



Pengaruh Kepemimpinan Diri, Pertemanan dan Keterampilan Terhadap Aktualisasi Diri Dalam Kegiatan Olahraga Di Masa Covid-19

Endang Sepdanius 1*, Andri Gemaini², Deni Saputra³, Muhamad Sazeli Rifki⁴, Rini Afriani⁵

Prodi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4}

Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang⁵

endangsepdanius@fik.unp.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh motif kepemimpinan, pertemanan dan keterampilan terhadap aktualisasi diri pribadi dalam kegiatan olahraga di masa Covid-19. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengungkap hasil temua. Masyarakat Kecamatan Koto Baru Kota Bukittinggi terlibat sebagai populasi namun peneliti mengambil partisipan yang berolahraga dan bersedia untuk menjadi responden yang berjumlah 123 partisipan. Instrumen penilaian berupa angket kepemimpinan diri, pertemanan, dan keterampilan serta aktualisasi diri dalam kegiatan olahraga. Pengumpulan data adalah dengan memberi kuesioner pada responden, melalui google form dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode Partial Least Square (PLS) dan diolah dengan software SmartPLS versi 3. Hasil yang di dapatkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: 1). kepemimpinan tidak berpengaruh signifikan terhadap aktualisasi diri sendiri ($t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$) = 1.370 < 1.966707. 2) keterampilan tidak berpengaruh signifikan terhadap aktualisasi diri sendiri ($t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$) = 1.520 < 1.966707. 3) Pertemanan berpengaruh signifikan terhadap aktualisasi Diri Sendiri ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) = 5.620 > 1.966707. 4). Pertemanan berpengaruh signifikan terhadap Kepemimpinan Diri ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) = 16.62 > 1.966707. 5). Pertemanan berpengaruh signifikan terhadap Orientasi Keterampilan ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) = 6.748 > 1.966707..

Kata Kunci: Kepemimpinan, Pertemanan, Keterampilan, Aktualisasi Diri, Kegiatan Olahraga

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of self leadership, friendship and skills on personal self-actualization in sports activities during the Covid-19 period. This research is a quantitative approach research. The population of this study is the community of Koto Baru District. Researchers took participants who played sports and were willing to become respondents, totaling 123 participants. The assessment instrument is a questionnaire of self-leadership, friendship, and skills and self-actualization in sports activities. Data collection is by giving questionnaires to respondents, through google form and documentation. Data analysis using applications with the Partial Least Square (PLS) method using SmartPLS software version 3. The results obtained in this study indicate that: 1). leadership has no

significant effect on self-actualization ($t\text{-count} < t\text{-table}$) = 1.370 < 1.966707. 2 skills have no significant effect on self-actualization ($t\text{-count} < t\text{-table}$) = 1.520 < 1.966707. 3) Friendship has a significant effect on self-actualization ($t\text{-count} > t\text{-table}$) = 5.620 > 1.966707. 4). Friendship has a significant effect on Self Leadership ($t\text{-count} > t\text{-table}$) = 16.62 > 1.966707. 5). Friendship has a significant effect on Skill Orientation ($t\text{-count} > t\text{-table}$) = 6.748 > 1.966707.

Keywords: Leadership, Friendship, Skills, self actualization, sport activities



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License ©2023 by author

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan olahraga motivasi adalah hal penting yang ada di kehidupan terutama dalam olahraga, karena motivasi sendiri sangat mempengaruhi dalam hal kinerja seseorang dalam melakukan aktivitas olahraga. Motivasi juga sangatlah menentukan kualitas dan potensi dalam melakukan aktifitas olahraga (Werkiani et al., 2012). Pengembangan olahraga di tengah masyarakat sebagai upaya pengendalian pandemi Covid-19 membutuhkan peranan dari masyarakat itu sendiri. Peranan masyarakat dapat dimulai dengan memiliki motivasi berolahraga yang tinggi. Suatu usaha yang dilakukan akan menjadi optimal dengan adanya motivasi. Karena motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong atau penggerak dalam mencapai suatu kegiatan yang diinginkan. Motif setiap masyarakat untuk melakukan olahraga dapat berbeda satu sama lain.

Adanya perbedaan motif tersebut dipengaruhi oleh motif intrinsik yang muncul dalam diri individu yang bukan dipengaruhi dari luar. Motif ekstrinsik yang muncul dari dalam diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar seperti teman, rekan kerja atau keadaan kesehatan tubuh. Motif Kepemimpinan, Pertemanan dan Keterampilan Terhadap Kegiatan Olahraga (Alexandris & Carroll, 1997).

