

**KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET TIM PUTRA BOLABASKET
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2013**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Andhika Setyawan Aji
NIM. 10601244061

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul ” **Kreativitas Bermain Bolabasket Tim Putra Bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013**” yang disusun oleh Andhika Setyawan Aji, NIM 10601244061 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2014

Dosen Pembimbing



Hari Yulianto, M. Kes.

NIP. 19670701 199412 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Maret 2014

Yang Menyatakan,




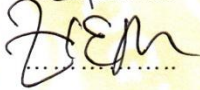


Andhika Setyawan Aji

NIM. 10601244061

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul” **Kreativitas Bermain Bolabasket Tim Putra Bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013**” yang disusun oleh Andhika Setyawan Aji, NIM 10601244061 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 26 Maret 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hari Yulianto, M. Kes	Ketua Penguji		4/4/2014
Herka Maya J, M. Pd	Sekretaris Penguji		1/4/2014
Tri Ani Hastuti, M. Pd	Penguji Utama		4/4/2014
Dr. Guntur	Penguji Pendamping		2/4/2014

Yogyakarta, April 2014

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.

NIP 19600824 198601 1 001

MOTTO

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ : Berlomba – lombalah dalam berbuat kebaikan

(Q.S. Al- Baqoroh ayat 148)

Pahlawan bukanlah orang yang berani meletakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah

(Nabi Muhammad SAW)

Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah diperbuat

(Ali bin Abi Thalib)

Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan, tapi lihatlah sekitar anda dengan kesadaran

(James Thurbur)

Bisa karena terbiasa, jadi kalau kita terbiasa melakukan sesuatu akan bisa melakukan yang kita inginkan walaupun hal yang tidak terduga

(Andhika Setyawan Aji)

PERSEMBAHAN

1. Bapak **Purwantyo & Ibu Sri Susilowati** kedua orang tua saya yang telah mencurahkan kasih sayang, memberikan segala pengorbanan, kesabaran, nasehat, dorongan, semangat serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. **Devi Anggria Yuliasih** yang Insya Allah akan menjadi pendamping hidup saya kelak, yang telah menambah motivasi dalam penulisan skripsi ini.

**KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET TIM PUTRA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2013**

Oleh:

Andhika Setyawan Aji
10601244061

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini antara lain beberapa pemain tim putra Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 belum bisa mengambil keputusan dan memecahkan permasalahan saat bermain bolabasket dengan tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kreativitas bermain bolabasket pada tim putra Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Subyek dari penelitian ini adalah tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 yang berjumlah 13 pemain. Instrumen penelitian ini menggunakan skala penilaian, dengan instrumen dari buku Instrumen Kreativitas dan Task Comitmen Anak Berbakat Istimewa Bidang Olahraga dan Modifikasi Instrumen Hari Yulianto (2013). Skala penilaian ini di amati oleh 3 (tiga) orang *rater* yang memahami tentang bolabasket. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dasar dengan mengetahui *mean* dan *standar deviasi*, dengan menggunakan *interval skor* dan pengkategorian.

Hasil keseluruhan analisis deskriptif menunjukkan bahwa kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 adalah sebanyak 4 pemain (30,77%) termasuk kategori sangat kreatif, sebanyak 2 pemain (15,38%) termasuk kategori dengan kategori kreatif, sebanyak 6 pemain (46,16%) termasuk kategori dengan kategori tidak kreatif, sebanyak 1 pemain (7,69%) termasuk kategori dengan kategori sangat tidak kreatif.

Kata kunci : *kreativitas, ,bermain bolabasket, tim putra bolabasket*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan sujud penuh kesyukuran kehadirat Allah SWT, karena dengan segala limpahan ridho serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul ” Kreativitas Bermain Bolabasket Tim Putra Bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013” ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna meraih gelar sarjana pendidikan.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa tanpa ada uluran tangan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd. MA., Rektor Universitas Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberi izin penelitian untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M. Si., Ketua jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M. Pd., Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan awal skripsi ini.

5. Bapak Hari Yulianto, M. Kes., Dosen pembimbing dalam penelitian ini yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dengan penuh ketelitian dan kebijaksanaan.
6. Bapak/Ibu dosen, yang telah memberikan bimbingan dan Ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan FIK UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Aryo Rumbono Dewo, Rahmat Hardiyanto ,Muhammad Fadly dan Mettasari yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir skripsi ini.
8. Tim putra bolabasket Univesitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 yang telah aktif dalam pelaksanaan penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan PJKR - FIK terutama kelas D'10 yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu, atas saran, kritik dan bantuanya demi kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif selalu diharapkan demi perbaikan-perbaikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan bagi perkembangan peneliti lebih lanjut.

Yogyakarta, Maret 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Kreativitas	9
2. Ciri-ciri Kreativitas	14
3. Tahapan Kreativitas	17
4. Asumsi Kreativitas	18
5. Konsep Kreativitas	19
6. Hakikat Permainan Bolabasket	24
7. Tim Putra Bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013	28
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir	30
BAB III. METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	31
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31

C. Lokasi Penelitian	32
D. Populasi Penelitian	32
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	33
1. Instrumen	33
2. Uji Validitas dan Realibilitas	36
3. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Deskripsi Analisis Data Penelitian	42
B. Deskripsi Hasil Data Penelitian	44
C. Pembahasan	50
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Implikasi	53
C. Keterbatasan Penelitian	54
D. Saran-saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penelitian.....	36
Tabel 2. Kategorisasi Reliabel Kappa.....	38
Tabel 3. Realibiltas antar <i>Rater</i>	38
Tabel 4. Kategori Kreativitas Bermain.....	41
Tabel 5. Kategori Kreativitas Bermain Bolabasket	43
Tabel 6. Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian.....	44
Tabel 7. Kategori Kelancaran Pemain.....	45
Tabel 8. Kategori Keluwesan Pemain.....	47
Tabel 9. Kategori Originalitas Pemain.....	49

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Diagram Kreativitas Bermain	44
Gambar 2. Diagram Kelancaran Bermain.....	46
Gambar 3. Diagram Keluwesan Bermain	48
Gambar 4. Diagram Originalitas Bermain	50

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK).....	58
Lampiran 2. Surat <i>Expertjudgment</i>	59
Lampiran 3. Surat Keterangan UKM Bolabasket.....	60
Lampiran 4. Lembar Skala Penilaian Kreativitas.....	61
Lampiran 5. Hasil Uji Coba Penelitian.....	63
Lampiran 6. Reliabilitas.....	65
Lampiran 7. Pengisian Rater.....	75
Lampiran 8. Hasil Penelitian.....	78
Lampiran 9. Analisis Data.....	82
Lampiran 10. Frekuensi.....	83
Lampiran 11. Dokumentasi.....	86

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan suatu aktivitas yang dapat menyehatkan diri dari luar maupun dari dalam atau lebih dikenal dengan nama sehat jasmani dan rohani. Pada saat ini olahraga menjadi salah satu kebutuhan yang penting bagi masyarakat. Masyarakat sadar dengan olahraga maka akan mendapatkan tubuh yang sehat. Melalui olahraga pula orang bisa mewujudkan prestasi yang tinggi dan populer. Salah satu cabang olahraga yang paling populer adalah bolabasket.

Bolabasket adalah olahraga beregu yang mengandalkan teknik, kecepatan, dan ketahanan tubuh. Teknik digunakan untuk melakukan gerakan dengan efektif dan efisien. Kecepatan digunakan untuk melakukan suatu teknik dengan waktu yang relatif singkat. Adapun ketahanan tubuh digunakan untuk melakukan teknik dengan konsisten sepanjang pertandingan. Sejalan dengan perubahan dan perkembangan cabang olahraga basket, maka upaya pencapaian prestasi yang maksimal harus di usahakan.

Menurut Perbasi (2010: 18) bolabasket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 (lima) orang pemain. Tujuan dari permainan bolabasket adalah mencetak point/angka dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah tim

mencetak angka, dengan waktu yang sudah ditentukan yaitu 4x10 menit dan pemenangnya yaitu regu yang paling banyak memasukkan bola ke ring lawan.

Olahraga bolabasket diciptakan oleh Dr. James Naismith dari Amerika pada tahun 1891 (Mahfud Irsyada, 2000 : 1). Di Indonesia sendiri olahraga bolabasket diperkenalkan oleh pedagang yang berasal dari Cina, mereka datang pada masa menjelang kemerdekaan pada tahun 1948. Ketika PON yang pertama digelar di Solo, olahraga bolabasket sudah ikut serta dalam pekan olahraga tersebut. Semenjak pertandingan bolabasket dalam PON, olahraga bolabasket semakin mengalami perkembangan. Hal ini dapat dilihat dari terbentuknya organisasi bolabasket di Indonesia (PERBASI) dan bermunculan klub-klub basket baru diantaranya Aspac, Bimasakti, Citra Satria, CLS Knights, Garuda, Muba Hangtuah, Pelita Jaya, Satria Muda, Satya Wacana Angsapura, Stadium Jakarta, Pasific Caesar, JNE BSC Bandung Utama dan NSH GMC Riau. (<http://id.wikipedia.org/wiki/IBL>).

Olahraga ini cukup menarik dan bisa dimainkan oleh semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa, dan bisa dilakukan oleh laki-laki maupun wanita, selain itu permainan bolabasket bisa dilakukan dalam ruangan tertutup (*indoor*) maupun ruangan terbuka (*outdoor*). Fasilitas saat berolahraga sangatlah penting terutama bagi olahraga bolabasket. Bolabasket olahraga merupakan olahraga yang cenderung rumit karena perlu adanya lapangan tersendiri, adanya peraturan dan tidak bisa dimainkan di sembarang

tempat saat memainkannya. Dalam hal ini bermain bolabasket perlu adanya bakat agar, karena bolabasket termasuk olahraga yang mempunyai banyak peraturan dan teknik-teknik yang cenderung rumit dalam memainkannya.

Menurut Renzulli (2002) yang dikutip dari Kemendikbud (2011: 6) bahwa bakat istimewa adalah suatu kemampuan lebih pada bidang tertentu yang didukung oleh tiga indikator, yaitu ketrampilan/kemampuan, motivasi atau *task commitment*, dan kreativitas. Pendapat Renzulli ini lebih dikenal dengan tiga cincin konsepsi (*Three Rings Conception*). Menurut Joseph Renzulli dalam *The Three Ring Definition* tersebut melihat bahwa keberbakatan istimewa sebagai suatu interaksi dari tiga karakteristik, yaitu kemampuan inteligensi di atas rata-rata, kreativitas, dan *task commitment*. Lebih lanjut Renzulli, dalam perilaku kemajuan *giftedness* setiap karakteristik akan memainkan peranan yang penting.

Bermain bolabasket diperlukan teknik-teknik yang benar dan pengalaman dalam bertanding, lebih tepatnya jika pemain mempunyai kreativitas saat bermain pemain akan menemukan hal-hal yang baru atau gagasan yang baru untuk memecahkan masalah pada saat bermain bolabasket. Menurut Baron (1982: 253) yang dikutip Ngalimun dkk (2013: 44) mendefinisikan kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Seorang pemain bolabasket seharusnya dapat menemukan model-model, ide-ide yang berguna untuk dirinya sendiri dan semua orang. Hal tersebut

tidak harus sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsur yang mungkin ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.

