

**MOTIVASI MASYARAKAT MELAKUKAN KEGIATAN *SANDBOARDING* SEBAGAI SARANA OLAHRAGA REKREASI DI PANTAI PARANGKUSUMO YOGYAKARTA TAHUN 2014****Andri Septo Pratomo** ✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Oktober 2014

Disetujui November

2015

Dipublikasikan Desember

2015

*Keywords:**Motivation; Sandboarding;**Recreational Sports***Abstrak**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan motivasi masyarakat melakukan kegiatan *sandboarding* sebagai sarana olahraga rekreasi di pantai Parangkusumo Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang berarti menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi pada masyarakat yang melakukan kegiatan *sandboarding* di gumuk Pasir Parangkusumo Yogyakarta. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan *sandboarding* di pantai Parangkusumo Yogyakarta tahun 2014 masuk dalam kategori baik. Hasil tersebut didukung dari beberapa aspek yaitu aspek kebutuhan fisiologis, aspek kebutuhan rasa aman, aspek kebutuhan cinta dan keberadaan, aspek kebutuhan penghargaan dan aspek aktualisasi diri, yang masing-masing aspek diperoleh hasil dalam kategori baik kecuali aspek aktualisasi diri yang tergolong dalam kategori cukup. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan *sandboarding* di pantai Parangkusumo Yogyakarta adalah baik, hasil tersebut tentunya tidak bisa lepas dari beberapa aspek-aspek kebutuhan yang mendukungnya.

**Abstract**

*The purpose of the study was to determine and describe the motivation of people do sandboarding activities as a means of recreation sports on the beach Parangkusumo Yogyakarta. This study used a qualitative research method, which means to explain the phenomena that occur in the community who do activities sandboarding on sand dunes Parangkusumo Yogyakarta. Pengumpulan data using observation, interviews, questionnaires and documentation. Data analysis used descriptive analysis model according to Miles and Huberman. Based on the results of research conducted indicates that the motivation of people to carry out activities on the beach sandboarding Parangkusumo Yogyakarta in 2014 fit in either category From the research it can be concluded that the level of motivation of people to carry out activities on the beach sandboarding Parangkusumo Yogyakarta is good, these results certainly can not be separated from some of the aspects that need support. Suggestion that the author can give is with sandboarding as an alternative recreation, to increase public awareness of the importance of recreation, but also for the people who are expected to play a more active sandboarding again play so that later sandboarding be recognized by the public.*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini seiring berjalanya zaman tidak dapat dipungkiri bahwasanya manusia akan semakin disibukkan dengan rutinitas harian kerja mereka, sehingga waktu untuk melakukan olahraga, menjaga kebugaran tubuh, rekreasi bersama keluarga akan tersita bahkan tidak ada waktu untuk melakukan kegiatan tersebut.

Berolahraga adalah salah satu cara yang paling sederhana yang dapat dilakukan masyarakat untuk menjaga kesehatan & kebugaran tubuh sambil mengimbangi rutinitas pekerjaan yang sering dilakukan masyarakat dewasa ini.

Pada hakekatnya olahraga dan rekreasi merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk kesehatan jasmani dan rohani yang sangat penting demi mendukung kegiatan sehari-hari. Rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (luang) yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi (baik secara individual maupun secara kelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia. Kegiatan umum rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan dan hobi.

Untuk menjaga munculnya rasa bosan, maka diadakan kegiatan yang dapat memacu semangat dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan selanjutnya, yaitu dengan jalan mengadakan rekreasi karena dengan rekreasi kita dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan dalam belajar dan bekerja. Rekreasi mempunyai dampak untuk menciptakan atau mendapatkan kembali keseimbangan antara jasmani, rohani, emosi, dan sosial sehingga dapat memperoleh kesegaran, semangat, kegairahan baru bila diarahkan dengan baik akan menambah pengetahuan.

Olahraga yang ada sekarang bukan sekedar ajang untuk memperoleh medali,

bukan ajang untuk adu otot, dan juga bukan semata-mata untuk meraih prestasi namun lebih dalam dari itu yaitu sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang lebih baik lagi, kualitas hidup yang lebih baik, seperti peningkatan kesehatan fisik, mental, sosial dan emosional.

