

**KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWI KELAS X  
SMK NEGERI 2 PURWOREJO  
JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta untuk  
Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



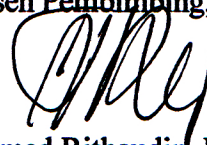
Oleh:  
Damar Purnasiwi Arifin  
08601244124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2012**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul “Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah” yang disusun oleh Damar Purnasiwi Arifin, NIM 08601244124 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 22 Juni 2012  
Dosen Pembimbing,



Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP 19810125 200604 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, 22 Juni 2012

Yang menyatakan,



Damar Purnasiwi Arifin

NIM. 08601244124

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah” yang disusun oleh Damar Purnasiwi Arifin, NIM 08601244124 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Juli 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M.Or	Ketua Penguji		20/7 2012
A.Erlina Listyarini, M.Pd	Sekretaris Penguji		24/7 2012
Heri Purwanto, M.Pd	Penguji I (Utama)		23/07 2012
F. Suharjana, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		25/07 2012

Yogyakarta, Juli 2012  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan



Ers. Kumpis Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 001



## MOTTO

1. Janganlah seperti ranting kering yang mudah patah. (Damar Purnasiwi Arifin).
2. Jangan mudah hanyut ke dalam kesuksesan sesaat yang mungkin akan membuat kesempatan berhasil menjadi lebih sempit, bahkan hilang. (Damar Purnasiwi Arifin).
3. Hanya orang takut yang bisa berani, karena keberanian adalah melakukan sesuatu yang ditakutinya. Maka, bila merasa takut, anda akan punya kesempatan untuk bersikap berani. (Mario Teguh).
4. *Mersudi Patitising Tindak Pusakaning Titising Hening.* (Merpati Putih).

## **PERSEMBAHAN**

Hasil karya perjuangan yang amat sederhana ini, penulis persembahkan kepada orang-orang yang punya makna istimewa bagi kehidupan penulis, mereka adalah:

1. Kedua Orangtuaku Bapak Kosim (Alm), dan Ibu Mariyam, yang selalu sabar membimbing dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga.
2. Saudaraku Asih Eka Prasetyaningtyas Nugraheni, Barkah Dwi Endah Yunitasari, Candra Tri Agung Pambudi, Nurkhabib yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
3. Ikhyana Aliqo yang selalu memberikan doa, motivasi dan selalu ada disaat suka maupun duka.
4. Teman-temanku seperjuangan PJKR D 08, khususnya Tukijo's Family dan teman KKN-PPL di SMK N 2 Purworejo 2011.
5. Anggota Pencak Silat PPS Betako Merpati Putih Kolat Kutowinangun dan Cabang Kebumen.

**KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWI KELAS X  
SMK NEGERI 2 PURWOREJO  
JAWA TENGAH**

Oleh:

Damar Purnasiwi Arifin

08601244124

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu belum diketahuinya kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK N 2 Purworejo Jawa Tengah. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan variabel kreativitas memainkan bola dan simpai. Metode yang digunakan adalah metode survai dengan memberikan tes dan pengukuran. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu seluruh siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah dengan jumlah total 384 siswa. Pengambilan sampel dengan cara *proportionate random sampling* dengan jumlah 96 siswi sebagai sampel. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi kreativitas siswi yang berisi macam-macam gerakan, yaitu 35 gerakan untuk bola, dan 15 macam gerakan untuk simpai. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi kreativitas yang diujikan dengan memberikan tes dan pengukuran kepada siswi dalam memainkan bola dan simpai.

Hasil penelitian kreativitas memainkan bola dan simpai yaitu ada 7 siswi yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif, kategori kreatif sebanyak 34 siswi, kategori cukup kreatif sebanyak 40 siswi, kategori kurang kreatif sebanyak 12 siswi, dan kategori sangat kurang kreatif sebanyak 3 siswi. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah termasuk ke dalam kategori “Cukup Kreatif.

Kata kunci: Kreativitas, bola dan simpai

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah” dapat diselesaikan.

Dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga terselesaikan, sepenuhnya berkat bantuan dari berbagai pihak yang dengan ikhlas dan keterbukaan hati telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan dan semangat yang sangat berarti, dan sudah sepantasnya sebagai rasa syukur dan hormat, di ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti kuliah di program Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
2. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi penyusunan skripsi ini.
3. Amat Komari, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga (POR) dan Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi dan nasihat.
4. Ahmad Rithaudin, M.Or., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, nasihat, dorongan dan motivasi, sehingga terselesaikanya skripsi ini.

5. Dra. Sri Mawarti, M.Pd., dan Yudanto, M.Pd., selaku *Expert Judgement* yang telah memberikan pengarahan-pengarahan dalam penyusunan instrumen penelitian.
6. Seluruh Bapak, Ibu dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuanya yang berguna dan bermanfaat bagi penulis serta memberikan fasilitas yang baik.
7. Drs. Suhirman, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Purworejo yang telah memberikan izin penelitian di sekolah SMK Negeri 2 Purworejo.
8. Drs.H. Sigit Nugroho, selaku pembimbing guru pendidikan jasmani di SMK Negeri 2 Purworejo, yang telah membantu dan menyumbangkan tenaganya dengan kerelaan hati .
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2008.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, atas bantuan yang telah diberikan, semoga amal baik tersebut dibalas oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Diharapkan, karya yang sederhana ini dapat menambah kepustakaan dan bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 22 Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL .....	i
JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Hakikat Kreativitas .....	10
a. Pengertian Kreativitas .....	10
b. Ciri-ciri Kreativitas .....	13
c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	16
d. Pengukuran Kreativitas .....	17
2. Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani .....	20

a.	Alat, Perkakas, dan Fasilitas .....	20
b.	Kegunaan Bola dan Simpai dalam Pembelajaran Penjas ...	22
c.	Karakteristik Siswi SMA/SMK .....	24
B.	Penelitian yang Relevan .....	35
C.	Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>
A.	Desain Penelitian .....	38
B.	Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	38
C.	Populasi dan Sampel .....	39
D.	Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian .....	39
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	39
2.	Deskripsi Waktu Penelitian .....	40
3.	Deskripsi Subyek Penelitian .....	40
E.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	40
1.	Instrumen Penelitian .....	40
2.	Teknik Pengumpulan Data .....	44
F.	Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	47
B.	Hasil Uji Lapangan .....	47
1.	Uji Kejenuhan .....	47
2.	Cara Penilaian, Pembobotan, dan Kriteria .....	48
C.	Data Hasil Penilaian .....	49
D.	Pembahasan .....	61
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>65</b>
A.	Kesimpulan .....	65
B.	Implikasi Penelitian .....	65
C.	Keterbatasan Penelitian .....	66
D.	Saran-Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Kisi-kisi instrumen tes kreativitas dalam memainkan bola dan sampai siswi kelas X SMK N 2 Purworejo .....	42
Tabel 2. Pengkategorian kreativitas siswi dalam memainkan bola dan sampai.....	46
Tabel 3. Pengkategorian Kreativitas berdasarkan Rentangan Norma. ....	49
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Normal Kreativitas Memainkan Bola .....	50
Tabel 5. Pengkategorian Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola.....	52
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Normal Kreativitas Memainkan Sampai ....	54
Tabel 7. Pengkategorian Kreativitas Memainkan Sampai .....	56
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Normal Kreativitas Memainkan Bola dan Sampai 54 .....	57
Tabel 9. Pengkategorian Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola dan Sampai.....	59



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Histogram Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola berdasarkan Kelas Interval Distribusi Frekuensi Normal.....	51
Gambar 2. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo.....	53
Gambar 3. Histogram Kreativitas Siswi dalam Memainkan Simpai berdasarkan Kelas Interval Distribusi Frekuensi Normal ....	55
Gambar 4. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo.....	56
Gambar 5. Histogram Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola dan Simpai berdasarkan Kelas Interval Distribusi Frekuensi Normal.....	58
Gambar 6. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat Pengantar untuk Pembimbing TAS .....	71
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS .....	72
Lampiran 3. Lembar Pengesahan Penelitian .....	73
Lampiran 3. Surat Permohonan dan Pernyataan Judgement.....	74
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian .....	80
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian .....	82
Lampiran 7. Data Hasil Ujicoba Instrumen .....	83
Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK N 2 Purworejo .....	84
Lampiran 9. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian .....	90
Lampiran 10. Data Output SPSS.....	93
Lampiran 11. Lembar Observasi Penelitian .....	96
Lampiran 12. Foto Dokumentasi Penelitian .....	100

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Suatu Lembaga pendidikan khususnya sekolah-sekolah, kebugaran menjadi salah satu tujuan utama pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes). Karena dengan tubuh yang bugar, siswa-siswi dapat beraktivitas dengan optimal. Di samping itu pendidikan jasmani juga menjadi media dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, mulai dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, dan mungkin menjadi salah satu mata pelajaran yang banyak digemari oleh peserta didik. Karena dengan pendidikan jasmani, tidak hanya kebugaranlah yang mereka peroleh melainkan hobi dan bakat dari masing-masing peserta didik juga dapat berkembang.

Proses pembelajaran penjasorkes tidak lepas dari fasilitas dan ketersediaan sarana dan prasarana (sarpras) penjasorkes. Bermain, olahraga, dan bentuk-bentuk aktivitas fisik lainnya seperti aktivitas luar kelas dan ekstra kurikuler juga pastinya sangat ditentukan oleh fasilitas yang ada di lembaga tersebut. Selain itu sarana dan prasarana penjasorkes yang memadai juga sangat diperlukan supaya kegiatan belajar mengajar pelajaran penjasorkes bisa berjalan dengan baik.

Suatu lembaga pendidikan khususnya sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana penjasorkes juga menjadi salah satu faktor dominan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Semakin lengkap sarana dan prasarana penjasorkes yang dimiliki suatu sekolah maka kesempatan untuk

mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran akan lebih besar dibandingkan sekolah yang mempunyai ketersediaan sarana dan prasarana penjasorkes yang serba terbatas. Sarana penjasorkes antara lain lembing, cakram, peluru, tongkat, bola sepak, bola voli, bola basket, dan lain sebagainya. Sarana pendukung yang lain juga sangat banyak, seperti net, raket, bat, pemukul, simpai, skipping, dan lain sebagainya, tetapi sarana pendukung tersebut biasanya jarang dimanfaatkan, padahal sebenarnya peralatan ini diperlukan dalam pembelajaran dan bisa menghasilkan sesuatu yang unik dan baru apabila dimanfaatkan dengan baik dengan kreativitas siswa masing-masing.

Selain sarana penjasorkes, prasarana pendidikan juga sangat mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani di suatu lembaga pendidikan khususnya sekolah. Prasarana dalam pendidikan jasmani antara lain yaitu matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, dll. Perkakas ini idealnya tidak dipindah-pindahkan agar tidak mudah rusak kecuali kalau memang tempatnya terbatas sehingga harus selalu bongkar pasang.

Keberhasilan proses pembelajaran juga tidak lepas dari keterkaitan atau interaksi antara guru dan peserta didik. Guru harus bisa memahami kemampuan awal peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang tidak melebihi kemampuan peserta didik. Selain itu guru juga harus bisa memahami keinginan-keinginan dan sifat peserta didik lebih dalam dengan cara mendekatkan diri kita dengan perhatian-perhatian yang

membuat peserta didik bisa merasa nyaman dan senang, dengan demikian materi pembelajaran secara perlahan akan lebih mudah diserap peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

SMK Negeri 2 Purworejo merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Purworejo yang dipilih peneliti menjadi lokasi pengambilan data karena menurut survei yang telah dilakukan peneliti, SMK Negeri 2 Purworejo merupakan sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana olahraga yang paling lengkap, dengan peserta didik yang sangat banyak di antara sekolah yang lainnya. SMK Negeri 2 Purworejo memiliki 4 jurusan, yaitu akuntansi (4 kelas), administrasi perkantoran (3 kelas), pemasaran (3 kelas), dan akomodasi perhotelah (2 kelas). Adapun jumlah siswa untuk masing-masing kelas yaitu 32 siswa. Perbandingan jumlah siswa tiap kelasnya yang sangat signifikan, yaitu dengan jumlah laki-laki kurang dari 5 siswa dari total 32 peserta didik, sehingga sekolah ini mempunyai karakter yang lebih spesifik dibandingkan dengan sekolah sekolah yang lainnya.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari metode-metode yang digunakan guru pendidikan jasmani untuk proses pembelajaran. SMK Negeri 2 Purworejo memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan sekolah-sekolah yang lain karena sebagian besar peserta didiknya adalah perempuan. Begitu juga dengan metode yang dipilih menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang bertujuan untuk menghindari siswa pasif dengan pembelajaran. Pada saat pelajaran praktek di lapangan guru pendidikan jasmani lebih

cenderung menggunakan metode demonstrasi, yaitu guru memberikan gambaran dan contoh-contoh terlebih dahulu kepada siswa, setelah siswa memahami baru beralih ke metode praktek, siswa mempraktekan apa yang telah dicontohkan oleh guru.

Sebagian besar siswa merasa senang dengan pembelajaran penjasorkes di lapangan karena bisa langsung mempraktekannya. Terutama pada materi pembelajaran permainan bola basket dan sepak bola. Hampir semua siswa-siswi bergerak aktif dalam permainan tersebut. Selain itu juga pada materi pembelajaran pengenalan lempar cakram. Siswa aktif bergerak dengan menggulirkan cakram ke tanah. Mereka saling berlomba jauh jauh satu dengan yang lainnya menggunakan aturan tertentu yang telah ditentukan guru sebelumnya. Tetapi keaktifan siswa tersebut hanya bertahan selama beberapa menit saja, setelah merasa lelah, keaktifan siswa menjadi berkurang dan tidak sigap seperti di awal pembelajaran. Setelah beberapa kali melakukan gerakan dan permainan, siswa dikomando untuk merapat dan melakukan evaluasi terkait gerakan-gerakan yang masih kurang benar. Tetapi guru juga harus memberikan pujian terhadap peserta didik yang sudah cukup bagus melakukan gerakan dengan tepuk tangan atau kata-kata pujian supaya peserta didik tersebut senang dan akan meningkatkan gerakan-gerakan yang benar, juga sebagai motivasi siswa-siswi yang lain untuk melakukan gerakan yang benar.

Kemudian pada pembelajaran teori di dalam kelas guru akan lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Guru memberikan penjelasan

secara detail terkait dengan materi yang diajarkan. Selain memberikan materi, guru juga melihat situasi dan kondisi peserta didik. Tetapi dalam pembelajaran penjasorkes di dalam kelas siswa laki-laki terlihat lebih pasif dibandingkan perempuan. Hal ini dikarenakan jumlahnya yang sedikit dibandingkan perempuan. Siswi terlihat sangat aktif di dalam kelas dengan bertanya mengenai materi yang belum bisa dipahami. Kemudian apabila peserta didik sudah cukup bosan dan mengantuk, guru memberikan permainan-permainan atau melakukan sesuatu yang membuat siswa tertarik untuk melihatnya sehingga siswa tertawa dan menjadi tidak cepat lelah.

Guru pendidikan jasmani di sekolah ini bisa dikatakan profesional karena mampu membuat siswa merasa senang, dan hasil akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai. Hal tersebut menunjukkan bahwa di SMK Negeri 2 Purworejo terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan guru.

SMK Negeri 2 Purworejo memiliki fasilitas yang cukup lengkap, mulai dari lapangan voli, lapangan bulutangkis, lapangan basket, lapangan tenis, dan lapangan sepak bola. Selain itu juga sarana dan prasarana yang cukup lengkap juga, antara lain yaitu bola besar (bola sepak, basket, voli, dan bola tangan), bola kecil (bola tenis, bola tenis meja), badminton, raket, tongkat, lembing, peluru, simpai, dan lain sebagainya. Tetapi dari alat dan fasilitas olahraga tersebut sebagian besar dalam keadaan yang kurang baik karena kurang diperhatikan.

