

MAKALAH SOSIOLOGI OLAHRAGA
PENYIMPANGAN SOSIAL DALAM OLAHRAGA



Disusun oleh

Nama : Rani Indriyani
NIM : 6018032
Mata Kuliah : Sosiologi Olahraga
Pengampu : Erick Salman, M.Pd

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENJASKESREK
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
(STKIP PGRI) LUBUKLINGGAU
2021/2022

KATA PENGANTAR

Kami panjatkan Puji dan sukur kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kami sehingga saya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dosen pembimbing kami yang berhubungan tentang “Penyimpangan Sosial Dalam Olahraga” pada Matakuliah Sosiologi Olahraga

Semoga makalah ini dapat berguna bagi Kami , Dosen pembimbing dan para pembaca pada umumnya. Namun walaupun makalah ini selesai tentulah masih banyak kekurangan,hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan yang kami miliki, oleh karena itu kritik dan saran yang mengarah kepada perbaikan isi makalah ini sangat kami harapkan.

Terima kasih

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan.....	2
C. Manfaat.....	2
BAB II PEMBAHASAN	3
A. Nilai – nilai Karakter dalam Olahraga	3
B. Pengaruh Positif Olahraga.....	3
C. Partisipasi Berolahraga dan Perilaku (Kelompok) “Gang”	4
D. Perjudian Pada Olahraga	5
BAB III PENUTUP	8
A. Kesimpulan.....	8
B. Saran.....	8
DAFTAR PUSTAKA	9

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyimpangan Sosial atau perilaku menyimpang merupakan suatu tindakan atau perilaku yang dilakukan seseorang maupun suatu kelompok yang tidak sesuai dengan norma sosial yang berlaku di suatu lingkungan masyarakat maupun kelompok yang telah menyepakati aturan atau norma sosial tersebut.

Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan penyimpangan sosial sebagai suatu tingkah laku, perbuatan, maupun tanggapan individu kepada kelompok atau lingkungan masyarakat yang bertentangan dengan norma dan juga hukum yang berlaku di lingkungan tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh, seperti contohnya sepak bola, berenang, dan lempar lembing. Olahraga juga bisa diartikan sebagai aktivitas yang melibatkan fisik dan keterampilan dari individu atau tim, dilakukan untuk hiburan.

Jenis olahraga yang umum dilakukan oleh masyarakat sehari-hari contohnya adalah lari, jogging, bersepeda, renang, dan senam. Selain itu, pada era modern seperti sekarang ini, ada banyak cabang olahraga yang dipertandingkan baik di level nasional atau internasional. Di Indonesia sendiri ada beberapa cabang olahraga yang menjadi favorit masyarakat. Lima jenis olahraga favorit masyarakat Indonesia adalah sepak bola, bulu tangkis, bola voli, tenis meja, dan bola basket.

Selama proses belajar mengajar pendidikan jasmani, ketika permainan sepak bola menjadi pilihan materi pembelajaran, dan seorang siswa men-tackle siswa lain secara agresif sehingga menyebabkan cedera pada pemain yang bersangkutan. Contoh lain ketika sedang bermain bola voli, banyak para siswa merasa gagal dan tidak mampu bermain sehingga menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dan malas belajar pendidikan jasmani dan olahraga. Pada saat bermain bola basket, seorang pemain bertindak bermain sendiri dan tidak mau bermain secara kelompok sehingga yang bersangkutan merasa paling hebat. Semua ini adalah masalahmasalah moral, yang lebih jauh menjadi masalah karakter.^[1]

Dalam sebuah pertandingan, seorang pemain bola mengetahui bahwa berbuat mencederai lawan adalah perbuatan tidak fair. Pemain tersebut tidak mau mencederai lawannya tetapi karena desakan pelatih, akhirnya melakukannya. Dua orang bermain tenis tanpa ada wasit. Seorang pemain, sebut saja Badu, ingin memenangkan pertandingan saat itu karena beberapa kali selalu tidak beruntung. Dia memerlukan angka untuk dapat memenangkan pertandingan. Pada akhir suatu bola rally, setelah tidak dapat mengembalikan bola, Badu mengetahui bahwa bola jatuh di dalam daerah permainannya sendiri. Karena Badu telah memutuskan untuk memenangkan pertandingan saat itu, dan

sangat ingin memenangkan pertandingan itu, dia menyatakan bahwa bola yang tidak terjangkaunya tadi jatuh di luar area permainan sendiri, meskipun dia tahu bahwa perbuatan seperti itu tidak fair, tetapi dia akhirnya berbuat tidak jujur juga.^[1]

