

Analisis Perbandingan Olahraga Tradisional dan Olahraga Modern Terhadap *Sport Values* (*Sportivitas* dan *Fair Play*) Di SMPN 50 Kota Bandung

Rifqi Daffa' Fauzan¹, Oom Rohmah², Amung Ma'mun³, Syarifatunnisa⁴, Nurwahid Alhammadi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
Kota Bandung, Prov. Jawa Barat
Email: rifqidaffa@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan *sportivitas* dan *fair play* pada olahraga tradisional dan modern di SMPN 50 Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dari penelitian ini yaitu siswa dan siswi yang aktif kelas (VIII) di SMPN 50 Kota Bandung dengan jumlah sampel 203 orang, yang terdiri dari 118 perempuan (58%) dan 85 laki-laki (42%). Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa survey dan angket yang terdiri dari 30 butir pertanyaan, instrumen yang dikembangkan oleh (Whitehead, Telfer, and Lambert, 2013), berkaitan dengan sikap dan nilai dalam olahraga dikalangan remaja. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan antara olahraga tradisional dan olahraga modern pada peserta didik terhadap *sportivitas* dan *fair play*.

Kata kunci: Olahraga Tradisional, Olahraga Modern, Sportivitas, Fair Play

ABSTRACT

This research aims to analyze the comparison of sportsmanship and fair play in traditional and modern sports at SMPN 50 Kota Bandung. The study utilizes a descriptive research method with a quantitative approach. The population of this research consists of active male and female students in grade VIII at SMPN 50 Kota Bandung, with a sample size of 203 individuals, comprising 118 females (58.1%) and 85 males (41.9%). The research instrument used in this study is a survey and questionnaire consisting of 30 items, developed by Whitehead, Telfer, and Lambert (2013), related to attitudes and values in sports among teenagers. The results obtained from this research indicate differences between traditional and modern sports in students' sportsmanship and fair play.

Keywords: Traditional Sports, Modern Sports, Sportsmanship, Fair Play

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki kekayaan budaya yang meliputi keanekaragaman olahraga tradisional yang khas dari setiap daerah. Di beberapa daerah, terdapat permainan tradisional yang kemudian berkembang menjadi olahraga tradisional. Olahraga tradisional memainkan peran penting dalam mengembangkan kebudayaan khas daerah yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Olahraga tradisional adalah bagian dari warisan yang ditinggalkan oleh nenek moyang dan menjadi identitas khas suatu daerah, bersama dengan kesenian, makanan, bahasa, dan elemen lainnya (Ali Budiman, 2021). Olahraga tradisional

ini memanfaatkan peralatan yang sederhana yang tersedia secara melimpah di sekitar daerah masing-masing. Olahraga tradisional sering kali mencakup elemen kompetitif dalam pelaksanaannya, namun hal ini dapat membantu meningkatkan semangat sportivitas para pemainnya (Nørgaard, 2009). Oleh karena itu, bermain permainan tradisional atau berpartisipasi dalam olahraga tradisional akan menguatkan karakter seseorang (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Hanief dan Sugito (2015) mengemukakan bahwa terdapat hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, dan karakter anak-anak. Pic, Burgues, dan Llanes (2019) mengemukakan bahwa salah satu keunggulan olahraga tradisional merupakan memberikan pengaruh positif bagi perkembangan motorik. Olahraga tradisional yang ada di Indonesia menyimpan filosofi-filosofi tentang kebersamaan yang menekankan pentingnya belajar melalui bermain (Nur, 2013), dan juga akan mendorong atau memfasilitasi perkembangan motorik (Efendi, 2015). Cahya, Zakaria, dan Kurnia (2022) mengemukakan bahwa seiring perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, bermain bukan lagi aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang seseorang. Permainan olahraga tradisional semakin terpinggirkan dengan kehadiran permainan modern seperti *PlayStation* (Susanto, 2017). Jenis permainan yang banyak dimainkan oleh generasi saat ini adalah sebaliknya, yaitu permainan elektronik berbasis digital, seperti game online yang dikemukakan oleh (Anggita, 2019). Maka permainan yang ada di gadget lebih populer daripada bermain olahraga tradisional.

