



Sportivitas Anak Usia Dini dalam Olahraga *Pushbike* di Patria *Pushbike* Blitar

¹Berliana Ramadhanti, ²Bagus Cahyono Putro

¹Universitas Negeri Yogyakarta, ²Universitas Negeri Malang,
ramadhantiberliana@gmail.com, baguscahyoputro45@gmail.com

Kata Kunci

Sportivitas

Olahraga

Anak Usia Dini

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sportivitas anak usia 5-6 tahun di komunitas Patria e Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Metode keabsahan data menggunakan metode triangulasi sumber. Metode triangulasi sumber ini dilakukan untuk meninjau perbandingan antara hasil wawancara, hasil observasi dan hasil angket. Perbandingan tersebut menunjukkan adanya keterkaitan temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sportivitas anak usia 5-6 tahun di komunitas Patria *Pushbike* Blitar termasuk kategori memiliki sportivitas yang "Cukup Tinggi" dengan persentase 76%. Adapun penjabaran sportivitas terdiri dari 4 indikator diantaranya, Menghormati Lawan dengan persentase 82% (Tinggi), Menghormati Rekan dan Tim dengan persentase 82% (Tinggi), Menghormati Permainan atau Olahraga dengan persentase 78% (Cukup Tinggi), dan Menghormati Pelatih dengan kategori 60% (Sedang). Indikator sportivitas yang paling rendah yaitu menghormati pelatih. Oleh karena itu, anak-anak perlu diberikan arahan dan pemahaman lebih mendalam terkait dengan menghormati pelatih. Selain itu, indikator sportivitas anak yang paling tinggi yaitu menghormati lawan dan menghormati rekan dan tim. Hasil wawancara dan observasi di lapangan sejalan dengan hasil angket. Perbandingan dari berbagai sumber berupa hasil persentase, hasil wawancara maupun hasil observasi secara triangulasi menunjukkan adanya keterkaitan hasil.

1. Pendahuluan

Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional (Pradipta, 2014). Tap MPR No. 11/MPR/1993 tentang GBHN yang menjelaskan bahwa "Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang ditujukan pada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani seluruh masyarakat, pemupukan watak, disiplin dan sportivitas serta pengembangan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional" (Indiarto, 2014).

Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia tidak dapat dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik untuk menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat, meningkatkan prestasi dan sportivitas (Subekhi dan Kusuma, 2021). Olahraga akan lebih efektif jika dimulai penerapannya pada generasi muda (Danish et al., 2004). Dimulai sejak dini merupakan kunci kesuksesan pembangunan melalui olahraga (Nugraha, 2015). Salah satu olahraga yang baru-baru ini populer di kalangan anak usia dini pada tingkat usia 5-6 tahun adalah olahraga sepeda dorong (*Pushbike*) (Zulfa, 2024). Olahraga *Pushbike* ini tidak memiliki pedal dan digerakkan dengan berjalan atau berlari (Blommenstein dan Kamp, 2022). *Pushbike* dapat membantu anak belajar keseimbangan, mengontrol objek, dan menjadi lebih percaya diri (Pramono, et al., 2023).

Pengembangan olahraga dapat melalui jaringan kerjasama dengan klub luar sekolah (club links) (Coakley dan Pike, 2009). Saat ini Indonesia telah memiliki banyak klub/komunitas *Pushbike*. Ada yang tersedia di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Solo, Semarang, Bali, Malang, Blitar dan Surabaya, dll. Hal ini menunjukkan bahwa ada banyak pecinta *Pushbike* di Indonesia (Mranani dan Lastianti, 2022). Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal di komunitas *Pushbike* wilayah Blitar. Adapun nama komunitas *Pushbike* di Blitar yaitu Patria *Pushbike* Blitar. Patria *Pushbike* Blitar merupakan komunitas *Pushbike* yang diikuti oleh anak usia dini dimulai dari rentang usia empat hingga delapan tahun. Komunitas ini mulai berdiri pada tahun 2020 hingga tahun 2024, jumlah anak yang tergabung dalam komunitas ini berjumlah 80 anak.