Dalam kehidupan di masyarakat sering sekali terjadi pelanggaran terhadap norma kesusilaan dan norma hukum. Salah satu dari pelanggaran hukum yang terjadi di masyarakat dewasa ini adalah perjudian. Tindak pidana perjudian adalah tindak pidana yang sudah ada dan berkembang di dalam masyarakat sejak jaman dahulu.. Biasanya yang diramal pada masa itu adalah nasib seseorang pada masa mendatang. Pada saat itu nasib tersebut ditentukan oleh posisi jatuhnya batu, tongkat atau tulang ketika mendarat di tanah. Dalam perkembangan selanjutnya posisi mendarat tersebut dianggap sebagai suatu yang menarik untuk dipertaruhkan. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan pengalaman penulis, sering dijumpai berbagai kejahatan yang timbul sebagai akibat kelanjutan dari kekalahan seseorang bermain judi, khususnya dalam permainan judi sepakbola. Hal ini dapat mengakibatkan bertambahnya jumlah kejahatan yang terjadi di dalam masyarakat.^[2]

B. Tujuan

Ada beberapa hal yang menjadi tujuan dibuatnya makalah ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kaitan olahraga dengan penyimpangan sosial
2. Untuk menghindari penyimpangan sosial dari beberapa jenis olahraga
3. Melatih diri untuk menjadi lebih bijak dalam ber Olahraga
4. Untuk mengetahui dampak dari penyimpangan sosial dalam olahraga

C. Manfaat

Dengan beberapa tujuan diatas maka dapat dengan jelas kita perhatikan bahwa manfaat dibuatnya makalah ini yaitu sebagai berikut:

1. Bisa mengetahui kegiatan yang berkaitan dengan penyimpangan sosial dalam olahraga
2. Bisa menghindari penyimpangan sosial yang sering terjadi dalam berolahraga
3. Menjadi lebih bijak dalam ber olahraga
4. Lebih faham akan dampak dari penyimpangan sosial dalam olahraga

BAB II

PEMBAHASAN

A. Nilai – nilai Karakter dalam Olahraga

Menurut Hodge (Gould, 2003:533), kebanyakan orang sepertinya meyakini bahwa berpartisipasi dalam program aktivitas jasmani mengembangkan karakter secara otomatis, meningkatkan alasan-moral, dan mengajarkan nilai dari ciri-ciri olahragawan sejati, tetapi sedikit bukti bahwa itu semua membangun karakter. Partisipasi dalam pendidikan jasmani dan olahraga tidak secara otomatis menghasilkan orang yang baik atau jahat. Karakter tidak datang dengan sendirinya, tetapi diajarkan dalam program pendidikan jasmani dan olahraga, pengajaran alasan-moral dan nilai-nilai olahraga itu melibatkan penggunaan strategi tertentu yang sistematis.

Bagaimana kaitan antara karakter dan olahraga? Telah menjadi keyakinan umum bahwa aktivitas olahraga syarat dengan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, disiplin, dan kepemimpinan.

Weinberg dan Gould (2003:527) mengatakan bahwa karakter merupakan sebuah konsep dari moral, yang tersusun dari sejumlah karakteristik yang dapat dibentuk melalui aktivitas olahraga, antara lain: rasa terharu (compassion), keadilan (fairness), sikap sportif (sport-personship), integritas (integrity). Semua nilai-nilai tersebut ditanamkan melalui ketaatan atau kepatuhan seseorang dalam berkompetisi sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku pada cabang olahraga yang digelutinya. Di dalam peraturan permainan melekat semangat keadilan dan tuntutan kejujuran para pelaku olahraga saat menjalankan pertandingan. Terdapat ungkapan yang sudah menjadi keyakinan sejarah dari waktu ke waktu: Sport build character (Maksum, 2005; 2002).