Di dalam pelaksanaan pembelajaran terutama bola, dan simpai bisa dikatakan belum maksimal, akan tetapi apabila dimanfaatkan dengan

maksimal, dari kedua alat olahraga tersebut bisa menghasilkan gerakan-gerakan yang cukup banyak sesuai dengan kreativitas siswa masing-masing. Terutama pada materi pembelajaran yang menggunakan alat olahraga tersebut. Sebagai contoh dalam materi pembelajaran sepak bola yang menggunakan bola sebagai alat pembelajaran. Sebagian besar siswa-siswi mungkin hanya mengetahui beberapa teknik saja dalam permainan sepak bola, seperti teknik menggiring, passing bola, dan menendang bola. Padahal masih banyak sekali teknik yang belum diketahui seperti menggiring bola dengan kaki bagian dalam, dengan kaki bagian luar, passing dengan punggung kaki, dan lain sebagainya. Selain itu pemanfaatan bola tendang di luar permainan sepak bola juga masih banyak. Seperti pemanfaatan bola besar yang lainnya yang dapat digunakan sebagai alat untuk peregangan, bola diberikan ke temannya melewati atas kepala, kemudian bola besar juga bisa digunakan untuk latihan keseimbangan, blocking, smash dalam permainan bola voli, lempar tangkap bola, heading, dan lain sebagainya.

Pemanfaatan simpai yang biasanya sering digunakan pada materi pembelajaran senam, atletik, dan pembelajaran di luar sekolah. Pada pembelajaran senam simpai digunakan untuk peregangan otot pinggang, untuk permainan hula hoop, dan lain sebagainya. Pada pembelajaran atletik simpai dapat digunakan untuk latihan kelincahan, latihan kekuatan otot tangan, lompat lompat, dan lari. Selain itu simpai juga digunakan untuk latihan ketepatan, lari menggiring simpai, dan lari mengejar simpai untuk pembelajaran di luar sekolah.



Survai yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa bola besar dan simpai merupakan alat olahraga yang paling sering digunakan di dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah, maka dari itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam terkait dengan kreativitas siswi dalam bermain bola besar dengan menggunakan 3 bola besar dan simpai dengan ukuran diameter 1 sampai 1,5 meter. Semoga hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi peneliti dan semuanya yang membaca hasil dari penelitian ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya perawatan sarana dan prasarana olahraga menjadi penyebab rusaknya keadaan sarana dan prasarana penjasorkes yang ada di SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah.
2. Pembelajaran penjasorkes praktek di lapangan lebih diminati siswa-siswi SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah.
3. Belum diketahuinya kreativitas dalam memainkan bola dan simpai dalam suatu gerakan atau permainan siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih fokus maka penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan belum diketahuinya kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dengan memperhatikan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini adalah: “Seberapa besar kreativitas siswi kelas X dalam memainkan bola dan simpai dalam pembelajaran penjasorkes di SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah.”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui seberapa besar kreativitas siswi kelas X dalam memainkan bola dan simpai di SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan mengetahui kreativitas siswi kelas X dalam memainkan bola dan simpai di SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah maka dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

Dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan baik untuk proses pembelajaran maupun untuk prestasi cabang-cabang olahraga.

##### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi Siswa, dapat mengetahui kreativitas yang dimiliki sehingga dapat menjadi penambahan wawasan siswa.
- b. Bagi Guru, sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan tugas mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

- c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan program-program sekolah kedepan, dalam bidang olahraga khususnya.
- d. Bagi Masyarakat, dapat dijadikan sebagai informasi bahwa kreativitas siswi memang perlu diperhatikan sebagai pengembangan jiwa kreatif siswi.
- e. Bagi Peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman dan bisa mengetahui kreativitas siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah dalam memainkan bola dan simpai, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian yang sejenis selanjutnya.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Hakikat Kreativitas**

##### **a. Pengertian Kreativitas**

Menurut Utami Munandar dkk (1984: 7) kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan menurut Slameto (1995: 145) pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Dalam dunia pendidikan memang sangat dibutuhkan guru yang berkualitas, guru yang ulet dan kreatif, terutama guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani harus memiliki jiwa yang kreatif karena berhasil atau tidaknya proses pembelajaran ditentukan oleh guru pendidikan jasmani itu sendiri yang didukung keadaan sarana dan prasarana yang mempunyai peran sangat penting pula. Kreativitas guru pendidikan jasmani sangat dibutuhkan disuatu lembaga pendidikan yang mempunyai keadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang terbatas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan.

Menurut W.J.S Poerwadarminta (Wisnu Dwi Saputra 2011: 16) kreativitas berasal dari kata “kreatif” yang memiliki daya cipta, atau

kemampuan untuk mencipta. Sedangkan menurut Hurlock, Elisabeth B. (1993: 4) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, kreativitas mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru yang mungkin mencakup pembentukan kolerasi baru.

Tidak ada satu pun pernyataan yang dapat diterima secara umum mengenai mengapa suatu kreasi timbul. Selain itu kreativitas digunakan untuk mengacu pada pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya untuk menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang berbeda dari sebelumnya. Selain itu juga dibutuhkan kreativitas dari siswa itu sendiri untuk mendukung keberhasilan proses pendidikan jasmani.

Kreatif adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru, dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan, Hari Amirullah Rachman (Wisnu Dwi Saputra, 2011: 18).

Untuk menciptakan jiwa, ide, dan gagasan-gagasan yang kreatif diperlukan latihan yang cukup lama, seperti pada saat sekolah dasar

kita dibekali ilmu pengetahuan yang menjadi dasar untuk berkreasi, karena di dalam sekolah dasar kita juga dilatih untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada. Hal ini juga bukan berarti semakin banyak pengalaman dan pengetahuan seseorang semakin kreatif. Pengalaman dan pengetahuan memang untuk mendukung seseorang berkreasi, tetapi hanya dari segi tertentu saja. Seseorang yang berpendidikan pasti akan berbeda kreatifitasnya dalam menyelesaikan masalah. Orang berpendidikan menggunakan pertimbangan yang matang dan dikaitkan dengan teori dan logika untuk menyelesaikan masalah dan berkreasi, tetapi seseorang yang tidak berpendidikan menggunakan logika dan kebiasaan-kebiasaan tanpa mempertimbangkan dengan hal-hal yang lainnya, hasilnya pun pasti akan berbeda dengan orang yang berpendidikan.

Kreativitas dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, baik di dalam lingkup masyarakat, keluarga maupun pendidikan. Kreativitas diperlukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang belum pernah ada. Bisa juga memodifikasi sesuatu yang telah ada sebelumnya menjadi lebih baru dan berbeda dari sebelumnya. Dengan demikian hasil dari kreativitas tersebut menjadi lebih bermanfaat dan efisien. Sebagai contoh di dalam pembelajaran yang menggunakan fasilitas dari sekolah yang terbatas akan memerlukan kreativitas yang lebih untuk keberhasilan proses pembelajaran. Guru penjas harus kreatif dalam memodifikasi fasilitas dari sekolah

tersebut yang terbatas. Misalnya guru memperkecil ukuran lapangan sepak bola menjadi permainan futsal, membuat bola dari kain bekas atau kertas bekas apabila di sekolah tersebut tidak memiliki bola.

Kreativitas memiliki nilai yang sangat tinggi, baik di dalam masyarakat, keluarga, lingkungan kerja, tempat bermain, maupun lingkup pendidikan. Pada dasarnya manusia memiliki kesempatan yang sama untuk berkreasi menciptakan sesuatu yang baru, tetapi hanya orang-orang tertentu yang bisa memanfaatkan kesempatan tersebut untuk berkreasi menjadi orang yang berkreasi, tetapi itu juga belum cukup untuk menjadi orang yang kreatif. Harus ada jiwa pantang meyerah dan selalu mencoba untuk bisa menjadi orang yang kreatif.

Kreativitas merupakan sesuatu yang unik dan tidak mudah memperoleh jiwa yang kreatif. Oleh karena itu perlu adanya latihan terus menerus untuk menghasilkan karya cipta yang baru dan lebih bermanfaat.

#### **b. Ciri-ciri kreativitas**

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada indikator-indikator yang menyebabkan seseorang itu disebut kreatif. Indikator yang bisa menjadi ciri dari kreativitas dapat diamati dalam dua aspek yakni aspek aptitude dan nonaptitude. Ciri-ciri aptitude adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, sedangkan ciri-ciri nonaptitude adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau

perasaan. Ciri-ciri kreativitas menurut Utami Munandar, (1984: 71)

adalah sebagai berikut:

- 1) Rasa ingin tau yang luas dan mendalam.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.
- 4) Bebas dalam menyampaikan pendapat.
- 5) Memiliki rasa keindahan yang dalam.
- 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni.
- 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang.
- 8) Memiliki rasa humor yang luas.
- 9) Mempunyai daya imajinasi.
- 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Anak kreatif adalah anak yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Perkembangan kemampuan dan kecerdasannya, sering kali membuatnya bersikap dan berperilaku cukup aktif, banyak bergerak dan bersuara. Hal ini sering pula diidentifikasi sebagai kenakalan oleh banyak orang tua. Padahal, aktivitas dan mobilitasnya yang berlebih merupakan wujud kemampuan berpikirnya yang serba ingin tahu. Seperti ciri-ciri kepribadian orang yang kreatif menurut Utami Munandar, dkk (Wisnu Dwi Saputra, 2011: 21) adalah sebagai berikut:

- 1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- 2) Mempunyai minat yang luas.
- 3) Bebas dalam berpikir.
- 4) Bersifat ingin tau.
- 5) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru.
- 6) Percaya pada diri sendiri.
- 7) Berani mengambil resiko.
- 8) Penuh dengan semangat.
- 9) Berani dalam mendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik, dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya).



Kreativitas memang suatu hal yang tidak mudah didapat dan dimiliki seseorang. Hanya orang-orang yang memiliki ciri-ciri di atas yang bisa disebut seorang yang kreatif. Orang yang kreatif akan terbiasa bekerja keras untuk mengembangkan kreativitasnya menjadi sesuatu yang lebih baru dan dapat dimanfaatkan menjadi lebih baik dan efisien. Orang yang kreatif juga akan selalu berpikir untuk membuat hal-hal baru yang belum pernah ada sebelumnya dan akan lebih mudah menyelesaikan segala persoalan-persoalan yang mungkin tidak mudah diselesaikan orang lain.

Karakteristik individu yang kreatif memang memiliki kepribadian yang lebih kompleks dibanding orang lain. Jika kepribadian orang biasa pada umumnya memiliki kecenderungan ke arah tertentu, maka kepribadian orang kreatif terdiri dari sifat-sifat berlawanan dengan orang biasa, tapi di sisi lain juga hidup berdampingan dalam satu tubuh. Karakteristik dari orang-orang yang kreatif menurut Hari Amirullah Rachman (Wisnu Dwi Saputra, 2011: 22) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak pandai tetapi cerdas.
- 2) Selalu mempunyai ide yang baru.
- 3) Mempunyai imej diri yang positif.
- 4) Selalu termotivasi untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Sensitif terhadap lingkungan di sekitarnya.
- 6) Membuat banyak alternatif pemecahan masalah.
- 7) Fleksibel dan selalu melihat makna dan implikasi dari masalah yang akan dipecahkan.

### c. Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Menurut Rogers (Utami Munandar, 2002: 117), faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

#### 1) Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik).

Setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreaitivitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. Hal ini juga didukung oleh pendapat Utami Munandar (2002: 117) yang menyatakan individu harus memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan sesuatu atas keinginan dari dirinya sendiri, selain didukung oleh perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan.

#### 2) Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

Utami Munandar (2002: 119) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada

lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.

Kreativitas memang sangat sulit didapat, kecuali orang-orang yang mempunyai kemampuan lebih dalam mengatasi segala hal.

Kreativitas juga didapat dari belajar dan pengalaman-pengalaman yang telah didapat dari kehidupan sehari-hari, maka dari itu kreativitas memiliki faktor-faktor yang menentukan seseorang untuk berkreasi. Salah satu faktor yang menentukan yaitu keadaan yang kurang mendukung.

#### **d. Pengukuran Kreativitas**

##### 1) Pengukuran

Pengukuran atau *measurement* pada hakikatnya adalah membandingkan sesuatu dengan atau atas dasar ukuran tertentu (Anas Sudijono, 2001: 4). Definisi tersebut mengandung makna apabila kita akan mengukur sesuatu berarti harus ada ukuran yang sudah jelas. Ditambahkan menurut Nurhasan (2000: 104) pengukuran adalah suatu proses untuk mendapatkan data secara objektif, kuantitatif, dan hasilnya dapat diolah secara statistika. Suatu ciri dari pengukuran meliputi hasil-hasil atau bentuk angka atau skor yang hasilnya dapat diolah secara statistik.

##### 2) Pengukuran kreativitas

Pengukuran-pengukuran kreativitas dapat dibedakan atas pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya.

Menurut Dedi Supriadi (1994: 24) ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu:

a) Analisis obyektif terhadap perilaku kreatif

Pendekatan obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Metode ini tidak cukup memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas

b) Pertimbangan subyektif

Pendekatan ini dalam melakukan pengukurannya diarahkan kepada orang atau produk kreatif. Cara pengukurannya menggunakan pertimbangan-pertimbangan peneliti. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjaring orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli.

c) Inventori kepribadian

Pendekatan inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau korelat-korelat kepribadian yang berhubungan dengan

keaktivitas. Kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku. Alat ukurnya yaitu dengan Skala Sikap Kreatif untuk mengidentifikasi perbedaan-perbedaan karakteristik orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan orang-orang yang kreativitasnya rendah.

d) Inventori biografis

Pendekatan ini digunakan untuk mengungkapkan berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadinya, lingkungannya, serta pengalaman-pengalaman kehidupannya.

e) Tes kreativitas.

Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Hasil tesnya dikonversikan ke dalam skala tertentu sehingga menghasilkan CQ (*creative quotient*) yang analog dengan IQ (*intelligence quotient*) untuk inteligensi.

Kreativitas merupakan suatu hal yang tidak mudah didapat. Orang memiliki kreativitas yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Seperti kreativitas dalam bermain bola antara siswa yang satu dengan yang lainnya pasti akan berbeda. Dengan demikian tes pengukuran untuk kreativitas hanya bisa dilakukan dengan tes langsung secara praktek untuk menghasilkan hasil

yang valid. Siswa di panggil satu persatu menurut presensi untuk masuk ke dalam ruangan tertutup yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah masuk ruangan, siswa dikomando untuk memainkan bola dan simpai sesuai dengan kreativitasnya selama waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Misalnya bola dimainkan untuk permainan bola basket yang di dalamnya meliputi *chess pass*, *bounce pass*, *over head pass*, *dribbling*, *shooting*, dan lain sebagainya. Bisa juga diaplikasikan ke dalam permainan bola voly, sepak bola, bola tangan, dan lain sebagainya. Selain itu bola juga bisa digunakan untuk membantu pemanasan dan aktivitas-aktivitas yang lain. Gerakan-gerakan yang dilakukan siswa dicatat dan dikoreksi berdasarkan daftar gerakan yang telah ditentukan. Semakin banyak gerakan yang dihasilkan maka akan semakin baik kreativitas siswa tersebut.