Pemain bolabasket harus mempunyai kreativitas yang tinggi saat bermain bolabasket karena dengan kreativitas yang tinggi akan memudahkan pemain dalam memecahkan masalah., berbeda dengan pemain yang tidak memiliki kreativitas yang tinggi, maka pemain akan kesulitan atau lambat dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Kreativitas memerlukan tingkat pemikiran yang tinggi sehingga dengan cepat dapat memecahkan suatu masalah yang menuntut tingkat kreativitas yang tinggi.

Aturan permainan cabang olahraga tertentu sangat banyak dan kompleks bila diterapkan pada pemain. Pemain hanya memerlukan peraturan sederhana sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan keterampilan yang dikuasai, yang penting dengan peraturan tersebut harus tetap mempunyai ciri kompetitif. Kegiatan merubah keadaan yang asli kepada hal-hal yang lebih sederhana ini dapat dikatakan sebagai proses kreativitas. Melalui kegiatan kreativitas, akan meningkatkan keunikan pada pemain. Kreativitas olahraga dalam permainan bolabasket sangat penting untuk menunjang bakat dan pelatihan teknik permainan bolabasket itu sendiri.

Pemain bolabasket yang mempunyai kreativitas akan terlihat dari kemampuan dalam mengambil keputusan pada saat latihan maupun saat bermain. Masih banyak pemain yang kadang hanya bermain-main saja, tidak dapat memecahkan masalah saat bermain bolabasket, sehingga pemain bolabasket tersebut akan menjadi kurang bagus dalam memaikannya daripada yang mempunyai kreativitas yang tinggi.

Salah satu yang menjadi icon Universitas Negeri Yogyakarta adalah UKM olahraganya. Di dalamnya terdapat tim-tim olahraga salah satunya tim bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta. Tim bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta cukup menonjol di kalangan daerah Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta. Tim bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta terdiri dari berbagai mahasiswa dari fakultas-fakultas di Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta memiliki tim putra dan tim putri, diantaranya tim putra menjuarai kompetisi *campus league* dan *manifest cup*.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta. Para pemain tim putra dirasa masih kurang kreatif dalam meningkatkan kreativitas pada saat bermain. Kurangnya sarana yang perlu ditinjau antara lain fasilitas yang memadai contohnya bola serta buku-buku pendukung juga menyebabkan bertambahnya permasalahan dalam meningkatkan kreativitas bolabasket. Permainan yang dimaksudkan disini adalah permainan yang dapat memecahkan masalah dalam

bermain bolabasket. Permainan ini diharapkan dapat menambah kreativitas pada saat pertandingan maupun berlatih bolabasket. Permainan yang dimaksud terutama kegiatan olahraga yang dapat menciptakan kreativitas, seperti permainan bola basket yang dimodifikasi. Adanya kelemahan dalam menciptakan kreativitas pemain bolabasket menyebabkan perlunya penelitian untuk membuktikan keunggulan tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta dalam menciptakan kreativitas bermain. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Kreativitas Bermain Bolabasket Tim Putra Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat identifikasikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bermain bolabasket olahraga yang menyenangkan namun cenderung rumit dimainkan oleh sebagian orang.
2. Beberapa pemain masih terlihat kesulitan dalam memecahkan masalah saat bermain bolabasket di tim putra Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Beberapa pemain masih belum bisa dalam mengambil keputusan dengan baik saat bermain bolabasket di tim putra Universitas Negeri Yogyakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, serta agar permasalahan tidak terlalu meluas dan lebih fokus, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Seberapa besar kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ke berbagai pihak, antara lain:

1. Secara teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang besar bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan sebagai bahan kajian dalam berolahraga atau bermain.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai pembelajaran, bahan bacaan, dan referensi bagi peneliti di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan pemain agar bisa atau mempunyai kreativitas yang tinggi.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kreativitas pemain saat bermain bolabasket.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut Utami Munandar (2009: 12), bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Menurut Barron yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 44) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Guilford yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 44) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif. Rogers (Utami Munandar, 1992: 51) mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. Demikian juga Dreavdahl (Hurlock, 1978: 325) yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 45) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajenatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Kreativitas juga tidak selalu menghasilkan sesuatu yang dapat diamati dan dinilai. Menurut Jawwad (2004) dikutip dari Kemendikbud (2011: 28) kreativitas adalah kemampuan berpikir untuk meraih hasil-hasil yang variatif dan baru, serta memungkinkan untuk diaplikasikan, baik dalam bidang keilmuan, keolah ragaan, kesusastraan, maupun bidang kehidupan lain yang melimpah.

Menurut Chandra (1994) dikutip dari Kemendikbud (2011: 28) kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis ketrampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan unik, berbeda,

orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna. Maslow (dalam Schultz, 1991) dikutip dari Kemendikbud (2011) menyatakan bahwa kreativitas disamakan dengan daya cipta dan daya khayal naif yang dimiliki anak-anak, suatu cara yang tidak berprasangka, dan langsung melihat kepada hal-hal atau bersikap asertif. Kreativitas merupakan suatu sifat yang akan diharapkan seseorang dari pengaktualisasian diri.

Menurut Utami Munandar (2011: 29) memberikan batasan sebagai berikut, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Dalam hal ini, Munandar mengartikan bahwa kreativitas sesungguhnya tidak perlu menciptakan hal-hal yang baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dalam arti sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seorang selama hidupnya termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya. Oleh karena itu, semua pengalaman memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabung-gabungkan (mengkombinasikan) unsur-unsurnya menjadi sesuatu yang baru. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berkreasi berdasarkan data atau informasi yang tersedia dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman

jawaban. Jawaban-jawaban yang diberikan harus sesuai dengan masalah yang dihadapi dengan memperhatikan kualitas dan mutu dari jawaban tersebut. Berpikir kreatif dalam menjawab segala masalah adalah dengan menunjukkan kelancaran berpikir (dapat memberikan banyak jawaban), menunjukkan keluwesan dalam berpikir (*fleksibilitas*), memberikan jawaban yang bervariasi, dan melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjauan. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah.

Beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya

baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas menurut Nursito (1999: 34) : a) aktif membaca, b) gemar melakukan telaah, c) giat berapresiasif, d) mencintai nilai seni, e) respektif terhadap perkembangan, f) menghasilkan sejumlah karya, g) dapat memberikan contoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain.

Dalam bidang olahraga kreativitas dapat diartikan dengan kemampuan berpikir secara lancar, lentur, dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna baik pada olah raga tari, olah raga musik, olah raga rupa sehingga mampu menemukan suatu cara baru dalam memecahkan masalah yang ditemui pada bidang olah raga yang ditekuni. Selanjutnya Gowan (2011: 51) menjelaskan kreativitas kaitannya dengan keberbakatan menyatakan bahwa keberbakatan adalah hasil dari berfungsinya secara total otak manusia, sehingga kreativitas pun adalah pernyataan tertinggi keberbakatan bisa di teliti dari dasar biologis otak.

Iklim yang mendukung kreativitas di antaranya keterbukaan dilingkungan rumah, *persuasive*, tidak otoriter, memotivasi, menghargai anak baik kelebihan maupun kekurangannya, memberi kebebasan terpimpin, menghindari hukuman yang berlebihan, dan memberi kesempatan terbuka untuk memberi pengalaman. Minat anak dipupuk sejak kecil merupakan modal untuk selanjutnya, anak senang terhadap

sesuatu yang diminati merupakan awal dan sukses di kemudian hari. Anak melakukan observasi, eksperimen, dan bertanya, mengerjakan hal-hal yang rumit, tekun dan ulet dalam memecahkan masalah, serta mencoba dan mencoba lagi dalam aktivitas hidup sehari-hari ini sebagai pertanda anak mempunyai kreativitas sejak dini. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah, tetapi jawaban itu harus relevan dengan masalahnya.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Menurut Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik (Depdiknas 2004: 19) dalam Nurhayati (2011: 10), disebutkan ciri kreativitas antara lain : a) menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa, b) menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan, c) sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar, d) berani mengambil resiko, e) suka mencoba, f) peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan.

Menurut Conny R. Semiawan (2009: 136) ciri-ciri kreativitas adalah: a) berani mengambil resiko, b) memainkan peran yang positif berfikir kreatif, c) merumuskan dan mendefinisikan masalah, d) tumbuh

kembang mengatasi masalah, e) toleransi terhadap masalah ganda (*ambiguitiy*), f) menghargai sesama dan lingkungan sekitar.

Menurut Utami Munandar (2009: 10) ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non-kognitif (*non-aptitude*). Ciri kognitif (*aptitude*) dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri nonkognitif dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreativitas baik itu yang meliputi ciri kognitif maupun non-kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan.

Menurut David Cambel dalam Bambang Sarjono (2010: 9)

- a) Kelincahan mental berpikir dari segala arah dan kemampuan untuk bermain-main dengan ide-ide, gagasan-gagasan, konsep, lambang-lambang, kata-kata dan khususnya melihat hubungan-hubungan yang tak bisa antara ide-ide, gagasan-gagasan, dan sebagainya. Berpikir ke segala arah (*convergen thinking*) adalah kemampuan untuk melihat masalah atau perkara dari berbagai arah, segi, dan mengumpulkan fakta yang penting serta mengarahkan fakta itu pada masalah atau perkara yang dihadapi.
- b) Kelincahan mental berpikir ke segala arah (*divergen thinking*) adalah kemampuan untuk berpikir dari satu ide, gagasan menyebar ke segala arah.
- c) Fleksibel konseptual (*conseptual fleksibility*) adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara pandang, pendekatan, kerja yang tidak selesai.
- d) Orisinilitas (*originality*) adalah kemampuan untuk memunculkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak lazim (meski tidak selalu baik) yang jarang bahkan “mengejutkan”
- e) Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas. Dari penyelidikan ditemukan bahwa pada umumnya orang-orang kreatif lebih menyukai kerumitan dari pada kemudahan, memilih tantangan daripada keamanan, cenderung pada tali-temalnya (*complexity*) dari yang sederhana (*simplixity*).

- f) Latar belakang yang merangsang. Orang –orang kreatif biasanya sudah lama hidup dalam lingkungan orang-orang yang dapat menjadi contoh dalam bidang tulis-menulis, seni, studi, penelitian, dan pengembangan ilmu serta penerapannya, dan dalam suasana ingin belajar, ingin bertambah tahu, ingin maju dalam bidang-bidang yang digumuli.
- g) Kecakapan dalam banyak hal. Para manusia kreatif pada umumnya banyak minat dan kecakapan dalam berbagai bidang (*multiple skill*).

Menurut Utami Munandar (2009: 31) pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu :

- a) Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (Munandar, 2009) kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
- b) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran dalam pendidikan (Guilford, 1967). Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).
- c) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga memberi kepuasan pada individu.
- d) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, yang dimaksud kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menciptakan ide, gagasan, dan berkreasi untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan secara spontanitas. Ciri kreativitas atau orang kreatif secara garis besar menurut para ahli dapat disimpulkan, yaitu : memiliki kemampuan dalam melihat masalah, memiliki kemampuan menciptakan ide atau gagasan untuk

memecahkan masalah, terbuka pada hal-hal baru serta menerima hal-hal tersebut.