Kofi Anan, mantan Sekjen PBB pernah menyatakan: Sport teaches life skill - sport remains the best school of life (United Nation, 2003). United Nations melalui Task force on Sport for Development and Peace menyatakan bahwa olahraga merupakan instrumen yang efektif untuk mendidik kaum muda, terutama dalam hal nilai-nilai (lihat Tabel 1). Sejak tahun 2000, United Nations mengembangkan program yang disebut Young Education through Sport, sebuah model program olahraga dan pendidikan bagi kaum muda. Sebagai pilot project, program ini telah dilakukan di Zimbabwe, mencakup 10 propinsi dengan 25 ribu partisipan (United Nations, 2003).

B. Pengaruh Positif Olahraga

Menurut Seefeldt & Ewing, Shields & Bredemeier, (Gould, 2003:534), penelitian telah menunjukkan bahwa partisipasi remaja dalam kegiatan olahraga mengurangi perilaku kejahatan daripada para remaja yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Lebih lanjut dinyatakan, hubungan negatif antarpartisipasi berolahraga dengan kejahatan ringan/penyimpangan sosial tampak lebih menguat pada remaja yang berada dalam komunitas miskin. Namun demikian, hal yang belum nampak jelas adalah mengapa hubungan ini bisa muncul? Untuk keperluan itu, beberapa hal yang perlu

mendapat penjelasan adalah kesenjangan sosial, ikatan sosial, pelabelan sosial, dan perbedaan ekonomi. Hubungan negatif antara berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dengan penyimpangan sosial berupa kesenjangan sosial, ketika para atlet tidak sering, dan tidak intens berinteraksi dengan penyimpangan sosial. Dengan perkataan lain, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga menjaga remaja jauh dari kegiatan di jalanan dan jauh dari masalahmasalah sosial.

Ikatan sosial dicirikan oleh remaja yangberpartisipasidalam kegiatan olahraga mengembangkan rasa pengakuan terhadap orang lain, terutama pada orang yang dominan, pro nilai-nilai sosial. Seorang atlet muda mengidentifikasi dirinya dengan pelatihnya dan regunya dan karena itu mereka belajar nilai-nilai kerjasama, kerja keras, dan berprestasi.

Pelabelan sosial dicirikan oleh tumbuh kembangnya pengakuan nilai-nilai sosial seiring dengan makin meningkatnya partisipasi remaja dalam kegiatan sosial. Para atlet remaja sering mendapatkan pengakuan sosial, sehingga pada saat yang bersamaan menumbuhkan kebanggaan sosial. Karena itu, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga bagi kalangan remaja menumbuhkan pengakuan sosial, yang pada gilirannya akan mencirikan label nama sosial dan nilainilai sosial yang ada dalam struktur masyarakat.

Pembedaan ekonomi yang dimaksud dicirikan oleh banyaknya atlet yang berasal dari kalangan status ekonomi rendah-menengah yang ingin memperbaiki tingkat ekonomi kehidupannya dengan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga untuk kenikmatan dan perbaikan status ekonomi. Berpartisipasi dalam kegiatan olahraga bagi kalangan remaja untuk meningkatkan prestise dan status, sehingga pada gilirannya akan mengurangi jurang perbedaan ekonomi, dan mengantarkan atlet hidup lebih baik, serta memberikan keyakinan untuk dapat meraih tujuan yang diinginkannya.

Meskipun penjelasan ini dapat membantu memberikan pemahaman yang lebih baik mengapa berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dapat menekan penyimpangan sosial, namun tidak seutuhnya memberikan kesimpulan yang jelas. Tetapi, paling tidak hubungan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dengan penyimpangan sosial dapat dijelaskan oleh pandangan-pandangan seperti di atas, meski dalam beberapa hal diperlukan penelitian lebih lanjut.

C. Partisipasi Berolahraga dan Perilaku (Kelompok) “Gang”

Gang dan perilaku negatif berkaitan satusama lain (misalnya: kejahatan, perkelahian, atau pembunuhan). Di kotakota besar dan daerah urban serta berbagaidaerah kontemporer perilaku gang ini sering muncul. Berpartisipasi dalam olahraga diarahkan sebagai suatu alternatif untuk menekan perilaku gang dalam beberapa alasan. Pertama, beberapa alasan mengapa remaja membentuk gang adalah sebagai bentuk kelompok “aliansi” tandingan keluarga, rendahnya self esteem, dan rendahnya model peran positif. Kedua, anak-anak remaja terpelihara menjadi anggota gang ka-reana merasa terpenuhi segala kebutuhannya dalam berbagai cara. Seakan-akan, gang memberikan identitas dan pengakuan sebagaimana fungsinya dalam sebuah keluarga.