Aktualisasi diri dalam kegiatan olahraga merupakan sebuah keterlibatan seseorang dalam kegiatan olahraga dengan dorongan dari sisi kemanusiaan dan kebutuhan diri. Karakteristik aktualisasi diri lebih termotivasi oleh pertumbuhan, eksplorasi, dan kecintaan terhadap kemanusiaan daripada pemenuhan kekurangan dalam kebutuhan dasar (Kaufman, 2018). Aktualisasi diri merupakan salah satu motif dari lima motif yang berada pada teori motif kebutuhan manusia. Asal kata motif adalah *move* yang berarti motion dengan makna sesuatu yang bergerak.

Secara ilmu psikologi, motif kaintanya dengan “gerak”, bahwasanya gerakan yang dilakukan oleh manusia untuk melakukan perbuatan dan berperilaku. Selain itu motif juga diartikan sebagai rangsangan, sesuatu yang mendorong atau yang membangkitkan suatu perbuatan (*action*) atau perilaku (*behavior*)(Sarwono, 2010). Kepemimpinan adalah proses memengaruhi atau memberi contoh oleh pemimpin kepada pengikutnya dalam upaya mencapai tujuan organisasi. Kepemimpinan merupakan proses perilaku mempengaruhi sejumlah atau sekelompok orang untuk mencapai suatu sasaran tertentu. Dalam dunia olahraga, pandangan ini meliputi aspek pembuatan keputusan, teknik memotivasi, menetapkan umpan balik, menetapkan hubungan interpersonal dan mengarahkan kelompok atau suatu regu dengan penuh percaya diri(Ihsan, 2019). Persahabatan sebagai sebuah hubungan dimana kebutuhan sosial dan emosional tertentu terpenuhi, seperti dukungan emosional, bantuan tugas dan stimulasi intelektual(Rahmat, 2014). Seseorang bersama teman-teman lebih memiliki waktu yang lama dibandingkan dengan keluarga, posisi teman bagi orang tersebut adalah sebagai tempat utama untuk keintiman dan keterbukaan diri, dan keintiman bersama teman merupakan dukungan sosial dan emosional utama bagi diri sendiri (Wilkinson, 2008). Keterampilan Motorik adalah sebuah proses dimana seseorang mengembangkan seperangkat respons kedalam suatu gerak yang terkoordinasi, dan terpadu. Sebagian orang untuk mengasah kemampuan motorik maka orang tersebut melakukan olahraga secara kontinue(Komaini, 2018). Keterampilan motorik digunakan untuk menunjukkan setiap aktivitas otot yang diarahkan kepada suatu tujuan khusus.

Berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar, terlihat hanya sedikit masyarakat yang melaksanakan olahraga. Padahal Kesehatan fisik dan mental merupakan satu bagian yang tidak terpisahkan untuk mencapai tubuh yang paripurna. Kondisi fisik merupakan komponen utama bagi seseorang untuk kerja maksimal sehari-hari. Berbagai cara yang dilakukan untuk menjaga kondisi tubuh yaitu dengan meningkatkan kebugaran jasmani. Adapun seseorang yang bugar adalah orang yang mampu menjalankan kehidupan sehari-hari tanpa mengalami kelelahan berarti serta tidak beresiko terhadap penyakit degeneratif karena rendahnya tingkat kebugaran yang dikarenakan kurangnya aktivitas fisik. Apalagi pada saat pandemi covid 19 ini orang-orang lebih cenderung berada di dalam rumah

untuk menyendiri dan menghindari kontak dengan orang lain. Sehingga tubuh tidak banyak bergerak dan aktivitas fisikpun meenjadi terbatas.

Kasus pertama Covid-19 di Indonesia dilaporkan pada tanggal 2 Maret 2020. Pemerintah telah mengantisipasi kedatangan pandemi covid 19 dengan telah menetapkan dasar hukum tentang pelaksanaan budaya bersih dan sehat melalui Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor: 2269/ MENKES/ PER/XI/2011. Pandemi Covid-19 ini telah berlangsung selama 2 tahun setelah WHO mengumumkannya pada bulan maret 2020. Pandemi ini telah memberikan dampak buruk di berbagai sektor seperti ekonomi, pendidikan dan kesehatan(Tsarina, 2020). Kesehatan jasmani dan rohani menjadi sangat penting agar memiliki imun tubuh yang baik saat situasi pandemiv. Kebiasaan hidup sehat harus disosialisasi dan digerakkan secara masif demi melawan wabah Covid-19(Güner et al., 2020).