3. Tahapan Kreativitas

Menurut model Wallas, yang dikutip oleh Solso (1991), dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 52) kreativitas muncul dalam empat tahap sebagai berikut :

a) Tahap Persiapan

Merupakan tahapan awal yang berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data informasi yang relevan, melihat hubungan antara hiptesis dengan kaidah-kaidah yang ada, tetapi belum sampai menemukan sesuatu, baru menjajaki kemungkinan-kemungkinan. Sampai batas tertentu keseluruhan pendidikan, latar belakang umum dan pengalamanhidup turut menyumbang proses persiapan menjadi kreatif.

b) Tahap inkubasi

Masa inkubasi dikenal luas sebagai tahap istirahat, masa menyimpan informasi yang sudah dikumpulkan, lalu berhenti dan tidak lagi memusatkan diri atau merenungkannya. Kreativitas merupakan hasil kemampuan pikiran dalam mengaitkan berbagai gagasan, menghasilkan sesuatu yang bary dan unik.dalam proses mengaitkan ide, pikiran sebenarnya melakukan proses, termasuk berikut ini :

- 1) Menjajarkan : mengambil satu gagasan dan mengadunya dengan ide lain, dari kontras muncul ide baru.
- 2) Memadukan : meminjam sifat aspek dari dua ide dan menyatukannya untuk bersama-sama membentuk ide baru.
- 3) Menyusun atau memilih : menggabungkan banyak ide untuk membentuk suatu sintesis dipuncak atau dasar, ide yang benar-benar bery, yang menyatukan seluruh elemen.
- 4) Mengitari : dimulai dengan gambaran kabur ide baru, kemudian mempersempitnya pilihan untuk mendapatkan suatu konsep pokok yang manjur.
- 5) Membayangkan : menggunakan imajinasi dan fantasi untuk menghasilkan ide baru dari ide lama.

c) Tahap Pencerahan

Tahap pencerahan dikenal luas sebagai pengalaman eureka atau “Aha”, yaitu saat inspirasi ketika sebuah gagasan baru muncul dalam pikiran, seakan-akan dari ketiadaan untuk menjawab tantangan kreatif yang sedang dihadapi.

d) Tahap Pelaksanaan/Pembuktian

Pada tahap ini titik tolak seseorang member bentuk pada ide atau gagasan baru, untuk menyakinkan bahwa gagasan tersebut dapat diterapkan. Dalam tahap ini ada gagasan yang dapat berhasil dengan cepat dan ada pula yang perlu waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun.

4. Asumsi Tentang Kreativitas

Menurut Dedi Supriadi (1994 : 15). Ada enam asumsi tentang kreativitas, yaitu :

- a) Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki

keaktivitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas. Dikemukakan oleh Devito (1971 : 213 – 216) bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan kemampuan yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

- b) Kreativitas dinyatakan dalam bentuk-bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan. Produk kreatif merupakan “criteria puncak” untuk memiliki tingginya kreativitas seseorang.
- c) Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (*internal*) dengan lingkungan (*eksternal*). Pada setiap orang peranan masing-masing faktor tersebut berbeda-beda. Asumsi ini disebut juga sebagai asumsi interaksional (Stain, 1967) atau sosial-psikologi (Amabile, 1983, Sumarto, 1975) yang memandang kedua faktor tersebut secara komplementar. Artinya kreativitas berkembang berkat serangkaian proses interaksi sosial individu dengan potensi kreatifnya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial-budaya tempat ia hidup.
- d) Dalam diri seorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang menghambat dan menunjang perkembangan kreativitas itu. Faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi persamaan dan perbedaannya pada kelompok individu atau antara individu yang satu dengan yang lain.
- e) Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam bervakuman, melainkan didahului oleh dan merupakan pengembangan dari hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya. Jadi kreativitas merupakan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya sehingga melahirkan sesuatu yang baru. Karya kreatif tidak hanya lahir karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecapakan, ketrampilan.
- f) Karya kreatif tidak hanya lahir karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, ketrampilan dan motivasi yang kuat. Ada tiga faktor yang menentukan prestasi seseorang, yaitu motivasi atau komitmen yang tinggi, ketrampilan dalam bidang yang ditekuninya dan kecakapan kreatif.

5. Konsep Tentang Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan originalitas dalam berfikir, serta

kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (Utami Munandar 1992 : 47).

Definisi Kreativitas dari Clark berdasarkan hasil berbagai penelitian tentang spesialisasi belahan otak, mengemukakan kreativitas merupakan ekspresi tertinggi keterbakatan dan sifatnya terintegrasikan, yaitu sintesa dari semua fungsi dasar manusia yaitu: berfikir, merasa, menginderakan dan intuisi (*basic function of thinking, feelings, sensing and intuiting*).

Konsep kreativitas, pengertian kreativitas dapat di tinjau dari empat segi (3P dari kreativitas) yaitu:

a) Kreativitas sebagai Proses

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru Proses kreatif sebagai munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan individu di satu pihak, dan dari kejadian, orang-orang, dan keadaan hidupnya dilain pihak. Jadi Kreativitas sebagai proses: Bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran fleksibilitas (keluwesan) dan orisinalitas dalam berfikir dan berperilaku.

Penekanan pada aspek baru dari produk kreatif yang dihasilkan dan aspek interaksi antara individu dan lingkungannya / kebudayaannya. Kreativitas adalah suatu proses upaya manusia atau bangsa untuk membangun dirinya dalam berbagai aspek

kehidupannya. Tujuan pembangunan diri itu ialah untuk menikmati kualitas kehidupan yang semakin baik. Kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (*fleksibilitas*) dan originalitas dalam berfikir. Guilford (1986) menekankan perbedaan berfikir divergen (disebut juga berfikir kreatif) dan berfikir konvergen. Berfikir Divergen: bentuk pemikiran terbuka, yang menjajagi macam-macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan/ masalah. Berfikir Konvergen: sebaliknya berfokus pada tercapainya satu jawaban yang paling tepat terhadap suatu persoalan atau masalah.

Dalam pendidikan formal pada umumnya menekankan berfikir konvergen dan kurang memikirkan berfikir divergen. Torrance (1979) menekankan adanya ketekunan, keuletan, kerja keras, jadi jangan tergantung timbulnya inspirasi.

b) Kreativitas sebagai Produk

Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. “*Creativity is the ability to bring something new into existence*”(Baron, 1976 dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001) Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, seperti yang dikemukakan oleh Baron (1969) yang menyatakan bahwa

kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele (1962) dalam Munandar, 1999; yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari dua definisi ini maka kreatifitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas dikatakan suatu produk artinya suatu karya dapat di katakan kreatif jika merupakan suatu ciptaan yang baru atau orisinil dan bermakna dari individu atau bagi lingkungannya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Kecuali unsur baru, juga terkandung peran faktor lingkungan dan waktu (masa). Produk baru dapat disebut karya kreatif jika mendapatkan pengakuan (penghargaan) oleh masyarakat pada waktu tertentu. Namun menurut ahli lain pertama-tama bukan suatu karya kreatif bermakna bagi umum, tetapi terutama bagi si pencipta sendiri

Kreativitas atau daya kreasi itu dalam masyarakat yang progresif dihargai sedemikian tingginya dan dianggap begitu penting sehingga untuk memupuk dan mengembangkannya dibentuk laboratorium atau bengkel-bengkel khusus yang tersedia tempat, waktu dan fasilitas yang diperlukan.

c) Kreativitas ditinjau dari segi Pribadi

Kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya. Sebagai pribadi: Kreativitas mencerminkan keunikan individu dalam pikiran-pikiran dan ungkapan-ungkapannya. Kreativitas mulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Biasanya seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Ia tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma umum yang berlaku dalam bidang keahliannya. Ia memiliki sistem nilai dan sistem apresiasi hidup sendiri yang mungkin tidak sama yang dianut oleh masyarakat ramai. Dengan perkataan lain: Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu (bukan merupakan sifat sosial yang dihayati oleh masyarakat) yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Kreativitas pada dimensi person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Dalam mendefinisikan pribadi kreatif anak usia dini, perlu diperhatikan 4 kriteria dasar menurut Guilford (1957)

dan Jackson&Messick (1965) yang dikutip dari Kemendikbud (2011: 37) sebagai berikut:

- a) Orisinal (*original*), perilaku yang tidak biasa dan di luar dugaan (mengejutkan) daripada hal yang khas dan dapat diprediksi.
- b) Sesuai dan berkaitan (*appropriate and relevant*), perilaku kreatif memiliki kesesuaian dan berkaitan dengan tujuan dari seseorang ketika ia membuat sesuatu.
- c) Kelancaran (*fluent*) yang menghasilkan sesuatu yang baru dalam bentuk yang berarti, perilaku kreatif menunjukkan kelancaran yang berkaitan dengan kreativitas dan dapat disamakan dengan kelancaran dalam berbahasa, hal ini dimaksudkan bahwa seorang anak dapat menghasilkan sebuah ide dengan mudah setelah menghasilkan ide sebelumnya.
- d) Fleksibel (*flexible*) dalam mengembangkan dan menggunakan pendekatan yang tidak biasanya dalam memecahkan masalah.

Perilaku kreatif pada orang dewasa dan perilaku kreatif pada anak-anak adalah sesuatu yang berbeda. Kematangan kreativitas seseorang biasanya menekankan pada tiga hal yaitu, keahlian dalam kemampuan teknis dan artistik, kemampuan kreativitas seseorang, dan motivasi instrinsik. Seorang anak secara jelas memiliki pengalaman yang sedikit dibandingkan dengan orang dewasa, oleh sebab itu mereka memiliki sedikit keahlian dan gaya bekerja mereka belum berkembang dengan baik.

6. Hakikat Permainan Bolabasket

Olahraga bolabasket merupakan salah satu olahraga prestasi yang sangat diminati masyarakat saat ini terutama kalangan pelajar dan mahasiswa, sehingga banyak sekali kejuaraan bolabasket yang diselenggarakan dan diikuti oleh masyarakat luas. Olahraga bolabasket

dimainkan oleh lima orang pemain tiap regu. “Bentuk permainan yang diinginkan adalah permainan dengan menggunakan bola yang berbentuk bulat, dengan tidak ada unsur menendang, tidak ada unsur membawa lari bola, tanpa unsur menjegal, dengan menghilangkan gawang, ditambah adanya sasaran untuk merangsang dan sebagai tujuan permainan” (Dedy Sumiyarsono, 2002: 1).

Menurut PERBASI (2004: 1), bolabasket dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang. Setiap regu berusaha mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lain mencetak angka. Dalam satu regu yang telah mencetak angka terbanyak pada akhir waktu permainan menjadi pemenang.

Bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan lain-lain. Untuk menjadi seorang pemain basket yang baik, harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bolabasket, karena semakin baik seorang pemain dalam melakukan *dribbling*, menembak, dan mengoper semakin baik kemungkinan untuk sukses, hal ini harus ditunjang pula kondisi fisik yang baik.

Menurut peraturan PERBASI (2004 : 1), bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri atas lima orang pemain, tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, mencegah lawan mencetak angka. Pada permainan bolabasket untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu

didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar tersebut dapat dibagi sebagai berikut: teknik melempar dan menangkap, teknik menggiring bola, teknik menembak, teknik gerakan berporos, teknik *lay up*, teknik *rebound*. Dalam permainan bolabasket teknik yang harus mutlak dikuasai oleh seorang pemain. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 13-21), teknik yang harus dimiliki meliputi teknik menggiring (*dribbling*), teknik dasar mengoper (*passing*), dan tembakan olah kaki (*foot work*). Seorang pemain bolabasket memerlukan tersebut agar konsisten permainan yang baik akan terjaga.

Menurut Imam Sodikun (1992: 8) bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat maupun sambil jalan) dan tujuannya adalah memasukan bola ke basket (keranjang) lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu, masingmasing regu terdiri dari 5 pemain. Setiap regu berusaha memasukan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin.