Menurut Gandasari (2019) mengemukakan bahwa pada era modern saat ini, permainan atau olahraga modern memiliki dominasi yang lebih besar daripada permainan olahraga tradisional. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi apatis dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, yang pada gilirannya berdampak pada penurunan interaksi sosial anak-anak. Dengan adanya perkembangan teknologi dan globalisasi, olahraga modern mengalami perubahan yang besar. Majunya teknologi televisi dan internet telah memungkinkan pertandingan olahraga dapat disiarkan secara luas, mencapai penonton di seluruh dunia, dan meningkatkan popularitas olahraga secara keseluruhan. Olahraga adalah semua kegiatan yang teratur untuk menumbuhkan, membentuk, dan menebarkan potensi fisik, mental, dan sosial (Zakaria, Juditya, Gunawan, dan Wahid, 2020).

Karakter adalah nilai-nilai universal perilaku manusia yang meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam hubungan dengan Tuhan maupun dengan diri sendiri, sesama dan

lingkungannya, yang dinyatakan dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, agama, hukum, adat istiadat, budaya, dan lain-lain (Marzuki, 2011). Ilport dalam penelitian Achal & Mistar (2018) berpendapat bahwa karakter adalah kepribadian yang dinilai dan kepribadian adalah karakter yang tidak dinilai. Nilai-nilai olahraga seperti semangat, sportivitas, tanggung jawab, peduli, jujur, fair play, disiplin, kerjasama adalah indikator mulia yang dapat membawa kesuksesan, yang juga sejalan dengan sikap dan pola pikir yang baik (Meo, 2019). Pada Penelitian ini peneliti ingin meneliti nilai-nilai olahraga atau *sport values* peneliti memilih nilai-nilai olahraga seperti *sportivitas* dan *fair play*. *Sport values* atau nilai-nilai olahraga tidak hanya tentang menang dan kalah, tetapi juga tentang perilaku dan perilaku kita selama kompetisi.

Olahraga tradisional adalah permainan dengan berbagai karakter yang dikembangkan, yang digambarkan dengan perilaku jujur, menghormati orang lain, menghormati lawan, pengendalian diri, kemauan dan tanggung jawab. Semua karakter yang dikembangkan di atas disebut sebagai *fair play*. Agus dkk. (2022) mengemukakan bahwa nilai *fair play* mendasari pembentukan sikap, dan selanjutnya sikap menjadi dasar perilaku. Dari sini dapat disimpulkan bahwa permainan yang adil memberikan peluang yang sama bagi kedua tim untuk menang.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah kegiatan mencari, mencatat, menganalisis dan membuat laporan kinerja (Saputra dalam Hardani dkk., 2020, hlm. 236). Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Menurut Sugiyono (2016), "Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan dan kegunaan tertentu". Metode penelitian pada hakekatnya adalah metode ilmiah untuk memperoleh informasi guna tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, ada empat kata kunci yang perlu diingat, yaitu metode ilmiah, data, tujuan, dan kemudahan penggunaan. Sesuai dengan rumusan masalah diatas yang sudah diuraikan, bahwasanya akan dilakukan survey terhadap sekolah yang dituju mengenai olahraga tradisional dan olahraga modern untuk mengetahui seberapa besar pengaruh olahraga tradisional dan olahraga modern terhadap perilaku *sportivitas* dan *fair play* berdasarkan usia pada siswa dan siswi SMPN 50 Kota Bandung.

Partisipan dalam penelitian ini seluruh siswa dan siswi kelas (VIII) SMPN 50 Kota Bandung, berjumlah 203 siswa dan siswi dengan total 118 perempuan (58,1%) dan 85 laki-laki (41,9%). Penelitian ini berdesain “posstest-only control design”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Dalam melakukan penelitian diperlukan populasi sebagai sumber data yang tidak dapat dipisahkan dari penelitian yang diteliti, karena subjek penelitian memberikan variabel-variabel yang menjadi permasalahan dalam penelitian dan diperoleh solusi dari masalah yang mendukung penelitian tersebut untuk mencapai keberhasilan penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas (VIII) SMPN 50 Kota Bandung. Penulis menggunakan teknik random sampling. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas (VIII). Untuk menguji hasil dari penelitian ini menggunakan aplikasi dari SPSS dengan uji *Mann Whitney*. Terlihat detail yang digambarkan di bawah ini.