Olahraga sangatlah penting bagi setiap individu untuk membuat tubuh bugar dan sehat, bukan hanya itu dengan kondisi saat ini olahraga dipergunakan untuk menjaga imun tubuh manusia agar terhindar dari virus covid-19(Jakobsson et al., 2020). Olahraga merupakan suatu kegiatan/aktivitas manusia yang bertujuan untuk mendorong dan membangkitkan jasmaniah atau fisik serta mental rohaniah pada diri individu dengan satu tujuan tertentu, yaitu melakukan cita-cita hidup pada masing-masing individu (Destriana, 2013). Hal ini sangat diperlukan mengingat masalah kesehatan masyarakat belakangan ini sangat kompleks dan sangat beragam, kerena rendahnya kesadaran terhadap budaya hidup sehat dan bersih. Budaya hidup sehat pada masa pandemi saat ini menjadi keharusan untuk diterapkan dalam setiap sisi kehidupan manusia seperti di rumah tangga/keluarga, tempat-tempat umum, tempat kerja, maupun tempat lainnya sekolah dan intansi kesehatan(Rosidin et al., 2019). Akan tetapi, motif masyarakat pada masa Covid-19 ini dalam berkatifitas pada masa Covid-19 belum teridentifikasi faktor mana yang paling berperan diantara kepemimpinan diri, pertemanan dan keterampilan olahraga terhadap aktualisasi diri pribadi dalam kegiatan olahraga di masa covid-19.

METODE PENELITIAN

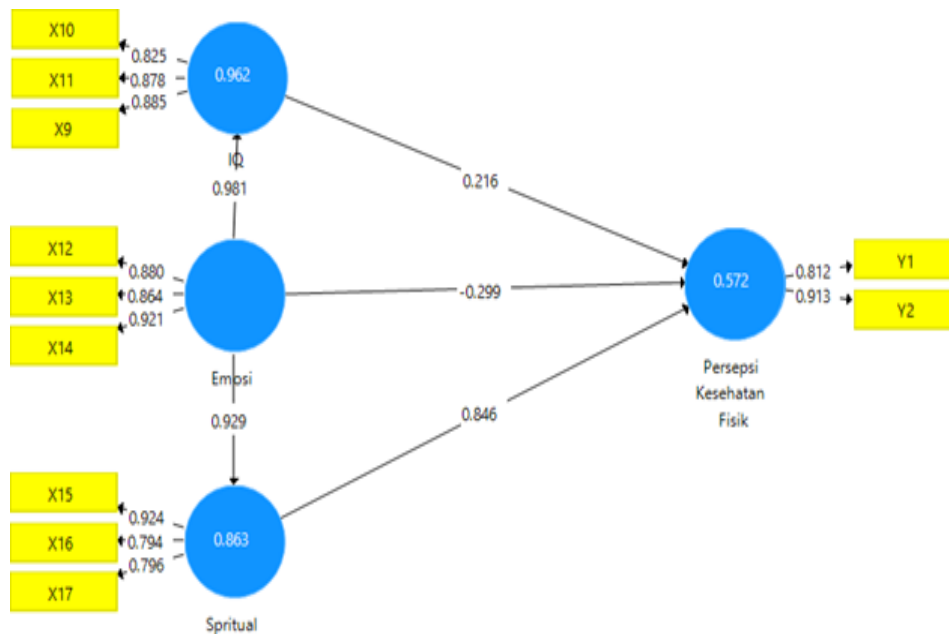
Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner di Masyarakat Kecamatan Koto Baru. Populasi dalam penelitian ini yaitu Masyarakat Kecamatan Koto Batru. Teknik penarikan sampel adalah teknik non probability sampling sehingga didapat 123 partisipan yang terlibat. Instrumen penilaian berupa angket kepemimpinan diri, pertemanan, dan keterampilan serta aktualisasi diri dalam kegiatan olahraga. Pengumpulan data adalah dengan memberi kuesioner pada responden, melalui google form dan dokumentasi. Penyebaran google form ini dilakukan secara bertahap dalam waktu satu bulan. Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat dalam kegiatan olahraga di daerah Kecamatan Koto Baru. Partisipan secara sukarela mengisi kuesioner dalam format google form.