Menurut Wissel Hal (1996: 1), bolabasket adalah olahraga untuk semua orang. Walaupun sekarang bola basket lebih banyak dimainkan oleh remaja laki-laki, namun sekarang dapat dimainkan oleh wanita atau remaja dan orang cacat dari segala usia dan ukuran tubuh. Selanjutnya Wissel Hal (1996: 2) mengatakan bahwa bola basket dimainkan oleh dua tim dengan lima pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai

(*score*) dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Untuk menjadi seorang pemain bola basket yang lengkap sangat penting menguasai tembakan *lay up*, tembakan loncat, tembakan kaitan dan *quick release set shot*. (Hoy Len dan Carter, 1980: 13).

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) permainan bola basket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan dan mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin (ke keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap (*passing*), menggiring (*dribble*) dan menembak (*shooting*).

Menurut Danny Kosasih (2008: 2), bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih *skill* individu pemain, fisik, emosi dan *team balance*, baik dalam posisi *defense* maupun *offense*.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 2), olahraga permainan bola basket adalah permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan dikuasai dengan sempurna yang juga menuntut perlunya melakukan suatu latihan baik (disiplin) dalam rangka pembentukan kerja sama tim. Permainan ini juga menyuguhkan kepada penonton banyak hal seperti *dribbling* sembari meliuk-liuk dengan lincah, tembakan yang bervariasi, terobosan yang

fantastik, gerakan yang penuh tipu daya dan silih bergantinya mencetak poin dari regu yang bertanding.

Bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan lain-lain. Untuk menjadi seorang pemain basket yang baik, harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bolabasket, karena semakin baik seorang pemain dalam mendribel, menembak, dan mengoper semakin baik kemungkinan untuk sukses, hal ini harus ditunjang pula kondisi fisik yang baik.

7. Tim Putra Bolabasket Negeri Yogyakarta Tahun 2013

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai salah satu perguruan tinggi ternama di Yogyakarta tentu saja mempunyai banyak prestasi. Prestasi diperoleh di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang olahraga. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan perguruan tinggi yang menonjol dalam prestasi di bidang olahraganya. Salah satunya adalah dalam cabang olahraga bolabasket. Tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan tim yang menonjol prestasinya, baik skala daerah maupun skala nasional.

Tim bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun 2013 merupakan yang terdiri dari beberapa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang masuk melalui seleksi. Tim putra bolabasket ini tidak hanya terdiri dari mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), akan tetapi ada juga mahasiswa dari fakultas-fakultas yang ada di

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang berkompeten di cabang olahraga bolabasket. Tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun 2013 pernah menjuarai kompetisi bolabasket antar universitas di daerah Yogyakarta, yang telah menduduki juara 2 dalam *campus league* dan *manifest cup* pada tahun 2013.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh (Damar Purnasiwi Arifin,2012) yang berjudul “Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo ” penelitian tersebut menggunakan metode dengan memberikan tes dan pengukuran, dari penelitian tersebut terdapat hasil kreativitas siswi kelas X dalam memainkan bola dan simpai yaitu kategori sangat kreatif 7 siswi, kategori kreatif 34 siswi, kategori cukup 40 siswi, dan kategori sangat kurang kreatif 3 siswi, tujuan penelitian ini untuk mengetahui kreativitas siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo dalam memainkan bola dan simpai.
2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh (Warso, 2007) yang berjudul “Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Mengajar Gerak Dasar Lari dan lompat pada Siswa SD N Se-Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah” penelitian tersebut menggunakan metode survai dengan teknik angket, dari penelitian tersebut terdapat hasil kreativitas guru saat mengajar yaitu termasuk kategori tinggi, sebagian kecil dalam kategori cukup dan kurang maupun rendah tidak ada, tujuan penelitian ini untuk mengetahui kreativitas guru penjas di SD N Se-Kecamatan Kedungbanteng

Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah dalam mengajar gerak dasar lari dan lompat pada siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kreativitas pemain bolabasket dalam bermain bolabasket sangat dibutuhkan oleh setiap pemain bolabasket agar dia bisa melakukan permainan dengan bagus dan menarik. Kreativitas pemain basket tergantung pada usaha yang dilakukan untuk mengatasi masalah. Pemain basket berusaha dengan segenap kemampuan untuk mengatasi masalah yang ada sehingga permasalahan dapat diatasi dengan baik, maka pemain tersebut bisa dikatakan pemain yang kreatif.

Kreativitas pemain dapat dilihat dari kemampuan dia saat bermain bolabasket. Kemampuan tersebut dapat di mulai dari bagaimana pemain melihat masalah yang ada, apakah pemain tersebut peduli atau tidak lalu timbul keinginan memecahkan masalah itu atau tidak. Setelah melihat masalah yang ada pemain akan berusaha menciptakan ide-ide untuk memecahkan masalah tersebut. Seorang pemain basket yang kreatif tidak tergantung pada cara-cara lama yang biasa dilakukan sebelumnya, pemain terbuka terhadap cara-cara baru yang dianggapnya lebih efektif dan efisien untuk digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian tentang kreativitas pemain tim bolabasket putra di Universitas Negeri Yogyakarta merupakan penelitian survey dan tidak menguji hipotesis. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012 : 13) definisi penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri, yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Pada umumnya penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis. Dalam penelitian ini peneliti tidak menghitung antara variabel-variabel karena peneliti hanya menggunakan data yang ada, bukan menguji hipotesis untuk memecahkan masalah.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi objek penelitian. Suharsimi Arikunto (2006 : 116) menyatakan, variabel penelitian adalah objek penelitian atau yang menjadi suatu perhatian dalam suatu penelitian. Variabel pada penelitian ini adalah kreativitas.

Guna menghindari penafsiran yang salah tentang maksud variabel penelitian terlebih dahulu dijelaskan pembatasan definisi operasional istilah variabel kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket

Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan 3 (tiga) rater sebagai berikut:

1. Kemampuan kreativitas dalam bermain bolabasket.
2. Kelancaran adalah yang menghasilkan sesuatu yang baru dalam bentuk yang berarti dalam bermain bolabasket
3. Keluwesan adalah mengembangkan dan menggunakan pendekatan yang tidak biasanya dalam memecahkan masalah dalam bermain bolabasket.
4. Originalitas adalah perilaku yang tidak biasa dan di luar dugaan daripada hal yang khas dan dapat diprediksi dalam bermain bolabasket.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan tim bolabasket putra Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013, sedangkan penelitian dilakukan saat latihan bolabasket dilaksanakan yaitu di lapangan bolabasket *indoor* Victory di daerah Jalan Kusuma Negara Yogyakarta.

D. Populasi Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, apabila seorang penelitian akan meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua

pemain tim putra Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013. Seluruh populasi dijadikan subjek dalam penelitian.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Menurut Suharismi Arikunto (2006: 160), “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah”. Fasilitas yang digunakan peneliti memberikan kemudahan dalam pengumpulan data dan pengolahannya agar data yang diperoleh lebih baik.

Berdasarkan kajian yang dilakukan terhadap permasalahan yang ada serta kerangka berpikir dalam suatu penelitian maka disusunlah satu instrumen penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah menggunakan metode skala penilaian kreativitas olahraga.

Skala kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pernyataan tertutup. Skala penilaian ini dimodifikasi dari buku panduan *“Instrument Kreativitas dan Task Comitment Anak Berbakat Istimewa Bidang Olahraga dan Modifikasi Instrumen Hari Yulianto (2013)”*, dengan pernyataan dengan menggunakan 3 (tiga) orang yang mengerti tentang bolabasket sebagai *rater* atau pengamat.

Penelitian ini menggunakan data yang dikumpulkan dengan skala penilaian kreativitas. Untuk itu diperlukan instrumen skala penilaian kreativitas olahraga. Pemilihan metode dan instrumen penelitian sangat ditentukan oleh beberapa hal seperti di jelaskan Suharsimi Arikunto (2006 : 149) yaitu objek dari penelitian , sumber data, waktu dan dana yang tersedia, jumlah tenaga peneliti, dan teknik yang digunakan untuk mengolah data apabila sudah terkumpul. Dalam menyusun instrumen digunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menetapkan indikator pada masing-masing variabel dalam bentuk kisi-kisi menyusun instrumen.
- b. Dari kisi-kisi dijabarkan sebagai butir pernyataan yang merupakan instrumen penelitian.
- c. Instrumen selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan.
- d. Mengadakan perbaikan instrumen sesuai saran dan masukan dari ahli atau dosen pembimbing.
- e. Melakukan perbaikan uji coba kepada subjek yang memiliki ciri-ciri hampir sama dengan populasi penelitian.
- f. Menguji validitas, reliabilitas butir, dan membakukan instrumen dengan cara menghilangkan butir-butir yang tidak memenuhi syarat.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), ada tiga langkah yang harus dilakukan dalam menyusun instrument, ketiga langkah tersebut adalah:

a. Mendefinisikan konstruk

Konstruk atau konsep ubahan yang di ingin diteliti atau diukur dalam penelitian adalah kreativitas. Dalam penelitian ini kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat atau menciptakan ide yang baru.

b. Menyidik faktor

Langkah kedua yaitu menyidik unsur atau faktor-faktor yang menyusun konstruk. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibilitas*), dan originalitas (*Originality*) dalam berfikir,. (Munandar SCU) dikutip dari Kemendikbud (2011: 31).

Dari ubahan di atas dijabarkan menjadi faktor yang dapat diukur. Faktor-faktor itu dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen berupa pernyataan-pernyataan yang diajukan kepada responden.

c. Menyusun butir-butir pernyataan

Langkah terakhir adalah menyusun butir-butir pernyataan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Selanjutnya faktor-faktor di atas dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan.

Untuk jelasnya berikut ini adalah kisi-kisi skala yang akan di gunakan dalam penelitian.

KISI-KISI SKALA PENILAIAN

Tabel 1. Kisi-kisi Skala Penilaian

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir
Kreativitas	• Kelancaran (<i>Fluency</i>)	• Menghasilkan sesuatu yang baru dalam bentuk yang berarti dalam bermain bolabasket.	1,2,3,4,5
	• Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	• Mengembangkan dan menggunakan pendekatan yang tidak biasanya dalam memecahkan masalah dalam bermain bolabasket.	1,2,3,4,5
	• Originalitas (<i>Originality</i>)	• Perilaku yang tidak biasa dan di luar dugaan daripada hal yang khas dan dapat diprediksi dalam bermain bolabasket.	1,2,3,4,5

2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2002 : 144). Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengukur dan mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Berkaitan dengan validitas alat ukur, Suharsimi Arikunto (2006: 169) membedakan dua macam validitas yaitu validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis merupakan

validitas yang diperoleh dengan suatu usaha hati-hati melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki.

Pengujian validitas penelitian ini menggunakan validitas isi, yaitu validitas isi (*content validity*) sering pula di namakan validitas kurikulum yang mengandung arti bahwa suatu alat ukur di pandang valid apabila sesuai dengan isi kurikulum yang hendak di ukur. validitas isi hanya dapat ditentukan berdasarkan *judgment* para ahli.

Butir-butir instrumen dinilai oleh para ahli yang dianggap menguasai materi dalam penelitian ini (*Inter-rater*) validitas merupakan suatu derajat atau tingkatan, validitasnya tinggi, sedang atau rendah, bukan valid dan tidak valid (Nana Syaodih, 2011: 229). Instrumen skala kreativitas ini telah di validasi dan di *expertjudgment* oleh ibu Tri Ani Hastuti, S. Pd,M. Pd yaitu Dosen bolabasket di FIK UNY.

