**PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN GALAH ASIN TERHADAP SIKAP SPORTIVITAS SISWA KELAS IV SDN PANYINGKIRAN I**

**Dede Triyana Saputra1, Anin Rukmana2, Yogi Akin3**

1,2,3 Program Studi PGSD Penjas UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No.211 Sumedang

1 Email: dedetriyanasaputra@student.upi.edu

2 Email: aninrukmana@upi.edu

3 Email: yogi.1498@upi.edu

**Abstrak**

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini berdasarkan hasil pengamatan awal adalah rendahnya sikap sportivitas di kalangan siswa terutama dalam kegiatan permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dengan sikap yang tidak mau menerima kekalahan sehingga timbul pertengkaran. Selain itu persamalahan lain juga muncul dari permainan tradional itu sendiri yang sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak karena perkembangan ilmu teknologi. Dalam memecahkan permasalahan tersebut metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuasi Eksperimen dengan desain penelitian *The Static Group Pretest-Postest.* Sampel dalam penelitian ini berasal dari siswa kelas IV SDN Panyingkiran I berjumlah 28 siswa yang dibagi menjadi 14 siswa kelompok eksperimen permainan Bentengan dan 14 siswa kelompok eksperimen permainan Galah Asin dengan instrumen penelitian berupa angket dengan skala *likert*. Berdasarkan dari hasil penghitungan spss uji dua pihak, menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0,009 < 0,05 yang artinya bahwa Permainan Tradisional Galah Asin lebih berpengaruh dibandingkan permainan tradisional Bentengan terhadap sikap sportivitas siswa Kelas IV SDN Panyingkiran I.

**Kata Kunci :** Sportivitas, Permainan Tradisional Bentengan dan Galah Asin

**PENDAHULUAN**

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru bukan hanya harus mengajarkan keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga tetapi juga harus dapat menanamkan internalisasi nilai-nilai seperti sportivitas, kerjasama, jujur, dan lain-lain. Menurut Suryobroto (2004) bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Permainan juga merupakan bagian dari aktivitas fisik yang mampu menjadi sarana penanaman internalisasi nilai-nilai. Aktivitas fisik ini dalam pelaksanaannya sering kali menimbulkan perselisihan. Perselisihan tersebut biasanya terjadi pada saat siswa sedang melakukan suatu permainan, salahsatunya permaianan tradisional

**Permainan Tradisional**

Menurut Rusiana & Nuraeningsih (2016) mengungkapkan bahwa permainan tradisional ini dipahami sebagai sebuah permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang tertentu pada suatu wilayah karena antara permainan tradisional satu daerah dengan daerah yang lainnya memiliki perbedaan. Permainan tradisional ini memiliki tujuan sebagai hiburan, mengsisi waktu luang yang menyenangkan serta mampu meningkatkan hubungan sosial. Nurlan Kusmaedi, (2010 hlm. 24) mendefinisikan permainan tradisional merupakan kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang mencerminkan peran dan asal usul atau berakar Berasal dari budaya *primitive*. Permainan tradisional selain untuk sarana bermain maupun meningkatkan kualitas hubungan sosial antar para pemainnya, namun mampu juga memberikan kontribusi dalam segi akademik. Suwardi Endraswara, (2010 hlm. 111) mengungkapkan bahwa Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat, ini adalah sejenis hiburan yang tidak hanya dirancang untuk menghibur diri sendiri, tetapi juga sebagai alat jaga hubungan sosial dan kenyamanan. Jarahnitra (1992) menyatakan bahwa permainan rakyat tradisional adalah produk budaya yang sangat berharga bagi anak-anak, memberi manfaat kepada anak dalam kerangka fantasi, hiburan, kreativitas, dan olahraga juga merupakan cara melatih kehidupan sosial, keterampilan, kesopanan, dan ketangkasan. Hal ini sejalan dengan pandangan banyak ilmuwan sosial budaya yang meyakini bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur budaya yang tidak dapat dipandang sebelah mata karena permainan tersebut memiliki pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak. Menurut Rukmana (2016, hlm. 22) Permainan tradisional sangat populer sebelum masuknya teknologi ke Indonesia, perminan tradisional juga semua bentuk permainan yang sudah ada dari sejak jaman dulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional tidak hanya memiliki rasa senang tetapi memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Sebagai rangsangan kreativitas anak, ketangkasan, berpikir cepat, menumbuhkan jiwa kepemimpinan, dan membuka wawasan pada anak melalui permainan tradisional. Menurut Iswinarti (2010) mendefiniskan permainan tradisional sebagai suatu permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Unsur-unsur nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional umumnya bersifat positif, sehingga mampu untuk membentuk suatu kepribadian anak untuk menjadi generasi bangsa yang berbudi luhur. Menurut Purwaningsih (2006) tersisihnya permainan tradisional sebenarnya tidak bisa ditolak. Kemajuan teknologi di era global yang cukup pesat membawa konsekuensi pada kemajuan di berbagai hal, termasuk jenis dan macam permainan anak. Beralihnya *trend* permainan anak-anak dari permainan tradisional ke permainan modern berbasis *game online* menyebabkan hilangnya dampak-dampak positif yang seharusnya didapatkan oleh anak dalam permainan tradisional. Menurut Anderson & Carnagey, (2009) salahsatu alasan permainan tradisional tidak dimainkan lagi disebabkan daya tarik yang lebih besar terhadap permainan modern. Padahal permainan modern seperti video game dan permainan lainnya yang didukung oleh perkembangan komputer berdampak buruk pada perkembangan anak dan dapat menyebabkan kecanduan yang sering berkolerasi negatif. Nasrullah (2015) yang mengungkapkan bahwa meski Indonesia kaya akan berbagai permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah, namun sejak masuknya berbagai permainan modern, anak-anak mulai meninggalkan permainan-permainan tradisional yang ada. Fauziah (2015) mengungkapkan bahwa pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual, sehingga permainan-permainan tersebut tidak mampu mengembangkan keterampilan sosial anak.