Analisis data menggunakan aplikasi dengan metode Partial Least Square (PLS) dan diolah menggunakan software SmartPLS versi 3. Adapun pengukuran yang dilakukan adalah menguji validitas variabel diantaranya content validity, convergent validity, Average Variance Extracted (AVE), Discriminant Validity, mencari Reabilitas, Inner Model dan Pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Indiikator / Outer Model

Uji outer model digunakan dalam memastikan alat ukur sudah layak dijadikan instrument untuk pengukuran yaitu valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan program SmartPLS 3.0 sebanyak 1 kali eliminasi loading factor dibawah 0.06. Berikut gambar 1. hasil pengujian tersebut:



Gambar 1. Data Primer

Pada gambar 1. Terlihat bahwa semua faktor sudah berada di atas 0.06. sehingga bisa dilanjutkan ketahap uji AVE pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai output awal Average Variance Extracted (AVE)

Konstruk	AVE	Status
Aktualisasi Diri	1.000	Valid
Kepemimpinan	0.691	Valid
Pertemanan	0.620	Valid
Keterampilan	0.861	Valid

Pada uji pertama dari tabel 1 terlihat semua output menunjukkan hasil valid, semua nilai berada di atas 0.50.

Penilaian selanjutnya adalah outer loading. Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai loading faktor di atas 0,50 terhadap konstruk yang dituju. Output SmartPLS untuk loading factor memberikan hasil ditunjukkan pada tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Outer Loading

	Aktualisasi Diri	Kepemimpinan	Keterampil an	Pertemanan	Status
X34	1.000				Valid
X35		0.712			Valid
X36		0.780			Valid
X37		0.730			Valid
X38		1.056			Valid
X39				0.846	Valid

X40		0.729	Valid
X41		0.784	Valid
X42	0.990		Valid
X43	0.862		Valid

Table 2 menunjukkan semua indikator dinyatakan valid karena lebih besar dari 0.50.

Selanjutnya dilakukan uji discriminant validity dengan melihat cross loading. Berikut hasil cross loading ditampilkann pada tabel 3.

Tabel 3. Cross loading

	Aktualisasi Diri	Kepemimpinan	Keterampilan	Pertemanan
X34	1.000	0.529	0.321	0.728
X35	0.400	0.712	0.833	0.564
X36	0.417	0.780	0.850	0.633
X37	0.390	0.730	0.738	0.593
X38	0.538	1.056	0.556	0.879
X39	0.624	0.693	0.492	0.846
X40	0.543	0.589	0.428	0.729
X41	0.550	0.643	0.492	0.784
X42	0.319	0.786	0.990	0.591
X43	0.275	0.820	0.862	0.516

Tabel 3 menunjukkan bahwa data dinyatakan valid karena nilai loading dari masing-masing item terhadap konstruksya lebih besar dari pada nilai cross dengan nilai convergent validity dan discriminant validity nilai loadingnya berada diatas 0,50.

Langkah selanjutnya untuk memastikan tidak ada masalah terkait pengukuran maka dilakukan pengujian outer model dengan menguji reliabilitas dengan melihat composite reliability. Hasil diaktakan baik/memuaskan jika di atas 0.70. Berikut ditampilkan hasil nilai composite reliability:

Tabel 4. Nilai Composite Reliability

	Composite Reliability	Status
Aktualisasi Diri	1.000	Reliable
Kepemimpinan	0,897	Reliable
Pertemanan	0,830	Reliable
Keterampilan	0,925	Reliable

Sumber: Data diolah dari output SmartPLS 3.0

Tabel 4 memperlihatkan nilai composite reliability bagi semua konstruk adalah di atas 0.70 yang menunjukkan bahwa semua variabel dinyatakan reliable. Uji reliabilitas diperkuat dengan Cronbach's Alpha pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Cronbach's Alpha

	Cronbach's Alpha	Status
Aktualisasi Diri	1.000	Reliable
Kepemimpinan	0,905	Reliable
Pertemanan	0,921	Reliable
Keterampilan	0,829	Reliable

Sumber: Data diolah dari output SmartPLS 3.0

Tabel 5 menunjukan nilai yang disarankan adalah diatas 0.60 untuk semua konstruk sehingga variabel dinyatakan reliable. Nilai terendah adalah sebesar 0.829 pada variabel keterampilan.

2. Uji Struktural / Inner Modle

Setelah model yang di estimasi memenuhi kriteria outer model, berikut dilakukan pengujian model struktural (*inner model*). Berikut adalah nilai R-square atau yang sering disebut Koefisien Determinasi R^2 :

Tabel 6. R-Square

	R Square
Aktualisasi Diri	0,550
Kepemimpinan	0,667
Keterampilan	0,351

Sumber: Data diolah dari output SmartPLS 3.0.

Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa Koefisien determinasi R^2 atau R-square pada penelitian ini, yaitu:

1. Menunjukkan bahwa diri sendiri dipengaruhi oleh pertemanan sebesar 55% sisanya 45% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat dalam model. Artinya diri sendiri di Koto baru dipengaruhi oleh kualitas pertemanan sebesar 55% sedangkan 45% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
2. Menunjukkan bahwa kepemimpinan dipengaruhi oleh pertemanan sebesar 66,7% sisanya 33,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Artinya kepemimpinan

dipengaruhi oleh pertemanan sebesar 66,7% di Koto baru sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

3. Sedangkan Keterampilan dipengaruhi oleh pertemanan, kepemimpinan, dan diri sendiri sebesar 35,1 % sisanya 64,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Artinya Keterampilan dipengaruhi oleh oleh pertemanan, kepemimpinan, dan diri sendiri sebesar 35,1 % di Koto baru sedangkan 64,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kemudian selain melihat pengaruh antara masing-masing variabel laten dan nilai R^2 yang ada, kita juga bisa melihat seberapa baik model dalam penelitian ini dengan melakukan perhitungan Q-square predictive relevance atau Q^2 , adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 7. *Construct Cress Validated Redundancy*

	SSO	SSE	$Q^2 (=1-SSE/SSO)$	Kriteria
Aktualisasi Diri	100.000	56.354	0.436	Kuat
Kepemimpinan	400.000	254.959	0.363	Kuat
Keterampilan	200.000	149.605	0.252	Moderat
Pertemanan	300.000	300.000		

$$Q^2 = 1 - (1-0,141)(1-0,414)(1-0,585)$$

$$Q^2 = 0,7911$$

Dari hasil perhitungan di atas diperoleh nilai Q^2 sebesar 0,7911 > 0 menunjukkan modelmemiliki predictive relevance.

3. Pengujian Hipotesis

Tabel 8. *Path Coefficients (Mean, STDEV, T-Values)*

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Kepemimpinan -> Aktualisasi Diri	0.237	0.242	0.173	1.370	0.171
Keterampilan -> Aktualisasi Diri	-0.195	-0.205	0.128	1.520	0.129

Pertemanan -> Aktualisasi Diri	0.597	0.595	0.106	5.620	0.000
Pertemanan -> Kepemimpinan	0.718	0.721	0.043	16.627	0.000
Pertemanan -> Keterampilan	0.528	0.523	0.078	6.748	0.000

Sumber: Data diolah dari output SmartPLS 3.0.

Penjelasan hasil pengujian pada tabel di atas adalah sebagai berikut: t-statistik

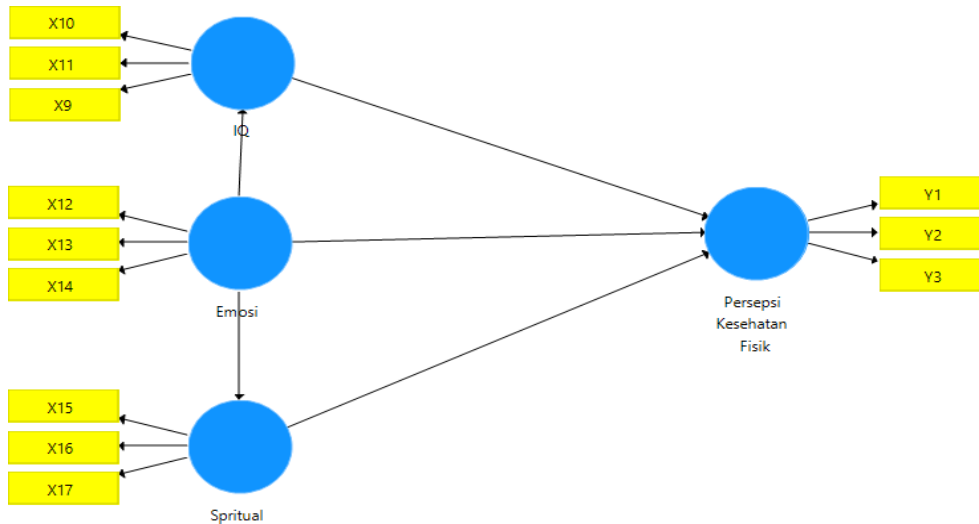
1. Variabel kepemimpinan tidak berpengaruh signifikan terhadap Aktualisasi Diri (t-hitung < t-tabel) = 1.370 < 1.966707
2. Variabel keterampilan tidak berpengaruh signifikan terhadap Aktualisasi Diri (t-hitung < t-tabel) = 1.520 < 1.966707
3. Variabel Pertemanan berpengaruh signifikan terhadap Aktualisasi Diri (t-hitung > t-tabel) = 5.620 > 1.966707
4. Variabel Pertemanan berpengaruh signifikan terhadap Kepemimpinan (t-hitung > t-tabel) = 16.62 > 1.966707
5. Variabel Pertemanan berpengaruh signifikan terhadap Keterampilan (t-hitung > t-tabel) = 6.748 > 1.966707