Pushbike pada anak usia 5-6 tahun melibatkan kolaborasi antara orang tua dan pelatih dalam merawat, mendidik, dan mengasuh anak-anak agar memiliki karakter yang baik. Karakter merupakan watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, dan kepribadian (Fadhilah et al., 2021). Pada Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), mendorong seluruh satuan pendidikan untuk mengembangkan jejaring tripusat pendidikan dengan membumikan Pancasila melalui pembiasaan nilai-nilai utama PPK yaitu religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas (Kemdikbud, 2019). Nilai Integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang berlandaskan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, melakukan tindakan yang benar, menerima serta memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Salah satu sub nilai integritas pada anak usia dini adalah nilai sportivitas. Sportivitas merupakan perilaku yang menunjukkan sikap hormat, bertanggung jawab dan adil terhadap orang lain atau kelompok serta sikap menerima dengan baik apapun hasil dari suatu pertandingan atau aktivitas (Beller dan Stoll, 1993). Hal ini dilakukan dalam rangka penyediaan lingkungan belajar yang memenuhi kebutuhan dan memberikan peluang pada anak untuk mendapatkan pengalaman dan nilai-nilai sportivitas yang diperoleh dari proses belajar dalam bidang olahraga. Melalui kontribusi sportivitas yang tinggi, maka dapat menjadi salah satu dasar dalam pelaksanaan suksesnya berolahraga (Sijabat dan Widowati, 2016). Sportivitas akan memberikan kemudahan dalam kehidupan anak. Selain itu, juga akan membentuk karakter dan kepribadian anak, sehingga penting untuk dipahami, ditanamkan, dan dikembangkan sejak usia dini (Sufiati dan Damayanti, 2021). Menurut peneliti, untuk menanamkan penerapan sikap sportivitas pada anak usia 5-6 tahun merupakan suatu hal yang menantang. Hal tersebut diperkuat dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun yang memiliki sifat egosentris (rasa ingin menang sendiri) (Piaget 1954). Individu atau peserta seringkali terlalu terjebak dalam intensitas kompetisi sehingga mereka gagal dalam mengapresiasi makna dalam olahraga tersebut (Clifford dan Feezell, 2010).

Sportivitas memerlukan pemahaman bahwa setiap individu adalah manusia yang terbatas, namun pada saat yang sama individu perlu memahami bagaimana kompetisi memberikan kesempatan untuk unggul, mengembangkan diri menjadi lebih baik. Untuk menghindari sikap-sikap yang tidak diinginkan ketika mengikuti club/komunitas *Pushbike*, maka perlu pemahaman terkait nilai-nilai sportivitas. Didukung dengan hasil penelitian Mufarrihah dkk (2023) yang mengungkapkan bahwa adanya ekstrakurikuler *pushbike* dapat memunculkan karakter yang positif anak usia dini sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti melakukan wawancara awal dengan pelatih Patria *Pushbike* Blitar. Pelatih tersebut mengungkapkan bahwa di komunitas Patria *Pushbike* Blitar telah memberikan penanaman nilai-nilai sportivitas kepada anak usia dini. Maka pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana sportivitas anak usia dini dalam olahraga *Pushbike* di Patria *Pushbike* Blitar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini mendeskripsikan mengenai bagaimana sportivitas anak usia dini dalam olahraga *Pushbike*. Tempat penelitian ini yaitu di Patria *Pushbike* Blitar yang beralamat di Kendalsari, Kecamatan Srengat, Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur. Alasan peneliti melakukan penelitian di Patria *pushbike* Blitar ini karena merupakan komunitas satu-satunya yang mendirikan komunitas *Pushbike* di Blitar, Jawa Timur. Penelitian dilakukan mulai bulan Juli 2024. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Patria *Pushbike* Blitar.

Terdapat tiga prosedur pada penelitian ini yaitu tahap persiapan rancangan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Pada tahap persiapan, peneliti menentukan jenis penelitian, kemudian peneliti menentukan tempat penelitian. Setelah itu, peneliti menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode yang telah dipersiapkan. Melakukan pengisian angket dan observasi di Patria *Pushbike* Blitar serta wawancara dengan pelatih *Pushbike*. Tahap ketiga, pelaporan. Tahap ini peneliti melaksanakan analisis data model interaktif Miles dan Huberman (1994) kemudian dipaparkan secara deskriptif.

