



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP SIKAP SPORTIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR(SD)

Slamat Fitriyadi¹, Iip Istirahayu², Sri Mulyani³

STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia

ahmadfitriyadi521@gmail.com¹, iip.istirahayu@gmail.com², Sri Mulyani@gmail.com³

Keywords :

Minat, Lompat tali, Sikap Sportivitas

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tingkat minat siswa terhadap permainan tradisional lompat tali; 2) Mengetahui tingkat sikap sportivitas siswa dalam permainan tradisional lompat tali; 3) Mengetahui dan menganalisis pengaruh minat permainan tradisional lompat tali terhadap sikap sportivitas siswa dalam permainan tradisional lompat tali. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain survey. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 15 Singkawang yang berjumlah 242 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 150 siswa yang diambil dengan teknik sampling Proportionate Stratified random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi non partisipan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif presentase dan statistik inferensial parametris menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tingkat kemampuan siswa dalam bermain permainan tradisional yaitu sebesar 77,37% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. (2) tingkat kerja sama siswa yaitu sebesar 81,18%. kategori sangat tinggi. (3) Pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional lompat tali terhadap sikap sportivitas siswa yaitu sebesar 45,2%.

PENDAHULUAN

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. (Desmita, 2013:141). Ada dua jenis permainan saat ini yaitu permainan modern dan Permainan Tradisional. Permainan modern adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang berkembang masyarakat bisa dimainkan dua orang dan dapat dilakukan sendiri seperti *game online* dan *play station* (Nur, 2013:87). Sedangkan menurut Sukirman dalam Edy Waspada (2014:16) definisi permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu permainan

tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Salah satu model permainan tradisional adalah lompat tali. Permainan lompat tali biasa dimainkan oleh anak-anak dan dapat dilakukan dengan cara berkelompok maupun individu. Retnaningdyastuti (2000) menyebutkan bahwa dalam permainan tradisional lompat tali terdapat berbagai nilai karakter. Permainan tradisional lompat tali ini mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Salah satu nilai karakter permainan tradisional adalah sportivitas. Nilai sportivitas sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Kasnadi dan Sutejo (2017:8), dengan memiliki sikap sportivitas individu mau menerima sesuatu dengan lapang dada, menerima kekalahan atau kekurangan diri sendiri serta mau menerima keunggulan dan kelebihan orang lain.

Sikap sportivitas harus dibentuk sejak dini sehingga sikap ini akan terbiasa hingga besar. Anak sejak dini sudah harus terbiasa untuk menghadapi dan menjalani berbagai kompetisi, persaingan dan perlombaan. Mulai dari persaingan kecil di lingkungan keluarga, sampai pada kompetisi yang lebih besar contohnya di lingkungan sekolah untuk menjadi juara kelas dan lingkungan masyarakat untuk menjadi pemenang dalam sebuah kompetisi yang diadakan di lingkungan masyarakat. Untuk mempersiapkan menghadapi kompetensi, persaingan dan perlombaan yang nanti akan dihadapi dalam menjalani kehidupan maka itu tentu perlu proses yang Panjang dalam menempa kesiapan Intelegensi (IQ), Emosional (EQ) dan Spritual (SQ). Hal ini tentu perlu dipersiapkan dengan sangat matang agar siswa atau peserta didik tidak terjerumus kedalam Tindakan-tindakan yang negatif dalam menjalani kehidupan. Berdasarkan hasil observasi ditempat penelitian ditemukan sebagian besar anak usia Sekolah Dasar (70%) yang memainkan permainan tradisional. Permainan yang dilakukan antara lain lompat tali dan lompat jengkal, gobok sodor, lempeng kaleng. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan para guru Sekolah Dasar (SD) bahwa siswa biasanya memainkan permainan tradisional. Namun yang sering dimainkan oleh siswa yaitu lompat tali karena permainan tersebut tidak lebih menantang.

Data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ini diperkuat oleh Wali kelas bahwa hanya sebagian besar anak usia Sekolah Dasar (SD) menerapkan nilai-nilai dari sikap sportivitas dalam proses pembelajaran dikelas. Sebagai contoh persaingan yang sehat antar siswa dalam mencapai nilai tertinggi baik pada saat ujian tengah semester ataupun ujian akhir semester. Berdasarkan fakta yang ditemukan tersebut maka penulis tertarik untuk melihat lebih jauh tentang seberapa besar pengaruh antara permainan lompat tali yang dimainkan oleh siswa disekolah dengan sikap sportivitas yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran siswa pada saat dikelas.