Namun demikian, telah banyak disarankan, bahwa berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dapat berfungsi sebagai pengganti layanan yang diberikan dalam sebuah gang. Terutama, Ketika anak-anak remaja berpartisipasi dalam kegiatan olahraga (karena lemahnya pengawasan orang tua, atau karena tekanan ekonomi), maka perlu difasilitasi untuk mengembangkan self-esteem, memberikan rasa identitas penting, memberikan dukungan sosial, dan memberikan peran model positif. Dengan demikian, telah sering terbukti bahwa berpartisipasi dalam kegiatan olahraga adalah alternatif untuk menekan terbentuknya gang di kalangan generasi muda.

Penting untuk dipahami bahwa olahraga akan memberikan suatu alternatif terhadap perilaku negatif ketika program olahraga itu dijalankan secara tepat, terorganisir, dan sungguh-sungguh diimplementasikan. Olahraga tidak akan menguntungkan dengan sendirinya, tetapi perlu dikelola dan diarahkan agar memberikan keuntungan fisiologis dan psikologis, seperti sering dikemukakan dalam berbagai literatur sosiologi atau psikologi olahraga. Pembentukan nilai dilihat sebagai sebuah proses reorganisasi dan transformasi struktur dasar penalaran individu (Maksum, 2007; Shields, & Bredemeier, 2006).

Pembentukan nilai bukanlah sekadar menemukan berbagai macam peraturan dan sifat-sifat baik, melainkan suatu proses yang membutuhkan perubahan struktur kognitif dan rangsangan dari lingkungan sosial. Dengan demikian, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga tidak dengan sendirinya membentuk nilai individu, tetapi apa yang dianggap sebagai nilai-nilai tersebut harus diorganisasi, dikonstruksi, dan ditransformasikan ke dalam struktur dasar penalaran individu yang berpartisipasi di dalamnya (Stornes & Ommundsen, 2004; Stuntz & Weiss, 2003).

Suatu penelitian yang dilakukan oleh (Trulson, 1986; dalam Gould, 2003: 535), yang membagi kelompok remaja nakal ke dalam tiga kelompok berbeda. Kelompok pertama, melakukan olahraga Tae Kwon Do dengan menekankan pada pertarungan dan teknik mempertahankan diri. Kelompok kedua, melakukan olahraga Tae Kwon Do secara tradisional, yang menekankan pada refleksi filosofikal, meditasi, dan latihan jasmani. Kelompok ketiga, sebagai kelompok kontrol mendapatkan perlakuan bermain

D. Perjudian Pada Olahraga

Perjudian di Indonesia punya latar belakang sejarah panjang, setidaknya sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Di bawah kekuasaan Belanda di Indonesia, judi berlangsung dengan sebuah ordonansi yang dikeluarkan residen setempat.

Judi dalam bentuk lotre sudah ada sejak tahun 1960-an yang zaman itu lebih dikenal dengan nama lotre buntut. Pada masa itu, di Bandung ada lotre yang disebut toto raga sebagai upaya pengumpulan dana mengikuti pacuan kuda. Sedangkan di Jakarta semasa Gubernur Ali Sadikin muncul undian lotre yang diberi nama toto dan nalo (Nasional Lotre).

Tahun 1965, Presiden Soekarno mengeluarkan Keppres No 113 Tahun 1965 yang menyatakan lotre buntut merusak moral bangsa dan masuk dalam kategori subversi. Memasuki orde baru, lotre ini terus berkembang. Tahun 1968, pemda Surabaya mengeluarkan lotto (lotre totalisator) PON Surya yang tidak ada kaitannya dengan penyelenggaraan olahraga, hanya berdasarkan undian. Tujuannya menghimpun dana bagi PON VII yang akan diselenggarakan di Surabaya tahun 1969.

