cabang olahraga sebagai media pendidikan.

b. Olahraga Rekreasi

Olahraga Rekreasi adalah olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga pelaku memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan, serta memperoleh kepuasan secara fisik-fisiologis seperti terpeliharanya kesehatan dan kebugaran tubuh.

c. Olahraga Prestasi

Olahraga prestasi adalah olahraga yang dilakukan dan dikelola secara profesional dengan tujuan untuk memperoleh prestasi optimal pada cabang-cabang olahraga. Atlet yang menekuni cabang-cabang olahraga dengan tujuan untuk mencapai prestasi yang baik disyaratkan memiliki kebugaran dan harus memiliki keterampilan yang baik pada cabang olahraga yang ditekuninya.

d. Olahraga Rehabilitasi / Kesehatan

Kegiatan olahraga yang bertujuan untuk pengobatan atau penyembuhan biasanya dikelola oleh tim medis dan hanya untuk kelompok tertentu seperti penderita penyakit jantung koroner, penderita asma, penyembuhan setelah cedera, dan penderita penyakit lain yang dianjurkan oleh dokter.

2. Pengertian S4D (Olahraga untuk Pembangunan (Sport for Development/S4D))

Karakteristik abad 21 adalah tersedianya informasi dimana saja dan kapan saja, human teknologi. Pembangunan telah mengarah ke teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu strategi manajemen pendidikan abad 21 yang didalamnya meliputi tata kelola kelembagaan dan sumber daya manusia (Soedrtom, from Lovquist 2011). Abad ini memerlukan transformasi baik dalam bidang teknologi, keterampilan hidup, mengembangkan pengetahuan dan menguasai teknologi masa depan. Olahraga telah terbukti sebagai alat yang hemat biaya dan fleksible untuk mempromosikan berkelanjutan (sustainable Development goals- SDGs) telah mendapat pengakuan dan dukungan dari masyarakat dan pemerintah diseluruh dunia. Di Indonesia, kementerian perencanaan pembangunan nasional/ bada perencanaan pembangunan berkelanjutan yang dapat diakses dari <http://sdgs.bappenas.go.id/>. Olahraga untuk pembangunan atau Sport for development (S4D) merujuk pada penggunaan olahraga dan aktivitas fisik dan permainan untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan. Dalam hal ini selain sebagai sarana untuk mempromosikan kesehatan fisik, olahraga juga digunakan untuk mengembangkan berbagai kompetensi hidup yang bermanfaat bagi anak-anak dan kaum muda. Olahraga mengajarkan kompetensi nilai kehidupan. Beberapa contoh kegiatan olahraga yang mampu untuk bersikap penuh tanggung jawab, berkomunikasi dengan baik, berlaku adil dan menyelesaikan konflik secara damai. Melalui latihan fisik yang berkualitas, anak-anak dan kaum muda juga di bimbing untuk mengasah kepribadian, kepercayaan diri serta kesiapan untuk memimpin.

Dengan demikian mereka mampu mengembangkan potensi diri serta berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan. Berbagai kompetensi tersebut dapat diajarkan dengan cara menyenangkan dan inklusi oleh pemerintah, pelatih maupun guru. Mereka adalah panutan serta penggerak utama pendekatan S4D.

3. S4d Sebagai Karakter Dalam Pengembangan Profesi Penjas Dan Olahraga Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0

A. Menciptakan Manajemen Olahraga Bersifat Industri Olahraga

Produk olahraga banyak jenis nya, ada dalam bentuk permainan atau kontes, semua memiliki kualitas yang bervariasi. Kegiatan olahraga bisa mengubah paradigma pandangan hidup. Olahraga dapat mengatasi kemiskinan, mengatasi kelaparan, tidak membedakan setara gender membuka lapangan pekerjaan. Hasil pertandingan umumnya tidak pasti, satu tim mungkin mendominasi, yang akan mengurangi para tarik dan para tim.

Gambar 1. Manajemen Olahraga Bersifat Industri Olahraga



Variable kualitas dari olahraga karna membuat itu sulit untuk menjamin kualitas di pasar relatif terhadap penyediaan produk konsumen lainnya seperti ponsel, mobil. Olahraga juga menikmati sebuah tingginya derajat dari produk atau merek loyalitas, dengan penggemar tidak mungkin mengubah dengan tim atau klub mereka mendukung atau untuk beralih olahraga karena dari sebuah kemiskinan pertandingan hasil, atau dengan standar dari wasit. Sedangkan olahraga kompetisi yang sulit untuk menggantikan. Olahraga menghasilkan perilaku unik pada orang lain, seperti meniru pahlawan olahraga saat mereka memainkan keterampilan permainan dari cabang olahraga yang mereka gemari, atau membeli produk yang digunakan oleh atlet yang mereka gemari. Kemampuan dan gaya hidup ini dapat dimanfaatkan oleh manajer olahraga dalam bidang industri.