Adapun merujuk pada fakta yang telah dijelaskan diatas maka peneliti bermaksud untuk mengungkap 3 hal diantaranya ; (1) Mengetahui sejauh mana tingkat minat siswa terhadap permainan tradisional (lompat tali), (2) Mengetahui tingkat sportivitas siswa dalam permainan lompat tali, (3) Menganalisis pengaruh minat permainan lompat tali terhadap sikap sportivitas siswa di kelas. Dasar dari rencana diatas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesisnya adalah berupa tingginya minat siswa dalam bermain lompat tali, tingkat dan sikap sportivitas siswa yang baik dan pengaruh yang besar pada siswa yang bermain lompat tali dalam pembentukan sikap sportivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:7) Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis, sedangkan menurut Creswell (2010:10) penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan

antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrumen-instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistic. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan survey. Menurut Sugiyono (2017:7) Penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.” Sedangkan menurut Moch Nazir (2003 :56) Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan- keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah. Metode survey membedah dan menguliti serta mengenal masalah-masalah serta mendapatkan pembenaran terhadap keadaan dan praktek-praktek yang sedang berlangsung.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek dan objek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (2015:61). Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa dari tingkat 1 sampai dengan tingkat 6 yang berada di SDN 15 Singkawang dengan data sebaran sebagai berikut :

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	I	21	19	40
2	II	27	17	44
3	III	24	20	44
4	IV	21	13	34
5	V	21	14	35
6	VI	27	18	45
Jumlah				242

Sumber: *Data Tata Usaha SDN 15 Singkawang*

Adapun pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik sampling probability sampling dengan Teknik Simple Random Sampling. Menurut Sugiyono (2014 :122) merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah sampel
1.	Kelas 1	25
2.	Kelas 2	27
3.	Kelas 3	27
4.	Kelas 4	21
5.	Kelas 5	22
6.	Kelas 6	28
Jumlah		150 siswa

Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan wawancara dan observasi. Esterberg (2002) ada beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur ditujukan kepada guru kelas untuk mendapatkan informasi tentang minat permainan

lompat tali dan sikap sportivitas pada proses pembelajaran. Instrumen lain yang digunakan adalah observasi. Marshall (1995) menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*”. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini menggunakan model terus terang. Dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian (Sugiyono:2014). Tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui minat siswa terhadap permainan lompat tali dan sikap sportivitas yang ditunjukkan dalam permainan tersebut.

Analisis data

Sugiyono (2015: 207-209) teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi yang terdapat dalam rumusan masalah 1(satu) dan 2 (dua). Sedangkan Statistik Inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi yang ada di rumusan masalah 3 (tiga) yang dapat digambarkan berikut ini :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% =deskriptif Presentase (%)

n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)

N = Skor maksimal item pernyataan (Sugiyono, 2008)

Cara menentukan kriteria adalah sebagai berikut:

a. Menentukan angka presentase tertinggi

$$\text{Skor maksimal} \times 100\% = = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

b. Menentukan angka presentase terendah

$$\text{Skor minimal} \times 100\% = = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

Dari skor tersebut dicocokkan atau disesuaikan dengan kualifikasi atau kriteria yang diadaptasi dari Ridwan (2004:71-95) seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria analisis deskriptif

No	Presentase	Kriteria
1.	75 % - 100%	Sangat tinggi
2.	50 % - 75 %	Tinggi
3.	25 % - 50 %	Rendah
4.	1 % - 25 %	Sangat rendah

Hadi (Mayasari, 2015) mengemukakan bahwa untuk menentukan perhitungan kelas interval dan kecenderungan variabel digunakan kategori sebagai berikut:

1. Mean ideal + 1,5 SD ke atas = Tinggi
2. Mean ideal sampai dengan mean ideal + 1,5 SD = Sedang
3. Mean ideal – 1,5 SD sampai dengan mean ideal = kurang
4. Mean ideal– 1,5 SD ke bawah = Rendah