## **2. Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani**

### **a. Alat, Perkakas, dan Fasilitas**

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) Sarana atau alat adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan, dibawa, bahkan oleh pelakunya atau peserta didik. Contoh sarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu: net, raket, bat, pemukul, bola, simpai, dan lain sebagainya. Sarana sangat penting sebagai pendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani. Seperti simpai, walaupun tidak bisa dilihat secara

langsung kegunaan simpai dalam proses pembelajaran tetapi alat tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran senam, terutama senam yang menggunakan alat. Selain itu simpai juga bisa digunakan sebagai alat untuk membantu dalam pemanasan seperti peregangan, lompat-lompat, lari mengejar simpai, dan lain sebagainya. Harapannya dengan sarana yang baik siswa akan bergerak lebih aktif, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai.

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) Prasarana atau perkakas adalah sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Mudah dipindah tetapi berat atau sulit. contoh: matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, dll. Perkakas ini idealnya tidak dipindah-pindahkan agar tidak mudah rusak kecuali kalau memang tempatnya terbatas sehingga harus selalu bongkar pasang. Menurut Soepartono (2000: 5) prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses. dalam olahraga prasarana diidentifikasi sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen.

Di suatu lembaga pendidikan prasarana pendidikan jasmani sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Seperti lapangan sepak bola, gedung olahraga, hall senam, dan lain sebagainya yang kadang kurang standar. Untuk itu dalam pengadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani tentunya sesuai dengan persyaratan yang

standard. Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 16) persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani antara lain: aman, mudah dan murah, menarik, mamacu untuk bergerak, sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan tujuan, tidak mudah rusak, dan sesuai dengan lingkungan. Tujuan diadakannya sarana dan prasarana adalah untuk memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani dan memungkinkan pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani.

#### **b. Kegunaan Bola dan Simpai dalam Pembelajaran Penjas**

##### 1) Fungsi Bola

Bola merupakan alat olahraga yang sudah tidak asing lagi karena kegunaannya di dalam pembelajaran yang sangat penting. Di dalam pembelajaran Penjasorkes bola digunakan untuk beberapa materi ajar yang sangat disukai siswa, seperti permainan sepak bola, bola basket, voli, dan lain sebagainya. Bola juga menjadi salah satu cabang olahraga yang paling mendunia, dimulai dari lapisan ekonomi kelas bawah, menengah, dan atas menyukai cabang olahraga yang menggunakan bola. Selain itu di dunia pendidikan hampir semua sekolah di Indonesia memiliki bola sebagai salah satu alat olahraga yang menjadi favorit siswa. Seperti yang ada di SMK N 2 Purworejo, walaupun sebagian besar peserta didiknya berjenis kelamin perempuan tetapi hampir semua peserta didiknya menyukai pembelajaran penjas yang menggunakan bola,



seperti yang tercantum dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar (SK-KD) sebagai berikut: 1) Mempraktikkan berbagai ketrampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. 2) Mempraktikkan ketrampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri. Dari SK-KD di atas maka kemungkinan materi pembelajaran yang diterapkan yaitu sepak bola, bola basket, bola voli, dan bola tangan. Selain itu juga ada materi yang menggunakan bola kecil seperti tenis meja dan tenis lapangan.

Teknis penggunaan bola dalam pembelajaran juga berbeda-beda tergantung dengan fungsi dan tujuannya. Dalam permainan bola basket bola bisa di pantul (*bounce pass*), *over head pass*, *chess pass*, *shooting*, dan *dribbling*. Dalam bola voli bola bisa untuk pasing atas, pasing bawah, *smash*, *block*, dan lain sebagainya. Begitu juga apabila diaplikasikan ke dalam permainan sepak bola, bola tangan, dan lain sebagainya. Bola kecil bisa digunakan untuk sasaran ketepatan, keseimbangan, dan lain sebagainya. Kemudian selain di dalam materi pembelajaran bola juga bisa dimanfaatkan untuk membantu peregangan, untuk sasaran ketepatan, latihan keseimbangan, dan outbone.

## 2) Fungsi simpai

Selain bola, simpai juga merupakan alat olahraga yang mempunyai manfaat lebih dibandingkan alat olahraga lain. Walaupun tidak bisa dilihat secara langsung kegunaan simpai dalam proses pembelajaran tetapi simpai mempunyai manfaat yang sangat banyak, terutama dalam materi pembelajaran senam yang menggunakan alat. Selain itu simpai bisa digunakan untuk permainan hula hoop, alat peregangan pada saat pemanasan, sebagai sasaran ketepatan dalam suatu permainan, sebagai alat dalam latihan lompat, sebagai alat untuk latihan kelincahan, dan lain sebagainya.

### c. Karakteristik Siswi SMA/SMK

Setiap manusia mempunyai karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan fase atau tingkatannya. Karakteristik siswi SMA/SMK termasuk di dalam fase remaja yang merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Sementara menurut Salzman (Syamsu Yusuf, 2004: 185) mengemukakan bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*) terhadap orang tua ke arah kemandirian individu itu sendiri (*independence*), terjadi minat-minat seksual, perenungan diri, dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral.

Karakteristik perkembangan remaja juga meliputi beberapa hal, antara lain yaitu:

1) Perkembangan Fisik

Dalam hal ini sudah diketahui bahwa masa remaja merupakan salah satu masa yang rentang terhadap kehidupan individu itu sendiri, dimana dalam hal ini terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Pada masa remaja jelas terjadi perbedaan yang sangat besar dari fase sebelumnya. Hal ini nampak jelas pada perubahan bentuk hidung, kaki, tangan, dan badan. Pada masa remaja akhir, proporsi individu mencapai proporsi tubuh orang dewasa dalam semua bagiannya.

Dalam perkembangan seksual remaja ditandai dengan dua ciri, yaitu ciri-ciri seks primer dan ciri-ciri seks sekunder. Uraian lebih lanjut sebagai berikut:

a) Ciri-ciri Seks Primer

Remaja pria ditandai dengan pertumbuhan testis secara cepat, yaitu pada tahun pertama dan kedua, kemudian tumbuh secara lambat dan mencapai kematangan pada usia 20 atau 21 tahun. Sedangkan remaja wanita ditandai dengan bertumbuhnya rahim, vagina, dan ovarium secara cepat. Biasanya juga dalam fase ini perempuan mengalami menstruasi dan perkembangan seks sekunder. Pada masa ini (sekitar usia

11-15 tahun), untuk menstruasi yang pertama kalinya pertama kalinya.

b) Ciri-ciri Seks Sekunder

Pada ciri ini biasanya pria maupun wanita mengalami tumbuhnya rambut pubik, bulu di sekitar kemaluan dan ketiak, bertambahnya besar buah dada untuk wanita, bertambah besarnya pinggul, terjadi perubahan suara, tumbuh kumis untuk pria, tumbuh jakun untuk pria.

2) Perkembangan Kognitif (Intelektual)

Pada perkembangan intelektual, proses berpikir akan lebih bersifat hipotesis dan abstrak, serta sistematis dan ilmiah dalam memecahkan masalah dari pada berpikir konkrit. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sigelman dan Shaffer (Syamsu Yusuf, 2004: 195) bahwa remaja pada saat menginjak umur 12 tahun sudah mampu berpikir secara benar dalam memecahkan masalah, tetapi tidak setrampil remaja yang lebih tua usianya yang menunjukkan wawasan yang luas terhadap masalah tersebut.

Menurut Adam dan Gullotta (Syamsu Yusuf, 2004: 195), ada lima hal pokok yang berkaitan dengan perkembangan berpikir operasi formal, yaitu:

- a) Berlainan dengan cara berpikir anak-anak, yang tekanannya kepada kesadarannya sendiri disini dan sekarang (*here-and-now*), cara berpikir remaja berkaitan erat dengan dunia

kemungkinan (*world of possibilities*). Remaja sudah mampu membedakan mana yang nyata dengan yang abstrak dan mungkin.

- b) Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.
- c) Remaja dapat memikirkan tentang masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- d) Remaja menyadari tentang aktivitas kognitif dan mekanisme yang membuat proses kognitif itu efisien atau tidak efisien, serta menghabiskan waktunya untuk mempertimbangkan pengaturan kognitif internal tentang bagaimana dan apa yang harus dipikirkannya. Dengan demikian, intropeksi (pengujian diri) menjadi bagian sehari-hari.
- e) Berpikir operasi formal memungkinkan terbukanya topik-topik baru, dan ekspansi (perluasan) berpikir. Horizon cara berpikirnya semakin meluas, bisa meliputi aspek agama, keadilan, moralitas, dan identitas.

Perkembangan kognitif pada fase siswa (remaja) ini sebaiknya dikaitkan dengan implikasi pendidikan supaya remaja atau siswa bisa menambah wawasannya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang otak untuk berpikir, mengajak dialog atau diskusi, mencurahkan

pendapat, dan lain sebagainya. Dengan demikian perkembangan intelektual siswa (remaja) akan berkembang dengan baik. Kreativitas juga akan berkembang seiring dengan perkembangan kognitif anak. Remaja akan berpikir lebih banyak untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Secara tidak langsung anak melatih berpikir terus menerus untuk menemukan sesuatu yang baru atau memodifikasi jawaban-jawaban yang telah ada sebelumnya menjadi lebih luas.

### 3) Perkembangan Emosi

Fase remaja merupakan fase puncak emosionalitas, yaitu dimana emosional berkembang dengan pesat. Dalam perkembangan remaja awal, perkembangan emosionalnya menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai keadaan dan situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung/marah, mudah sedih/murung); sedangkan remaja akhir sudah mampu mengendalikan emosinya.

Hal ini juga diperkuat dengan pendapat dari Elisabeth B. Hurlock (Syamsu Yusuf, 2004: 197) yang menyatakan bahwa remaja 14 tahun sering kali mudah marah, mudah terangsang, dan emosinya cenderung meledak, tidak berusaha mengendalikan perasaannya. Sebaliknya remaja 16 tahun mengatakan bahwa

mereka tidak mempunyai keprihatinan. Mereka lebih bisa meredam amarah yang muncul dari keadaan dan situasi sosial seiring dengan berakhirnya awal masa remaja.

Mencapai kematangan emosi remaja memang sesuatu yang sangat sulit bagi siswa. Dalam hal ini terdapat dua pilihan yang akan berakibat fatal apabila salah dalam memilih langkah. Perkembangan emosi remaja tersebut juga tidak lepas dari pengaruh dari dalam dan luar diri remaja atau siswa tersebut. Pengaruh dari dalam berupa kurangnya keimanan dan ketakwaan siswa tersebut. Sedangkan pengaruh dari luar yaitu pengaruh dari teman, lingkungan tempat tinggal, kasih sayang dari orang tua, dan lain sebagainya.

Pada fase siswa atau remaja sering sekali salah dalam menentukan pilihan dalam menghadapi ketidaknyamanan emosional tersebut. Mereka sering mereaksikannya dengan sesuatu yang negatif untuk menutupi kelemahan dirinya. Misalnya dengan melawan dengan keras kepala, bertengkar, dan berkelahi, melarikan diri dari keadaan, melamun, pendiam, meminum minuman keras, dan lain sebagainya. Berbeda dengan remaja yang dalam proses perkembangan emosionalnya berada pada tahap yang kondusif, cenderung akan memperoleh perkembangan emosionalnya secara matang, terutama pada fase remaja akhir. Hal ini ditandai dengan perasaan simpati terhadap sesuatu, timbul rasa

kasih sayang, senang menolong, menghargai orang lain, dan lain sebagainya.

#### 4) Perkembangan Sosial

Dalam hal ini siswa atau remaja mengalami perkembangan sosial, yaitu siswa mulai memahami orang lain, yaitu siswa memahami orang lain sebagai individu yang unik, bahkan menyangkut sifat-sifat pribadi, minat, dan perasaan orang lain. Pemahaman tersebut akan mendorong siswa untuk lebih mengenali orang lain, berhubungan sosial, bahkan terhadap lawan jenis. Remaja akan mengalami perkembangan sifat, yaitu kecenderungan untuk menyerah dan mengikuti opini, keinginan orang lain, dan lain sebagainya. Tidak heran kalau siswa yang lebih cenderung berperilaku negatif apabila lingkungan teman berperilaku yang negatif, tetapi apabila dalam lingkungan pergaulannya adalah siswa-siswa yang memiliki kepribadian dan sifat positif maka siswa tersebut juga cenderung akan mengikuti pergaulan teman-temannya.

Karakteristik penyesuaian sosial siswa atau remaja baik di dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial remaja tersebut. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat dari Alexander A. Schneiders (Syamsu Yusuf, 2004: 199) yang menyatakan bahwa karakteristik



penyesuaian sosial remaja atau siswa meliputi tiga lingkungan, yaitu:

a) Di Lingkungan Keluarga.

- 1.1) Menjalin hubungan yang baik dengan para anggota keluarga (orang tua dan saudara).
- 1.2) Menerima otoritas orang tua (mau menaati peraturan yang ditetapkan orang tua).
- 1.3) Menerima tanggung jawab dan batasan-batasan (norma) keluarga.
- 1.4) Berusaha untuk membantu anggota keluarga, sebagai individu maupun kelompok dalam mencapai tujuan.

b) Di Lingkungan Sekolah

- 1.1) Bersifat respek dan mau menerima peraturan-peraturan yang telah ditetapkan sekolah.
- 1.2) Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah.
- 1.3) Menjalin persahabatan dengan teman-teman di sekolah.
- 1.4) Bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah, staf lainnya.
- 1.5) Membantu sekolah dalam merealisasikan tujuan-tujuan.

c) Di Lingkungan Masyarakat

- 1.1) Mengakui dan respek terhadap hak-hak orang lain.

- 1.2) Memelihara jalinan persahabatan dengan orang lain.
- 1.3) Bersikap simpati dan altruis terhadap kesejahteraan orang lain.
- 1.4) Bersikap respek terhadap nilai-nilai, hukum, tradisi, dan kebijakan-kebijakan masyarakat.

Pendapat di atas memberikan gambaran bahwa karakteristik perkembangan sosial memang sangat penting pada fase remaja atau siswa. Karena di fase ini merupakan fase yang menjadi pilihan dari siswa itu sendiri.

#### 5) Perkembangan Moral

Perkembangan moral merupakan kelanjutan dari perkembangan sosial, yaitu setelah siswa atau remaja menjalin hubungan sosial dengan teman, guru, orang tua, dan lain sebagainya yang menumbuhkan moralitas remaja dinilai lebih matang dibandingkan pada saat fase anak-anak. Siswa atau remaja sudah lebih mengenal tentang nilai-nilai moral atau konsep-konsep moralitas, keadilan, kesopanan, dan lain sebagainya. Tetapi hal tersebut juga akan berbeda antara siswa satu dengan yang lainnya yang disebabkan dengan faktor penentu yang beraneka ragam pula.

Seperti pendapat dari Adam dan Gullotta (Syamsu Yusuf, 2004: 200) terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa orang tua mempengaruhi moral remaja, yaitu sebagai berikut.

- a) Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat moral remaja dengan tingkat moral orang tua, Haan Langer dan Kohlberg (Syamsu Yusuf, 2004: 200).
- b) Ibu-ibu remaja yang tidak nakal mempunyai skor yang lebih tinggi dalam tahapan nalar moralnya dari pada ibu-ibu yang anaknya nakal; dan remaja yang tidak nakal mempunyai skor yang lebih tinggi dalam kemampuan nalar moralnya dari pada remaja yang nakal, Hudgins dan Prentice (Syamsu Yusuf, 2004: 200).
- c) Terdapat dua faktor yang dapat meningkatkan perkembangan moral anak remaja, yaitu (a) orang tua yang mendorong anak untuk berdiskusi secara demokratik dan terbuka mengenai berbagai isu, dan (b) orang tua yang menerapkan disiplin terhadap anak dengan teknik berpikir induktif, Parikh (Syamsu Yusuf, 2004: 200).