Penggemar olahraga juga menunjukkan tingkat optimisme yang tinggi, kadang-kadang bersikeras bahwa tim mereka, meski pun mengalami serangkaian kekalahan buruk atau keberuntungan untuk memenangkan kejuaraan berikutnya. Ini bisa berpendapat bahwa para pemilik atau manajer olahraga menunjukkan tingkat tinggi optimismenya untuk merekrut pemain bintang yang menghasilkan sponsor yang memberikan keuntungan. Di lain industri olahraga dapat berperan menghasilkan melalui penjualan tiket suatu pertandingan. Olahraga manajer mereka harus memahami sifat bisnis. Meningkatkan permintaan untuk menjual produknya dan mampu membaca kesempatan yang tepat dalam hal memahami efek-efek dari suatu pertandingan.

B. Pemasaran Olahraga (Pemerintah, Guru Dan Pelatih)

Olahraga suatu media yang sangat dekat dengan kehidupan masyarakat, olahraga menjadi wadah yang bisa dipromosikan untuk membentuk karakter-karakter baik bagi anak-anak maupun kaum muda. Membentuk suatu klub-klub olahraga merupakan metafora yang mengilustrasikan pilar-pilar masyarakat yang kokoh, sehat dan kuat sebagai mana tujuan dari olahraga Dimensi Kesehatan dan Rekreasi dan Pendidikan. Berdasarkan partisipasi dari semua kalangan diharapkan banyak yang menjadi sehat dan gembira saat melakukan olahraga. Dan menjadi sumber pembangunan pada daerah, dengan berdirinya klub setiap cabang pemanfaatan fasilitas olahraga juga membangun daerah menjadi lebih maju dalam pengembangan daerah selanjutnya. Memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mempelajari kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak baik dalam aspek fisik, mental, emosional dan moral.

Sekolah berperan penting dalam mengembangkan olahraga khusus pada ruanglingkup paling sederhana tetapi paling luas pemasarannya. Sekolah merupakan alat dan metode yang baik bagi guru untuk mengajak murid- murid dari berbagai kalangan usia dan kemampuan untuk aktif dan menikmati olahraga. Melalui pembelajaran PJOK mampu merangsang dan memberikan educasi karakter yang menyenangkan, amana, inklusif, dan berkualitas.

C. Kode Etik

Dalam memasalkan nilai kehidupan dan prilaku yang baik , penting bahwa orang tua, guru dan pelatih menanamkan untuk berlaku sebagai panutan. Penting juga bagi anak-anak agar belajar sejak usia dini untuk menghormatin peraturan permainan, berlaku adil, dan hormat terhadap oarang lebih tua serta mengasihi sesama sepertiyi amalan Pancasila.

D. Membuat Kegiatan Kompetisi Dan Festifal Sebagai Refleksi Suatu Kegiatan Dan Umpan Balik Dalam Perkembangan Pembangunan.

Festival olahraga bisa mendorong minat masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga masal. Yang terdiri dari latihan, pertandingan berkelanjutan. Festival dengan format yang sederhana dengan tema yang mempromosikan Festifal Hidup sehat, Fair flay Festival, Festival oalha raga masyarakat

E. Membangun kemitraan

Pada suatu titik tertentu kegiatan harus memiliki kemitraan agara lebih menantang, dimana peran kegiatan berkelanjutan menjadi cangkupan lebih besar. Merancang program-program pembinaan agar bisa menghasilkan goal dan potensi yang lebih.

Kesimpulan

Bedasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa peran S4D sebagai karakter dalam pengembangan Profesi Penjas dan Olahraga Indonesiamenurut UU RI No Tahun 2005 sangat berperan dalam mewujudkan target pengembangan pembangunan berkelanjutan di era revolusi4.0, hal tersebut terbukti bahwa S4D dapat mendukung dan membangkitkan karakter pada abat 21, dimana di tanamkan 4 kopetensi meliputi: 1. Pemikiran kritis dan pemecahan masalah, 2. Komukiasi, 3. teknologi pengembangan 4. Ketrampilan membangun 5. Kemampuan berkompetisi, Selain itu makna yang terkandung dalam nilai-nilai karakter olahraga dapat menyatu dengan budaya indonesia sehingga olahraga menjadi media pemersatu bangsa.

Daftar Pustaka

<http://sdgs.bappenas.go.id/>.The 2030 Agenda For Suntainable Development
<https://www.dpr.go.id/> Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005

BMZ/GIZ Sport for Development Resource Toolkit. Diakses di <https://www.sport-for-development.com/home>

FFA: Play Football. Diakses di: <https://www.playfootball.com.au/coach/ccc-program-resources>

Kartini Rustandi: Kebijakan Penyelenggaraan Kesehatan Kerja dan Olahraga. Diakses di <http://www.kesjaor.kemkes.go.id/documents/Kebijakan-Penyelenggaraan-Kesjaor-Rakontek-Kemas-2017-1.pdf>

UNESCO: Promoting Quality Physical Education Policy. Diakses di

<http://www.unesco.org/new/en/socialand-human-sciences/themes/physical-education-and-sport/policy-project/>

Jacobson- lunberdeg, V (2018) pedagogical Implementation of 21st century skill, education leadership and administration: technical program development.