Selanjutnya keempat kategori tersebut akan disusun kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Adapun langkah-langkah penyusunannya perhitungan kelas interval dan kecenderungan minat bermain siswa adalah sebagai berikut:

1. Menentukan skor tertinggi dan terendah dari skala minat siswa terhadap permainan tradisional

$$\text{Skor maksimal: } 9 \times 4 = 36$$

$$\text{Skor minimal: } 9 \times 1 = 9$$

2. Menentukan rata-rata skor ideal (mean ideal)

$$\frac{1}{2}(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$\frac{1}{2}(36 + 9) = 22,5$$

3. Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$\frac{1}{4}(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

$$\frac{1}{4}(36 - 9) = 6,75$$

Tabel 4. Kriteria minat siswa bermain lompat tali

Rentang nilai	Kriteria
29,6 s/d 36	Tinggi
22,6 s/d 29,5	Sedang
15,76 s/d 22,5	Kurang
9 s/d 15,75	Rendah

Selanjutnya keempat kategori tersebut akan disusun kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Adapun langkah-langkah penyusunan perhitungan kelas interval dan kecenderungan sikap sportivitas siswa adalah sebagai berikut:

1. Menentukan skor tertinggi dan terendah dari skala sportivitas siswa dalam permainan tradisional

$$\text{Skor maksimal: } 11 \times 4 = 44 \quad \text{Skor minimal: } 11 \times 1 = 11$$

2. Menentukan rata-rata skor ideal (mean ideal)

$$\frac{1}{2}(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) = \frac{1}{2}(44 + 11) = 27,5$$

3. Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$\frac{1}{4}(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) = \frac{1}{4}(44 - 11) = 8,25$$

Tabel 6. Kriteria tingkat sportivitas siswa dalam bermain lompat tali.

Rentang nilai	Kriteria
35,76 s/d 44	Tinggi
27,6 s/d 35,75	Sedang
19,26 s/d 27,5	Kurang
11 s/d 19,25	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjabaran dari hasil penelitian berkaitan dengan berbagai rumusan masalah penelitian diantaranya ; 1) Minat Bermain Permainan Tradisional Lompat Tali, 2) Sikap Sportif Siswa dalam Bermain Lompat Tali, dan 3) Pengaruh Minat Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Sikap Sportivitas Siswa yang digambarkan berikut ini :

Tabel 7. Distribusi Minat Bermain Siswa

Rentang	Frekuensi	Presentase	Kategori
29,6 s/d 38	56	37,2%	Tinggi
22,6 s/d 29,5	86	57,4%	Sedang
15,76 s/d 22,5	8	5,4%	Kurang
9 s/d 15,75	0	0%	Rendah
Jumlah	150	100%	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap permainan lompat tali pada presentase 37,2 % atau 56 siswa dari 150 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap permainan tradisional lompat tali yang ditandai dengan selalu terlihat gembira, ceria, bersungguh-sungguh, fokus, teliti, bersemangat dalam membantu teman, dan tidak mengejek teman saat giliran dalam bermain lompat tali. Minat siswa terhadap permainan tradisional lompat tali dengan presentase sebanyak 57,4% atau 86 siswa dari 150 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dengan kategori sedang ditandai dengan anak bermain dengan suka rela, bahagia saat teman kelompok berhasil melompati tali, anak tertawa lebar namun saat bermain, anak bermain dengan sepenuh hati namun sesekali tampak termenung, anak bermain lompat tali namun sambil bergurau, bermain teliti tanpa diingatkan teman namun gagal melompat, bersemangat saat bermain, membantu teman tertentu yang gagal melompat, dan mengejek teman namun sambil tertawa. Minat siswa terhadap permainan tradisional lompat tali dengan presentase sebanyak 5,4% atau 8 siswa dari 150 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dengan kategori kurang adalah anak akan bermain apabila disuruh (dipaksa), anak kurang antusias, melompat tanpa ekspresi, tidak serius dan selalu diingatkan pada saat tiba gilirannya bermain, bermain teliti dengan diingatkan, tidak punya inisiatif membantu teman yang gagal melompat, dan mengejek teman tertentu yang gagal melompat.