Sesuai dengan fungsi dan tujuan olahraga, kita mengenal berbagai bentuk kegiatan olahraga, seperti: (1) olahraga pendidikan untuk bertujuan bersifat mendidik, (2) olahraga rekreasi bertujuan yang bersifat rekreatif, (3) olahraga prestasi untuk tujuan untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya (UU No.3 Th.2005).

Kegiatan masyarakat dalam hal melakukan olahraga rekreasi untuk saat ini masih sangat kurang. Selain faktor kesadaran akan pentingnya olahraga yang berasal dari dalam diri sendiri faktor lain yang menghambat masyarakat untuk melakukan olahraga rekreasi adalah mengenai sarana dan prasarana yang tersedia untuk mendukung kegiatan tersebut. Berbicara sarana dan prasarana yang ada di Indonesia, masalah utama yang sering terjadi adalah kurangnya tempat atau fasilitas untuk melakukan olahraga, seperti taman kota atau sarana penunjang lainnya.

Salah satu tempat yang cukup banyak terdapat tempat rekreasi adalah *Kabupaten Bantul*. *Kabupaten Bantul sendiri adalah salah satu kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak antara 07° 44' 04" – 08° 00' 27" Lintang Selatan dan 110° 12' 34" – 110° 31' 08" Bujur Timur*. Luas wilayah Kabupaten Bantul 508,85 Km<sup>2</sup> (15,905 % dari Luas wilayah Propinsi DIY). *Kabupaten ini berbatasan dengan Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman di utara, Kabupaten Gunung Kidul di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Kabupaten Kulon Progo di barat*.

Salah satu tempat yang sering dijadikan tempat rekreasi di Kabupaten Bantul adalah Pantai Parangtritis dan Pantai Parangkusumo, dan tempat rekreasi yang cukup unik yaitu gumuk atau bukit pasir yang

merupakan satu-satunya gumuk pasir di Indonesia bahkan di Asia Tenggara yang membentang dari Pantai Parangtritis hingga Pantai Parangkusumo. Gumuk pasir (*sand dunes*) merupakan bentukan alam berupa gundukan-gundukan pasir menyerupai bukit akibat pergerakan angin (*eolean*). Istilah 'gumuk' berasal dari bahasa Jawa yang berarti gundukan atau sesuatu yang menyembul dari permukaan datar.

Proses terjadinya gumuk pasir di pantai Parangtritis tak bisa lepas dari keberadaan gunung Merapi, kali Opak, kali Progo dan graben Bantul. Peran gunung Merapi sangat besar dalam proses pembentukan gumuk pasir, pasir dari Merapi terbawa aliran sungai Progo dan Opak menuju laut selatan. Ketika pasir sampai di muara sungai, pasir tersebut terbawa gelombang laut yang kuat sehingga terkikis menjadi butiran pasir sangat halus. Adanya angin yang cukup kuat menerbangkan butiran-butiran pasir ke daratan sehingga terbentuk gundukan-gundukan pasir seperti bukit-bukit kecil yang dikenal dengan gumuk pasir. Untuk menghasilkan gumuk pasir seperti yang terlihat seperti sekarang ini, dibutuhkan waktu yang tidak sedikit, hingga ribuan tahun.

Gumuk pasir inilah yang dimanfaatkan oleh para pencinta olahraga *ekstrim* untuk bermain *sandboarding* (meluncur di atas pasir). Bermain *sandboarding* sendiri sebenarnya cukup sederhana, cukup menggunakan papan untuk meluncur dari atas bukit pasir dan helm sebagai pengaman.

Pada awalnya *sandboarding* di Indonesia kurang begitu dikenal oleh masyarakat, dikarenakan area yang digunakan sebagai tempat bermain *sandboarding* hanya ada di Pantai Parangtritis dan Pantai Parangkusumo Yogyakarta. Peralatan yang digunakan masih sangat sederhana, hanya menggunakan papan yang *dimodifikasi*. Seiring berjalannya waktu *sandboarding* sudah mulai dikenal oleh masyarakat luas, hal ini dikarenakan banyaknya media massa yang tertarik untuk

meliput kegiatan ini mulai dari media cetak dan media elektronik. Melalui media massa inilah *sandboarding* mulai dikenal luas dan mulai banyak peminatnya, dan sekarang sudah menggunakan papan yang dibuat khusus untuk bermain *sandboarding*.