**Permainan Tradisional Bentengan**

Bentengan merupakan permainan untuk saling mempertahankan bentengnya masing-masing dari serangan lawan. Permainan bebentengan adalah permainan rakyat yang dapat diartikan sebagai permainan pertahanan dalam menjaga benteng daerahnya sendiri penjagaan tersebut dilakukan supaya ada lawan yang masuk dan menganggu benteng atau daerahnya sendiri permainan ini dilakukan oleh dua kelompok. Menurut Gede (2014) Permainan tradisional bentengan merupakan permainan tradisional yang membutuhkan keterampilan, kecepatan berlari, ketangkasan, dan strategi. Permainan bentengan ini dimainkan oleh anak-anak dari generasi ke generasi, bermain bentengan ini dilakukan oleh anak-anak dengan cara kerjasama, partisipasi, komunikasi, dan adaptasi untuk saling menghargai arti kebersamaan (sosial). Narastuti (2015) Permainan tradisional bentengan ini dimainkan oleh dua kelompok dari 6 sampai 10 orang atau minimal 4 orang orang-orang. Permainan tradisional bentengan bisa di lakukan dari segala usia. Pilih tempat untuk setiap grup sebagai benteng atau *base*, biasanya pilar, batu berfungsi sebagai "benteng". Permainan ini membentuk anak-anak mampu berpikir serius mengembangkan strategi sendiri dalam permainan.

**Permainan Tradisional Galah Asin**

Permainan galah asin meruapakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini terdiri dari dua kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 3-8 orang atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta dengan jumlah anggota setiap kelompok sama. Anggota kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota kelompok yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota kelompok yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka berusaha untuk menghalangi lawan, mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas, Bagi anggota kelompok yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (hanya satu orang), mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan, Apabila kelompok yang bagian sebagai pemeran berhasil lolos dari penjagaan kelompok yang bertugas untuk berjaga, maka kelompok pemeran dinyatakan menang, Satu putaran permainan yaitu pada saat semua pemain berhasil sampai ke seberang lapangan yang dijaga oleh tim lawan yang berjaga, lalu kembali ke tempat semula, Jika kelompok penjaga berhasil menyentuh badan kelompok pemeran atau lawannya, maka permainan diulang dan pemain lawannya yang tadinya sebagai pemeran lalu mendapat giliran sebagai penjaga. Inti permainan galah asin adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bola-balik. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, (1980/1981) mengungkapkan bahwa dalam permainan Galah Asin terdapat nilai-nilai positif antara lain melatih *skill* motorik, melatih strategi, melatih kerja sama, sportivitas, peduli, percaya diri, dan kooperatif. Menurut (Ariani dalam Siagawati dkk, 2006) perpindahan nilai dalam permainan Gobag Sodor terjadi dengan mengapresiasi langsung pengalamannya dalam permainan tersebut. Anak-anak akan memiliki nilai kejujuran karena mereka juga akan berusaha untuk jujur ​​saat bermain. Anak-anak juga bisa mendapatkan nilai dengan membiasakan diri pada aturan permainan. Dengan anggapan bahwa anak sudah terbiasa dengan sportivitas, maka dirinya akan memiliki nilai sportivitas. Selain itu, anak juga bisa mendapatkan nilai dengan meniru orang tua. Anak-anak akan memimpin dan mengelola permainan Gobag Sodor dengan meniru anak-anak yang lebih besar untuk membuat pengaturan atau kepemimpinan yang strategis agar anak-anak yang lebih kecil juga memiliki nilai manajemen dan kepemimpinan strategis. Selain itu, anak dapat dengan mudah memperoleh nilai melalui penjelasan dari orang tua atau manula.. Manfaat permainan tradisional gobag sodor lainnya adalah melatih ketrampilan fisik agar menjadi kuat, sehat, dan cakap.