Koefisien Parameter

1. Pengaruh kepemimpinan terhadap Aktualisasi Diri sebesar 0.1370 (t-statistik 1.370), artinya terdapat pengaruh negatif dan signifikan. Semakin rendah kepemimpinan maka semakin rendah persepsi terhadap Aktualisasi Diri.
2. Pengaruh Keterampilan terhadap Aktualisasi Diri sebesar 0.1520 (t-statistik 1.520), artinya terdapat pengaruh negatif dan signifikan. Semakin rendah Keterampilan maka semakin tinggi Aktualisasi Diri.
3. Pengaruh Pertemanan terhadap Aktualisasi Diri 0.0562 (t-statistik 5.620), artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan. Semakin tinggi Pertemanan maka semakin tinggi Aktualisasi Diri.
4. Pengaruh Pertemanan terhadap Kepemimpinan sebesar 0.16627 (t-statistik 16.627), artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan. Semakin Pertemanan maka semakin tinggi Kepemimpinan.
5. Pengaruh Pertemanan terhadap Keterampilan 0.06748 (t-statistik 6.748),

artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan. Semakin tinggi Pertemanan maka semakin tinggi Keterampilan.

Berikut adalah gambar nilai t-statistik berdasarkan output dengan SmartPLS versi 3.



Gambar 2. *Output bootstrapping*

PEMBAHASAN

Penelitian mengenai kepemimpinan, pertemanan dan keterampilan terhadap aktualisasi diri pribadi dalam kegiatan olahraga di masa *covid-19*, berikut pembahasan penelitian:

Tabel 9. kesimpulan Hipotesis

Hipotesis	T-statistik	T-tabel	Hasil uji
H1 : Kepemimpinan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap aktualisasi diri	1.370	1.966707	Tidak diterima, karena t-statistik lebih kecil dari t-tabel

H2 : Keterampilan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap aktualisasi diri	1.520	1.966707	Tidak diterima, karena t-statistik lebih kecil dari t-tabel
H3 : Pertemanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap aktualisasi diri	5.620	1.966707	Diterima, karena t-statistik lebih besar dari t-tabel
H4 :Pertemanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepemimpinan	16.627	1.966707	Diterima, karena t-statistik lebih besar dari t-tabel
H5 : Pertemanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan	6.748	1.966707	Diterima, karena t-statistik lebih besar dari t-tabel

Pengaruh kepemimpinan terhadap aktualisasi diri dalam kegiatan olahraga

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa kepemimpinan diri tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap diri sendiri. Ini menggambarkan bahwa tidak ada keterkaitan seseorang dalam mengambil tindakan untuk berolahraga di masa covid-19. Kepemimpinan merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan pengaruh terhadap orang lain dalam memenuhi sasaran organisasi (Mursyidi, 2020). Kepemimpinan sebagai kesediaan individu merelakan dirinya pada tugas yang diemban dalam keterlibatan dikegiatan disebabkan individu berkeyakinan terhadap orang lain(Lovelace et al., 2007). Ketika satu kepemimpinan rendah maka rendah pula kegiatan olahraga pada diri sendiri. Kepemimpinan diri merupakan model normatif dari pengaruh diri yang berperan terhadap konsep deskriptif dan deduktif terhadap pengaruaran diri dengan landasarn teori kognitif (Neck & Houghton, 2006).

Pengaruh Keterampilan terhadap aktualisasi diri dalam kegiatan olahraga

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap aktualisasi diri dalam partisipasi olahraga. Ini menggambarkan bahwa keterampilan olahraga tidak menjadikan seseorang

aktif untuk melaksanakan kegiatan olahraga dimasa covid-19. Keterampilan sosial sediaan adalah tingkah dalam mengamati sikap manusia dan interaksi pribadi, skil dalam mencerna perasaan, attitude, motivasi, pribadi lain tentang tindakan dan perkataan yang dikeluarkan, serta interaksi tersebut disampaikan dengan baik, efektif kooperatif(Maulina, 2020). Keterampilan berpengaruh terhadap diri sendiri, jika keterampilan kurang bagus dalam kegiatan olahraga maka kegiatan olahraga tersebut kurang maksimal dan membuat orang tersebut kurang percaya diri dalam melakukan sesuatu(Ali et al., 2017).