Pembahasan di atas membuktikan bahwa perkembangan moral dipengaruhi oleh beberapa faktor, mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat, tetapi hal faktor yang paling berpengaruh adalah orang tua. Orang tua mempunyai peran sangat penting dalam perkembangan moral anak karena anak akan meniru kebiasaan-kebiasaan dari orang tua secara langsung dan tidak langsung.

#### 6) Perkembangan Kepribadian

“Kepribadian merupakan sistem yang dinamis dari sifat, sikap, dan kebiasaan yang menghasilkan tingkat konsistensi respon individu yang beraneka ragam, Pikunas (Syamsu Yusuf, 2004: 200).” Sifat kepribadian seorang siswa atau remaja mencerminkan perkembangan fisik, seksual, emosional, sosial, kognitif, dan nilai-nilai. Dalam fase remaja ini merupakan fase penting dalam perkembangan kepribadian siswa, yang biasa disebut juga dengan masa pencarian jati diri. Pencarian jati diri ini yang akan menjadi dasar menuju fase berikutnya, yaitu fase dewasa. Siswa pada fase ini juga akan merasa bingung tentang siapa dirinya dan mau apa dirinya dalam kehidupannya.

Menurut Anita E. Woolfolk (Syamsu Yusuf, 2004: 201) identitas diri itu merujuk kepada “pengorganisasian atau pengaturan dorongan-dorongan, kemampuan-kemampuan, dan keyakinan-keyakinan ke dalam citra diri secara konsisten yang meliputi kemampuan memilih dan mengambil keputusan baik menyangkut pekerjaan, orientasi seksual, dan filsafat hidup.”

Siswa atau remaja akan mengalami kebingungan (*confusion*) apabila tidak bisa mengintegrasikan aspek-aspek pilihan dari suatu permasalahan. Setelah menentukan pilihannya, remaja harus konsisten berperilaku sesuai dengan pilihannya.

#### 7) Perkembangan Kesadaran Beragama

Pada fase remaja atau siswa akan tumbuh kesadaran untuk memiliki keyakinan tentang Tuhan. Hal ini didasari pada perkembangan cara berpikir dan perkembangan yang terjadi pada fase sebelumnya. Kemampuan berpikir secara abstrak siswa akan memungkinkan untuk dapat mentransformasikan keyakinan beragama. Hal ini berawal dari rasa kebingungan siswa itu sendiri tentang asal mula kehidupan yang mungkin muncul pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan ada atau tidaknya Tuhan, Siapa yang menciptakan manusia, untuk apa manusia diciptakan, dan lain sebagainya.

### **3. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Dwi Saputro Tahun 2011 berjudul "Pengembangan Tes Kreativitas Calon Guru Penjasorkes dalam Memanfaatkan Bola, Tongkat, dan Simpai (*Hoop*).” Penelitian ini menggunakan reliabilitas eksternal karena menggunakan teknik tes *re-test* (tes ulang) dan hanya menyusun satu perangkat instrumen saja. Subjek penelitian sebanyak 15 orang dengan melakukan uji reliabilitas sebanyak 2 kali dengan rentang waktu kurang lebih satu minggu.

Adapun item instrumen tes memanfaatkan bola yaitu semua aktivitas yang menggunakan bola besar seperti dribble, menendang bola, blocking, lempar tangkap bola, dan lain sebagainya. Tes untuk memanfaatkan tongkat yaitu seperti lari estafet, latihan keseimbangan, lompat jangkit, latihan dasar lompat gawang, pemanasan menggunakan tongkat. Tes

memanfaatkan simpai seperti peregangan, lari mengejar simpai, lompat-lompat, latihan ketepatan, dan latihan kekuatan tangan.

Hasil penelitian yaitu telah menghasilkan suatu instrumen tes untuk mengukur kreativitas dalam memanfaatkan bola, tongkat, dan simpai.

#### **4. Kerangka Berpikir**

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah. Membutuhkan waktu yang lama dan jiwa yang tidak mudah putus asa untuk menjadi orang yang kreatif. Untuk itu tidak heran lagi kalau kreatif memang sesuatu yang mempunyai nilai tersendiri.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (penjas), tidak lepas dari kemampuan guru untuk berkreasi merubah keadaan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal ini juga berhubungan dengan minat siswa juga terhadap proses pembelajaran penjas di sekolah tersebut. Selain guru peserta didik juga dituntut untuk bergerak aktif berkreasi supaya pembelajaran penjas juga bisa berjalan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Seperti pemanfaatan bola dan simpai yang diharapkan siswa bisa melakukannya dengan gaya yang berbeda supaya lebih kreatif. Tingkat

keaktivitas siswa dapat dinilai dari siswa itu sendiri saat memainkan gerakan dengan bola dan simpai. Alat-alat olahraga tersebut sering dimiliki oleh Sekolah Menengah Atas (SMA), maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) karena selain merupakan salah satu alat olahraga yang cukup mudah di dapat kegunaan bola dan simpai yang mempunyai manfaat cukup banyak. Dalam pembelajaran penjas bola digunakan pada materi pembelajaran permainan seperti materi bola basket, sepak bola, bola voli, dan bola tangan. Selain itu bola juga bisa digunakan sebagai alat untuk membantu peregangan pada saat pemanasan.

Begitu juga dengan simpai walaupun tidak bisa dilihat secara langsung kegunaan simpai dalam proses pembelajaran penjas tetapi simpai mempunyai manfaat yang banyak. Terutama pada pembelajaran senam yang menggunakan alat. Simpai juga biasa digunakan sebagai alat untuk membantu peregangan pada saat pemanasan. Kemudian juga bisa digunakan sebagai alat untuk latihan kelentukan dan alat untuk latihan dasar gerak lompat jauh.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa putri dalam memainkan alat-alat olahraga diantaranya adalah bola dan simpai, artinya dalam penelitian ini peneliti hanya ingin menggambarkan seberapa besar tingkat kreativitas siswa putri dalam memainkan bola dan simpai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survai dengan memberikan tes dan pengukuran.

#### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Kerlinger (Sugiyono, 2009: 38) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Sedangkan menurut Kidder (Sugiyono, 2009: 38) variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah. Sedangkan definisi operasional variable dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk melakukan gerakan menggunakan bola dan simpai sebanyak mungkin dalam jangka waktu tertentu.



### **C. Populasi dan Sampel**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah tahun ajaran 2011/2012 dengan jumlah populasi sebanyak 384 siswa. Sampel penelitian diambil secara *proportionate random sampling*, yaitu dengan mengambil sampel sebesar 25% setiap kelasnya, yaitu sebanyak 8 siswi, diambil dengan cara undian. Jumlah sampel yaitu sebanyak 96 siswi yang berasal dari perkalian antara jumlah sampel tiap kelas dengan jumlah kelas, yaitu 8 x 12 kelas.

### **D. Diskripsi Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian**

#### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Purworejo yang beralamat di Jl. Krajan no. 1 Semawungdaleman, Kutoarjo, Purworejo, Jawa Tengah. SMK Negeri 2 Purworejo merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di bawah pimpinan Dinas Pendidikan Kabupaten Purworejo yang memiliki ruang cukup banyak, yaitu 36 kelas untuk kegiatan belajar mengajar, 4 ruang kantor, 3 ruang komputer, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang Tata Usaha (TU), 1 ruang Bimbingan dan Konseling (BK), 1 Mushola, 1 gudang olahraga, dan beberapa tempat penunjang lain seperti, Unit Kesehatan Siswa (UKS), Kamar Mandi, Koperasi, dan lain sebagainya. Ruang kelas terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas

XII. Kelas X terbagi menjadi 4 jurusan, yaitu Akuntansi berjumlah 4 kelas, Administrasi Perkantoran 3 kelas, Pemasaran 3 kelas, dan Akomodasi Perhotelan 2 kelas, yang memiliki jumlah siswa sebanyak 32 siswa setiap kelasnya.

## **2. Deskripsi Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai Mei 2012 di Kabupaten Purworejo. Pengambilan data di SMK N 2 Purworejo dilaksanakan selama 2 hari, yaitu hari Jumat dan Sabtu tanggal 11 dan 12 Mei 2012, dan dilakukan pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00 untuk hari Jumat, dan pukul 07 sampai 12 untuk hari Sabtu.

## **3. Deskripsi Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa putri kelas X di SMK Negeri 2 Purworejo, Kabupaten Purworejo Jawa Tengah tahun ajaran 2011/2012 dengan jumlah subyek 96 siswa. Pengambilan sampel yaitu dengan mengambil 8 siswa setiap kelasnya atau sekitar 25% dari jumlah siswa setiap kelasnya.

## **E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 36) 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 lebih

mudah diolah. Instrumen merupakan alat untuk mendukung keberhasilan dalam pengumpulan data penelitian.

Penyusunan instrumen penelitian harus benar benar diperhatikan karena berpengaruh terhadap hasil penelitian. Langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian menurut Iskandar (2008: 79) adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi variabel-variabel yang diteliti
- b. Menjabarkan variabel menjadi dimensi-dimensi
- c. Mencari indikator dari setiap dimensi.
- d. Mendeskripsikan kisi-kisi instrumen
- e. Merumuskan item-item pertanyaan atau pernyataan instrumen
- f. Petunjuk pengisian instrumen.

Variabel-variabel yang diteliti kemudian diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indicator yang akan diukur. Setelah menentukan indikator, kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi untuk mengukur tes kreativitas yang meliputi tes dalam memainkan bola dan simpai.

a. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen diuji cobakan kepada siswa terlebih dahulu menguji validitasi konstruksi instrumen dengan meminta pendapat para ahli (*judgement experts*) yang bertujuan supaya instrumen yang telah disusun sudah layak dan sah digunakan dalam suatu penelitian. Dalam hal ini para ahli diminta pendapatnya dalam

produk instrumen penelitian yang telah disusun. Setelah instrumen disusun kemudian instrumen tersebut di ujicobakan pada siswa. Uji coba instrumen dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2012 dengan jumlah 20 siswa sebagai subjek uji coba. Tujuan ujicoba instrumen yaitu untuk menghisalkan durasi waktu tes yang akan digunakan pada penelitian selanjutnya.

Pedoman tes berisi tata cara pelaksanaan dan cara penilaian.

Dalam proses tes, peneliti atau testor hanya memberikan tanda atau huruf *tally* pada setiap gerakan yang muncul pada lembar penilaian, kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kreativitas.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen tes kreativitas dalam memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK N 2 Purworejo.

Variabel Penelitian	Instrument tes	Kreativitas yang dihasilkan
Kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK N 2 Purworejo Jawa Tengah.	1. Bola	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam.</li> <li>2. Menggiring bola menggunakan kaki bagian luar.</li> <li>3. Menggiring bola menggunakan kaki kura-kura.</li> <li>4. Pasing atau mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam.</li> <li>5. Pasing atau mengoper bola menggunakan kaki bagian luar.</li> <li>6. Pasing atau mengoper bola menggunakan kaki kura-kura.</li> <li>7. Mengontrol bola menggunakan kaki.</li> <li>8. Mengontrol bola</li> </ol>

		<p>menggunakan paha.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Mengontrol bola menggunakan dada.</li> <li>10. <i>Heading</i> bola.</li> <li>11. Tembakan atau <i>shooting</i> dalam sepak bola.</li> <li>12. <i>Jugling</i> menggunakan kaki.</li> <li>13. <i>Jugling</i> menggunakan paha.</li> <li>14. <i>Dribbling</i> dalam bola basket.</li> <li>15. <i>Chest Pass</i> bola basket.</li> <li>16. <i>Bounce Pass</i> bola basket.</li> <li>17. <i>Overhead Pass</i> bola basket.</li> <li>18. <i>Shooting</i> atau tembakan dalam bola basket.</li> <li>19. <i>Lay-up</i> bola basket.</li> <li>20. Servis atas bola voli.</li> <li>21. Servis bawah bola voli.</li> <li>22. Pasing atas bola voli.</li> <li>23. Pasing bawah bola voli.</li> <li>24. <i>Blocking</i>.</li> <li>25. <i>Smash</i>.</li> <li>26. Alat peregangan atau pemanasan menggunakan bola.</li> <li>27. Lempar tangkap bola.</li> <li>28. Latihan Keseimbangan.</li> <li>29. Putar bola di ujung jari.</li> <li>30. Sasaran Lemparan.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan hula hoop diputar di pinggang.</li> <li>2. Permainan hula hoop diputar di leher.</li> <li>3. Permainan hula hoop diputar di tangan.</li> <li>4. Alat penunjang dalam olahraga senam yang menggunakan alat.</li> <li>5. Peregangan otot pinggang dan pemanasan (meliuk ke kanan dan ke kiri).</li> <li>6. Latihan kelincahan</li> </ol>
	2. Simpai	

		(keluar masuk simpai). 7. Latihan ketangkasan (lempar tangkap). 8. Lari menggiring simpai. 9. Sebagai sasaran dalam permainan. 10. Alat untuk latihan lari, lompat, dan loncat. 11. Sebagai biss dalam permainan kasti. 12. Sebagai rintangan dalam permainan. 13. Sebagai alternatif <i>cone</i> .
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian diskriptif kuantitatif, karena dalam penelitian ini peneliti hanya ingin menggambarkan tingkat kreativitas siswa putri dalam memainkan bola dan simpai pada saat penelitian berlangsung tanpa pengujian hipotesis. Agar pengumpulan data sesuai dengan rencana, maka perlu disusun langkah-langkah yang sistematis dan jelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode survai dengan teknik tes dan pengukuran. Bentuk tes berupa gerakan-gerakan yang isinya ingin mengetahui kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.

### a. Kreativitas memainkan bola

Siswa menuju lapangan yang telah disediakan. Bola dalam penelitian ini menggunakan 3 bola besar, yaitu bola basket, bola sepak, dan bola voli. Siswa dikomando untuk memainkan bola dengan kreativitasnya sesuai waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Peneliti mengamati kreativitas testi atau gerakan yang

muncul yang kemudian akan dicatat menggunakan huruf *tally* atau memberikan tanda centang dan dihitung sebagai skor.

b. Kreativitas memainkan simpai

Setelah selesai memainkan bola, kemudian siswa langsung dikomando untuk memainkan simpai dengan kreativitasnya sesuai waktu yang telah ditentukan sebelumnya tanpa ada jeda waktu istirahat maupun berpindah tempat. Peneliti mengamati kreativitas testi atau gerakan yang muncul yang kemudian akan dicatat menggunakan huruf *tally* atau memberikan tanda centang dan dihitung sebagai skor.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh hasil yang valid. Analisis data dapat dilakukan dua jenis yaitu analisis statistik dan analisis non statistik.

Dalam penelitian ini data yang terkumpul diolah dengan menggunakan analisis statistik, hal ini sesuai dengan pendapat Sutrisno Hadi (2002: 251), yang menyatakan “ cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan data dengan menganalisa data penyelidikan yang berwujud angka-angka adalah dengan teknik statistik”. Kemudian hasil penelitian diungkapkan dalam lima kategori, yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, dan sangat kurang kreatif. Menurut Anas Sudijono (2009: 453) pengkategorian berdasarkan urutan kedudukan atas lima kategori yaitu dengan rumus pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Pengkategorian kreativitas siswi dalam memainkan bola dan simpai.

No.	Rentangan Norma	Kategori
1.	$> \bar{x} + 1,5 \text{ SDi}$	Sangat Kreatif
2.	$\bar{x} + 0,5 \text{ SDi s/d } < \bar{x} + 1,5 \text{ SDi}$	Kreatif
3.	$\bar{x} - 0,5 \text{ SDi s/d } > \bar{x} + 0,5 \text{ SDi}$	Cukup Kreatif
4.	$\bar{x} - 1,5 \text{ SDi s/d } < \bar{x} - 0,5 \text{ SDi}$	Kurang Kreatif
5.	$< \bar{x} - 1,5 \text{ SDi}$	Sangat Kurang Kreatif

Keterangan:  $\bar{x}$  = Rataan

SDi = Standar Deviasi Ideal



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Diskripsi Data Hasil Penelitian**

Data yang telah dikumpulkan, selanjutnya diatur, disusun, diolah, dan disajikan dalam bentuk yang baik dan jelas. Secara umum ada dua macam penyajian data yang dipakai yaitu tabel dan diagram. Setelah data diolah, langkah awal adalah menentukan *mean* dan standar deviasi, dari kreativitas atau gerakan-gerakan yang dihasilkan siswa dalam memainkan bola dan simpai di SMK N 2 Purworejo.