Tabel 8
 Distribusi sikap sportivitas

Rentang	Frekuensi	Presentase	Kategori
35,76 s/d 44	77	51,2 %	Tinggi
27,6 s/d 35,75	73	48,7%	Sedang
19,26 s/d 27,5	0	0%	Kurang
11 s/d 19,25	0	0%	Rendah
Jumlah	150	100%	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki sikap sportivitas yang tinggi dengan presentase 51,2 % atau 77 siswa dari 150 siswa hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap sportivitas tinggi. Ciri-cirinya adalah selalu berkata jujur, menaati peraturan yang ada, menunjukkan sikap hormat terhadap lawan, menyapa kawan atau lawan, menerima kekalahan dengan lapang dada, mampu mengendalikan diri, mengakui kelebihan orang lain, teguh pendirian, tidak mencela kekurangan, tidak sombong, dan bermain dengan maksimal. Siswa yang memiliki sikap sportivitas dengan presentase sebanyak 47,8 % atau 73 siswa dari 150 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap sportivitas sedang. Ciri-cirinya adalah selalu berkata jujur, menaati peraturan yang dibuat dan disepakati Bersama, sikap kurang hormat terhadap lawan main, menyapa lawan sekedarnya dan kurang menerima kekalahan.

Dalam merumuskan permasalahan ke (3) Peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.0. Analisis regresi linear sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). analisis untuk mengetahui arah hubungan antara variable

Tabel 9. Uji Nilai Signifikan

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	919.609	1	919.609	121.959	.000 ^a
	Residual	1115.965	148	7.540		
	Total	2035.573	149			
a. Predictors: (Constant), TOTAL_Y						
b. Dependent Variable: TOTAL_X1						

Tabel uji signifikan diatas, digunakan untuk menentukan taraf signifikan atau linieritas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikan (Sig), dengan ketentuan jika Sig < 0,05. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai Sig = 0,00, berarti Sig < dan kriteria signifikan (0,05). Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan, atau model persamaan regresi memenuhi kriteria.

Tabel 10

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.672 ^a	.452	.448	2.746
a. Predictors: (Constant), TOTAL_Y				

Dari model summary bisa diperoleh informasi tentang besarnya pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Pengaruh tersebut disimbolkan dengan R (korelasi). Seperti yang terlihat dalam tabel model summary nilai pada kolom R adalah 0,672 artinya pengaruh variabel minat bermain terhadap sikap sportivitas adalah 67,2 % (0,672 X 100%), namun hasil tersebut bisa dikatakan “terkontaminasi” oleh berbagai nilai pengganggu yang mungkin menyebabkan kesalahan pengukuran, untuk itu SPSS memberi alternatif nilai R Square sebagai perbandingan akurasi pengaruhnya.

Nilai R Square sebesar 0,452 yang artinya 45,2%. Nilai ini lebih kecil dari nilai R akibat adanya penyesuaian namun demikian sebagai catatan nilai tersebut tidak serta merta tidak lebih kecil dari R namun kadang juga lebih besar. Pada tabel diatas nilai R Square sebesar 0,452 yang artinya pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap sikap sportivitas siswa sebesar 45.2% (0,452 x 100).

Pembahasan

Dari hasil penelitian diatas jelas bahwa siswa sekolah dasar sebenarnya mempunyai minat bermain yang tinggi khususnya permainan lompat tali karena salah satu permainan tradisional ini selain