Pada tahun 1974, toto KONI dihapus. Pemerintah melalui Menteri Sosial Mintaredja (saat itu) mulai memikirkan sebuah gagasan untuk menyelenggarakan forecast sebagai bentuk undian tanpa menimbulkan eksese judi. Setelah studi banding selama dua tahun, Depsos berkesimpulan, penyelenggaraan forecast Inggris dilaksanakan dengan bentuk sederhana dan tidak menimbulkan eksese judi. Selain itu, perbandingan yang diperoleh penyelenggara tebakan, pemerintah, dan hadiah bagi si penebak 40-40-20.

Tahun 1976, setelah meminta penilaian lagi dari Kejaksaan Agung, Badan Koordinasi Intelijen Negara (Bakin) dan Departemen Dalam Negeri, rencana Depsos untuk menyelenggarakan forecast tidak mendapat tantangan dan merencanakan pembagian hasil 50-30-20. Rencana itu belum bisa terlaksana, karena Presiden Soeharto bersikap hati-hati dan meminta untuk dipelajari lebih dalam lagi.

Dibutuhkan waktu sekitar tujuh tahun untuk melaksanakan undian forecast ini. Tanggal 28 Desember 1985, kupon berhadiah porkas sepak bola diresmikan, diedarkan, dan dijual. Porkas dimaksudkan menghimpun dana masyarakat untuk menunjang pembinaan dan pengembangan prestasi olahraga Indonesia. Porkas lahir berdasarkan UU No 22 Tahun 1954 tentang undian, yang antara lain bertujuan agar undian yang menghasilkan hadiah tidak menimbulkan berbagai keburukan sosial.

Berbeda dari Toto KONI, Porkas tidak ada tebakan angka, melainkan penebakan M-S-K atau menang, seri, dan kalah. Perbedaan lain, kalau Toto KONI beredar sampai ke pelosok daerah, maka Porkas beredar hanya sampai tingkat kabupaten dan anak-anak di bawah usia 17 tahun dilarang menjual, mengedarkan, serta membelinya. Kupon Porkas ini terdiri atas 14 kolom dan diundi seminggu sekali, setelah 14 grup sepak bola melakukan 14 kali pertandingan. Jadwal pertandingan ditentukan oleh PSSI dari jadwal di dalam dan luar negeri. Setiap pemegang kupon yang tahun 1985 senilai Rp 300 menebak mana yang menang (M), seri (S), dan kalah (K). Penebak jitu 14 kesebelasan mendapat hadiah Rp 100 juta.

Pada tanggal 11 Januari 1986, penarikan pertama Porkas dilakukan. Sampai dengan akhir Februari tahun yang sama, dana bersih yang dikumpulkan dari penyelenggaraan Porkas ini mencapai Rp 1 miliar. Pertengahan tahun 1986, pengedaran Porkas dilakukan melalui system loket. Para distributor, agen, subagen yang terbukti melakukan penyimpangan dipecat oleh

Yayasan Dana Bhakti Kesejahteraan Sosial (YDBKS), sebuah yayasan yang juga mengelola Undian Tanda Sumbangan Berhadiah. Bulan Oktober 1986, dana Porkas yang

terkumpul sudah mencapai Rp 11 miliar, dari target Rp 13 miliar yang ditetapkan hingga akhir tahun. Dari jumlah ini, KONI Pusat mendapat Rp 1,5 miliar, KONI daerah Rp 4,5 miliar, PSSI Pusat Rp 1,4 miliar, Kantor Menpora Rp 250 juta,

Asian Games X Seoul Rp 250 juta, administrasi antara Rp 8,5 miliar dan Rp 9 miliar, dan Rp 4 miliar didepositokan sebagai "dana abadi". Akhir tahun 1987, Porkas berubah nama menjadi Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah (KSOB) dan bersifat lebih realistis. Dalam SOB ada dua macam kupon, kupon berisi tebakansepak bola. Kali ini yang ditebak pada kupon tidak lagi menang-seri-kalah seperti pada Porkas, tetapi juga skor pertandingan, bahkan skor babak pertama dan babak kedua. Kupon SOB kedua berisi tebakkan sepak bola dan tebakkan huruf. Dalam kurun waktu Januari-Desember 1987, SOB menyedot dana masyarakat Rp 221,2 miliar.