#### **B. Hasil Uji Lapangan**

##### **1. Uji Kejenuhan**

Uji kejenuhan digunakan untuk menentukan waktu tes selanjutnya. Dalam menguji kejenuhan menggunakan testi berjumlah 20 siswa, semua testi diambil dari siswa kelas X di SMK N 2 Purworejo yang berjenis kelamin perempuan. Pelaksanaan uji kejenuhan, siswa diberi kesempatan untuk memainkan atau melakukan gerakan-gerakan kreativitas dari siswa itu sendiri menggunakan bola dan simpai dengan waktu yang tidak terbatas.

Pada saat testi mengalami kejenuhan, testor siap-siap mematikan stopwatch, sehingga didapat waktu jenuh testi. Dari uji kejenuhan tersebut maka didapat durasi waktu tes sebagai berikut:

- a. Durasi waktu tes untuk mengukur kreativitas siswa dalam memainkan bola adalah 2 menit 87 detik, sama dengan 3,27 menit, dan dibulatkan menjadi 3 menit.
- b. Durasi waktu tes untuk mengukur kreativitas siswa dalam memainkan simpai adalah 1 menit 80 detik, sama dengan 2,20 menit, dan dibulatkan menjadi 2 menit.

## **2. Cara Penilaian, Pembobotan, dan Kriteria**

- a. Cara penilaian

Dalam memberikan penilaian tes kreativitas, peneliti membuat lembar observasi tersendiri. Pengisian lembar observasi dengan memberikan tanda centang (√) pada setiap gerakan kreativitas yang muncul sesuai alat yang digunakan. Setelah diketahui jumlah gerakan kreativitas pada setiap alat, kemudian dilanjutkan dengan perkalian jumlah gerakan kreativitas dengan masing-masing bobot tes. Hasil perkalian tersebut merupakan hasil nilai item tes, kemudian nilai-nilai item tersebut dijumlah dan hasilnya digunakan sebagai nilai kreativitas. Untuk menentukan atau mengetahui tingkat kreativitas dapat dirujuk dengan kriteria atau kategori kreativitas.

- b. Cara menentukan bobot

Bobot nilai diberikan pada setiap gerakan yang muncul pada setiap item tes. Total kreativitas memainkan bola dan simpai sebanyak 50 gerakan dengan rincian kreativitas memainkan bola

sebanyak 35 macam gerakan, dan simpai sebanyak 15 gerakan. Untuk setiap gerakan yang muncul baik dalam memanfaatkan bola maupun simpai akan diberikan bobot 1, dan 0 untuk gerakan yang tidak muncul pada saat penelitian berlangsung.

c. Cara menentukan kriteria

Untuk mengetahui tingkat kreativitas yang didapat, dibuatlah bentuk kategori atau kriteria menurut tingkatan nilai, yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif dan sangat kurang kreatif. Berikut merupakan rumus rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453):

Tabel 3. Pengkategorian Kreativitas berdasarkan Rentangan Norma

No.	Rentangan Norma	Kategori
1.	$> \bar{X} + 1,5 SDi$	Sangat Kreatif
2.	$\bar{X} + 0,5 SDi$ s/d $< \bar{X} + 1,5 SDi$	Kreatif
3.	$\bar{X} - 0,5 SDi$ s/d $> \bar{X} + 0,5 SDi$	Cukup Kreatif
4.	$\bar{X} - 1,5 SDi$ s/d $< \bar{X} - 0,5 SDi$	Kurang Kreatif
5.	$< \bar{X} - 1,5 SDi$	Sangat Kurang Kreatif

Keterangan:  $\bar{X}$  = Rataan

$SDi$  = Standar Deviasi Ideal

**C. Hasil Penelitian**

Pengambilan data penelitian dilakukan selama 2 hari, yaitu hari Jumat dan Sabtu, tanggal 11 dan 12 Mei 2012 dimulai pukul 07.00 sampai 10.00 untuk hari Jumat, dan pukul 07.00 sampai pukul 12.00 untuk hari Sabtu di SMK N 2 Purworejo dengan sampel sebanyak 96 siswa. Untuk memasukan data ke dalam tabel pengkategorian norma di atas trlebih

dahulu data diolah dan dicari rerata ( $\bar{X}$ ), rentang kelas (K), dan kelas interval (I). Menurut Anas Sudijono (2009: 480) rerata, rentang kelas, dan kelas interval dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata } (\bar{X}) = \frac{X_{\max} + X_{\min}}{2}$$

$$\text{Rentang Kelas (K)} = 1 + (3,3) \times \log n$$

$$\text{Kelas Interval (I)} = \frac{X_{\max} - X_{\min} + 1}{K}$$

Keterangan: X = Data

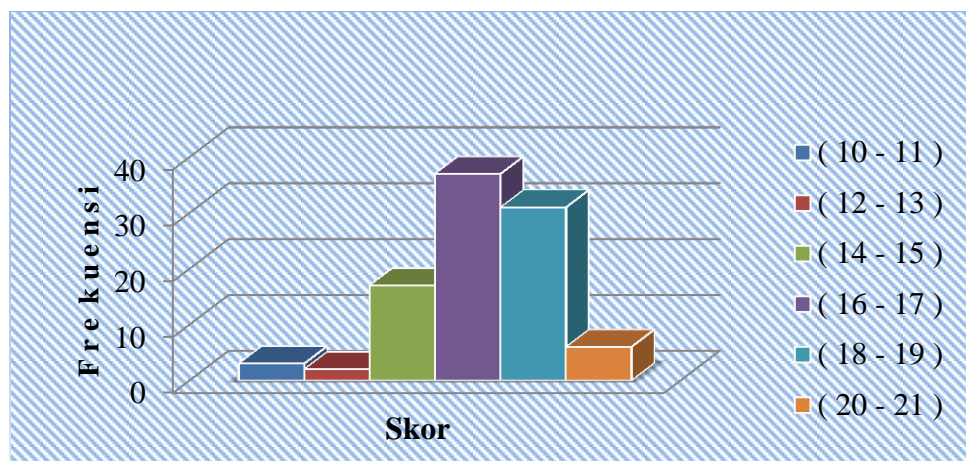
n = Banyak Data

Data hasil penelitian kreativitas siswi dalam memainkan bola diolah dan menghasilkan rerata ( $\bar{X}$ ) sebesar 15,5 dan dibulatkan menjadi 16, rentang kelas (K) sebesar 7,54, kelas interval (I) sebesar 1,59 dan dibulatkan menjadi 2. Setelah diketahui rerata, rentang kelas, dan kelas interval, data di analisis dan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi normal, berikut penjabarannya.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Normal Kreativitas Memainkan Bola

No.	Kelas Interval	Frekuensi	
		Absolut	Persentase
1.	20 - 21	6	6,2 %
2.	18 - 19	31	32,3 %
3.	16 - 17	37	38,5 %
4.	14 - 15	17	17,7 %
5.	12 - 13	2	2,1 %
6.	10 - 11	3	3,1 %
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100 %</b>

Data di atas menunjukkan perbedaan frekuensi pengkategorian berdasarkan tingkat kreativitas siswi dalam memainkan bola yang disajikan ke dalam 6 kelas. Dapat dilihat pada kelas interval 16 – 17 memiliki frekuensi yang paling banyak yaitu sebanyak 37 siswi dengan persentase sebesar 38,5%, dan kelas interval yang memiliki frekuensi cukup tinggi juga dimiliki kelas interval 18 – 19, yaitu sebanyak 31 siswi dengan presentase 32,3%. Kelas interval 14 – 15 memiliki frekuensi sebanyak 17, kelas interval 20 -21 sebanyak 6, kelas interval 10 – 11 sebanyak 3, dan kelas interval 12 – 13 sebanyak 2 siswi dengan persentase sebesar 2,1% dan merupakan kelas interval dengan jumlah frekuensi terkecil. Perbedaan jumlah frekuensi antar kelas interval tersebut kemudian diolah menggunakan *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* dan menghasilkan SD Normal sebesar 1,50. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat gambar di bawah ini.



Gambar 1. Histogram Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola berdasarkan Kelas Interval Distribusi Frekuensi Normal.

Histogram di atas menjadi gambaran perbedaan frekuensi kreativitas berdasarkan data yang diperoleh setelah dibuat 6 kelas interval. Frekuensi paling banyak yaitu pada kelas interval 16 – 17, dapat dilihat dengan histogram yang berwarna ungu. Kemudian frekuensi terkecil dimiliki kelas interval 12 – 13 dengan histogram berwarna merah.

Setelah diketahui SD Normal dari data di atas, kemudian di ubah pengkategorian menjadi 5 kelas interval dengan cara menentukan Standar Deviasi Ideal (SDi) terlebih dahulu. SD ideal dicari dengan mengalikan SD Normal dengan pembagian jumlah kelas interval semula dengan jumlah kelas interval yang dibutuhkan. Berdasarkan data tersebut SDi yang dihasilkan sebesar 1,8, yaitu dari hasil perkalian antara 1,50 dikalikan dengan 1,20.

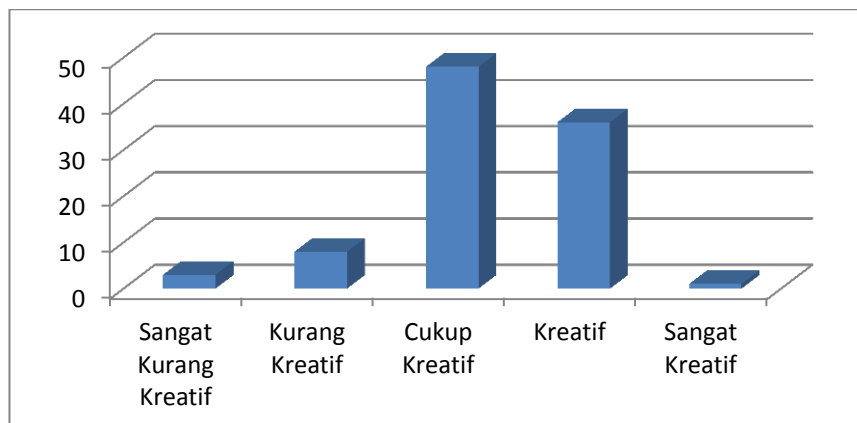
Setelah diketahui SDi, kemudian menentukan pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453) dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Pengkategorian Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola

No.	Rentangan Norma	Kategori	Frekuensi
1.	> 20	Sangat Kreatif	1
2.	18 – 20	Kreatif	36
3.	15 – 17	Cukup Kreatif	48
4.	12 – 14	Kurang Kreatif	8
5.	< 12	Sangat Kurang Kreatif	3
Total			96

Tabel di atas menunjukkan perbedaan frekuensi berdasarkan pengkategorian kreativitas memainkan bola yang hasilnya yaitu sebagian

besar siswi termasuk dalam kategori cukup kreatif dengan jumlah 48 siswi, sedangkan yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif merupakan kategori dengan jumlah paling sedikit, yaitu dengan jumlah 1 siswi, dan sisanya masuk ke dalam kategori kreatif 36 siswi, kurang kreatif 8 siswi, dan sangat kurang kreatif sebanyak 3 siswi. Untuk memperjelas dapat dilihat se dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Gambar 2. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo.

Dari diagram di atas dapat dilihat dengan jelas bahwa pada kategori cukup kreatif menempati posisi paling tinggi, kemudian pada kategori sangat kreatif menempati posisi paling rendah, kategori kreatif menempati posisi ke dua, kurang kreatif posisi ke tiga, dan sangat kurang kreatif pada posisi ke empat. Dengan demikian berarti siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo termasuk dalam kategori “Cukup Kreatif dalam memanfaatkan bola.

Data hasil kreativitas memainkan sampai juga di olah seperti halnya kreativitas memainkan bola dan rerata ( $\bar{X}$ ) yang dihasilkan yaitu 7,5 dan

dibulatkan menjadi 8, rentang kelas (K) sebesar 7,54, dan kelas interval sebesar 1,59 dibulatkan menjadi 2. Setelah diketahui rerata, rentang kelas, dan kelas interval, data di analisis dan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi normal, berikut penjabarannya.

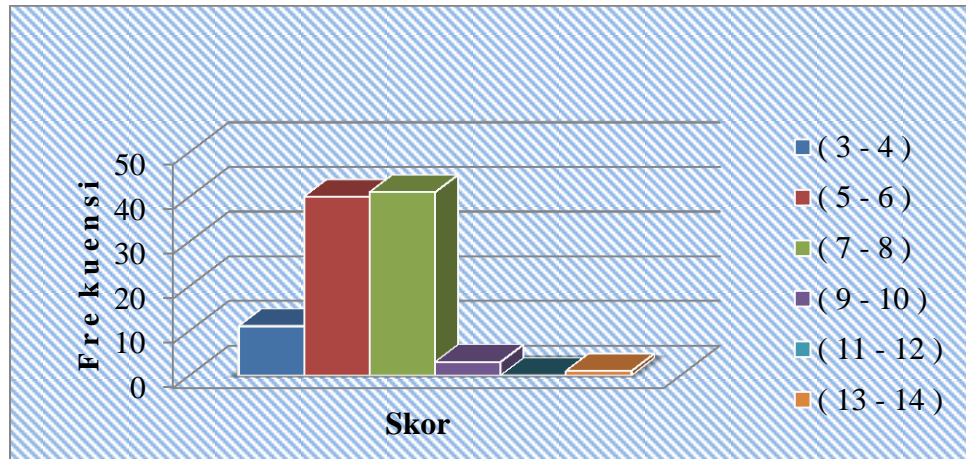
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Normal Kreativitas Memainkan Simpai

No.	Kelas Interval	Frekuensi	
		Absolut	Persentase
1.	13 – 14	1	1 %
2.	11 – 12	0	0 %
3.	9 – 10	3	3,1 %
4.	7 – 8	41	42,7 %
5.	5 – 6	40	41,7 %
6.	3 – 4	11	11,4 %
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100 %</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi perbedaan frekuensi antara kelas interval yang satu dengan yang lainnya. Frekuensi yang terbanyak dimiliki oleh kelas interval 7 – 8, yaitu sebanyak 41 siswi dengan presentase sebesar 42,7 %. Kelas interval 5 – 6 juga memiliki frekuensi yang hampir sama dengan kelas interval tertinggi, yaitu dengan frekuensi sebanyak 40 siswi, kelas interval 3 – 4 sebanyak 11, kelas interval 9 – 10 sebanyak 3 siswi, kelas interval 13 -14 sebanyak 1 siswi, dan frekuensi yang paling kecil dimiliki oleh kelas interval 11 – 12, yaitu sebanyak 0 siswi dengan presentase 0 %. Setelah diketahui frekuensi dari masing-masing kelas interval, kemudian data diolah dengan menggunakan *SPSS* untuk mencari Standar Deviasi Normal (SD Normal), dan menghasilkan



SD Normal sebesar 1,94. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar di bawah ini.



Gambar 3. Histogram Kreativitas Siswi dalam Memainkan Simpai berdasarkan Kelas Interval Distribusi Frekuensi Normal.