Data pada penelitian ini terkait dengan bagaimana sportivitas anak usia dini dalam olahraga *Pushbike* di Patria *Pushbike* Blitar. Instrumen utama pada penelitian ini adalah peneliti sendiri. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket yang digunakan oleh peneliti untuk mengamati sikap sportivitas anak usia dini dalam olahraga *Pushbike*. Angket yang

dibuat memuat empat indikator dengan masing-masing indikator memiliki tiga pernyataan. Indikator yang dimaksud adalah (1) menghormati lawan, (2) menghormati rekan dan tim, (3) menghormati permainan atau olahraga, (4) menghormati pelatih. Lembar angket observasi ini memakai skala Guttman dengan skala penilaian yaitu “Muncul” dan “Tidak Muncul”. Skala Guttman merupakan skala yang hanya mempunyai dua interval yang satu diantaranya adalah “ya-tidak” (Sugiyono, 2010). Adapun rumus dalam menganalisis data anak sebagai berikut (Riduwan, 2012).

$$P = (f/n) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah pernyataan yang muncul

n = Jumlah Pernyataan

Penginterpretasian persentase tabulasi data, penulis menggunakan metode Nugraha diantaranya sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Persentase

Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
70% - 79%	Cukup Tinggi
60% - 69%	Sedang
50% - 59%	Rendah
< 49%	Sangat Rendah

Sumber: (Riduwan, 2012)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara kepada pelatih *Pushbike* di Patria Blitar. Selain itu, peneliti mengisi angket nilai sportivitas anak ketika bermain *Pushbike*. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan keabsahan data adalah dengan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengesahan keabsahan data yang dimanfaatkan sesuatu yang lain (Moleong, 2007). Teknik ini digunakan untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data lain itu. Teknik triangulasi terdiri dari empat macam yaitu sumber data, penelitian, metode, dan teori. Pemeriksaan validitas data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data. Teknik ini merupakan teknik yang menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. (Sugiyono, 2010). Beberapa sumber diantaranya hasil angket anak, wawancara dengan pelatih *pushbike* dan observasi.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari kondensasi atau reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Proses kondensasi data pada penelitian ini terdiri dari proses pemilihan data, fokus penelitian, penyederhanaan data penelitian, mengabstraksikan dan pergantian data yang terdapat pada catatan lapangan, transkrip wawancara maupun dokumen yang didapatkan. Kemudian data disajikan dalam bentuk deskripsi dan di tahap akhir peneliti mengambil kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Komunitas Patria *Pushbike* Blitar

Hasil wawancara dengan pelatih di komunitas Patria *Pushbike* Blitar mengungkapkan bahwa pengertian *pushbike* merupakan salah satu olahraga anak-anak yang dasarnya memakai sepeda tetapi tidak memiliki pedal. Proses mengayuhnya memakai kedua kaki anak-anak. Sepeda *pushbike* ini menuntut keaktifan dan kekuatan kaki serta keseimbangan anak. Alasan komunitas Patria *Pushbike* Blitar didirikan karena beberapa anak di Blitar memiliki ketertarikan untuk bermain *Pushbike* dan lambat laun peminatnya semakin banyak, sehingga memutuskan untuk membentuk komunitas Patria *Pushbike* Blitar. Komunitas Patria *Pushbike* Blitar diikuti oleh anak-anak minimal

usia 4 tahun dan maksimal 8 tahun. Mayoritas member di komunitas ini adalah anak usia 4-5 Tahun. Pada awal komunitas ini dibentuk, yang bergabung masih 10 anak, hingga sampai bulan Juni tahun 2024 komunitas ini telah memiliki 80 member yang terdiri dari usia 4-5 tahun berjumlah 38 anak, usia 5-6 tahun berjumlah 20 anak, dan usia 7-8 tahun berjumlah 22 anak. Anak-anak yang mengikuti komunitas ini berdomisili di Kota Blitar dan Kabupaten Blitar. Pada komunitas ini, pembayaran registrasi awal untuk anak-anak baru dengan biaya Rp. 60.000. Setiap ada pertemuan selain hari Minggu dikenakan biaya iuran sebesar Rp.5000 kemudian untuk hari Minggu ketika latihan dikenakan iuran Rp. 10.000.

Komunitas ini memiliki dua pelatih yang bertugas untuk memberikan arahan kepada anak-anak tentang cara menggunakan sepeda *pushbike*, mengenalkan lintasan (*track*), mengenalkan alat-alat untuk *safety rider*, mengenalkan lingkungan komunitas dengan baik. Selain itu, keterlibatan orang tua setiap anak sangat penting ketika anak tersebut mengikuti latihan maupun pertandingan *pushbike*. Orang tua berperan penting untuk membantu pelatih untuk memantau dan memberikan semangat ke anaknya. Selain Komunitas Patria *Pushbike* Blitar, terdapat komunitas *pushbike* lain dengan lingkup yang masih kecil dan komunitas tersebut tersebar di berbagai titik-titik ada yang di area Blitar, Tulungagung, Kediri dll. Akan tetapi pada komunitas Patria *Pushbike* Blitar ini terbatas khusus untuk member domisili Blitar saja.