Pengaruh Pertemanan terhadap aktualisasi diri dalam kegiatan olahraga

Hasil studi ini menyatakan bahwa pertemanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap aktualisasi diri dalam kegiatan olahraga. Ini menggambarkan bahwa semakin luas hubungan pertemanan seseorang maka akan semakin tinggi pula terhadap aktualisasi diri pada kegiatan olahraga di masa covid-19. Teman sebaya menjadi penting karena anak lebih merasa teraktualisasi secara individual. Lebih lanjut bahwa adanya fakta yang membuktikan bahwa interaksi dan penerimaan sosial dianggap sangat penting(Sponcil & Gitimu, 2013). Pertemanan sangat berpengaruh karena pertemanan membawa kebiasaan dalam melakukan sesuatu, jika pertemanan itu baik, kita mendapatkan banyak hal positif dan juga berpengaruh terhadap kualitas kegiatan olahraga atau kegiatan sehari-hari(Weiss & Smith, 1999).

Pengaruh Pertemanan terhadap Kepemimpinan Diri

Hasil studi ini menyatakan bahwa pertemanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepemimpinan diri. Ini menggambarkan bahwa semakin tinggi pertemanan yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi pula jiwa kepemimpinan diri untuk terlibat dalam kegiatan olahraga di masa covid-19. Pengaruh teman sebaya dalam konteks sekolah salah satunya terikat dengan istilah usiakelompok. Kelompok merupakan sebuah perkumpulan dari interaksi individual yang memiliki tingkatan hubungan setara yang saling mempengaruhi secara timbal balik(Anggriana et al., 2017). Kepemimpinan diri tidak bisa terlepas dengan kelompok, kepemimpinan harus berusaha membuat suatu kelompok tersebut

mendapatkan apa yang diinginkan, dan di dalam kelompok tersebut pasti ada pertemanan, dan pertemanan bisa membuat kelompok tersebut mendapatkan apa yang diinginkan, jadi kepemimpinan dan pertemana saling bahu membahu untuk mencapai yang diinginkan.

Pengaruh Pertemanan terhadap Keterampilan

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa pertemanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap upaya dalam keterampilan olahraga melalui partisipasi olahraga. Ini menggambarkan bahwa semakin tinggi pertemanan yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi pula terhadap keterampilan pada kegiatan olahraga di masa covid-19. Pengaruh teman sebaya dalam konteks pengalaman-pengalaman kehidupan merupakan faktor potensial untuk mengulas variasi yang tidak terdefinisi dan untuk memahami perkembangan kepribadian dalam kehidupan seseorang(Nurhaeni, 2020). Pertemanan juga berpengaruh dalam keterampilan, pertemanan sangat berpengaruh dalam keterampilan dalam kegiatan olahraga atau kegiatan sehari sehari, pertemanan bisa membuat keterampilan semakin terasah dan semakin bagus karena keterampilan harus ada yang mensupport dalam ketiatan tersebut, dan teman salah satunya, jika tidak ada teman maka keterampilan susah atau lambat untuk berkembang

SIMPULAN

Didasarkan hasil analisis data serta pembahasan kepemimpinan dan keterampilan olahraga tidak memiliki pengaruh signifikan dalam dorongan diri terhadap aktualisasi diri dalam partisipasi olahraga namun pertemanan memiliki pengaruh yang positif terhadap aktualisasi diri terhadap kegiatan olahraga dimasa pandemi covid 19. Selain itu, pertemenan juga memiliki pengaruh yang positif terhadap kepemimpinan diri untuk bertindak dalam kegiatan olahraga serta berpengaruh terhadap upaya dalam menjaga keterampilan olahraga dengan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga di masa pandemi covid 19.