Sesuai konsep di atas penulis melihat bahwa rekreasi telah dijalankan oleh individu atau masyarakat, namun kita tidak menyadari arti dari pada rekreasi yang telah dilakukan. Kenyataan membuktikan bahwa sarana rekreasi Pantai Parangkusumo Kabupaten Bantul Yogyakarta merupakan salah satu sarana yang digunakan oleh individu atau masyarakat pada hari-hari libur atau waktu luang sebagai tempat rekreasi dengan tujuan mendapatkan kesenangan dan kepuasan. Salah satu bentuk kegiatan rekreasi yang cukup menarik yaitu *sandboarding* yang dilakukan di gumuk pasir Pantai Parangkusumo Yogyakarta. Melihat kegiatan *sandboarding* yang cukup menarik dan cukup banyak peminatnya, peneliti ingin melakukan kajian lebih dalam untuk mengetahui motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan *sanboarding* di Pantai Parangkusumo Yogyakarta sebagai bahan penelitian.

Landasan teori yang difokuskan dalam penelitian ini adalah motivasi, *sandboarding*, olahraga Rekreasi..

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku (Hamzah B. Uno, 2009:3).

Secara umum teori motivasi dibagi dalam dua kategori, yaitu teori kandungan (*content*), yang memusatkan perhatian pada kebutuhan dan sasaran tujuan, dan teori proses, yang banyak berkaitan dengan bagaimana orang berperilaku dan mengapa seseorang berperilaku dengan cara tertentu. Setiap kali membicarakan motivasi, hirarki kebutuhan Maslow pasti disebut-sebut. Hirarki itu didasarkan pada anggapan bahwa pada waktu orang telah memuaskan satu tingkat kebutuhan tertentu, seseorang ingin bergeser ke tingkat yang lebih tinggi (Hamzah B. Uno, 2009:39).

Konsep hirarki kebutuhan yang diungkapkan Maslow beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan di level rendah harus terpenuhi atau paling tidak cukup terpenuhi terlebih dahulu sebelum kebutuhan-kebutuhan di level yang lebih tinggi. Lima kebutuhan yang membentuk hirarki ini adalah kebutuhan konatif (*conative needs*), yang berarti bahwa kebutuhan-kebutuhan ini memiliki karakter mendorong atau memotivasi (Feist, Jess & Gregory J. Feiss, 2010:331)

Maslow mengemukakan lima tingkat kebutuhan teori ini beranggapan bahwa tingkah laku manusia pada hakekatnya bertujuan memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan paling mendasar dari setiap manusia, termasuk di dalamnya adalah makanan, air, mempertahankan suhu, udara untuk bernapas, dan sebagainya. (Hamzah B. Uno, 2009:41). Inti dari kebutuhan ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan fisik seseorang. Bila kebutuhan ini terpuaskan dengan baik, maka kebutuhan-kebutuhan berikutnya akan menjadi pendorong yang kuat (Oemar Hamalik, 2009:176). Ketika kebutuhan fisiologis seseorang telah dipuaskan, mereka menjadi termotivasi dengan kebutuhan akan keamanan (*safety needs*), yang termasuk di dalamnya adalah keamanan fisik, stabilitas, ketergantungan, perlindungan, kebebasan dari kekuatan-kekuatan yang mengancam, seperti perang, penyakit, rasa takut, kecemasan dan lain sebagainya (Feist, Jess & Gregory J. Feiss, 2010:333).

*Sandboarding* adalah salah satu bentuk aktivitas olahraga rekreasi yang menggunakan papan sebagai medianya dan dilakukan di bukit pasir. Berbeda dengan olahraga papan lainnya seperti *snowboarding*, *skateboard* dan *longboarding*, *sandboarding* masih terbilang cukup baru dan masih kurang dikenal secara luas. Pada awalnya peralatan yang digunakan masih sangat sederhana, hanya menggunakan papan hasil modifikasi dan *wax* (lilin) untuk memperkecil gesekan papan dengan pasir.

(<https://www.google.com/search?q=sandboarding>).

Mulai tahun 60-an *sandboarding* mulai mendapatkan momentum melalui beberapa para peselancar dan pemain *skateboard* yang bosan dan mencari kesenangan dengan mencoba menuruni gundukan pasir dengan menggunakan papan. Pada pertengahan 70-an *sandboarding* diperkenalkan dan dipublikasikan secara luas, dan mulai tahun 90-an *sandboarding* mulai populer. Peralatan yang digunakan bukan lagi menggunakan papan modifikasi tapi sudah menggunakan papan yang dibuat khusus untuk berseluncur di pasir.