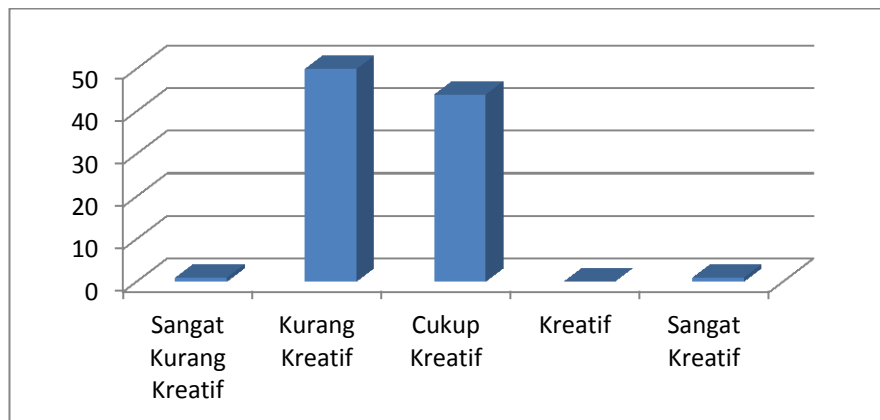
Histogram di atas menjelaskan tentang perbedaan frekuensi yang signifikan antara kelas interval yang satu dengan yang lainnya. Kelas interval 5 – 6 dengan warna merah memiliki frekuensi yang hampir sama dengan kelas interval 7 – 8 dengan warna hijau. Frekuensi terkecil dimiliki kelas interval 11 – 12, yaitu dengan 0 frekuensi.

Setelah diketahui SD Normal dari data di atas, kemudian di ubah pengkategorian menjadi 5 kelas interval dengan cara menentukan Standar Deviasi Ideal (SDi) terlebih dahulu. SDi yang dihasilkan yaitu sebesar 2,33 dari perkalian antara 1,94 dikalikan dengan 1,20. SDi tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Pengkategorian Kreativitas Memainkan Simpai

No.	Rentangan Norma	Kategori	Frekuensi
1.	> 12	Sangat Kreatif	1
2.	10 – 12	Kreatif	0
3.	7 – 9	Cukup Kreatif	44
4.	4 – 6	Kurang Kreatif	50
5.	< 4	Sangat Kurang Kreatif	1
Total			96

Pengkategorian kreativitas memainkan simpai pada tabel di atas menunjukkan perbedaan frekuensi antara kategori yang satu dengan yang lainnya. Kategori kreatif merupakan kategori yang tidak memiliki frekuensi, dalam arti tidak ada siswi kelas X di SMK N 2 Purworejo yang termasuk ke dalam kategori kreatif dalam memainkan simpai. Kemudian kategori kreativitas yang paling tinggi yaitu dimiliki oleh kategori kurang kreatif, yaitu sebanyak 50 siswi dari jumlah total 96 siswi yang dijadikan sampel penelitian. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo.

Diagram batang di atas menjelaskan perbedaan yang signifikan frekuensi antara kreativitas yang satu dengan yang lainnya. Kategori

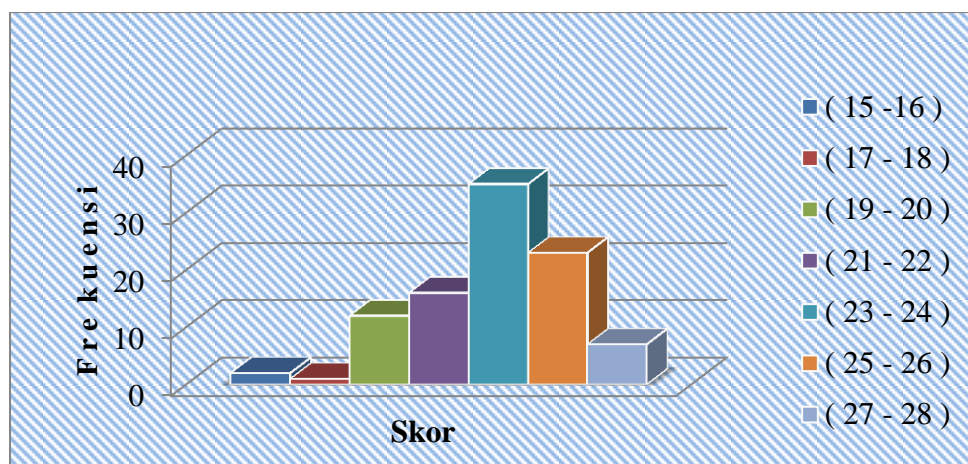
sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 1 siswi, kategori kreatif terlihat paling rendah karena tidak memiliki frekuensi, kategori cukup kreatif memiliki frekuensi sebanyak 44, kategori sangat kurang kreatif sebanyak 1, dan yang terakhir yaitu kategori kurang kreatif, yaitu sebanyak 50, dan merupakan kategori kreativitas yang paling banyak memiliki frekuensi. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo termasuk dalam kategori “Kurang kreatif.

Setelah diketahui pengkategorian kreativitas siswi dalam memainkan masing-masing alat olahraga, kemudian menentukan pengkategorian kreativitas penggabungan antara kreativitas memainkan bola dengan simpai. Data hasil penelitian kreativitas memainkan bola dan simpai dicari rerata ( $\bar{X}$ ), rentang kelas (K), dan kelas interval (I), hasilnya yaitu rerata sebesar 22, rentang kelas 7,54, dan kelas interval 1,72 dan dibulatkan menjadi 2. Kemudian data tersebut dikelompokkan ke dalam 7 kelas interval untuk mencari SD Normal, berikut penjabarannya.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Normal Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai.

No.	Kelas Interval	Frekuensi	
		Absolut	Persentase
1.	27 – 28	7	7,3 %
2.	25 – 26	23	24 %
3.	23 - 24	35	36,5 %
4.	21 – 22	16	16,6 %
5.	19 – 20	12	12,5 %
6.	17 – 18	1	1 %
7.	15 – 16	2	2,1 %
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100 %</b>

Tabel distribusi frekuensi di atas menjelaskan perbedaan frekuensi antara kelas interval yang satu dengan yang lainnya. Dapat dilihat bahwa kelas interval 23 – 24 merupakan kelas interval yang memiliki frekuensi paling banyak dibandingkan dengan kelas interval yang lainnya, yaitu sebanyak 35 dengan persentase sebesar 36,5 %. Kemudian kelas interval yang memiliki frekuensi paling sedikit dimiliki oleh kelas interval 17 – 18, yaitu dengan jumlah frekuensi 1, dengan presentase sebesar 1 %. SD Normal yang dihasilkan dari pengkategorian kelas interval tersebut yaitu sebesar 1,21. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat gambar di bawah ini.



Gambar 5. Histogram Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola dan Simpai berdasarkan Kelas Interval Distribusi Frekuensi Normal.

Gambar di atas menjelaskan tentang perbedaan frekuensi antara kelas interval yang satu dengan yang lainnya dalam pemanfaatan bola dan simpai. Kelas interval yang mempunyai frekuensi tertinggi yaitu kelas interval 23 – 24 dengan warna biru muda. Kelas interval 25 – 26 memiliki frekuensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas interval 21 -22

dan lainnya. Sedangkan frekuensi terkecil dimiliki oleh kelas interval 17 – 18 dengan warna merah.

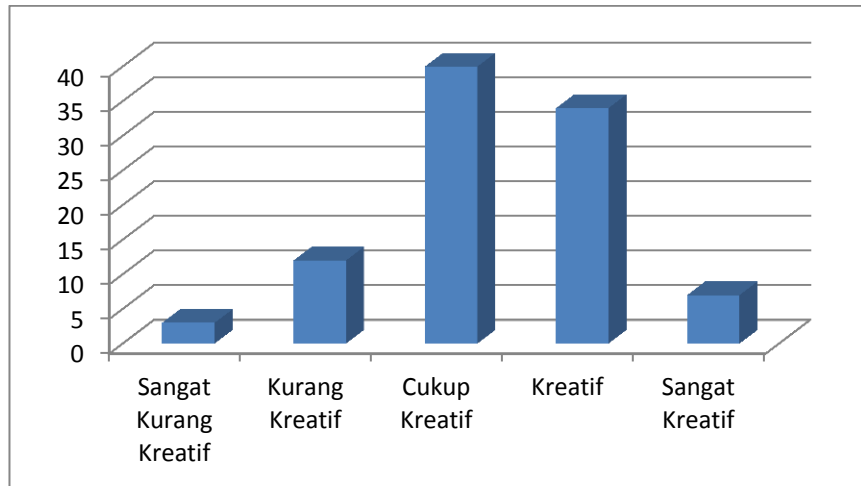
Setelah diketahui SD Normal dari tabel pengkategorian kelas interval di atas selanjutnya kelas interval tersebut di ubah menjadi 5 kelas interval. Langkah pertama yang digunakan yaitu dengan mencari SDi terlebih dahulu. SDi yang dihasilkan dari data diatas yaitu sebesar 1,69 yang didapat dari perkalian antara 1,21 dikalikan dengan 1,40. SDi tersebut kemudian di terapkan ke dalam tabel pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Pengkategorian Kreativitas Siswi dalam Memainkan Bola dan Simpai.

No.	Rentangan Norma	Kategori	Frekuensi
1.	> 26	Sangat Kreatif	7
2.	24 – 26	Kreatif	34
3.	21 – 23	Cukup Kreatif	40
4.	18 – 20	Kurang Kreatif	12
5.	< 18	Sangat Kurang Kreatif	3
Total			96

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi 7, kategori kreatif memiliki kategori yang lebih banyak dibandingkan dengan kategori sangat kreatif yaitu sebanyak 34, kemudian kategori kurang kreatif memiliki frekuensi 12, kategori sangat kurang kreatif sebanyak 3, dan terakhir kategori cukup kreatif sebanyak 40 yang merupakan kategori kreativitas yang memiliki frekuensi terbanyak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat diagram batang

kegiatan kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo.

Gambar di atas menunjukkan bahwa siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo secara umum termasuk dalam kategori “Cukup Kreatif dalam kreativitas memainkan bola dan simpai, Hal tersebut dibuktikan dengan diagram batang diatas yang menunjukkan bahwa pada kategori cukup kreatif memiliki frekuensi yang paling tinggi. Kemudian pada kategori sangat kurang kreatif memiliki frekuensi yang paling kecil dibandingkan dengan kategori kreativitas yang lain. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar diatas yang menunjukkan pada kategori sangat kurang kreatif memiliki frekuensi yang paling rendah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswi SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah termasuk ke dalam kategori kreativitas “Cukup Kreatif dalam memainkan Bola dan Simpai.

#### **D. Pembahasan**

Tingkat kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK N 2 Purworejo Kabupaten Purworejo memang dipengaruhi dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan dari luar siswi itu sendiri. Faktor dari dalam yaitu berupa kemampuan dasar yang berupa kecerdasan dalam berpikir dan lain sebagainya. Kemudian faktor dari luar yaitu faktor lingkungan, yang termasuk didalamnya yaitu faktor lingkungan keluarga, sekolah, lingkungan bermain, sampai dengan lingkungan kesehatan. Semua faktor di atas sangat mempengaruhi perkembangan tingkat kreativitas siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah Tahun ajaran 2011/2012.

Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai Mei 2012 di Kabupaten Purworejo. Pengambilan data di SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah dilaksanakan selama 2 hari, yaitu hari Jumat dan Sabtu tanggal 11 dan 12 Mei 2012, dan dilakukan pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00 untuk hari Jumat, dan pukul 07 sampai 12 untuk hari Sabtu. Subyek yang diteliti sebanyak 96 siswi. Data kreativitas memainkan bola diolah dan menghasilkan rerata ( $\bar{X}$ ) sebesar 16, dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 1,8 yang kemudian rerata dan standar deviasi ideal tersebut dimasukkan ke dalam pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi

sebanyak 7 siswi, kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 34 siswi, kategori cukup kreatif sebanyak 40 siswi, kategori kurang kreatif sebanyak 12 siswi, dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif, yaitu sebanyak 3 siswi. Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah tahun ajaran 2011/2012 dalam memainkan bola lebih didominasi oleh siswi dengan kategori “Cukup Kreatif.

Data hasil penelitian kreativitas siswi dalam memainkan simpai diolah dan menghasilkan rerata ( $\bar{X}$ ) sebesar 8, dan Standar Deviasi Ideal (SDi) sebesar 2,33, yang kemudian hasil tersebut dimasukkan ke dalam tabel pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu siswi yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif sebanyak 1 siswi, kategori kreatif tidak memiliki frekuensi, artinya bahwa tidak ada siswi yang termasuk ke dalam kategori kreativitas kreatif tersebut. Kategori cukup kreatif sebanyak 44 siswi, kurang kreatif sebanyak 50 siswi, dan kategori sangat kurang kreatif sebanyak 1 siswi. Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dalam memainkan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah termasuk ke dalam kategori “Kurang Kreatif, sedangkan penggabungan antara kreativitas siswi dalam memainkan bola dengan simpai menghasilkan rerata ( $\bar{X}$ ) sebesar 22, dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 1,69, yang kemudian dimasukkan ke dalam tabel pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas



Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu siswi yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif sebanyak 7 siswi, kategori kreatif sebanyak 34 siswi, kategori cukup kreatif sebanyak 40 siswi, kategori kurang kreatif sebanyak 12 siswi, dan kategori sangat kurang kreatif sebanyak 3 siswi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah termasuk ke dalam kategori “Cukup Kreatif.

Hasil penelitian tersebut merupakan hasil murni tanpa ada satu datapun yang dimanipulasi. SMK N 2 Purworejo merupakan sekolah yang mempunyai karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan sekolah-sekolah yang lain karena sebagian besar peserta didiknya berjenis kelamin perempuan. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menentukan hasil penelitian. Sebagian besar siswi menjadi kurang sigap setelah merasa lelah dengan pembelajaran. Seperti pada saat pembelajaran materi bola besar, siswi terlihat aktif di jam pertama, kemudian di jam ke dua siswi mulai merasa bosan dan kurang semangat. Hal tersebut juga sering dilakukan siswi pada saat pembelajaran dengan menggunakan simpai, juga pada kegiatan-kegiatan ekstra kurikuler maupun kegiatan di luar pembelajaran yang lain.

Kondisi alat-alat olahraga juga mempengaruhi hasil penelitian. Telah kita ketahui bahwa alat olahraga menjadi salah satu faktor yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Alat olahraga di SMK N 2 Purworejo memang sudah bisa dikatakan lengkap, tetapi keadaan alat

olahraga tersebut yang sebagian besar sudah tidak layak pakai. Dengan demikian peserta didik menjadi kurang maksimal dalam memanfaatkan alat-alat olahraga tersebut, baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran yang akhirnya siswi mempunyai keterbatasan materi dan kreativitas dalam memanfaatkan alat olahraga tersebut.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas memainkan bola dan sampai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo termasuk ke dalam kategori “Cukup kreatif, yaitu dengan rinciannya kategori sangat kreatif sebanyak 7 siswi, kategori kreatif sebanyak 34 siswi, kategori cukup kreatif sebanyak 40 siswi, kategori kurang kreatif sebanyak 12 siswi, dan kategori sangat kurang kreatif sebanyak 3 siswi.

### **B. Implikasi Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas memainkan bola dan sampai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo termasuk dalam kategori cukup kreatif. Hasil penelitian ini dapat memberikan petunjuk perlunya peningkatan terhadap kreativitas siswi dalam memanfaatkan alat-alat olahraga, baik di dalam pembelajaran pendidikan jasmani maupun di luar pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga bisa menjadi motivasi guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan cara-cara penyampaian materi yang selalu berbeda-beda dan tidak monoton. Bagi siswi yang tingkat kreativitasnya termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah diharapkan selalu berusaha meningkatkan kreativitasnya dalam memainkan semua alat-alat olahraga. Kemudian untuk siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat

kreatif dan kreatif diharapkan terus meningkatkan kreativitasnya supaya menjadi motivasi siswa-siswi yang lainnya.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain:

1. Keterbatasan alat-alat olahraga yang akan digunakan dalam penelitian
2. Subjektifitas pengisian lembar observasi yang tidak dapat dikendalikan sepenuhnya oleh peneliti.
3. Keterbatasan biaya dan waktu untuk melakukan penelitian.
4. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yang masih kurang proposional.