Dampak positif ketika anak mengikuti Komunitas *Pushbike* Blitar yaitu anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya, bersosialisasi dengan usia di atasnya dan anak yang berusia dibawahnya. Dampak positif lainnya yaitu anak dapat melakukan aktifitas fisik sehingga bisa jauh dengan gawai. Mengingat saat ini pengaruh gawai ke anak sangat tinggi. Komunitas ini pernah mengikuti pertandingan *pushbike*. Pertandingan yang pernah diikuti yaitu di area Jawa Tengah, Sparta di Malang, Gayatri *Pushbike* di Tulungagung, Jayabaya *Pushbike* Kediri, XBC Malang, Fast for What, FF Reborn, Mobat-Mabit Racing, Predator Surabaya, *Pushbike* Surabaya, SRK, Delta Eagle Sidoarjo dan masih banyak lagi. Patria *Pushbike* Blitar pernah memenangkan pertandingan. Terdapat beberapa event, panitia mengambil juara umum. Juara umum diambil dari komunitas yang menyumbangkan podium satu, dua, dan tiga. Perlombaan/pertandingan diadakan pada setiap kelas. Misalnya kelahiran 2020 pertandingan diikuti khusus perempuan dan kelahiran tahun 2020 pertandingan diikuti khusus laki-laki sehingga tidak dicampur menjadi satu. Jika juara umum diambil juara satu, dua, dan tiga per kelas. Komunitas yang menyumbangkan paling banyak, maka akan menang. Kebetulan Patria *Pushbike* Blitar mendapatkan juara umum di Malang dan Kediri. Adapun peraturan pada komunitas ini bersifat fleksibel. Jika terdaftar menjadi member di Patria *Pushbike* Blitar, diusahakan untuk tidak mengikuti komunitas *pushbike* lainnya. Selain itu orang tua anak (*wali rider*) turut berpartisipasi aktif dalam aktifitas anak di komunitas. Jika anak mengikuti lebih dari dua komunitas *pushbike*, disarankan untuk mengikuti salah satu. Adapun jadwal latihan rutin dilaksanakan setiap hari Minggu dengan lokasi yang bergantian. Lokasi yang pernah digunakan untuk latihan diantaranya di Halaman Kantor Kabupaten Blitar dan Lapangan Dinas Perhubungan Srengat.

Terkait dengan sikap sportivitas, anak-anak ada yg datang tepat waktu dan ada yang tidak. Biasanya yang baru bergabung datangnya tepat waktu. Akan tetapi dari pihak komunitas selalu memberikan himbuan untuk datang tepat waktu. Adapun alat-alat yang perlu dipersiapkan sebelum memainkan sepeda *pushbike* yaitu cone, tiang pembatas, papan *start-finish*, *sound* serta perlengkapan *safety ride* seperti helm, pelindung tangan, pelindung kaki, dan sepatu. Anak-anak dan orang tua juga turut membantu menyiapkan peralatannya secara bersama-sama. Selain itu, anak-anak memiliki kepedulian untuk merawat *pushbike* didukung dengan arahan dari pelatih dan orang tua untuk bertanggung jawab dengan barang yang dimiliki oleh anak tersebut. Adapun susunan kegiatan pada komunitas ini yaitu diawali dengan berkumpul untuk berdoa, pemanasan, senam, lari, kemudian memakai peralatan seperti helm, sarung tangan dan perlengkapan *safety* lainnya kemudian diarahkan untuk menuju *start* bersama-sama.