Istilah *sport* sendiri berasal dari kata *disport* dan pertama kali muncul dalam kepustakaan pada tahun 1303 yang berarti "*sport, past time, recreation, and pleasure*". Makna istilah olahraga berubah di sepanjang waktu, namun esensi pengertiannya kebanyakan berkaitan dengan tiga unsur pokok yaitu bermain, latihan fisik dan kompetisi. Bagi sebagian orang seperti halnya di Indonesia, istilah olahraga mengandung konotasi yang identik dengan bentuk kegiatan olahraga kompetitif yang menekankan pencapaian kejuaraan di lingkungan organisasi induk olahraga, sementara pada kelompok lainnya seperti dikalangan pembinaan pendidikan jasmani yang mencakup kegiatan kompetisi formal dan informal, rekreasi, permainan, dan latihan fisik (Husdarta, 2010:132-133).

Olahraga itu sendiri pada hakikatnya bersifat netral, namun masyarakatlah yang kemudian membentuk kegiatannya dan memberi arti bagi kegiatan itu. Seperti di Indonesia, sesuai dengan fungsi dan tujuannya kita mengenal beberapa bentuk kegiatan olahraga, seperti olahraga pendidikan untuk tujuan bersifat mendidik, olahraga rekreasi untuk tujuan yang bersifat rekreatif, olahraga kesehatan untuk tujuan pembinaan kesehatan, olahraga rehabilitasi untuk tujuan rehabilitasi, dan olahraga kompetitif untuk tujuan mencapai prestasi setinggi-tingginya (Husdarta, 2010:134-135).

Dalam implementasi aktivitasnya, rekreasi tidak akan lepas dari unsur bermain. Bermain sering mengacu pada pengertian bebas, bahagia, dan ekspresi alami dari setiap manusia. Berkaitan dengan ini, maka manusia sering disebut dengan makhluk bermain (*homo ludens*). Artinya, bermain sudah menjadi kebutuhan setiap manusia (Muhammad Murni dan Yudha, 2000:3).

Olaharaga rekreasi adalah jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang. Menurut Kusnadi (2002:4) Pengertian Olahraga Rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk tujuan rekreasi. Menurut Haryono (1978:10) Olahraga rekreasi adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak yang timbul karena memberi kepuasan atau kesenangan. Menurut Nurlan Kusmaedi (2002:4) olahraga rekreasi adalah kegiatan olahraga yang ditujukan untuk rekreasi atau wisata. Menurut Aip Syaifuddin (Belajar aktif Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SMP, Jakarta, Grasindo.1990) Olahraga rekreasi adalah jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi merupakan pandangan berpikir yang menekankan pada fokus kepada pengalaman-pengalaman subjektif manusia dan interpretasi-interpretasi dunia (Moleong 2006: 15).

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket atau kuisioner. Teknik analisis data yang berlangsung selama proses penelitian ditempuh melalui tiga tahap kegiatan yaitu; 1) reduksi data, 2) penyajian data, 3) penarikan kesimpulan (Milles dan Huberman dalam Sugiyono 2009: 335). Sebagai penguat, dalam penelitian ini menggunakan analisis

deskriptif persentase (%) atau disebut *prosentages correction*.

Langkah terakhir dari analisis data dalam penelitian ini adalah teknik pemeriksaan keabsahan data. Menurut Denzin (dalam J. Moleong, 2006:330) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi gambaran umum lokasi penelitian, gambaran *sandboarding*, presentase hasil penelitian, motivasi masyarakat melakukan olahraga *sandboarding* dalam aspek kebutuhan fisiologis, motivasi masyarakat melakukan olahraga *sandboarding* dalam aspek kebutuhan rasa aman, motivasi masyarakat melakukan olahraga *sandboarding* dalam aspek kebutuhan cinta dan keberadaan, motivasi masyarakat melakukan olahraga *sandboarding* dalam aspek kebutuhan akan penghargaan, dan motivasi masyarakat melakukan olahraga *sandboarding* dalam aspek aktualisasi diri.

### Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah gumuk pasir yang terdapat di Pantai Parangkusumo Yogyakarta. Gumuk pasir sendiri merupakan tempat wisata yang cukup unik apalagi merupakan satu-satunya di Indonesia, selain menjadi obyek wisata gumuk pasir juga merupakan tempat untuk bermain *sandboarding*. Lokasinya yang berada di jalur wisata Pantai Parangtritis menuju Pantai Depok membuat gumuk pasir selalu ramai dikunjungi, ditambah fasilitas pendukung di sekitar gumuk pasir cukup memadai seperti, tempat istirahat, tempat parkir dan kamar mandi umum yang disediakan oleh warga yang bertempat tinggal di sekitar gumuk pasir.

### **Gambaran Sandboarding**

*Sandboarding* adalah salah satu bentuk olahraga modifikasi yang menggunakan papan sebagai medianya dan dilakukan di bukit pasir, dan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah *sandboarding* yang dilakukan di gumuk pasir Parangkusumo Yogyakarta. Sekitar tahun 2007 *sandboarding* mulai diperkenalkan oleh beberapa mahasiswa pecinta alam di Yogyakarta dan pada awal diperkenalkannya *sandboarding*, papan yang digunakan masih sangat sederhana hanya berupa papan hasil modifikasi.



Dalam perkembangannya *sandboarding* mulai dikenal luas berkat media-media yang tertarik untuk meliput kegiatan *sandboarding* di gumuk pasir Parangkusumo, selain itu papan yang digunakan sekarang sudah dibuat khusus untuk meluncur di atas pasir. Sampai saat ini sudah cukup banyak masyarakat yang tertarik untuk mencoba bermain *sandboarding* dan biasanya bermain *sandboarding* pada waktu akhir pekan atau pada waktu libur (waktu luang).

### **Persentase Hasil Penelitian**

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 23 Maret dan 30 Maret 2014, diperoleh hasil perhitungan penelitian secara keseluruhan mengenai tingkat motivasi masyarakat melakukan kegiatan *sandboarding* berdasarkan hasil *survey* yang telah dilakukan kepada 20 orang melalui 35 butir pertanyaan yang tertuang pada kuisioner. Dari hasil perhitungan data diperoleh 85% orang memiliki motivasi yang

baik dalam melakukan kegiatan *sandboarding*, dan 15% orang memiliki tingkat motivasi yang cukup dalam melakukan kegiatan *sandboarding*.

### **Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Sandboarding dalam Aspek Kebutuhan Fisiologis**

Aspek kebutuhan fisiologis dapat mempengaruhi motivasi masyarakat melakukan kegiatan *sandboarding* karena dengan melakukan kegiatan ini badan menjadi lebih sehat, dan dapat membakar lemak di dalam tubuh karena setelah melakukan olahraga *sandboarding* badan banyak mengeluarkan keringat. Dalam perhitungan data motivasi dalam aspek kebutuhan fisiologis diperoleh data sebesar 0% untuk kategori sangat baik, 75% atau sejumlah 15 orang yang masuk dalam kategori baik, 25% atau sejumlah 5 orang masuk dalam kategori cukup dan 0% kategori kurang.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan *sandboarding* pada aspek kebutuhan fisiologis dikategorikan baik.

### **Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Sandboarding dalam Aspek Kebutuhan Rasa Aman**

Ketika kebutuhan fisiologis seseorang telah dipuaskan, perhatian dapat diarahkan kepada kebutuhan akan keselamatan. Seseorang tentunya menginginkan rasa aman dan nyaman dalam bermain *sandboarding*, dan banyak orang yang merasa aman dalam bermain *sandboarding* dikarenakan *sandboarding* tidak memiliki resiko yang berarti, karena risikonya hanya cedera ringan. Di sekitar Gumuk Pasir terdapat juga tempat istirahat, sehingga orang yang bermain *sandboarding* merasa nyaman. Hal ini yang memotivasi seseorang untuk bermain *sandboarding*. Terbukti dari hasil persentase motivasi masyarakat dalam aspek kebutuhan rasa aman sebesar 85% atau sejumlah 13 orang

yang masuk dalam kategori baik dan 15% atau sejumlah 3 orang masuk dalam kategori cukup.