Pertengahan tahun 1988, Fraksi Karya Pembangunan dan Fraksi Persatuan Pembangunan menyatakan, SOB dan TSSB (Tanda Sumbangan Sosial Berhadiah) menimbulkan akibat negatif. Yakni, tersedotnya dana masyarakat pedesaan dan akan memengaruhi kehidupan perekonomian daerah.

Pertengahan bulan Juli 1988, Mensos Dr Haryati Soebadio dalam rapat kerja dengan Komisi VIII DPR menegaskan, kupon KSOB dan TSSB tahun 1988 diperkirakan menyedot Rp962,4 miliar dana masyarakat. Artinya, meningkat empat kali dibandingkan dengan hasil penjualan tahun 1987. Tanggal 1 Januari 1989, SOB dan TSSB dihentikan dan diganti permainan baru bernama Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah (SDSB). Tujuan SDSB, menyumbang dengan beriktikad baik dan terbagi atas dua macam kupon; Kupon A seharga Rp5.000 dengan hadiah Rp 1 miliar, dan Kupon B seharga Rp 1.000 dengan hadiah Rp 3,6 juta.

Kedua kupon ini ditarik seminggu sekali dengan jumlah yang diedarkan 30 juta lembar (Kupon A sebanyak 1 juta lembar dan Kupon B sebanyak 29 juta lembar). Pajak penghasilan lotre-lotre tersebut yang harus dibayar berturut-turut tahun 1986 Rp 2 miliar, tahun 1987 Rp 3 miliar, tahun 1988 Rp 4 miliar, dan tahun-tahun berikutnya Rp 8 miliar.

Pada tahun 1991, berdasarkan kesepakatan dengan Dirjen Pajak, pelaksana/pengelola harus membayar pajak pertambahan nilai (PPN) Rp 13,4 miliar, pajak hadiah undian dan PPh Rp 12 miliar, sehingga total pajak yang harus dibayarkan adalah Rp 25,4 miliar.

Pada tanggal 25 November 1993, pemerintah mencabut dan membatalkan pemberian izin untuk pemberlakuan SDSB tahun 1994. Lotre SDSB di Indonesia berakhir setelah sebelumnya didahului berbagai demonstrasi mahasiswa anti-SDSB.

Setelah itu, Dana Masyarakat untuk Olahraga (Damura), namun ditunda hingga semua persoalan yang menyangkut penggalangan dana masyarakat itu sudah jelas. Selain itu, penundaan dilakukan untuk menunggu keputusan dari Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan DPR.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Olahraga merupakan kegiatan yang positif dan juga bisa dikategorikan sebagai hiburan. Selain itu dengan diadakannya kompetisi dalam olahraga maka olahraga juga bisa dikaitkan dengan prestasi.

Akan tetapi nilai positif dari Olahraga dapat rusak jika terjadinya penyimpangan sosial dalam olahraga itu sendiri. Seperti adanya Gang dan status sosial, kemudian kompetisi olahraga juga sering dijadikan ajang taruhan atau judi yang memanfaatkan nilai atau hasil akhir dari suatu pertandingan.

B. Saran

Kepada yang memiliki hobi olahraga lebih baik lakukan sesuai peraturan yang ada agar tidak terjadi penyimpangan sosial. Agar manfaat positif dari olahraga bisa didapatkan dan tidak merusak citra serta nama baik olahraga itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel:

- [1] S. Winarni, “Pengembangan karakter dalam olahraga dan pendidikan jasmani,” *J. Cakrawala Pendidik.*, no. 2, 2011.
- [2] A. M. Harahap, “JUDI DILEGALKAN DALAM KEGIATAN OLAHRAGA,” 2018.

Website:

Penyimpangan Sosial: Bentuk, Contoh, Penyebab dan Dampaknya

<https://www.gramedia.com/literasi/penyimpangan-sosial/> Diakses tanggal 28 Oktober 2021

Olahraga: Pengertian, Manfaat, Jenis, dan Tujuannya

<https://www.kompas.com/sports/read/2021/07/22/23000018/olahraga--pengertian-manfaat-jenis-dan-tujuannya?page=all> Diakses tanggal 28 Oktober 2021