**Sikap Sportivitas**

Azwar (2003) mendefinisikan bahwa sikap dalam eksperimen mengenai respon untuk menggambarkan kesiapan subjek dalam menghadapi stimulus yang datang tiba-tiba. Kesiapan yang terdapat dalam diri individu untuk memberikan respons disebut *aufgabe* atau *tusk attitude.* Sikap merupakan suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap individu terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (favorable) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut. Cox. Kathryn J, (1996) Sportivitas adalah perilaku untuk menjadi individu yang melibatkan adil dan jujur berkompetisi, hubungan sopan dan anggun penerimaan hasil. Sportivitas merupakan kata sifat yang berarti jujur dan kesatria atau gagah. Siobahcruel (2010) mengungkapkan Sportivitas kata benda yang mempunyai sebuah arti yang melakukan aktivitas olahraga harus memiliki sikap ksatria dan kejujuran dalam melakukan suatu hal dan berperilaku ketika berolahraga, seperti mengikuti peraturan yang berlaku serta yang sudah ditetapkan atau sudah disepakati, terutama saat mengikuti suatu pertandingan atau perlombaan olahraga. *National Sportmanship Brotherhood* (dalam Muhtar, 2010) membuat peraturan yang terdiri dari mematuhi peraturan, percaya pada kaum seperjuangan, tetap fit atau prima, mengontrol emosi, menjauhi permainan dari tindak brutal, rendah hati dalam keadaan menang, tabah hati dalam kekalahan, dan memlihara kejiwaan dan tetap berpikir bersih di dalam tubuh yang sehat berpikir jernih atau positif. Sportivitas atau *fair play* itu berakar pada kesadaran peserta akan kewajiban dan tanggungjawab, semua orang wajib mentaati peraturan. *National Collegiate Athletic Association* (dalam Kurniawan, 2010) mendefinisikan sportivitassebagai perilaku yang ditunjukan oleh atlet, pelatih, administratordan penonton dalam kompetisi atletik. Perilaku-perilaku ini didasarioleh nilai-nilai penting seperti hormat, adil, beradap, jujur dantanggung jawab. Butcher & Schneider (1998) Sportivitas mempunyai arti, seorang atlet harus memiliki sikap ksatria, adil dan jujur dalam bertindak dan berperilaku terhadap lawan, dan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan atau disepakati bersama. Sportivitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah perilaku yang menunjukan menghormati peraturan, menghargai teman dan guru, serta berkomitmen selama pembelajaran berlangsung tidak melalukan perilaku yang negatif dan merugikan orang lain. Dalam hal ini berdasarkan paparan beberapa ahli di atas menyebutkan bahwa sikap sportivitas merupakan sikap yang harus dimiliki seseorang baik sebagai individu maupun sebagai atlet yang berperilaku adil dan jujur dalam berkompetisi. Perilaku yang ditunjukan dalam sikap sportivitas ini adalah perilaku yang mengandung nilai-nilai yang positif sebagai seorang yang memiliki kepribadian yang baik.

**METODE PENELITIAN**

**Desain Penelitian**

Desain yang digunakan oleh penelitian ini yaitu menggunkan metode penelitian quasi eksperimental. Penelitian dilakukan dengan melakukan pengetesan awal, dilanjutkan pemberian perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah hasil didapatkan, selisih hasil dibandingkan sebagai efek perlakuan eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain model *The Static Group Pretest-Posttest Design* (Desain Prates-Pascates Kelompok Statis).

**Sampel Penelitian**

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil merupakan satu kelas yang berasal dari sekolah SDN Panyingkiran I, 28 siswa kelas IV, 14 orang Permaian Tradisional Bentengan dan 14 orang Permainan Tradisional Galah Asin. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara tidak acak, didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan oleh peneliti seperti jumlah siswa, akses menuju tempat penelitian, serta kelancaran pada penelitian.

**Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto, (2009, hlm.101) “Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument angket tentang sportivitas yang mengacu pada skala likert, skala likert adalah skala yang dikembangkan oleh likert (1932). Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempresentasikan sifat-sifat dari individu itu sendiri, misalnya pengetahuan, sikap, dan perilaku. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, menurut Arikunto (2006), angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden hanya memberikan tanda check list (√) pada kolom atau tempat yang sesuai. Angket ini disusun dan dimodifikasi berdasarkan faktor-faktor sikap sportivitas.

**Prosedur Penelitian**

Prosedur dalam penelitian ini ada tiga tahap, tahapanya yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan data dan analisis data. Penelitian dilakukan dengan melakukan pengetesan awal, dilanjutkan pemberian perlakuan kemudian dilakukan tes akhir. Setelah hasil didapatkan, selisih hasil dibandingkan sebagai efek perlakuan eksperimen.Kedua kelompok eksperimen akan diberikan sebanyak delapan kali pertemuan dan setiap minggu dilakukan dua pertemuan selama empat minggu. Dalam pendapat Juliantie (2007) menyatakan bahwa dalam percobaan pasti menginginkan hasil yang memuaskan dilakukan dalam intensitas latihan dua kali dalam satu minggu. Pada awal pertemuan akan dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal setiap kelompok dan diakhiri *postest* atau tes akhir untuk mengetahui hasil yang diperoleh.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan diperoleh berdasarkan data-data hasil penelitian selama di lapangan, baik data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif ketika sebelum dilakukan perlakuandan setelah diberikan perlakuan. Pembahasan ini juga untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan tradisional Bentengan dan Galah Asin terhadap sikap sportivitas siswa kelas IV SDN Panyingkiran I.

1. **Terdapat pengaruh permainan tradisional Bentengan terhadap sikap sportivitas siswa.**

Perhitungan nilai pretes dan postes mengenai pengaruh permainan bentengan terhadap sikap sportivitas siswa pada penyajian data terdapat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1**

*Hasil Uji Paired Sampel Test Kelompok Eksperimen Bentengan*

|  |
| --- |
| **Paired Samples Test** |
|  | Paired Differences | t | Df | Sig. (2-tailed) |
| Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Lower | Upper |
| Pair 1 | pretes - postes | 46.35714 | 8.25187 | 2.20541 | 41.59265 | 51.12163 | 21.020 | 13 | .000 |

Berdasarkan analisis perhitungan yang dilakukan bahwa ada pengaruh permainan tradisional Bentengan terhadap sikap sportivitas dengan memperoleh nilai sig. (0,000), maka 0,000 < 0,05 berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti permainan tradisional Bentengan berpengaruh terhadap sikap sportivitas siswa.

1. **Terdapat pengaruh permainan tradisional Galah Asin terhadap sikap sportivitas siswa**

|  |
| --- |
| **Tabel 2***Hasil Uji Paired Sampel Test Kelompok Eksperimen Galah Asin***Paired Samples Test** |
|  | Paired Differences | T | df | Sig. (2-tailed) |
| Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Lower | Upper |
| Pair 1 | pretes - postes | 60.07143 | 6.62703 | 1.77115 | 56.24509 | 63.89776 | 33.917 | 13 | .000 |

Perhitungan nilai pretes dan postes mengenai pengaruh permainan Galah Asin terhadap sikap sportivitas siswa pada penyajian data terdapat pada Tabel 2 berikut.

Berdasarkan analisis perhitungan yang dilakukan bahwa ada pengaruh permainan tradisional Galah Asin terhadap sikap sportivitas dengan memperoleh nilai sig. (0,000), maka 0,000 < 0,05 berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti permainan tradisional Galah Asin berpengaruh terhadap sikap sportivitas siswa.

1. Terdapat seberapa besar pengaruh permainan tradisional Galah Asin terhadap sikap sportivitas.

**Tabel 3**

*Hasil Uji Idependent Sampel Test Kedua Kelompok Eksperimen Permainan Bentengan dan Galah Asin*

|  |
| --- |
| **Independent Samples Test** |
|  | Levene's Test for Equality of Variances | t-test for Equality of Means |
| F | Sig. | t | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Lower | Upper |
| pretes | Equal variances assumed | .581 | .453 | 4.495 | 26 | .009 | 12.71429 | 2.82857 | 6.90009 | 18.52849 |
| Equal variances not assumed |  |  | 4.495 | 24.843 | .000 | 12.71429 | 2.82857 | 6.88687 | 18.54170 |

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0,009 < 0,05 yang artinya bahwa H0 ditolak atau data tersebut memiliki pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka hipotesis ketiga dapat disimpulkan bahwa Permainan Tradisional Galah Asin lebih berpengaruh dibandingkan permainan Bentengan terhadap sikap sportivitas siswa.