Anak-anak terkadang sesuai dengan suasana perasaannya, oleh karena itu peran pelatih dan orang tua sebagai *wali rider* juga harus tanggap untuk membantu meregulasi emosinya. Terkait kejujuran selama latihan maupun pertandingan, anak-anak berusaha untuk tetap mengikuti sesuai tracknya (mematuhi aturan permainan). Dalam ranah olahraga, terdapat istilah Sportivitas. Sportivitas berkaitan dengan kejujuran dan sesuai dengan peraturan serta bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan. Ketika di arena jatuh dengan kategori masih aman, anak tidak langsung

dibantu oleh orang tua atau pelatih melainkan berusaha bangkit dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan hingga *finish*. Cara menanamkan Sportivitas diantara dari sisi pelatih harus memiliki kesabaran dan telaten dalam mendampingi anak. Misalnya, terdapat orangtua yang mempunyai ketertarikan dalam *pushbike* tetapi anaknya masih setengah-setengah. Jadi orang tua perlu sabar dan telaten dalam mengenalkan olahraga *pushbike* ke anak.

Pada komunitas ini, anak-anak dibiasakan untuk mengucapkan minta maaf, tolong, dan terima kasih. Dibuktikan dengan anak mengucapkan minta maaf kepada lawan setelah pertandingan selesai. Mengucapkan minta maaf karena dalam pertandingan, anak tersebut tidak sengaja menyenggol lawan. Akan tetapi jika anaknya tidak mau meminta maaf, orang tuanya memberi contoh. Selain itu, anak mengucapkan selamat dan bersalaman kepada lawan setelah pertandingan selesai. Tidak ada anak-anak yang membeda bedakan teman, orang tua mengajak anak-anaknya untuk bergabung dengan teman-teman untuk berkenalan dan bersosialisasi tanpa membeda-bedakan. Anak-anak memiliki sikap pantang menyerah, salah satu contohnya ketika anak sedang jatuh di track dan masih bisa bangun, maka anak bangun dan melanjutkan track.

Adapun respon anak jika kalah dalam pertandingan yaitu ada yang biasa aja, karena belum tahu atau belum memahami. Selain itu, ada yang bersikap cuek tapi kesal karena anak tersebut tidak naik podium dan ada juga yang langsung menangis. Jika menang, anak tersebut merasa senang dan terkadang meminta macam-macam, dan ada yang masih belum paham tentang konsep menang kalah. Hal tersebut tergantung pengalaman dan usia anak. Berbeda lagi jika terdapat anak yang masih usia empat tahun dan selalu ikut event pasti anak tersebut akan mengetahui bagaimana menang dan kalah dalam pertandingan, soalnya kondisi event pertandingan dan latihan tidak sama. Anak harus dilatih keduanya untuk melihat tumbuh kembang anak melalui olahraga *pushbike*. Adapun cara memberikan pemahaman Sportivitas, setiap orang tua mempunyai cara masing-masing. Selain itu, pihak komunitas selalu menanamkan sikap berani mencoba, jujur, dan harus didepan jangan mau didahului oleh lawan ketika pertandingan. Pelatih dan orang tua memberikan kepercayaan ke anak, agar anak merasa bebas dan percaya dirinya bertambah dan diberikan pemahaman jika kalah nanti tempatnya dibelakang sendiri dan latihan lebih rutin sehingga menumbuhkan anak agar termotivasi untuk menang tanpa sombong dan kalah dengan anggun.

3.2. Indikator Sportivitas Anak di Patria *Pushbike* Blitar

Peneliti mengamati 20 anak yang memiliki usia 5-6 tahun. Peneliti menilai anak dengan menggunakan skala Guttman dengan mengacu pada 4 indikator sportivitas yaitu menghormati lawan, menghormati rekan dan tim, menghormati permainan atau olahraga, serta menghormati pelatih. Setiap indikator terdiri dari tiga item pernyataan. Adapun hasil penilaian angket sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Persentase Sportivitas Anak

Indikator	Persentase	Kategori
Menghormati Lawan	82%	Tinggi
Menghormati Rekan dan Tim	82%	Tinggi
Menghormati Permainan atau Olahraga	78%	Cukup Tinggi
Menghormati Pelatih	60%	Sedang