### **D. Saran-Saran**

Sehubung dengan hasil dari penelitian tentang Kreativitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo Jawa Tengah, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, agar siswa lebih kreatif dalam memanfaatkan alat-alat olahraga dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagi Guru, agar lebih kreatif dalam memanfaatkan alat-alat olahraga dalam proses pembelajaran supaya proses pembelajaran pendidikan tidak terlihat monoton, sehingga terhindar dari rasa malas dan bosan peserta didik.

3. Bagi Sekolah, agar lebih memperhatikan kreativitas siswa dalam semua hal, baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran, supaya siswa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran yang akan berakhir pada tercapainya tujuan pembelajaran
4. Bagi Penelitian selanjutnya, untuk dapat melakukan penelitian yang sejenis dengan lingkup yang lebih luas seperti penambahan alat-alat olahraga yang diteliti dan jumlah sampel yang lebih banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2004). *“Diktat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani.”* Yogyakarta: FIK UNY.
- Anas Sudijono. (2001). *Pengantar evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dedi Supriadi, (1994), *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek.* Bandung: Alfabeta.
- H.J.S. Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani.* Bandung: Alfabeta.
- Hurlock, Elizabeth B. (1993). *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga.
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif).* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Masri Singarimbun dan Sofian Efendi. (1998). *Metode Penelitian Survei.* Jakarta: LP3ES.
- Moch. Soebroto. (1976). *Asas-asas Pengetahuan Umum Olahraga.* Jakarta: Depdikbud.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informatika dan Komunikasi.* Bandung: Alfabeta
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran.* Jakarta: Universitas Indonesia
- Nurkencana. (2005). *Evaluasi Hasil belajar Mengajar Penjaskes.* Yogyakarta: Depdiknas
- Rusli Lutan. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes.* Yogyakarta Depdiknas.
- Rusly Ahmad. (1989). *Perencanaan dan Desain Kurikulum dalam Pendidikan Jasmani.* Jakarta: Dekdikbud
- Semiawan, Conny, Dkk., (1990) *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Di Sekolah Menengah,* Jakarta: Graha Media
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survei.* Jakarta: LPKES.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Bina Aksara..

- Soepartono. (2000). *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika
- Sumadi Suryabrata. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Sutrisno Hadi. (1991). *Statistik*. Yogyakarta: Andi
- Sutrisno Hadi. (2002). *Analisis Butir Untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami Munandar. (1984). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia.
- Utami Munandar. (2002). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT Gramedia
- Wisnu Dwi S. (2011). *Pengembangan Tes Kreativitas Calon Guru Penjasorkes dalam Memanfaatkan Bola, Tongkat, dan Simpai (Hoop)*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY

# LAMPIRAN



## Lampiran 1. Surat Pengantar untuk Pembimbing TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092

Nomor : 210/POR/XI/2011  
Lamp. : 1 bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

28 November 2011

Kepada : Yth. Ahmad Rithaudin, M.Or.  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : Damar Purnasiwi Arifin  
NIM : 08601244124  
Judul Skripsi : Kreativitas Memainkan Bola, Skiping, Dan Simpai (*Hoop*) Siswi SMK Negeri 2 Purworejo.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Drs. Suhadi, M.Pd.  
NIP. 19600505 198803 1 006

File : Pemb TAS/mydoc/09

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : DAMAR PURMASIWI ARIFIN  
 NIM : 086012 4412 9  
 Program Studi : PIKR / FIF  
 Jurusan : PIKR  
 Pembimbing : Ahmad Rithaudin, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1	2/12 '11	Konfirmasi proses pembimbingan	
2	12/12 '11	Revisi Bab I, siapkan Bab II	
3	22/12 '11	Revisi Bab I & II	
4	12/1/12	Revisi Bab I & II, persiapkan Bab III	
5	7/2/12	Revisi Bab III, susun / ampilkan instrumen.	
6	19/3/12	Penyusunan instrumen	
7	20/3/12	penyusunan instrumen.	
8	22/3/12	Revisi instrumen -	
9	24/5/12	revisi Bab II	
10	19/6/12.	revisi Bab I - V	
11	22/6/12	persetujuan ijazah	

Mengetahui :  
 Ketua Jurusan POR/PJKR

Drs. Amat Komari, M.Si.  
 NIP. 19620422 199001 1 001

Lampiran 3. Lembar Pengesahan Penelitian

**LEMBAR PENGESAHAN**

Proposal Penelitian Tentang:

“KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWI KELAS X SMK  
NEGERI 2 PURWOREJO”

Nama : Damar Purnasiwi Arifin

NIM : 08601244124

Jurusan/Prodi : POR/PJKR

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti.

Yogyakarta, 28 Maret 2017

Ketua Jurusan POR/PJKR

Drs. Amat Komari, M.Si.  
NIP. 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing

Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP. 19810125 200604 1 001

Kasubag Pendidikan FIK UNY



Suliyen, S.Si.  
NIP. 19620622 199903 2 001

## Lampiran 4. Permohonan dan Pernyataan Judgement

### PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement  
Lamp : Lembar observasi penelitian

Kepada  
Yth. Ahmad Rithaudin, M.Or.  
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi kelas X SMK N 2 Purworejo," maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrument penelitian sebagai Expert Judgement. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya laksanakan.

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 22 Maret 2012

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Ahmad Rithaudin, M.Or  
NIP.19810125 200604 1 001

Hormat saya,



Damar Purnasiwi Arifin  
NIM 08601244124

## SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, M.Or.

NIP : 19810125 200604 1 001

Menerangkan bahwa instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi Saudara:

Nama : Damar Purnasiwi Arifin

NIM : 08601244124

Jurusan/ Prodi : POR/ PJKR

Judul TAS : Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi kelas X SMK  
N 2 Purworejo

Telah memenuhi syarat sebagai instrument penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, Maret 2012  
Yang menvalidasi



Ahmad Rithaudin, M.Or  
NIP 19810125 200604 1 001



## PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement  
Lamp : Lembar observasi penelitian

Kepada  
Yth. Dra. Sri Mawarti, M.Pd.  
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi kelas X SMK N 2 Purworejo," maka dengan ini saya memohon Ibu untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrument penelitian sebagai Expert Judgement. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya laksanakan.

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 22 Maret 2012

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Ahmad Rithaudin, M.Or  
NIP.19810125 200604 1 001

Hormat saya,



Damar Purnasiwi Arifin  
NIM 08601244124

## SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

NIP : 19590607 198703 2 001

Menerangkan bahwa instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi Saudara:

Nama : Damar Purnasiwi Arifin

NIM : 08601244124

Jurusan/ Prodi : POR/ PJKR

Judul TAS : Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi kelas X SMK  
N 2 Purworejo

Telah memenuhi syarat sebagai instrument penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, Maret 2012  
Yang menvalidasi



Dra. Sri Mawarti, M.Pd  
NIP 19590607 198703 2 001

## PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp : 1 Bendel observasi penelitian

Kepada

Yth. Yudanto, M.Pd.

Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi kelas X SMK N 2 Purworejo," maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrument penelitian sebagai Exspert Judgement. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya laksanakan

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 22 Maret 2012

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Ahmad Rithaudin, M. Or  
NIP. 19810125 200604 1 001

Hormat saya,



Damar Purnasiwi Arifin  
NIM 08601244124



## SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yudanto, M.Pd.  
NIP : 19810702 200501 1 001

Menerangkan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi Saudara:

Nama : Damar Purnasiwi Arifin  
NIM : 08601244124  
Jurusan/ Prodi : POR/ PJKR  
Judul TAS : Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi  
Kelas X SMK N 2 Purworejo

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 11 Maret 2012

Yang menvalidasi



Yudanto, M.Pd  
NIP 19810702 200501 1 001

## Lampiran 5. Surat Permohonan Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092 psw 255

Nomor : 594/H.34.16/PP/2012  
Lamp. : 1 Eksp  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

29 Maret 2012

Kepada :  
Yth : Pemerintah Kabupaten Purworejo  
Kantor Pelayanan Perijinan Terpadu (KPPT)  
di Kabupaten Purworejo

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data 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 Mahasiswa : Damar Purnasiwi Arifin  
Nomor mahasiswa : 08601244124  
Program Studi : S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s/d Mei 2012  
Tempat / Objek : SMK Negeri 2 Purworejo / Siswi Kelas X  
Judul Skripsi : "KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWI KELAS X  
SMK NEGERI 2 PURWOREJO ,"

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

  
Drs. Bumpis Agus Sudarko, M.S.  
08600824 19860 1 001.

Tembusan Yth :

1. Kepala SMK Negeri 2 Kab. Purworejo
2. Dinas Dikpora Kabupaten Purworejo
3. Kaprodi PJKR FIK UNY
4. Pembimbing Tas
5. Mahasiswa Ybs.



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT)

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp/Fax. (0275) 325202 Purworejo 54111

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/145/2012

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11 ).
- II. Menunjuk : Surat permohonan Ijin Penelitian Dari Dekan FIK UNY No. 594/H.34.16/PP/2012 Tanggal 29 Maret 2012
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama : Damar Purnasiwi Arifin  
❖ Pekerjaan : Mahasiswa  
❖ NIM/NIP/KTP/ dll. : 08601244124  
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
❖ Jurusan : PJKR  
❖ Program Studi : S.1  
❖ Alamat : Desa Peneket Rt.04/02 Ambal Kebumen  
❖ No. Telp. : 085227383157  
❖ Penanggung Jawab : Ahmad Rithaudin, M.Or  
❖ Maksud / Tujuan : Penelitian  
❖ Judul : Kreatifitas Memainkan Bola Dan Simpai Siswi Kelas X SMK Negeri 2 Purworejo  
❖ Lokasi : SMK N 2 Purworejo  
❖ Lama Penelitian : 2 Bulan  
❖ Jumlah Peserta : -

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
1. Kepala Kantor Kesbangpolinmas Kabupaten Purworejo
  2. Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 21 April 2012 sampai dengan tanggal 21 Juni 2012.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

1. Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
2. Ka. Kantor Kesbangpolinmas Kab. Purworejo;
3. Ka. Dinas P & K Kab. Purworejo;
4. Ka. SMK N 2 Purworejo;
5. Dekan FIK UNY

Dikeluarkan : Purworejo  
Pada Tanggal : 21 April 2012  
a.n. **BUPATI PURWOREJO**  
KEPALA KANTOR  
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU  
KABUPATEN PURWOREJO





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH MENEGAH KEJURUAN NEGERI 2 PURWOREJO  
Jalan Krajan I, Semawangdaleman Kutoarjo 54213  
Fax & ☎ (0275) 641102 E-mail : smkn2\_pwr@yahoo.com web : smkn2



## SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 397.a / 2012

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Purworejo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Damar Purnasiwi Arifin  
NIM : 08601244124  
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian dengan judul "Kreatifitas memainkan bola dan simpai siswi kelas X SMK Negeri 2 Purworejo" pada tanggal 11 sampai dengan 12 Mei 2012.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 14 Mei 2012

Kepala Sekolah  
  
Drs. Suhirman, M.Pd  
Pembina  
NIP 19590816 198703 1 011

**UJICOBA INSTRUMEN**  
**(UJI TINGKAT KEJENUHAN)**

No	Nama Responden	Hasil Observasi		Jumlah Gerakan	Waktu Jenuh	
		Bola	Simpai		Bola	Simpai
1.	Melinda Purwandari	19	4	23	4.04	1.39
2.	Myanggar Yuningsih	17	5	22	4.25	1.46
3.	Meranti Mei Andari	14	7	21	2.40	1.15
4.	Mei Wintarsih	20	6	26	2.30	1.59
5.	Diah Suci	18	8	26	4.46	1.50
6.	Bintis Ngahayu	17	5	22	2.23	1.15
7.	Deni Pristiana	21	7	28	2.18	1.15
8.	Eka Ernawati	14	7	21	2.43	1.38
9.	Rosiatus Nangimah	20	6	26	2.37	3.41
10.	Vita Mutiara Pradita	17	6	23	2.40	4.15
11.	Suci Nur Fitriani	19	5	24	3.20	1.30
12.	Putri Yuniah	18	7	25	3.54	2.19
13.	Asmiati P	18	6	24	2.05	2.15
14.	Estu Kurniatun	17	7	24	3.15	1.34
15.	Ayu R	12	7	19	3.45	2.20
16.	Diana Ulfah	16	5	21	3.46	1.20
17.	Uut P	23	5	28	3.15	1.29
18.	Yuni Erawati	14	6	20	2.09	1.12
19.	Sevi Muhtiana	21	6	27	3.20	3.50
20.	Zulfa Zaerina	15	6	21	3.11	3.42
<b>JUMLAH WAKTU JENUH</b>					<b>57,46</b>	<b>38,04</b>
<b>RATA-RATA</b>					<b>2,87</b>	<b>1,8</b>





Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK N 2 Purworejo Jawa Tengah.

**TABEL 8. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X AKUNTANSI 1**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Siti Munawaroh	17	6	23	1	23
2.	Jayanti Giantari	15	5	20	1	20
3.	Milatu Nafi'ah	20	3	23	1	23
4.	Khusnul Khotimah	14	5	19	1	19
5.	Novianti	17	8	25	1	25
6.	Muji Rahayu	16	8	24	1	24
7.	Yuli Setiawati	15	4	19	1	19
8.	Feti Dwi Riyani	16	4	20	1	20

**TABEL 9. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X AKUNTANSI 2**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Alfia Chairunnisa	18	6	24	1	24
2.	Amellia Maria D	16	5	21	1	21
3.	Dwi Stiyoningrum	16	6	22	1	22
4.	Dyah Ayu Intan R	19	7	26	1	26
5.	Mistyaningsih	17	8	25	1	25
6.	Riska Gita Nuraini	17	8	25	1	25
7.	Wahyu Puji Lestari	16	5	21	1	21
8.	Warista Aprillia	18	8	26	1	26

Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK N 2 Purworejo Jawa Tengah.

**TABEL 10. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X AKUNTANSI 3**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Dian Anggraeni	15	4	19	1	19
2.	Dian Pratiwi	17	6	23	1	23
3.	Erni Lestari	14	6	20	1	20
4.	Indriyana Mei Prastika	19	8	27	1	27
5.	Lilis Kurnia	16	5	21	1	21
6.	Novianingsih	17	6	23	1	23
7.	Riski Septiana Devi	18	7	25	1	25
8.	Safitri Wulandari	16	7	23	1	23

**TABEL 11. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X AKUNTANSI 4**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Hesti Delvia	14	6	20	1	20
2.	Istianingsih	15	9	24	1	24
3.	Novia Puspitasari	19	7	26	1	26
4.	Putri Yulianti	15	8	23	1	23
5.	Suriyana Hayatri	17	8	25	1	25
6.	Tri Utami	19	7	26	1	26
7.	Yulinda Dian Pertiwi	19	4	23	1	23
8.	Yuni Suriningsih	18	9	27	1	27



Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK N 2 Purworejo Jawa Tengah.