ACKNOWLEDGMENTS

Penelitian ini disponsori oleh Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dengan nomor kontrak penelitian 027/E4.1/AK.04.RA/2021

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandris, K., & Carroll, B. (1997). *Motives for Recreational Sport Participation in Greece : Implications for Planning and Provision of Sport Services*. 3(2), 129–143.
- Ali, A., Pigou, D., Clarke, L., & McLachlan, C. (2017). Literature Review on Motor Skill and Physical Activity in Preschool Children in New Zealand. *Advances in Physical Education*, 07(01), 10–26. <https://doi.org/10.4236/ape.2017.71002>
- Anggriana, T. M., Kadafi, A., & Trisnani, R. P. (2017). Peran konselor dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa difabel. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun*, 146–151.
- Güner, R., Hasanoğlu, İ., & Aktaş, F. (2020). Covid-19: Prevention and control measures in community. *Turkish Journal of Medical Sciences*, 50(SI-1), 571–577. <https://doi.org/10.3906/sag-2004-146>
- Ihsan, N. (2019). Sumbangan Konsentrasi terhadap Kecepatan Tendangan Pencak Silat. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/miki.v8i1.11873>
- Jakobsson, J., Malm, C., Furberg, M., Ekelund, U., & Svensson, M. (2020). Physical Activity During the Coronavirus (COVID-19) Pandemic: Prevention of a Decline in Metabolic and Immunological Functions. *Frontiers in Sports and Active Living*, 2(April), 2018–2021. <https://doi.org/10.3389/fspor.2020.00057>
- Kaufman, S. B. (2018). Self-Actualizing People in the 21st Century: Integration With Contemporary Theory and Research on Personality and Well-Being. *Journal of Humanistic Psychology*, 63(1), 51–83. <https://doi.org/10.1177/0022167818809187>
- Komaini, A. (2018). *Kemampuan motorik anak usia dini*.
- Lovelace, K. J., Manz, C. C., & Alves, J. C. (2007). Work stress and leadership development: The role of self-leadership, shared leadership, physical fitness and flow in managing demands and increasing job control. *Human Resource Management Review*, 17(4), 374–387. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2007.08.001>
- Maulina, A. (2020). Pengaruh Employee Engagement dan Beban Kerja Terhadap Rotasi-Mutasi Karyawan (Studi PAda PT Daese Garmin Bandung Departemen Sewing). *Jurnal Manajemen STIE STAN*, 2(1), 2.

- Mursyidi, A. F. (2020). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial MUI and Its Fatwas : The Articulation of Modern Authority in A Religious Democracy of Indonesia Introduction MUI (Majelis Ulama Indonesia / Indonesian Council of Ulama) has been politically . 2(1).*
- Neck, C. P., & Houghton, J. D. (2006). Two decades of self-leadership theory and research: Past developments, present trends, and future possibilities. *Journal of Managerial Psychology*.
- Nurhaeni, A. (2020). HUBUNGAN AKTIVITAS BERSAMA TEMAN SEBAYA DENGAN PERILAKU KENAKALAN REMAJA DI SMK BHAKTI HUSADA KUNINGAN. *JURNAL KESEHATAN INDRA HUSADA, 8(1), 1–7.*
- Rahmat, W. (2014). Pengaruh Tipe Kepribadian dan Kualitas Persahabatan dengan Kepercayaan pada Remaja Akhir. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 2(1), 41–47.* <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v2i1.3572>
- Rosidin, U., Kadaritna, N., & Hasnunidah, N. (2019). Can argument-driven inquiry models have impact on critical thinking skills for students with different personality types? *Cakrawala Pendidikan, 38(3), 511–526.* <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.24725>
- Sarwono, S. W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Rajawali Pers.
- Sponcil, M., & Gitimu, P. (2013). Use of social media by college students: Relationship to communication and self-concept. *Journal of Technology Research, 4(1), 37–49.*
- Tsarina, M. (2020, March 31). Kapolri: Ada 11.145 Kegiatan Pembubaran Massa Selama Penanganan Covid-19. *Kompas*. <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/31/16514311/kapolri-ada-11145-kegiatan-pembubaran-massa-selama-penanganan-covid-19?page=all>
- Weiss, M. R., & Smith, A. L. (1999). Quality of youth sport friendships: Measurement development and validation. *Journal of Sport and Exercise Psychology, 21(2), 145–166.*
- Werkiani, M. E., Zakizadeh, B., Feizabadi, M. S., Gelsefidi, F. N., & Rahimi, M. (2012). Review of the effective talent identification factors of badminton for better teaching to success. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 31(2011), 834–836.* <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.151>
- Wilkinson, R. B. (2008). Development and Properties of the Adolescent Friendship Attachment Scale. *Journal of Youth and Adolescence, 37(10), 1270–1279.* <https://doi.org/10.1007/s10964-006-9141-7>