Penelitian ini menggunakan *Inter-rater reliability* untuk menguji reliabilitasnya, yaitu dinilai oleh 3 (tiga) orang *rater* dan kemudian dihitung dengan menggunakan rumus *Cohen Kappa* yaitu :

$$KK = \frac{Po - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan :

KK : Koefisien kesepakatan pengamatan

Po : Proporsi frekuensi kesepakatan

Pe : Kemungkinan sepakat (*change agreement*)

Peluang kesesuaian antar-pengamat (Suharsimi Arikunto, 2006).

Kemudian dimasukkan ke dalam tabel kontingensi kesepakatan di bawah ini untuk dicari reliabilitasnya menggunakan rumus *Cohen Kappa* tersebut. Dalam proses perhitungan realibilitas instrument penelitian menggunakan bantu aplikasi *SPSS versi 16.00 for windows*. Hasil dari realibilitas dapat dilihat di lampiran. Menurut Fleiss (1981) mengkategorikan suatu penelitian yang reliabel dan layak untuk digunakan:

Tabel 2. Kategorisasi Reliabilitas Kappa

Nilai	Kategori
Kappa 0,40 – 0,60	Cukup (<i>fair</i>)
Kappa 0,60 – 0,75	Memuaskan (<i>good</i>)
Kappa > 0,75	Istimewa (<i>exellent</i>)

Sumber : Fleiss (1981).

Dari hasil validitas dan realibilitas instrumen skala kreativitas bermain bolabasket dengan 3 (tiga) indikator yaitu kelancaran, keluwesan dan originalitas maka dikategorikam sebagai berikut :

Tabel 3. Reliabilitas antar Rater

Indikator	Rater 1	Rater 2	Rater 3	Mean
Kelancaran	0,625	0,675	0,625	0,641
Keluwes	0,682	0,698	0,723	0,701
Originalitas	0,644	0,683	0,682	0,669
Jumlah				0,670

Dari tabel diatas maka diperoleh kelancaran 0,641 ,keluwesan 0,701 dan originalitas 0,669 dengan jumlah keseluruhan yaitu 0,670. Maka hasil tersebut menurut Fleiss (1981) instrumen berkategori memuaskan (*good*), maka instrumen dapat dijadikan sebagai instrumen penelitian selanjutnya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Menyusun instrumen dalam suatu penelitian merupakan pekerjaan penting, tetapi mengumpulkan data jauh lebih penting. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket penilaiin kreativitas olahraga.

Komponen-komponen angket sebagai alat pengumpulan data. Menurut Sanifah Faisal(1981 : 10),yaitu : 1. Butir pernyataan, 2. Pentunjuk pengisian 3. Surat pengantar. Disamping itu ada keuntungan yang diperoleh dari penggunaan angket ini seperti dikemukakan Suharsimi Arikunto (2006 : 225), yaitu :

- 1) Tidak memerlukan kehadiran peneliti.
- 2) Dapat dibagikan secara serempak kepada responden.
- 3) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepataanya masing-masing dan waktu senggang responden.
- 4) Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tika malu-malu menjawab.
- 5) Dapat dibuat terstandar sehingga bagi semua responden dapat diberika pertanyaan yang benar-benar sama.

Namun demikian terdapat beberapa kelemahan dari penggunaan angket atau skala, yaitu :

- a. Responden sering tidak teliti dalam menjawab sehingga ada pertanyaan yang terlewat yang tidak terjawab padahal sukar diulangi diberikan kepadanya.
- b. Seringkali sukar dicari validitasnya.
- c. Walaupun dibuat anonim, kadang-kadang responden dengan sengaja memberikan jawaban yang tidak betul atau tidak jujur.

Untuk mengatasi kelemahan kusisioner peneliti perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Peneliti harus hadir pada saat penyebaran angket, dan memberikan penjelasan kepada responden tentang pengisian angket serta menjelaskan kata-kata atau kalimat yang tidak dimengerti.
2. Untuk menghindari jawaban yang tidak jujur pada saat pengisian angket, peneliti perlu menegaskan kejujuran untuk menjawab.
3. Peneliti harus hadir pada penyebaran angket, sehingga pengisian angket kepada responden kembali kepada peneliti.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Sedangkan perhitungan dalam skala menggunakan *deskriptif persentase*. Cara perhitungan analisis data

mencari besarnya frekuensi *relative persentase*. Dengan rumus sebagai berikut (Anas Sudjiono, 2009: 43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dinyatakan dalam bentuk kuantitatif dengan presentase. Untuk menafsirkan hasil pengukuran diperlukan suatu kriteria. Kriteria yang digunakan tergantung pada skala dan jumlah butir yang digunakan. Selanjutnya perhitungan dicari rerata skor keseluruhan dan simpangan bakunya (*standar deviasi*). Menurut Djemari Mardapi (2008: 123), kategorisasi hasil pengukuran untuk skala Likert kreativitas adalah seperti tabel berikut :

Tabel 4. Kategori Kreativitas Bermain Bolabasket

No.	Skor	Kategori
1	$X \geq x + 1.SBx$	Sangat Kreatif
2	$x + 1.SBx > X \geq x$	Kreatif
3	$x > X \geq x - 1.SBx$	Tidak Kreatif
4	$X < x - 1.SBx$	Sangat Tidak Kreatif

Keterangan:

x : Rata-rata skor keseluruhan siswa

SBx : Simpangan baku (*standar deviasi*) skor keseluruhan siswa

X : Skor yang diperoleh siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian

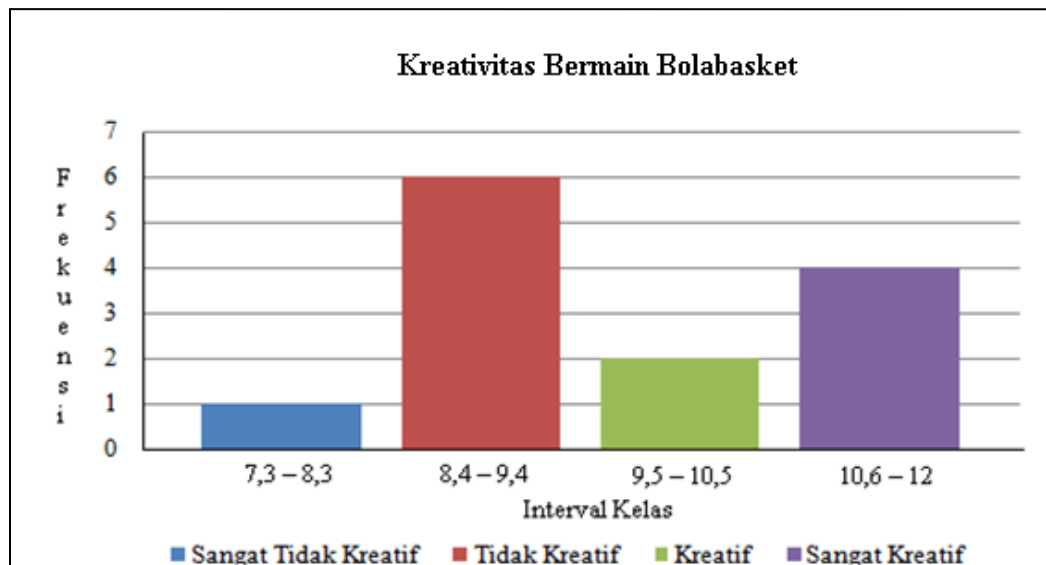
Pengambilan data penelitian ini menggunakan skala kreativitas olahraga dengan jumlah pernyataan sebanyak 15 (lima belas) butir. Skala diisi oleh *rater* yang terdiri dari 3 (tiga) orang, *rater* dari penelitian ini yaitu yang mengerti bolabasket dari Yogyakarta. Kreativitas dijabarkan dalam bentuk pernyataan, terdiri dari 3 (tiga) macam indikator. Hasil analisis deskriptif data kreativitas bermain bolabasket pada tim putra bolabasket dihitung menggunakan aplikasi *SPSS versi 16.00 for windows*.

Hasil perhitungan deskriptif data kreativitas bermain bolabasket diperoleh nilai *mean* sebesar 9,615, minimum 7,3 maksimum 12,3 dan nilai *standar deviasi* sebesar 1,5566. Nilai *mean* dan *standar deviasi* tersebut digunakan sebagai dasar pengatogorian data. Data hasil penelitan dan pengkategorian kreativitas bermain bolabasket tim putra dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Kategori Kreativitas Bermain Bolabasket

Interval skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
10,6 – 12	4	30,77 %	Sangat Kreatif
9,5 – 10,5	2	15,38 %	Kreatif
8,4 – 9,4	6	46,16%	Tidak Kreatif
7,3 – 8,3	1	7,69 %	Sangat Tidak Kreatif
Jumlah	13	100,00 %	

Dari tabel di atas, dapat diketahui sebanyak 4 pemain (30,77%) mempunyai kreativitas sangat kreatif, sebanyak 2 pemain (15,38%) mempunyai kreativitas dengan kategori kreatif, sebanyak 6 pemain (46,16%) mempunyai kreativitas dengan kategori tidak kreatif, sebanyak 1 pemain (7,69%) mempunyai kreativitas dengan kategori sangat tidak kreatif. Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tim putra bolabasket 6 pemain berkategori kreatif dan 7 pemain berkategori tidak kreatif dalam bermain bolabasket. Apabila digambarkan dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar di bawah :



Gambar 1. Diagram Kreativitas Bermain

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tabel 6. Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian

NO	Indikator	N	Mean	Median	Mode	Std. dev	Min.	Max.
1.	Kelancaran	13	3,231	3,000	3,0	0,7250	2,3	4,00
2.	Keluwesasan	13	3,231	3,000	3,0	0,7250	3,00	4,00
3.	Originalitas	13	2,615	3,000	2,0	0,6504	2,3	4,3
	Kreativitas	13	9,615	9,000	9,0	1,5566	7,3	12,3

Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif.

Adapun teknik perhitungannya menggunakan persentase. Data dikategorikan menjadi empat kategori yaitu: sangat positif, positif, negatif dan sangat negatif. Perhitungan dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 16,00 for windows* menghasilkan *mean* (rata-rata), *median* (nilai tengah), *modus* (nilai

yang sering muncul), dan *standar deviasi* (simpangan baku). Nilai *mean* dan *standar deviasi* digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian masing-masing data penelitian adalah sebagai berikut :

Indikator-indikator penyusun kreativitas bermain bolabasket yang dimaksud meliputi : (1) Kelancaran, (2) Keluwesan, (3) Originalitas. Analisis tiap-tiap indikator dideskripsikan sebagai berikut :

1. Kelancaran

Kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta dari indikator kelancaran dengan pernyataan yang berjumlah 5 butir menghasilkan analisis data, mean sebesar 3,231, median sebesar 3,000, modus sebesar 3,0, dan standar deviasi sebesar 0,7250, minimum 2,3 , maksimum 4,3.