**TABEL 12. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 1**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Ayu Liena Herawati	16	6	22	1	22
2.	Dewi Febriana	10	6	16	1	16
3.	Esti Fitriyani	20	4	24	1	24
4.	Fatmida Aprillia	17	5	22	1	22
5.	Pipit Yulia Novitasari	16	7	23	1	23
6.	Dwi Noviana Alsha	18	9	27	1	27
7.	Susilaningsih	18	8	26	1	26
8.	Winda Apriliani	17	6	23	1	23

**TABEL 13. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 2**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Agustin Pangestuti	17	5	22	1	22
2.	Annisa Nur Azizah	16	8	24	1	24
3.	Dwi Kartika Sari	17	4	21	1	21
4.	Indah A	21	6	27	1	27
5.	Lily Asmawati	19	5	24	1	24
6.	Novianti Dwi R	14	8	22	1	22
7.	Susi Ambarwati	16	7	23	1	23
8.	Yuli Nur Hasanah	18	5	23	1	23

Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK N 2 Purworejo Jawa Tengah.

**TABEL 14. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 3**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Desi Apriani	14	5	19	1	19
2.	Eka Yulianingsih	16	7	23	1	23
3.	Eni Risma Diana	17	6	23	1	23
4.	Ida Widianingsih	17	4	21	1	21
5.	Lailatul Qodriyah	15	8	23	1	23
6.	Resti Stiyaningrum	17	9	26	1	26
7.	Siti Nur Rohmah	19	7	26	1	26
8.	Tri Riski Apriyani	18	7	25	1	25

**TABEL 15. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X PEMASARAN 1**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Amalia Dwi Pratiwi	16	7	23	1	23
2.	Anggi Larasati	16	7	23	1	23
3.	Eka Septianingsih	14	5	19	1	19
4.	Herlina Rosindawati	19	4	23	1	23
5.	Nur Annisa	17	8	25	1	25
6.	Ratna Witriyani	19	7	26	1	26
7.	Rita Yuliana	18	5	23	1	23
8.	Siti Rochaniyah	17	4	21	1	21

Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswi Kelas X SMK N 2 Purworejo Jawa Tengah.

**TABEL 16. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X PEMASARAN 2**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Chika Ayu Lestari	11	6	17	1	17
2.	Desy Pranistya	19	6	25	1	25
3.	Nina Agustina	18	5	23	1	23
4.	Nita Puspitasari	16	7	23	1	23
5.	Rahma Yulianingrum	20	6	26	1	26
6.	Rosiana Rahmawati	19	6	25	1	25
7.	Siti Rosidah	17	5	22	1	22
8.	Tri Lestari	17	7	24	1	24

**TABEL 17. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X PEMASARAN 3**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Dwi Risnawati	15	7	22	1	21
2.	Eka Warni	11	5	16	1	16
3.	Febriana Dety Kurniasih	16	8	24	1	24
4.	Ida Fitriana	15	6	21	1	21
5.	Meida Kurniasih	20	5	25	1	25
6.	Olivia Nurhida	12	7	19	1	19
7.	Uswatun Khasanah	15	8	23	1	23
8.	Yuniarti	18	7	25	1	25

**TABEL 17. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X AKOMODASI PERHOTELAN 1**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Anjar Gianti	17	8	25	1	25
2.	Asria Ulfah	18	7	25	1	25
3.	Miftakhul Hikmah	16	4	20	1	20
4.	Milya Yunita	19	8	27	1	27
5.	Nur Saifah	18	7	25	1	25
6.	Ratna Sari Wijayanti	18	5	23	1	23
7.	Siti Juhriyah	19	5	24	1	24
8.	Tiffany Mulia Fitri	19	7	26	1	26

**TABEL 17. DATA HASIL TES UNTUK KELAS X AKOMODASI PERHOTELAN 2**

No	Nama Testi	Hasil Tes Kreativitas		Jumlah Gerakan (B+S)	Bobot	Jumlah Total (B+S) x Bobot
		Bola (B)	Simpai (S)			
1.	Arum Sari	18	6	24	1	24
2.	Enggar Kartika Dewi	18	5	23	1	23
3.	Fitri Astuti	15	6	21	1	21
4.	Jayanti Mayanita	17	5	22	1	22
5.	Nilla Kurniawati	19	5	24	1	24
6.	Tri Puji Lestari	15	8	23	1	23
7.	Tuti Agus Pratiwi	20	8	28	1	28
8.	Noviana Hariani	12	7	19	1	19

Lampiran 9. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian

No. Tes	Jumlah Kreativitas Bola (B)	Jumlah Kreativitas SImpai (S)	B+S	Bobot (BT)	BT x (B+S) (X)
1	17	6	23	1	23
2	15	5	20	1	20
3	20	3	23	1	23
4	14	5	19	1	19
5	17	8	25	1	25
6	16	8	24	1	24
7	15	4	19	1	19
8	16	4	20	1	20
9	18	6	24	1	24
10	16	5	21	1	21
11	16	6	22	1	22
12	19	7	26	1	26
13	17	8	25	1	25
14	17	8	25	1	25
15	16	5	21	1	21
16	18	8	26	1	26
17	15	4	19	1	19
18	17	6	23	1	23
19	14	6	20	1	20
20	19	8	27	1	27
21	16	5	21	1	21
22	17	6	23	1	23
23	18	7	25	1	25
24	16	7	23	1	23
25	14	6	20	1	20
26	15	9	24	1	24
27	19	7	26	1	26
28	15	8	23	1	23
29	17	8	25	1	25
30	19	7	26	1	26
31	19	4	23	1	23
32	18	9	27	1	27
33	16	6	22	1	22
34	10	6	16	1	16
35	20	4	24	1	24
36	17	5	22	1	22
37	16	7	23	1	23
38	18	9	27	1	27
39	18	8	26	1	26
40	17	6	23	1	23
41	17	5	22	1	22
42	16	8	24	1	24

43	17	4	21	1	21
44	21	6	27	1	27
45	19	5	24	1	24
46	14	8	22	1	22
47	16	7	23	1	23
48	18	5	23	1	23
49	14	5	19	1	19
50	16	7	23	1	23
51	17	6	23	1	23
52	17	4	21	1	21
53	15	8	23	1	23
54	17	14	28	1	28
55	19	7	26	1	26
56	18	7	25	1	25
57	16	7	23	1	23
58	16	7	23	1	23
59	14	5	19	1	19
60	19	4	23	1	23
61	17	8	25	1	25
62	19	7	26	1	26
63	18	5	23	1	23
64	17	4	21	1	21
65	11	6	17	1	17
66	19	6	25	1	25
67	18	5	23	1	23
68	16	7	23	1	23
69	20	6	26	1	26
70	19	6	25	1	25
71	17	5	22	1	22
72	17	7	24	1	24
73	15	7	22	1	21
74	11	5	16	1	16
75	16	8	24	1	24
76	15	6	21	1	21
77	20	5	25	1	25
78	12	7	19	1	19
79	15	8	23	1	23
80	18	7	25	1	25
81	17	8	25	1	25
82	18	7	25	1	25
83	16	4	20	1	20
84	19	8	27	1	27
85	18	7	25	1	25
86	18	5	23	1	23

87	19	5	24	1	24
88	19	7	26	1	26
89	18	6	24	1	24
90	18	5	23	1	23
91	15	6	21	1	21
92	17	5	22	1	22
93	19	5	24	1	24
94	15	8	23	1	23
95	20	8	28	1	28
96	12	7	19	1	19
Jml	1611	604	2219		2219
$\bar{X}$			23,114		23,114
SD			2,578		2,578

Lampiran 10. Data Output SPSS

**SD Normal Bola**

VAR00001

Valid	6
Missing	90
Std. Deviation	1.50466E1
Minimum	2.00
Maximum	37.00
Sum	96.00

**Bola**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	1.0	16.7	16.7
	3	1	1.0	16.7	33.3
	6	1	1.0	16.7	50.0
	17	1	1.0	16.7	66.7
	31	1	1.0	16.7	83.3
	37	1	1.0	16.7	100.0
	Total	6	6.2	100.0	
Missing	System	90	93.8		
Total		96	100.0		



**SD Normal simpai**

Valid	6
Missing	90
Std. Deviation	1.93701E1
Minimum	.00
Maximum	41.00
Sum	96.00

**Simpai**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	1.0	16.7	16.7
	1	1	1.0	16.7	33.3
	3	1	1.0	16.7	50.0
	11	1	1.0	16.7	66.7
	40	1	1.0	16.7	83.3
	41	1	1.0	16.7	100.0
	Total	6	6.2	100.0	
Missing	System	90	93.8		
Total		96	100.0		

**SD Normal Bola dan Simpai**

VAR00001

Valid	7
Missing	89
Mean	13.7143
Std. Deviation	1.21890E1
Variance	148.571
Minimum	1.00
Maximum	35.00
Sum	96.00

**Bola dan Simpai**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.0	14.3	14.3
	2	1	1.0	14.3	28.6
	7	1	1.0	14.3	42.9
	12	1	1.0	14.3	57.1
	16	1	1.0	14.3	71.4
	23	1	1.0	14.3	85.7
	35	1	1.0	14.3	100.0
	Total	7	7.3	100.0	
Missing	System	89	92.7		
Total		96	100.0		

Lampiran 11. Lembar Observasi Penelitian

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWI KELAS X SMK NEGERI 2 PURWOREJO

NAMA : Enggar Karadewi

KELAS : X APh 2

TGL TES :

ALAT	MACAM GERAKAN	HASIL OBSERVASI	
		YA	TIDAK
1. BOLA BESAR	1. Menggiring bola dengan kaki dalam	✓	
	2. Menggiring bola dengan kaki luar	✓	
	3. Menggiring bola dengan punggung kaki		
	4. Mengoper bola dengan kaki bagian dalam	✓	
	5. Mengoper bola dengan kaki bagian luar	✓	
	6. Mengoper bola dengan punggung kaki		
	7. Mengoper bola dengan tumit	✓	
	8. Mengoper bola dengan telapak kaki		
	9. Mengontrol bola dengan kaki	✓	
	10. Mengontrol bola dengan paha		
	11. Mengontrol bola dengan dada		
	12. Mengontrol bola dengan telapak kaki		
	13. Heading		
	14. Tembakan	✓	
	15. Jugling menggunakan kaki		
	16. Jugling menggunakan paha		
	17. Dribbling	✓	
	18. Ches Pass	✓	
	19. Bounce Pass	✓	
	20. Overhead Pass	✓	
	21. Melempar bola ke samping kanan/kiri		
	22. Melempar bola ke belakang melalui atas kepala	✓	
	23. Shoting		
	24. Lay-Up		
	25. Servis atas	✓	
	26. Servis bawah	✓	
	27. Pasing atas	✓	
	28. Pasing bawah	✓	
	29. Blocking		
	30. Smash	✓	
	31. Alat peregangan atau pemanasan menggunakan bola		

	32. Lempar tangkap bola	✓	
	33. Latihan keseimbangan		
	34. Putar bola di ujung jari		
	35. Sebagai sasaran dalam permainan		

1. SIMPAI	1. Permainan hola hoop diputar di pinggang	✓	
	2. Permainan hola hoop diputar di kaki		
	3. Permainan hola hoop diputar di tangan		
	4. Alat penunjang dalam olahraga senam yang menggunakan alat		
	5. Peregangan otot pinggang (simpai di pegang kedua tangan, kemudian meliuk ke kanan dan ke kiri)	✓	
	6. Latihan kelincahan (siswa melakukan gerakan keluar masuk simpai dengan cepat)	✓	
	7. Latihan ketangkasan (lempar tangkap simpai)	✓	
	8. Lari menggiring simpai	*	
	9. Sebagai sasaran dalam olahraga dan permainan target		
	10. Alat untuk latihan dasar lari, lompat, dan loncat		
	11. Latihan kecepatan (lari mengejar simpai)		
	12. Sebagai tumpuan dalam permainan <i>outbond</i> (sekelompok siswa masuk ke dalam simpai secara bersama-sama tanpa ada bagian badan siswa yang menyentuh tanah di luar simpai)		
	13. Melempar simpai ke target (lowok simpai)	✓	
	14. Alat untuk mengatur jarak barisan siswa		
	15. Sebagai alternatif cone		

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN  
SIMPAI SISWI KELAS X SMK NEGERI 2 PURWOREJO**

NAMA : *Ratna*  
 KELAS : *X APh i*  
 TGL TES :

ALAT	MACAM GERAKAN	HASIL OBSERVASI	
		YA	TIDAK
l. BOLA BESAR	1. Menggiring bola dengan kaki dalam		
	2. Menggiring bola dengan kaki luar		
	3. Menggiring bola dengan punggung kaki		
	4. Mengoper bola dengan kaki bagian dalam	✓	
	5. Mengoper bola dengan kaki bagian luar	✓	
	6. Mengoper bola dengan punggung kaki	✓	
	7. Mengoper bola dengan tumit	✓	
	8. Mengoper bola dengan telapak kaki	✓	
	9. Mengontrol bola dengan kaki	✓	
	10. Mengontrol bola dengan paha		
	11. Mengontrol bola dengan dada		
	12. Mengontrol bola dengan telapak kaki		
	13. <i>Heading</i>		✓
	14. Tembakan		
	15. <i>Juggling</i> menggunakan kaki		
	16. <i>Juggling</i> menggunakan paha		
	17. <i>Dribbling</i>		
	18. <i>Ches Pass</i>	✓	
	19. <i>Bounce Pass</i>	✓	
	20. <i>Overhead Pass</i>	✓	
	21. Melempar bola ke samping kanan/kiri		
	22. Melempar bola ke belakang melalui atas kepala		
	23. <i>Shoting</i>		
	24. <i>Lay-Up</i>		
	25. Servis atas	✓	
	26. Servis bawah	✓	
	27. Pasing atas	✓	
	28. Pasing bawah	✓	
	29. <i>Blocking</i>		
	30. <i>Smash</i>		
	31. Alat peregangan atau pemanasan menggunakan bola		

	32. Lempar tangkap bola	✓	
	33. Latihan keseimbangan	✓	
	34. Putar bola di ujung jari		
	35. Sebagai sasaran dalam permainan	✓	

1. SIMPAI	1. Permainan hula hoop diputar di pinggang	✓	
	2. Permainan hula hoop diputar di kaki	✓	
	3. Permainan hula hoop diputar di tangan		
	4. Alat penunjang dalam olahraga senam yang menggunakan alat		
	5. Peregangan otot pinggang (simpai di pegang kedua tangan, kemudian meliuk ke kanan dan ke kiri)	✓	
	6. Latihan kelincuhan (siswa melakukan gerakan keluar masuk simpai dengan cepat)	✓	
	7. Latihan ketangkasan (lempar tangkap simpai)	✓	
	8. Lari menggiring simpai	<del>✓</del>	
	9. Sebagai sasaran dalam olahraga dan permainan target		
	10. Alat untuk latihan dasar lari, lompat, dan loncat		
	11. Latihan kecepatan (lari mengejar simpai)		
	12. Sebagai tumpuan dalam permainan <i>outbond</i> (sekelompok siswa masuk ke dalam simpai secara bersama-sama tanpa ada bagian badan siswa yang menyentuh tanah di luar simpai)		
	13. Melempar simpai ke target (lowok simpai)	<del>✓</del>	
	14. Alat untuk mengatur jarak barisan siswa		
	15. Sebagai alternatif cone		



**LAMPIRAN FOTO**



Gambar 2. Lapangan Sepak Bola



Gambar 3. Lapangan Voli





Gambar 4. Lapangan Bulutangkis



Gambar 5. Penjelasan tentang Tes Kreativitas





Gambar 6. Penjelasan tentang alat olahraga yang digunakan untuk tes kreativitas



Gambar 7. Pemanasan sebelum pengambilan data penelitian



8



9

Gambar 8.9. Kreativitas Memainkan Bola



10



11

Gambar 10.11. Kreativitas Memainkan Simpai





12



13



14



15



16



17

Gambar.12 s/d 17. Tim Penilai (Damar Purnasiwi Arifin, Habib Aziz M, Riski Wijanarko, Arif Budiono, Fithriyanal Ulla, Bruri Kurniawan).