melibatkan aktivitas fisik juga melibatkan aktifitas emosional dan mengandung banyak nilai-nilai luhur seperti kekompakan, jiwa sportivitas dan kerjasama. Khusus sikap sportivitas yang terbentuk pada aktifitas di kehidupan sehari-hari anak-anak disekolah adalah sikap menghindari perbuatan curang dan merugikan dalam bersaing meraih prestasi di sekolah. Bila merujuk pada hasil penelitian mengenai minat bermain lompat tali siswa yaitu sebesar 77,37% maka dapat dikatakan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian sejenis dari Khuri Abad Mu'mala Nadlifah bahwa permainan lompat tali ternyata mampu membantu mengoptimalkan pengembangan motorik kasar anak usia dini. Sejalan dengan hasil penelitian diatas Mulyani (2016:78) berpendapat bahwa permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, tangkas, dan dinamis. Kreativitas siswa akan berkembang melalui permainan, bermain juga membantu siswa untuk bisa melepaskan rasa stres dan tekanan yang di alami dalam proses belajar serta rutinitas setiap hari yang membosankan. Kemudian hasil analisis tentang tingkat nilai sportivitas pada saat siswa bermain lompat tali ternyata tingkat sportivitas siswa yaitu sebesar 81,18%. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah skor sebesar 5358, kemudian dibagi dengan jumlah skor item tertinggi dan kemudian dikali 100% kemudian dibagi sampel 150 maka diperoleh hasil 81,18% dengan kategori Sangat Tinggi. Dari hasil analisis tersebut maka dapat dipahami bahwa nilai-nilai jiwa sportivitas seperti menghargai lawan bermain, menerima kekalahan, persaingan yang sehat dan jujur anak bisa dibentuk dari kegiatan permainan lompat tali yang akhirnya bisa diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari baik dirumah, disekolah dan dimasyarakat. Adapun pengaruh yang diberikan dari permainan tradisional lompat tali terhadap sikap sportivitas siswa ditempat penelitian yaitu SD Negeri 15 Singkawang dapat dijabarkan bahwa permainan tersebut mampu memberikan kematangan dalam mengembangkan nilai jiwa sportivitas siswa yang tergambar dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap dewasa setiap anak dalam berlomba-lomba meningkatkan prestasi sekolah, kompak pada saat mengerjakan tugas yang bersifat tugas kelompok, menerima setiap hasil belajar dengan baik tanpa menyalahkan orang lain, berjiwa besar pada saat usaha yang dilakukan tidak sesuai dengan harapan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat bermain permainan lompat tali di SD Negeri 15 singkawang berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 37,2 %. Hal ini menandakan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap permainan tradisional lompat tali yang ditandai dengan selalu terlihat gembira, ceria, bersungguh-sungguh, fokus, teliti, bersemangat dalam membantu teman, dan tidak mengejek teman saat giliran dalam bermain lompat tali.
2. Sikap sportivitas siswa dalam permainan tradisional lompat tali di SD Negeri 15 Singkawang berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 51,2 %. Hal ini menunjukkan bahwa siswa hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap sportivitas tinggi. Ciri-cirinya adalah selalu berkata jujur, menaati peraturan yang ada, menunjukkan sikap hormat terhadap lawan, menyapa kawan atau lawan, menerima kekalahan dengan lapang dada, mampu mengendalikan diri, mengakui kelebihan orang lain, teguh pendirian, tidak mencela kekurangan, tidak sombong, dan bermain dengan maksimal.
3. Pengaruh minat bermain lompat tali terhadap sikap sportivitas siswa sebesar 45,2 % ini menandakan bahwa permainan lompat tali ternyata mampu mempengaruhi sikap sportivitas siswa. Hal ini terlihat dari sikap dewasa setiap anak dalam berlomba-lomba meningkatkan

prestasi kelas, kompak pada saat mengerjakan tugas yang bersifat tugas kelompok, menerima setiap hasil belajar dengan baik tanpa menyalahkan orang lain, berjiwa besar pada saat usaha yang dilakukan tidak sesuai dengan harapan

Saran

Untuk stakhoulder terkait (kepala sekolah, guru mata pelajaran dan guru kelas) disarankan berkolaborasi bersama dalam mereduksi dan menciptakan ide-ide kreativitas baru agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan membawa unsur-unsur kearifan lokal khususnya permainan tradisional.

REFERENCES

- Cresswell, John W (2009); *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methodes Approaches*, Sage, Los Angeles.
- Desmita (2013); *Psikologi Perkembangan*, Bandung; Remaja Rosdakarya
- Edy Waspada. (2014). “*Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosional*”.Tesis. (Surakarta: Universitas Sebelas Maret).
- Kasnadi, & Sutejo. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pendidikan Karakter. Prosiding Seminar Nasional. Ponorogo PPKn III. STKIP PGRI Ponorogo*
- Khuri Abad Mu'mala Nadlifa (2019). “*Optimalisasi Permainan Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak*”. Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. Volume 4 No 1 Maret 2019. UIN Sunan Kali Jaga; Yogyakarta
- Mulyani. (2016). *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Siyoto Sandu (2015). *Dasar Metode Penelitian*. Yogyakarta. Literasi Media Publishing.