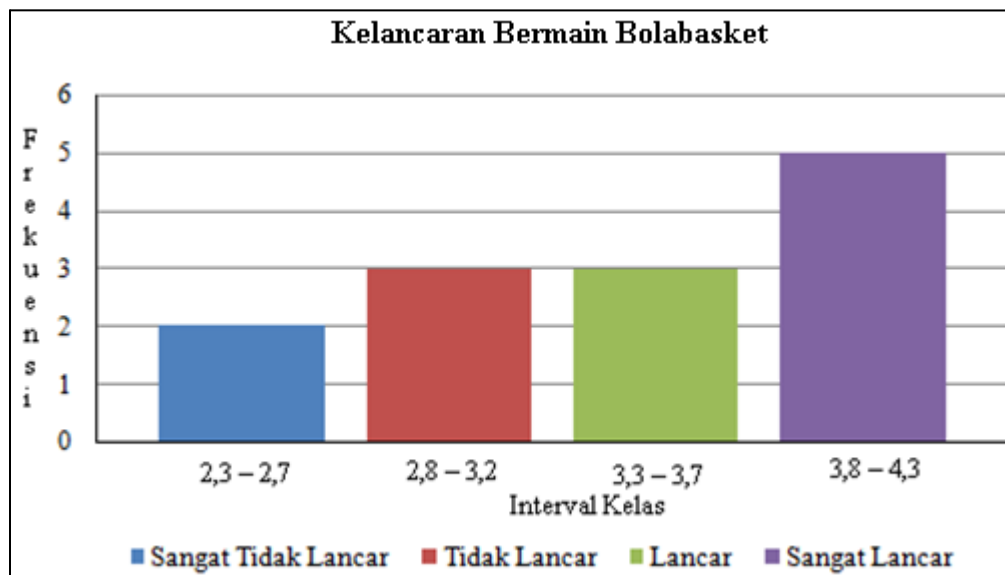
Distribusi frekuensi pengkategorian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7. Kategori Kelancaran Pemain

Interval skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
3,8 – 4,3	5	38,46%	Sangat Lancar
3,3 – 3,7	3	23,08%	Lancar
2,8 – 3,2	3	23,08%	Tidak Lancar
2,3 – 2,7	2	15,38%	Sangat Tidak Lancar
Jumlah	13	100,00 %	

Dari tabel di atas, dapat diketahui sebanyak 5 pemain (38,46%) mempunyai kelancaran sangat lancar, sebanyak 3 pemain (23,08%)

mempunyai kelancaran dengan kategori lancar, sebanyak 3 pemain (23,08 %) mempunyai kelancaran dengan kategori tidak lancar, sebanyak 2 pemain (15,38%) mempunyai kelancaran dengan kategori sangat tidak lancar. Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta 8 pemain berkategori lancar dan 5 pemain berkategori tidak lancar dalam bermain bolabasket. Apabila digambarkan dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar di bawah :



Gambar 2. Diagram Kelancaran Bermain

2. Keluwesan

Kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta dari indikator keluwesan dengan pernyataan yang berjumlah 5 butir menghasilkan analisis data, mean sebesar 3,231, median sebesar 3,000, modus sebesar 3,0, dan standar deviasi sebesar 0,7250, minimum 3,00, maksimum 4,00.

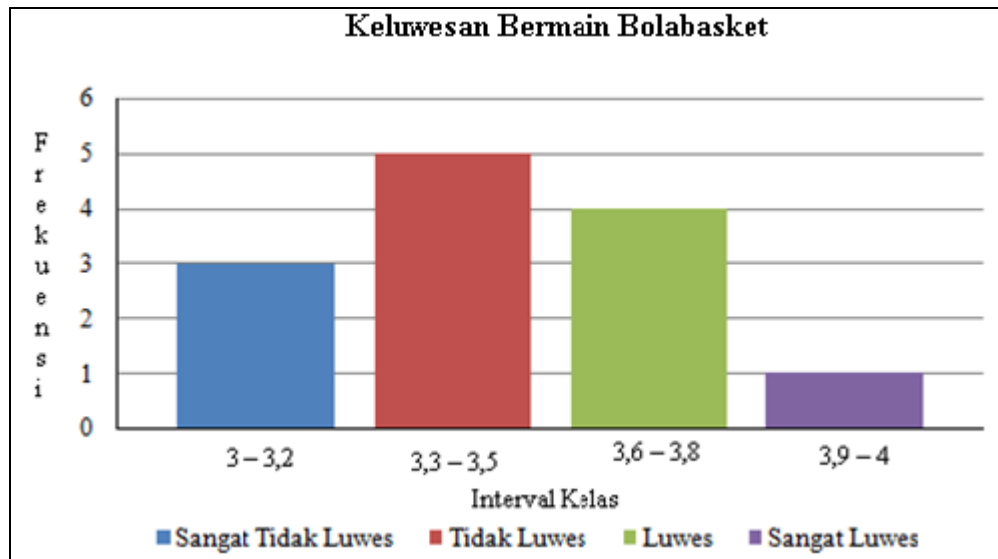
Distribusi frekuensi pengkategorian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 8. Kategori Keluwesan Pemain

Interval skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
3,9 – 4	1	7,69 %	Sangat Luwes
3,6 – 3,8	4	30,77 %	Luwes
3,3 – 3,5	5	38,46 %	Tidak Luwes
3 – 3,2	3	23,08 %	Sangat Tidak Luwes
Jumlah	13	100,00 %	

Dari tabel di atas, dapat diketahui sebanyak 1 pemain (7,69%) mempunyai keluwesan sangat luwes, sebanyak 4 pemain (30,77%) mempunyai keluwesan dengan kategori luwes, sebanyak 5 pemain (38,46 %) mempunyai keluwesan dengan kategori tidak luwes, sebanyak 3 pemain (23,08%) mempunyai keluwesan dengan kategori sangat tidak luwes. Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta 5 pemain berkategori luwes dan 8 pemain

berkategorikan tidak luwes dalam bermain bolabasket. Apabila digambarkan dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar di bawah :



Gambar 3. Diagram Keluwesan Bermain

3. Originalitas

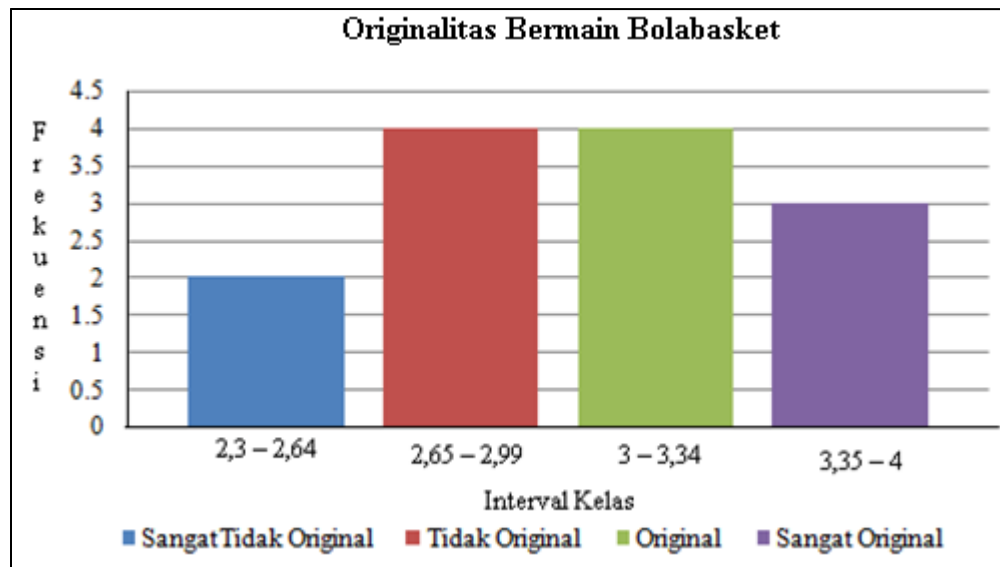
Kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta dari indikator originalitas dengan pernyataan yang berjumlah 5 butir menghasilkan analisis data, mean sebesar 2,615, median sebesar 3,000, modus sebesar 2,00, dan srandar deviasi sebesar 0,6504, minimum 2,3, maksimum 4,00.

Distribusi frekuensi pengkategorian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 9. Kategori Originalitas Pemain

Interval skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
3,35 – 4	3	23,08%	Sangat Original
3 – 3,34	4	30,77%	Original
2,65 – 2,99	4	30,77%	Tidak Original
2,3 – 2,64	2	15,38%	Sangat Tidak Original
Jumlah	13	100,00 %	

Dari tabel di atas, dapat diketahui sebanyak 3 pemain (23,08%) mempunyai originalitas sangat original, sebanyak 4 pemain (30,77%) mempunyai originalitas dengan kategori original, sebanyak 4 pemain (30,77%) mempunyai originalitas dengan kategori tidak original, sebanyak 2 pemain (15,38%) mempunyai originalitas dengan kategori sangat tidak original. Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta 7 pemain berkategori original dan 6 pemain berkategori tidak original dalam bermain bolabasket. Apabila digambarkan dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. Diagram Originalitas Bermain

C. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dijelaskan bahwa kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Dalam mendefinisikan pribadi kreatif anak usia dini, perlu diperhatikan 4 kriteria dasar menurut Guilford (1957) dan Jackson&Messick (1965) dalam Isenberg dan Jalongo yang dikutip dari kemendikbud (2011: 37) sebagai berikut (1) Orisinal (*original*), perilaku yang tidak biasa dan di luar dugaan

(mengejutkan) daripada hal yang khas dan dapat diprediksi, (2) Sesuai dan berkaitan (*appropriate and relevant*), perilaku kreatif memiliki kesesuaian dan berkaitan dengan tujuan dari seseorang ketika ia membuat sesuatu, (3) Kelancaran (*fluent*) yang menghasilkan sesuatu yang baru dalam bentuk yang berarti, perilaku kreatif menunjukkan kelancaran yang berkaitan dengan kreativitas dan dapat disamakan dengan kelancaran dalam berbahasa, hal ini dimaksudkan bahwa seorang anak dapat menghasilkan sebuah ide dengan mudah setelah menghasilkan ide sebelumnya, (4) Fleksibel (*flexible*) dalam mengembangkan dan menggunakan pendekatan yang tidak biasanya dalam memecahkan masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian kreativitas bermain bolabasket dibagi menjadi 3 (tiga) indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan Originalitas (*Originality*).