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, indikator menghormati lawan memiliki rata-rata nilai Sportivitas dengan kategori “tinggi” dengan persentase 82%. Adapun item-item dari menghormati lawan diantaranya, tidak mengganggu lawan ketika di sirkuit, anak tidak mengejek lawan, dan berjabat tangan dengan lawan pasca olahraga *pushbike*. Diperkuat dengan hasil wawancara dengan pelatih, beberapa anak tidak mengganggu lawan ketika di arena sirkuit. Anak-anak ketika sudah di arena mereka fokus dengan dirinya sendiri. Selain itu, pelatih juga pernah menjumpai ada anak yang suka mengejek lawan dan langsung diberikan nasehat. Ketika pasca olahraga *pushbike*, anak selalu dibiasakan untuk berjabat tangan dengan lawan sebagai bentuk sportivitas. Sejalan dengan pendapat Piri (2018) berjabat tangan dan membungkuk merupakan salah satu bentuk sportivitas dalam

sebuah pertandingan. Sejalan dengan hasil observasi, peneliti mengamati ketika selesai bermain *pushbike*, anak-anak saling melakukan jabat tangan. Pada indikator kedua yaitu menghormati rekan dan tim termasuk kategori “Tinggi” dengan persentase 82%. Adapun item-item pada indikator kedua terdiri dari anak membantu menyiapkan peralatan *pushbike*, anak tidak membedakan teman, dan anak berpamitan ketika akan pulang dari komunitas. Sejalan dengan hasil wawancara dengan pelatih, anak-anak selalu dibiasakan untuk membantu menyiapkan peralatan *pushbike* seperti meletakkan cone, membersihkan arena sirkuit, menata sepeda *pushbike* dengan rapi. Selama di komunitas, beberapa anak tidak membedakan teman, mereka selalu bermain kesana kemari tanpa memilih dengan siapa dia harus bermain. Tetapi ada juga anak yang lebih memilih diam. Oleh karena itu, pelatih dan orang tua harus memiliki inisiatif untuk mengajak anak tersebut bergabung dengan teman-teman lainnya. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang pendiam akan tetapi orang tua selalu mengajak anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya agar saling mengenal. Sejalan dengan pendapat Ginanjar (2017) menyatakan bahwa peran orang tua sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak yang baik. Selain itu, peneliti juga mengamati ada beberapa anak yang membantu mengembalikan peralatan *pushbike* ketika selesai latihan.

Adapun indikator ketiga yaitu menghormati permainan atau olahraga mencapai persentase 78% dengan kategori “Cukup Tinggi”. Indikator ini terdiri dari anak bersepeda sesuai jalur lintasan *pushbike*, anak tetap menyelesaikan permainan dari *start* hingga *finish*, dan anak memakai *safety rider* lengkap. Hasil wawancara dengan pelatih menunjukkan bahwa anak sudah mau memakai *safety rider* dengan lengkap, akan tetapi masih juga dijumpai ada beberapa anak tidak memakai *safety rider*, karena tidak sabar untuk segera menaiki sepeda *pushbike*. Ketika memasuki arena beberapa anak sudah bertanggung jawab untuk menyelesaikan sirkuit hingga mencapai garis *finish*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Giri (2021) yang menyatakan bahwa suatu bentuk sportivitas salah satunya bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Diperkuat oleh hasil pengamatan dari peneliti, beberapa anak tetap menyelesaikan permainan *pushbike* dari *start* hingga *finish* meskipun dengan menangis. Indikator yang keempat yaitu menghormati pelatih dengan kategori “Sedang” dengan persentase 60%. Adapun item pernyataan pada indikator ini terdiri dari anak mematuhi instruksi untuk berkumpul di garis *start*, anak datang tepat waktu, dan anak berjabat tangan dengan pelatih ketika datang ke komunitas. Pelatih di komunitas tersebut mengungkapkan bahwa masih banyak anak yang tidak datang tepat waktu. Terkadang jarak yang jauh dari lokasi latihan dan situasi emosi anak. Emosi yang dimiliki oleh anak masih naik turun (Pardede, 2020). Dari empat indikator yang diakumulasi, tingkat Sportivitas anak usia 5-6 tahun di Patria Pushbike Blitar mencapai persentase 76% dengan kategori “Cukup Tinggi”. Perbandingan dari berbagai sumber hasil persentase, hasil wawancara maupun hasil observasi secara triangulasi menunjukkan adanya keterkaitan hasil.

Kesimpulan

Sportivitas anak usia 5-6 tahun di komunitas Patria *Pushbike* Blitar termasuk kategori memiliki sportivitas yang “Cukup Tinggi” dengan persentase 76%. Adapun penjabaran Sportivitas terdiri dari 4 indikator diantaranya, Menghormati Lawan dengan persentase 82% (Tinggi), Menghormati Rekan dan Tim dengan persentase 82% (Tinggi), Menghormati Permainan atau Olahraga dengan persentasae 78% (Cukup Tinggi), dan Menghormati Pelatih dengan kategori 60% (Sedang). Indikator sportivitas yang paling rendah yaitu menghormati pelatih. Oleh karena itu, anak-anak perlu diberikan arahan dan pemahaman lebih mendalam terkait dengan menghormati pelatih. Selain itu, indikator yang paling tinggi yaitu menghormati lawan dan mneghormati rekan dan tim. Hasil wawancara dan observasi di lapangan sejalan dengan hasil angket. Perbandingan dari berbagai sumber berupa hasil persentase, hasil wawancara maupun hasil observasi secara triangulasi menunjukkan adanya keterkaitan hasil.