Instrumen dalam penelitian ini melalui penyebaran kuesioner/angket. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa survey dan angket yang terdiri dari 30 butir pertanyaan, instrumen yang dikembangkan oleh (Whitehead, Telfer, and Lambert, 2013), berkaitan dengan sikap dan nilai dalam olahraga dikalangan remaja. Berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas dalam pengumpulan data dan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup atau disebut juga dengan *close form questioner* yaitu angket yang hanya memberikan tanpa pada jawaban yang dipilihnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan acuan skala *likert*. Skala *likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket skala *likert* yang digunakan dengan pilihan Sangat Setuju (diberi point 5), Setuju (diberi point 4), Ragu-ragu (diberi point 3), Tidak Setuju (diberi point 2), Sangat Tidak Setuju (diberi point 1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata olahraga tradisional dan olahraga modern terhadap *sportivitas* dan *fair play* pada siswa dan siswi kelas (VIII) SMPN 50 Kota Bandung. Data tingkat *sportivitas* dan *fair play* dengan melaksanakannya menggunakan sebuah kuesioner berjumlah 30 pertanyaan yang dikembangkan oleh

(Whitehead dkk., 2013). Siswa hanya melakukan pengisian kuesioner dan nanti akan diambil data dan diolah.

Perhitungan normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $p\text{-value} > 0.05$ maka data berdistribusi normal, apabila $p\text{-value} < 0.05$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

No.	Variabel	Sig.	Keterangan
1	Olahraga tradisional	.904	Normal
2	Olahraga Modern	.019	Tidak normal

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kriteria homogenitas jika probabilitas $p\text{-value} > 0.05$ maka dinyatakan homogen dan jika $p\text{-value} < 0.05$ maka dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 2 Hasil Uji Homogenitas

No.	Variabel	Sig.	Keterangan
1	Olahraga	.881	Homogen

Berdasarkan pengujian dengan menggunakan taraf nyata 5% diperoleh signifikansi sebesar 0.966 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara olahraga tradisional dengan olahraga modern terhadap *sportivitas* dan *fair play* kelas (VIII) SMPN 50 Kota Bandung.

Pembahasan

Dimiyati (2010) mengemukakan bahwa memiliki karakter berarti memiliki kemampuan untuk mengenali juga membedakan antara yang benar dan juga yang salah, menjadi orang yang jujur, dapat dipercaya, adil, menghormati orang lain, serta bertanggung jawab. Selain itu, karakter juga melibatkan pengakuan dan pembelajaran dari kesalahan, serta komitmen untuk bergerak berdasarkan prinsip tersebut. *Sportivitas* merupakan elemen kedua dalam aspek moralitas dalam olahraga, sportivitas melibatkan semangat

bertarung yang kuat untuk meraih keberhasilan, serta komitmen untuk menjunjung tinggi etika permainan daripada mendapatkan keuntungan strategis dalam situasi konflik menurut (Weinberg & Gould dalam Setiyowantono, 2015). Permasalahan utama dalam olahraga saat ini, di semua tingkatan, adalah peningkatan perilaku tidak sportif, tindakan curang, dan karakter negatif yang hanya dilakukan untuk meraih kemenangan secara beregu atau individual menurut (Setiyowantono, 2015). *Sportivitas* melibatkan pencarian yang intens untuk sukses, kewajiban terhadap semangat permainan, sehingga standar adab lebih dititikberatkan ketimbang keuntungan strategis pada saat konflik (Gould dalam Nuryanti, 2016, hlm. 777).