Hasil keseluruhan analisis deskriptif menunjukkan bahwa kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 terdapat 7 pemain berkategori tidak kreatif dan 6 pemain kreatif. Kategori tidak kreatif dan kreatif dalam hasil penelitian ini di tunjukan bahwa indikator yang paling dominan adalah kelancaran dan keluwesan sedangkan originalitas cenderung menurun. Hal ini menunjukkan bahwa pemain yang tidak kreatif memang tidak mempunyai kemampuan

untuk memunculkan ide atau gagasan pada saat bermain bolabasket. Pemain yang memiliki originalitas memang tidak banyak bahkan cenderung sulit ditemukan. Seorang pemain yang mempunyai originalitas akan mampu menciptakan gagasan atau ide pada saat bermain bolabasket, secara tiba-tiba akan mengejutkan pada saat permainan. Originalitas juga dapat menjadikan ciri khas bagi pemain bolabasket, selain itu ditunjang pada kelancaran dan keluwesan agar dapat menciptakan kreativitas dalam bermain bolabasket. Sedangkan kreatif merupakan suatu hasil ide dan karya pada saat bermain bolabasket. Pada penelitian ini ke 6 pemain putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 telah memenuhi indikator kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan dan originalitas. Kelancaran dalam menghasilkan sesuatu yang baru pada saat bermain. Keluwesan dalam mengembangkan dan menggunakan pendekatan yang tidak biasanya pada saat bermain bolabasket, dan originalitas dalam menciptakan gagasan atau ide secara tiba-tiba pada saat bermain bolabasket. Seorang pemain bolabasket yang mempunyai 3 (tiga) indikator tersebut merupakan pemain yang unik, karena dapat mengkombinasikan dalam suatu permainan dan tidak bergantung pada pemain yang lain. Menurut Barron yang dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 44) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data menunjukkan bahwa kreativitas bermain bolabasket tim putra bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 dapat diketahui sebanyak 4 pemain (30,77%) termasuk kategori sangat kreatif, sebanyak 2 pemain (15,38%) termasuk kategori dengan kategori kreatif, sebanyak 6 pemain (46,16%) termasuk kategori dengan kategori tidak kreatif, sebanyak 1 pemain (7,69%) termasuk kategori dengan kategori sangat tidak kreatif.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian ilmiah dan teori baik bagi peneliti selanjutnya. Dapat memberikan sumbangan yang besar bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan sebagai bahan kajian dalam berolahraga atau bermain bolabasket dan hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai pembelajaran, bahan bacaan, dan referensi bagi peneliti di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

Sebagai bahan pertimbangan pemain agar bisa atau mempunyai kreativitas yang tinggi dan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kreativitas pemain saat bermain bolabasket agar mereka dapat memecahkan masalah dalam bermain bolabasket.

C. Keterbatasan Peneliti

Dalam melakukan penelitian terdapat beberapa unsure keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Peneliti tidak mengontrol apakah *rater* atau pengamat bersungguh sungguh menilai skala penilaian pada waktu penelitian.
2. Tidak diketahuinya kondisi fisik pemain saat bermain bolabasket sehingga sedikit berpengaruh pada hasil penelitian.
3. Kurangnya keseriusan pemain dalam bermain bolabasket pada saat penelitian.

D. Saran-saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan :

1. Bagi pemain bolabasket agar meningkatkan latihan bolabasket sehingga memicu kreativitas saat bermain bolabasket.
2. Bagi peneliti selanjutnya, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjiono. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Conny R.Semiawan. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Damar Purnasiswin. (2012). "Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo". *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Danny Kosasih. (2008). *Fundamental Basketball First Step To win*. Semarang: Karangturi Media.
- Dedy Supriadi. (1994). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Dedy Sumiyarsono. (1998). *Teknik dan Peraturan Dasar Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Direktorat Pembina PK-LK. (2011). *Instrument Kreativitas dan Task Commitment Anak Berbakat Istimewa Bidang Olahraga*. Jakarta: Kemendikbud.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Elizabeth, H. B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fleiss, J. L. (1981). *Statistical Methods For Rates and Proportions*. New York: Wiley.
- Hari Yuliarto. (2013). Pengembangan Model Pengukuran Bakat Sepakbola Siswa SSB. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hall Wisell. (1996). *Bolabasket*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persadi.
- Nursisto. (1999). *Kreativitas Dalam Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Permainan Bolabasket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Ngalimun,dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Machfud Irsayada. (1999). *Bola Basket*. Jakarta: DPK-DPDM.
- Oliver, J. (2009). *Dasar-dasar Bolabasket*. Bandung: PT. Intan Sejati.
- PB. Perbasi. (2004). *Peraturan Resmi Bolabasket*. Jakarta: PB. PERBASI.

- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktek..* Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Cetakan kedua belas. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (1996). *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: AlfaBeta.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian.* Cetakan IX. Bandung: AlfaBeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan.* Cetakan XV. Bandung: AlfaBeta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Tes, Angket dan Skala Nilai dengan Basica.* Yogyakarta: Andi Offset.
- Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.* Jakarta: PT. Gramedia.
- Utami Munandar. (2002). *Anak Unggul Berotak Prima.* Jakarta: PT. Gramedia.
- Warso. (2007). “Kreativitas Guru Penjas Dalam Mengajar Gerak Dasar Lari dan Lompat pada Siswa SD N Se-Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah”. *Skripsi* .Yogyakarta: FIK UNY.
- Wikipedia. (2009). *Perkembangan Bolabasket.* Jakarta:___ tersedia diunduh di [Http://id.wikipedia.org/wiki/IBL](http://id.wikipedia.org/wiki/IBL) di akses pada tanggal 3 Januari 2013 pukul 15.30

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 48 /UN.34.16/PP/2014 17 Januari 2014
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian
Yth : Ketua UKM Bolabasket
Universitas Negeri Yogyakarta
Karangmalang, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Andhika Setyawan Aji
NIM : 10601244061
Jurusan : POR
Prodi : PJKR

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Januari s.d. Februari 2014
Tempat/obyek : UKM Bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi : Kreativitas Bermain Bolabasket Pada Tim Putra Bolabasket
Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan.

Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :
1. Kajur. POR
2. Pembimbing TAS
3. Mahasiswa ybs.

SURAT REKOMENDASI VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan dibawah ini nama: Tri Ani Hastuti,S. Pd.,M. Pd menyatakan tidak keberatan dan menyetujui skala olahraga yang akan dipergunakan untuk melakukan penelitian yang dilaksanakan oleh :

Nama : Andhika Setyawan Aji
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Rusunawa Dabag, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta.
Judul Penelitian : “Kreativitas Bermain Bolabasket Pada Tim Putra Bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta”

Surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya, dan semoga dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Desember 2013

Validasi Ahli



Tri Ani Hastuti, S. Pd.,M. Pd

NIP. 19720904 200112 2 001

SURAT KETERANGAN

Nomor. 12/VI/UBB-UNY/2014

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Fadly Sonjaya
NIM : 11602241030
Jabatan : Ketua UKM Bolabasket

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Andhika Setyawan Aji
NIM : 10601244061
Program studi : PJKR
Judul Skripsi : "KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET PADA TIM
PUTRA BOLABASKET UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA"
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dalam rangka tugas akhir skripsi di UKM Basket Universitas Negeri
Yogyakarta, pada bulan Januari s.d. Februari 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Muhamad Fadly Sonjaya

11602241030

Yogyakarta, 3 Februari 2014

Sekretaris UKM Bolabasket UNY

Citra Sukmawati
12211144023

SKALA PENILIAIAN KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET

KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET

Kreativitas bermain bolabasket diukur melalui aspek kreativitas saat bermain bolabasket 2 x 10 menit, yang meliputi :

A. Kelancaran

1. Mampu menghasilkan banyak cara dalam mengatasi lawan saat bermain bolabasket
2. Mampu melakukan gerakan tanpa adanya bola dengan baik saat bermain bolabasket
3. Mampu melakukan timing yang tepat saat bermain bolabasket
4. Dapat melakukan teknik yang benar saat bermain bolabasket
5. Dapat menguasai banyak teknik dalam bermain bolabasket

B. Keluwesan

1. Selalu fokus dalam bermain bolabasket
2. Selalu menunjukkan kesiapaan dalam bermain bolabasket
3. Mampu bekerja sama saat bermain bolabasket dengan timnya
4. Mampu menerima dan memberikan umpanan ke teman dengan baik
5. Dapat mencari ruang dilapangan saat bermain bolabasket

C. Originalitas

1. Dapat mengkreasikan teknik dalam bermain bolabasket
2. Dapat melakukan teknik yang jarang dilakukan oleh pemain lain
3. Mampu melakukan gerakan tipuan saat bermain bolabasket
4. Mampu melakukan gerakan yang unik saat bermain bolabasket
5. Mampu melakukan teknik dengan menggunakan seluruh anggota badan

PENILIAN :

Nilai 5 : Jika lima kriteria dapat terpenuhi

Nilai 4 : Jika empat kriteria dapat terpenuhi

Nilai 3 : Jika tiga kriteria dapat terpenuhi

Nilai 2 : Jika dua kriteria dapat terpenuhi

Nilai 1 : Jika satu kriteria dapat terpenuhi

LEMBAR SKALA KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET

Tanggal : _____

Tempat : _____

Berilah tanda centang (√) menurut anda sesuai kriteria yang ditampilkan oleh pemain bolabasket.

Nama Pengamat : _____ Tanda Tangan Pengamat : _____

NO	SUBJEK	Pengukuran Kreativitas															Skor Total
		Kelancaran (Fluency)					Keluwesannya (Flexibility)					Originalitas (Originality)					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	

HASIL UJI COBA

No	Subjek	Kelancaran (<i>Fluency</i>)			JMLH
		R1	R2	R3	
1	M. Erich M.	3	4	3	3,3
2	Jethro F.	3	3	4	3,3
3	M. Sayuti	3	4	3	3,3
4	Dwi Prasetyo	4	3	4	3,6
5	Denny S.	3	4	3	3,3
6	Yonai A.	3	4	3	3,3
7	Dhiksa B.	3	3	3	3
8	Fawzie A.	4	3	3	3,3
9	Darma Utomo	4	3	4	3,6
10	Rizky Mongdong	3	3	3	3
11	Frank N.	4	3	4	3,6
12	Desmon	3	4	3	3,3
13	Edward S.	4	3	4	3,6

No	Subjek	Keluwesan (<i>flesibilitas</i>)			JMLH
		R1	R2	R3	
1	M. Erich M.	4	3	4	3,6
2	Jethro F.	3	4	3	3,3
3	M. Sayuti	3	3	4	3,3
4	Dwi Prasetyo	4	3	4	3,6
5	Denny S.	4	3	4	3,6
6	Yonai A.	3	4	3	3,3
7	Dhiksa B.	4	4	4	4
8	Fawzie A.	3	4	3	3,3
9	Darma Utomo	4	3	4	3,6
10	Rizky Mongdong	3	4	3	3,3
11	Frank N.	3	4	3	3,3
12	Desmon	4	3	4	3,6
13	Edward S.	3	4	4	3,6

No	Subjek	Originalitas (<i>Originality</i>)			JMLH
		R1	R2	R3	
1	M. Erich M.	4	3	4	3,6
2	Jethro F.	3	4	3	3,3
3	M. Sayuti	3	3	4	3,3
4	Dwi Prasetyo	3	3	3	3
5	Denny S.	4	3	4	3,6
6	Yonai A.	3	4	3	3,3
7	Dhiksa B.	3	4	3	3,3
8	Fawzie A.	3	4	3	3,3
9	Darma Utomo	4	3	4	3,6
10	Rizky Mongdong	3	4	3	3,3
11	Frank N.	3	4	3	3,3
12	Desmon	4	3	4	3,6
13	Edward S.	3	4	4	3,6

Reliabilitas Instrumen Kreativitas**KELANCARAN****Crosstabs****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R1 * R2	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R1 * R2 Crosstabulation

Count				
		R2		Total
		3	4	
R1	3	3	5	8
	4	5	0	5
Total		8	5	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.625	.154	2.253	.024
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R1 * R3	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R1 * R3 Crosstabulation

Count				
		R3		Total
		3	4	
R1	3	7	1	8
	4	1	4	5
Total		8	5	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.675	.211	2.434	.015
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R2 * R3	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R2 * R3 Crosstabulation

Count				
		R3		Total
		3	4	
R2	3	3	5	8
	4	5	0	5
Total		8	5	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.625	.154	2.253	.024
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

KELUWESAN

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R1 * R2	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R1 * R2 Crosstabulation

Count				
		R2		Total
		3	4	
R1	3	1	6	7
	4	5	1	6
Total		6	7	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.682	.207	2.490	.013
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R1 * R3	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R1 * R3 Crosstabulation

Count				
		R3		Total
		3	4	
R1	3	5	2	7
	4	0	6	6
Total		5	8	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.698	.187	2.639	.008
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R2 * R3	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R2 * R3 Crosstabulation

Count				
		R3		Total
		3	4	
R2	3	0	6	6
	4	5	2	7
Total		5	8	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.723	.162	2.639	.008
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

ORIGINALITAS

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R1 * R2	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R1 * R2 Crosstabulation

Count				
		R2		Total
		3	4	
R1	3	2	7	9
	4	4	0	4
Total		6	7	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.644	.220	2.596	.009
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R1 * R3	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R1 * R3 Crosstabulation

Count				
		R3		Total
		3	4	
R1	3	7	2	9
	4	0	4	4
Total		7	6	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.683	.196	2.596	.009
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
R2 * R3	13	100.0%	0	.0%	13	100.0%

R2 * R3 Crosstabulation

Count				
		R3		Total
		3	4	
R2	3	1	5	6
	4	6	1	7
Total		7	6	13

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.682	.207	2.490	.013
N of Valid Cases		13			

a. Not assuming the null hypothesis.