Diketahui berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai-nilai yang positif pada diri siswa. Sebelum dilaksanakannya penelitian ini, banyak siswa yang kurang baik dalam bersikap ketika mereka mengalami suatu kekalahan dalam sebuah permainan. Temuan ini tidak menunjukan siswa memiliki sikap sportivitas yang baik. Setelah dilibatkannya siswa dalam beberapa kali pertemuan dalam permainan tradisional Galah Asin yang secara tidak langsung menanamkan pembiasaan agar memiliki sikap sportivitas. Permainan tradisional bukan hanya sekedar bentuk permainan semata, namun juga sebagai salahsatu sarana untuk menanamkan kebiasaan bersikap dan berperilaku yang positif. Hal ini sejalan dengan ungkapan Dharmamulya (1996) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan. Menurut Ariani (1992) menyebutkan bahwa fungsi dari permainan Galah Asin adalah untuk menghibur diri, menumbuhkan kreativitas, serta membentuk kepribadian. Dalam hal ini salahsatu kepribadian yang dapat terbentuk melalui permainan Galah Asin adalah pribadi yang memiliki sikap sportivitas.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan terhadap penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Permainan tradisional bentengan memberikan pengaruh positif terhdadap sikap sportivitas siswa dalam mengikuti permainan tradisional. Akan tetapi pengaruh yang diberikan oleh permainan tradisional Bentengan tidak terjadi secara signifikan.
2. Permainan tradisional Galah Asin memberikan pengaruh positif terhadap sikap sportivitas siswa dalam mengikuti permainan tradisional. Terdapat peningkatan pengaruh positif yang terjadi secara signifikan dalam permainan tradisional Galah Asin terhadap sikap sportivitas siswa. Hal ini dibuktikan dalam perhitungan hasil uji independent tes yang menunjukan terjadinya peningkatan dalampermainan Galah Asin.

**REFERENSI**

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. Advances in Experimental Social Psychology, 36, 199–249.

Ariani, dkk. (1992). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Arikunto, S. (2009). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta: Jakarta.

Azwar, Saifudin. 2003. Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Butcher, R. and Schneider, A. (1998). “Fair Play as Respect for the Game”. Journal of the Philosophy of Sport. Vol. 25, hlm. 1-22

Dharmamulyo, S. (1992). *Transformasi Nilai Bidaya Melalui Permainan Anak.* Yogyakarta: Proyek P2NB

Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Anak.* [*Online*]. Diakses dari: <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalam-permainan-tradisional-anak/>

Gede, (2014). Permainan Tradisional Benteng-bentengan. Online http://gedesuryaartha. 2014/01/permainan-tradisional-benteng-bentenganhtml.

Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah

Jarahnitra, team. 1992. Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Juliantine, d. (2007). Teori Latihan. In. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI.

Kurniawan, D. A. (2010). *Tingkat Sportivitas Siswa yang Mengikuti Olahraga di SMP Negeri 1 Gamping.* (Skripsi). Yogyakarta: FIK UNY.

Muhtar T, (2010). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Nilai Sportivitas Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Sumedang, Disertasi UPI. Bandung.

Nurastuti, et al. 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo. Jurnal Wacana Psikologi, (Online), Vol 7, No.14, ([https://jurnal.uns.ac.id/wacana/articl e/view/5178/4524](https://jurnal.uns.ac.id/wacana/articl%20e/view/5178/4524).

Nurlan Kusmaedi. dkk. (2010). Permainan Tradisional. Bandung: FPOK UPI.

Purwaningsih, (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *40*.

Rukmana, A. (2016). Permainan Tradisional. hlm. 22).

Rusiana & Nuraeningsing (2016) Teaching English To Young Learners Through Tradisional Game. Journal of Langue and Literature. Vol 10 (2).

Siobahcruel. (2010). Pengaruh Sikap Sportivitas Dalam Olahraga. Diakses dari [http://siobahcruel.wordpress.com/2010/06/01/pengaruh-sikap sportifitas dalam -olahraga/](http://siobahcruel.wordpress.com/2010/06/01/pengaruh-sikap%20sportifitas%20dalam%20-olahraga/)

Suwardi Endraswara. (2010). Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya. Jakarta: Penaku