Fair play merupakan seluruh peserta mempunyai kesempatan yg adil buat mencari kemenangan pada olahraga kompetitif, berpotensi menang melalui perilaku sportif & elegan (Armando dalam Aguss, Fahrizqi, Ameraldo, Nugroho, dan Mahfud, 2022, hlm. 205). Seorang atlet dapat dianggap berperilaku secara adil jika ia melakukan tindakan yang terpuji yang melampaui sekadar patuh sepenuhnya pada aturan yang tertulis (Herdiyana, dan Prakoso 2001). *Fair play* atau sikap adil yang timbul dari kecenderungan ini terhadap perilaku moral tertentu, merupakan elemen moralitas sosial dalam olahraga menurut (Ziółkowski, Saklak, dan Wlodarczyk, 2009). (Fachdialy, Firmansah, dan Hardiyana, 2018) menjelaskan bahwa untuk bermain secara adil, semua peserta harus memahami dan mematuhi tidak hanya aturan resmi permainan, tetapi juga semangat kerja sama dan aturan tidak tertulis yang diperlukan untuk memastikan kelancaran pertandingan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan olahraga tradisional dan olahraga modern terhadap *sportivitas* dan *fair play* siswa dan siswi kelas (VIII) di SMPN 50 Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Achal, B., & Mistar, J. (2018). *Nilai-Nilai Karakter Di Gampong Paya Bujok Seuleumak Kota Langsa Endang S Sedyaningsih Mahamit yang*. 5(2), 106–115.
- Ali Budiman. (2021). Aktivitas Olahraga Tradisional pada Kalangan Remaja di Masa Pandemi COVID-19. *Jpoe*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v3i1.84>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa.

- JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55.
<https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anisa Herdiyana, G. P. W. P. (2001). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play Dan Kepercayaan Pada Peserta Didik*. 77–85.
- Burstiando, R. (2015). *Jurnal sportif* • vol. 1 no. 1 november 2015 60. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Cahya, S. T., Zakaria, D. A., & Kurnia, D. (2022). Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional. *Journal Respects*, 4(2), 138–147.
<https://doi.org/10.31949/respects.v4i2.3016>
- Dimiyati, D. (2010). Peran Guru Sebagai Model Dalam Pembelajaran Karakter Dan Kebajikan Moral Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3), 85–98.
<https://doi.org/10.21831/cp.v1i3.238>
- Dwi Imam Efendi. (2015). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. 13(3), 11–18.
- Fachdialy, Firmansah, Y. D., & Hardiyana, H. (2018). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjas untuk Pembentukan Sikap Fair Play Siswa. *Jurnal Olahraga*, 4(2), 52–62.
- Gandasari, M. F. (2019). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Sepak Beleg Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 21.
<https://doi.org/10.26418/jilo.v2i1.32628>
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A. F., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif ISBN: 978-623-7066-33-0. In *Pustaka Ilmu* (Issue March).
- Marsheilla Aguss, R., Fahrizqi, E. B., Ameraldo, F., Nugroho, R. A., & Mahfud, I. (2022). Perilaku Sportivitas Dan Fairplay Olahraga. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 204. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2033>
- Marzuki. (2011). *Pembinaan Karakter Profetik Perspektif Islam*. 93–114.
- Meo, M. (2019). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Membentuk Nilai-Nilai Karakter*. 6, 167–176. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.3551964>
- Nørgaard, K. (2009). *Tradisional games as new games : Toward an educational philosophy of Play, Sport, Ethics and Philosophy*. <https://doi.org/10.1080/1751132090>
- Nur, H. (2013). Building children's character through traditional games. *Junal Pendidikan Karakter*, 87–94.
- Nuryanti. (2016). Peranan Nilai Sportifitas Pendidikan Jasmani Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN. *Prosiding Seminar Nasional*, 2(1), 777–782.
- Pic, M., Lavega-Burgués, P., & March-Llanes, J. (2019). Motor behaviour through traditional games. *Educational Studies*, 45(6), 742–755.
<https://doi.org/10.1080/03055698.2018.1516630>

- Setiyowantono, D. & J. B. P. (2015). Perbandingan Sportivitas Antara Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga Bola Voli Dengan Ekstrakurikuler Futsal Di Smk Sunan Giri Menganti. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(02), 479–484.
- Sugiyono, P. (2016). *Metode Penelitian Manajemen (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research, dan Penelitian Evaluasi)*.
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Whitehead, J., Telfer, H., & Lambert, J. (2013). Values in youth sport and physical education. In *Values in Youth Sport and Physical Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203114155>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Zakaria, D. A., Juditya, S., & Gunawan, G. (2020). Aktivitas olahraga terhadap kelincahan. *Jpoe*, 2(1), 47–58. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.23>
- Ziółkowski, A., Sakłak, W., & Włodarczyk, P. (2009). Selected Socio-Educational and Personal Aspects of Conditioning Attitudes of Fair Play in Sport. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, 1(2), 134–142. <https://doi.org/10.2478/v10131-009-0016-7>