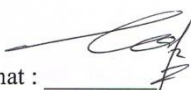
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

LEMBAR SKALA KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET

Tanggal : 22 Januari 2014

Tempat : Victory

Berilah tanda centang (✓) menurut anda sesuai kriteria yang ditampilkan oleh pemain bolabasket.

Nama Pengamat : Metasari Dian Nursanti Tanda Tangan Pengamat : 

NO	SUBJEK	Pengukuran Kreativitas															Skor Total
		Kelancaran (Fluency)					Keluwesan (Flexibility)					Originalitas (Originality)					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Rufan Pujianto	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14
2	Egar Danurian		✓		✓	✓	✓		✓		✓			✓		✓	8
3	Rendy Nurcahyo		✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓			✓		✓	9
4	Rizkaan Triadi		✓		✓	✓	✓		✓		✓		✓	✓	✓	✓	10
5	Tedi Permadi		✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓		✓	10
6	Reza Iman Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	13
7	Deni Febrianur		✓		✓	✓		✓	✓		✓			✓		✓	8
8	Bihennikson Damanik . L.		✓		✓	✓		✓	✓		✓			✓		✓	8
9	M . Arwani		✓		✓	✓		✓	✓		✓			✓		✓	8
10	Prayogi Setyo . W.	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	13
11	Bernadus Kuntahyo		✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓		✓		✓	9
12	Dedy Wahyu . P.		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
13	Ndaru Nur . Ap.		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	11
14																	
15																	

LEMBAR SKALA KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET

Tanggal : 22 Januari 2014

Tempat : GOR Victory

Berilah tanda centang (✓) menurut anda sesuai kriteria yang ditampilkan oleh pemain bolabasket.

Nama Pengamat : Arjo Rumbono Dewo Tanda Tangan Pengamat : 


NO	SUBJEK	Pengukuran Kreativitas															Skor Total
		Kelancaran (Fluency)					Keluwesan (Flexibility)					Originalitas (Originality)					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Rufan	✓		✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	10
2	Damanik	✓			✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓			7
3	Tedy	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓				✓	10
4	Yogi	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	12
5	Reza		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓	11
6	Ndaru	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓			✓		✓	10
7	Egar	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14
8	Calmyo		✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓			✓			7
9	Neddy	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓		11
10	Denny		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	11
11	Arwani		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓		✓	11
12	Rendy		✓		✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	10
13	Rizhan		✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓			✓		✓	9
14																	
15																	

LEMBAR SKALA KREATIVITAS BERMAIN BOLABASKET

Tanggal : 22 Januari 2019

Tempat : Victory

Berilah tanda centang (✓) menurut anda sesuai kriteria yang ditampilkan oleh pemain bolabasket.

Nama Pengamat : Rahmat Hardiyanto Tanda Tangan Pengamat : 

NO	SUBJEK	Pengukuran Kreativitas															Skor Total
		Kelancaran (Fluency)					Keluwesan (Flexibility)					Originalitas (Originality)					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Rufan Pujiyanto	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	13
2	Egar Danuriz		✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓		✓	9
3	Rendy Nurahyo	✓			✓	✓		✓	✓		✓		✓		✓		8
4	Rizwan Triadi				✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓		✓		7
5	Tedi Permadi			✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓		✓	9
6	Rera Iman Ramadhan	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓		✓	10
7	Deni Febrianur		✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓		✓	8
8	Bihenikson Damanik L.		✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓		✓	✓		9
9	M. Arasani		✓		✓	✓			✓		✓	✓		✓		✓	8
10	Pragogi Setgo. W.		✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓		✓	8
11	Bernadus Kusnawyo			✓	✓	✓				✓		✓		✓		✓	6
12	Dedy Wahyu. P.	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	12
13	Naru Nur. W.	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓		✓		✓		✓	10
14																	
15																	

HASIL PENELITIAN

No	Subjek	Aspek Kreativitas									JUMLAH
		Kelancaran (Fluency)			Keluwesan (Flexibility)			Originalitas (Originality)			
		R1	R2	R3	R1	R2	R3	R1	R2	R3	
1	Rufan Pujianto	5	5	3	4	5	3	5	3	4	12,3
2	Egar Danurian	3	3	5	3	3	4	2	3	5	10,3
3	Rendy Nurcahyo	3	3	3	4	3	3	2	3	4	9
4	Rizkan Triadi	3	1	4	3	3	3	4	3	2	8,7
5	Tedi Permadi	3	3	4	4	3	4	3	3	2	9
6	Reza Iman Ramadhani	5	4	4	4	3	5	4	3	2	11,3
7	Deni Febrianus	3	3	3	3	2	5	2	3	3	9
8	Bihenikson Damanik L.	3	3	1	3	3	4	2	3	2	8
9	M. Arwani	3	3	4	3	2	4	2	3	3	9
10	Prayogi Setyo W.	5	3	4	4	2	4	4	3	4	11
11	Bernadus Kuncahyo	3	2	4	3	1	2	3	3	1	7,3
12	Dedy Wahyu P.	4	5	4	4	3	4	5	4	3	12
13	Ndaru Nur W.	4	4	4	4	3	4	3	3	2	10,3

KELANCARAN (*Fluency*)

No	Subjek	Kelancaran (<i>Fluency</i>)			JMLH
		R1	R2	R3	
1	Rufan Pujianto	5	5	3	4,3
2	Egar Danurian	3	3	5	3,7
3	Rendy Nurcahyo	3	3	3	3
4	Rizkan Triadi	3	1	4	2,7
5	Tedi Permadi	3	3	4	3,3
6	Reza Iman Ramadhani	5	4	4	4,3
7	Deni Febrianus	3	3	3	3
8	Bihenikson Damanik L.	3	3	1	2,3
9	M. Arwani	3	3	4	3,3
10	Prayogi Setyo W.	5	3	4	4
11	Bernadus Kuncahyo	3	2	4	3
12	Dedy Wahyu P.	4	5	4	4,3
13	Ndaru Nur W.	4	4	4	4

KELUWESAN (*Flexibility*)

No	Subjek	Keluwesanan (<i>Flexibility</i>)			JMLH
		R1	R2	R3	
1	Rufan Pujiyanto	4	5	3	3,7
2	Egar Danurian	3	3	4	3,3
3	Rendy Nurcahyo	4	3	3	3,3
4	Rizkan Triadi	3	3	3	3
5	Tedi Permadi	4	3	4	3,6
6	Reza Iman Ramadhani	4	3	5	4
7	Deni Febrianus	3	2	5	3,3
8	Bihenikson Damanik L.	3	3	4	3,3
9	M. Arwani	3	2	4	3
10	Prayogi Setyo W.	4	2	4	3,3
11	Bernadus Kuncahyo	3	1	2	3
12	Dedy Wahyu P.	4	3	4	3,7
13	Ndaru Nur W.	4	3	4	3,7

ORIGINALITAS (*Originality*)

No	Subjek	ORIGINALITAS (<i>Originality</i>)			JMLH
		R1	R2	R3	
1	Rufan Pujiyanto	5	3	4	4
2	Egar Danurian	2	3	5	3,3
3	Rendy Nurcahyo	2	3	4	3
4	Rizkan Triadi	4	3	2	3
5	Tedi Permadi	3	3	2	2,7
6	Reza Iman Ramadhani	4	3	2	3
7	Deni Febrianus	2	3	3	2,7
8	Bihenikson Damanik L.	2	3	2	2,3
9	M. Arwani	2	3	3	2,7
10	Prayogi Setyo W.	4	3	4	3,7
11	Bernadus Kuncahyo	3	3	1	2,3
12	Dedy Wahyu P.	5	4	3	3,7
13	Ndaru Nur W.	3	3	2	2,7

Analisis Data

NO	Indikator	N	Mean	Median	Mode	Std. dev	Min.	Max.
1.	Kelancaran	13	3,231	3,000	3,0	0,7250	2,3	4,00
2.	Keluwesannya	13	3,231	3,000	3,0	0,7250	3,00	4,00
3.	Originalitas	13	2,615	3,000	2,0	0,6504	2,3	4,3
	Kreativitas	13	9,615	9,000	9,0	1,5566	7,3	12,3

Menentukan Range / Rentang Data (R) Kreativitas Bermain Bola Basket:

R = nilai maksimal – nilai minimal

$$= R$$

Menentukan Jumlah Interval Kelas (K):

$$K = 1 + 3,3 \times \log n$$

$$= 1 + 3,3 \times \log^{13}$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,11$$

$$= 1 + 3,66$$

$$= 4,66 = 5 \text{ (dibulatkan)}$$

Menentukan Panjang Kelas (P):

$$P = R : K$$

$$= R : 5 = X$$

Statistika Hasil Penelitian dengan SPSS

1. Kreativitas

Frekuensi

Statistics

Kreativitas

N	Valid	13
	Missing	0
Mean		9.615
Median		9.000
Mode		9.0
Std. Deviation		1.5566
Minimum		7.0
Maximum		12.0

Kreativitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	7.7	7.7	7.7
	8	2	15.4	15.4	23.1
	9	4	30.8	30.8	53.8
	10	2	15.4	15.4	69.2
	11	2	15.4	15.4	84.6
	12	2	15.4	15.4	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

2. Kelancaran

Frekuensi

Statistics

Kelancaran

N	Valid	13
	Missing	0
Mean		3.231
Median		3.000
Mode		3.0
Std. Deviation		.7250
Minimum		2.0
Maximum		4.0

Kelancaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	15.4	15.4	15.4
	3	6	46.2	46.2	61.5
	4	5	38.5	38.5	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

3. Keluwesan

Frekuensi

Statistics

Keluwasan

N	Valid	13
	Missing	0
Mean		3.231
Median		3.000
Mode		3.0
Std. Deviation		.7250
Minimum		2.0
Maximum		4.0

Keluwesan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	15.4	15.4	15.4
	3	6	46.2	46.2	61.5
	4	5	38.5	38.5	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

4. Originalitas

Frekuensi

Statistics

Originalitas

N	Valid	13
	Missing	0
Mean		2.615
Median		3.000
Mode		2.0 ^a
Std. Deviation		.6504
Minimum		2.0
Maximum		4.0

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Originalitas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	6	46.2	46.2	46.2
	3	6	46.2	46.2	92.3
	4	1	7.7	7.7	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

DOKUMENTASI



Dokumentasi Uji Coba



Dokumentasi Penelitian