Referensi

- Beller, J. M., & Stoll, S. K. (1993). Sportsmanship: An Antiquated Concept?. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance* 64(6), 74-79.
- Blommenstein, B., & Van, J. (2022). Mastering Balance: The Use of Balance Bicycles Promotes the Development of Independent Cycling. *British Journal of Developmental Psychology*, 40(2), 242-253.
- Clifford, C., & Feezell, R. M. (2010). *Sport and Character: Reclaiming the Principles of Sportsmanship*. Human Kinetics.

- Coakley, Jay, Pike, & Elizabeth. (2009). *Sports in Society: Issues and Controversies* (10th ed.). Boston: McGraw-Hill Education. London.
- Danish, S., Forneris, T., Hodge, K., & Heke, I. (2004). Enhancing Youth Development Through Sport. *World Leisure Journal*, 46(3), 38-49.
- Fadhilah, M. N. (2021). Peran E-learning terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Wawasan Pendidikan Karakter. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 40-50.
- Ginanjari, M. H. (2017). Keseimbangan Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03), 230-242.
- Giri, G. A. R. C., & Sustiawati, N. L. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Permainan Tradisional Juru Pencar. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 1(2), 91-98.
- Indiarjo, F. S. (2015). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Vandalisme Suporter Sepakbola di Indonesia (Studi Kasus Pada Suporter LA Mania Lamongan). *Kesehatan Olahraga*, 3(1), 182.
- Kemdikbud. (2019). *Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Moleong, L. J., & Edisi, P. R. R. B. (2004). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya, 3(01).
- Mranani, N. A., & Lastianti, S. D. (2022). Hubungan Kelompok Acuan, Perceived Value, Perceived Quality dan Media Sosial Terhadap Niat Pembelian serta Dampaknya Pada Keputusan Pembelian Sepeda Pushbike (Studi Pada Komunitas Pushbike Surabaya). *Media Mahardhika*, 20(2), 252-263.
- Mufarrihah, L. M., Sutarno, S., & Pramono, P. (2023). Implementasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Ekstrakurikuler Pushbike di TK Laboratorium UM. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 210-216.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Piaget, J., & Cook, M. T. (1954). *The Development of Object Concept*.
- Pardede, J. A. (2020). Kesiapan Peningkatan Perkembangan Anak Usia Sekolah. *Jakarta: OSFpreprints*.
- Piri. (2018). The Meaning Of Ojigi Culture In Japanese Life Today. *Kadera Bahasa*.
- Pradipta, D. (2014). Pengembangan Model Permainan Sepak Bola Gawang Skor Dalam Penjasorkes Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Tubanan Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara 2012/2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(5).
- Pramono, P., Setyowati, A. J., Ediyanto, E., Sutarna, I. W., Hapsari, A., Asyhari, R., ... & Sari, I. R. (2023). *Improving Students' Balance Skill by Circuit Game Model on Push Bike Extracurricular in Kindergarten School*.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sijabat, R., & Widowati, N. (2016). Analisis Kinerja Dinas Sosial, Pemuda dan Olahraga Kota Semarang dalam Penanganan Masalah Anak Jalanan di Kota Semarang. *Journal of Public Policy and Management Review*, 5(4), 260-271.
- Subekhi, F. A., & Kusuma, D. W. Y. (2021). Survei Tingkat Sportivitas Atlet Sepakbola pada Pertandingan Antar Tim. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 176-181.
- Sufiati, V., & Damayanti, D. (2021). Mengembangkan Sportivitas Melalui Permainan Modifikasi Hot (Hoki Tiup). *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 152- 171.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*.
- Zulfa, I. (2024). Motivasi Orang Tua Mengikutsertakan Anak dalam Berlatih Olahraga Rekreasi Pushbike pada Komunitas Delta Eagle Sidoarjo. *Gymnasia: Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 171-181.