#### **Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Sandboarding dalam Aspek Kebutuhan Cinta dan Keberadaan**

Kebutuhan akan cinta dan keberadaan dapat memotivasi seseorang untuk melakukan olahraga *sandboarding*, seperti mencari teman baru dan sebagai ajang berkumpul dengan teman lama dan teman baru bahkan berkumpul dengan keluarga, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari individu yang lain. Dari hasil penelitian, didapat sebesar 5% atau sejumlah 1 orang yang masuk dalam kategori sangat baik, 55% atau sejumlah 11 orang masuk dalam kategori baik, 40% atau sejumlah 8 orang masuk dalam kategori cukup dan 0% untuk kategori kurang. Orang yang bermain *sandboarding* di Gumuk Pasir termotivasi karena sebagai tempat bersosialisasi dan berdiskusi mengenai olahraga *sandboarding*.

#### **Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Sandboarding Dalam Aspek Kebutuhan Akan Penghargaan**

Kebutuhan akan penghargaan adalah kebutuhan manusia akan percaya diri, harga diri, dan juga pengakuan dari orang lain. Dalam bermain *sandboarding*, seseorang akan diakui oleh orang lain jika mempunyai *skill* atau kemampuan di atas yang lainnya. Hal itulah yang memotivasi seseorang untuk terus bermain *sandboarding*, yaitu untuk terus berlatih agar bisa diakui oleh orang lain.

Dalam perhitungan data motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan *sandboarding* pada aspek kebutuhan penghargaan diperoleh hasil 5% atau sejumlah 1 orang yang termasuk dalam kategori sangat baik, 85% atau sejumlah 17 orang masuk dalam kategori baik, 10% atau sejumlah 2 orang masuk kategori cukup dan 0% kategori kurang.

#### **Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Sandboarding Dalam Aspek Aktualisasi Diri**

Kebutuhan aktualisasi diri merupakan kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri dan juga mengembangkan potensi yang dimiliki semaksimal mungkin. Dari hasil perhitungan data diperoleh 0% kategori sangat baik, 20% atau sejumlah 4 orang yang termasuk dalam kategori baik, 70% atau sejumlah 14 orang yang termasuk dalam kategori cukup dan 10% atau sejumlah 2 orang yang termasuk dalam kategori kurang.

Alasan masyarakat yang melakukan *sandboarding* adalah untuk mengisi waktu luang, tetapi banyak juga yang menganggap *sandboardings* sebagai hobi. *Sandboarding* salah satu aktivitas yang menantang karena membutuhkan kekuatan dan keberanian untuk melakukannya. Orang-orang yang melakukan *sandboarding* termotivasi karena mereka merasa tertantang untuk melakukannya.

#### **SIMPULAN**

Tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan sandboarding di Pantai Parangkusumo Yogyakarta masuk dalam kategori baik atau sebesar 85%.

Tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan sandboarding di Pantai Parangkusumo Yogyakarta dalam aspek kebutuhan fisiologi masuk dalam kategori baik atau sebesar 75%.

Tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan sandboarding di Pantai Parangkusumo Yogyakarta dalam aspek kebutuhan rasa aman masuk dalam kategori baik atau sebesar 85%.

Tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan sandboarding di Pantai Parangkusumo Yogyakarta dalam aspek kebutuhan cinta dan keberadaan masuk dalam kategori baik atau sebesar 55%.

Tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan sandboarding di Pantai Parangkusumo Yogyakarta dalam aspek

kebutuhan penghargaan masuk dalam kategori baik atau sebesar 85%.

Tingkat motivasi masyarakat dalam melakukan kegiatan sandboarding di Pantai Parangkusumo Yogyakarta dalam aspek aktualisasi diri masuk dalam kategori cukup atau sebesar 70%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1992. Pendidikan jasmani dan kesehatan. Jakarta: Depdikbud
- Feist, Jess & Gregory J. Feiss. 2010. Teori Kepribadian. Jakarta: Salemba Humanika
- Hamzah B. Uno. 2009. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husdarta H. J. S. 2010. Sejarah dan Filsafat Olahraga. Bandung: Alfabeta
- Koentjaraningrat. 1993. Metode-Metode Penelitian Masyarakat. Jakarta: Gramedia
- Milles dan Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy, J. 2011. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Murni dan Yudha M. Saputra. 2000. Pendidikan Rekreasi. Jakarta: Depdikbud
- Oemar Hamalik. 2009. Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sadirman. 2010. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- UU No.3 Tahun 2005. Sistem Keolahragaan Nasional. Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia
- <https://www.google.com/search?q=sandboarding>