

**KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA  
GEDE 1 DALAM MEMAINKAN ALAT OLAHRAGA  
BOLA KASTI DAN SIMPAI**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
Istinur Permatasari  
NIM. 12604221012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

#### PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Kasti dan Simpai", yang disusun oleh Istinur Permatasari, NIM. 12604221012 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2016  
Pembimbing,



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

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Kasti dan Simpai”, yang disusun oleh Istinur Permatasari, NIM. 12604221012, ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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

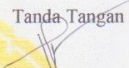


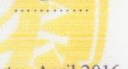
Yogyakarta, Maret 2016  
Yang Menyatakan,

Istinur Permatasari  
NIM. 12604221012

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Kasti dan Simpai”, yang disusun oleh Istinur Permatasari, NIM. 12604221012 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 7 April 2016 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si	Ketua Penguji		19 / 04 / 2016
Indah Prasetyawati TP, M.Or	Sekretaris Penguji		18 / 04 / 2016
Sri Mawarti, M.Pd	Penguji Utama		13 / 04 / 2016
Komarudin, M.A	Penguji Pendamping		14 / 04 / 2016

Yogyakarta, April 2016  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

1. Dengan kegagalan kita bisa belajar, bagaimana ke depan lebih baik lagi. Jadi jangan pernah takut untuk gagal (Bob Sadino)
2. Hidup hanya sekali jangan sia-siakan hidup untuk sesuatu yang tidak perlu (Istinur Permatasari)

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya ini untuk orang yang saya sayangi:

1. Mamaku tersayang Ibu Sriwidati dan Papaku tercinta Bapak Bayudi yang tiada henti-hentinya selalu mendukung dan selalu mendoakan Isti di setiap doamu agar anakmu ini sukses, selesai sudah perjuangan Isti untuk mendapatkan gelar sarjana, gelar yang membuat ibu bangga kepada Isti, senyuman ibu yang selalu membuat Isti menjadi semangat walaupun hati ibuk terasa sedih dan kesepian selama satu tahun ini karena kesibukan Isti untuk meraih gelar ini, semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang ibu dan bapak yang tulus kepadaku selama ini, Kasih ibu sepanjang masa. *I LOVE YOU*.
2. Terima kasih juga kepada Adikku BAYU AJI yang telah sama-sama berjuang dalam menjalani kehidupan dan tak henti-hentinya mendoakan kakakmu ini. Walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan. *I LOVE YOU*.

# **KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA GEDE 1 DALAM MEMAINKAN ALAT OLAHRAGA BOLA KASTI DAN SIMPAI**

Oleh:  
Istinur Permatasari  
NIM. 12604221012

## **ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede masih monoton dalam memainkan bola dan kasti. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti dan simpai.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes kreativitas gerak. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta yang berjumlah 60 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes kreativitas gerak menggunakan bola kasti dan simpai dari Wisnu Dwi Saputra (2011) dengan validitas tes menggunakan bola sebesar 0,943 dan menggunakan simpai sebesar 0,946, sedangkan reliabilitas tes menggunakan bola kasti dan simpai sebesar 0,925. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian maka hasilnya sebagai berikut: (1) Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 5% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 38,33% (23 siswa), “cukup kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), “kreatif” sebesar 31,67% (19 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa), (2) Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 11,67% (7 siswa), “kurang kreatif” sebesar 16,67% (10 siswa), “cukup kreatif” sebesar 46,67% (28 siswa), “kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa).

Kata Kunci: *kreativitas siswa, memainkan bola, simpai*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Kasti dan Simpai” dapat diselesaikan dengan lancar.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan berbagai pihak, khususnya pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, serta sebagai Pembimbing Akademik, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Prodi PGSD Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dan dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.



5. Bapak Amat Komari, M.Si., Pembimbing skripsi dan Pembimbing akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Guru, dan siswa Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
7. Sahabat-sahabatku Sulis, Ninda, Ria, Nimas, Nanda, Gilang, Nanda Pranasita terimakasih atas bantuan, doa, nasihat, hiburan, traktiran, dan semangat yang kalian berikan selama ini, aku tak akan melupakan kalian semua.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Maret 2016  
Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Hakikat Kreativitas .....	9
2. Hakikat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani .....	17
3. Bermain dan Permainan .....	29
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	34
B. Penelitian yang Relevan .....	37
C. Kerangka Berpikir .....	39
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	41
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	41
C. Subjek Penelitian .....	42
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	42

E. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Kreativitas Memainkan Bola Kasti .....	45
2. Kreativitas Memainkan Simpai.....	49
B. Pembahasan.....	52
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	56
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	57
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	57
D. Saran-saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Subjek Penelitian .....	42
Tabel 2. Norma Penilaian Kreativitas Siswa .....	44
Tabel 3. Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Bola Kasti .....	45
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti .....	46
Tabel 5. Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Bola Kasti Siswa Putra dan Putri .....	47
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti Putra dan Putri .....	47
Tabel 7. Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Simpai .....	49
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Simpai .....	49
Tabel 9. Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Simpai Siswa Putra dan Putri .....	51
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Simpai .....	51

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bola Kasti.....	25
Gambar 2. Simpai.....	26
Gambar 3. Diagram Batang Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti .....	46
Gambar 4. Diagram Batang Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti.....	48
Gambar 5. Diagram Batang Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Simpai.....	50
Gambar 6. Diagram Batang Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede Yogyakarta dalam Memainkan Simpai.....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	63
Lampiran 2. Lembar Pengesahan dari Fakultas .....	64
Lampiran 3. Surat Izin dari Pemerintah Kota Yogyakarta.....	65
Lampiran 4. Surat Izin dari SEKDA Yogyakarta .....	66
Lampiran 5. Instrumen Penelitian .....	67
Lampiran 6. Data Penelitian.....	68
Lampiran 7. Deskriptif Statistik.....	70
Lampiran 8. Jenis Kreativitas Menggunakan Bola dan Simpai .....	74
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian .....	75

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap orang dalam memenuhi kehidupannya, termasuk di dalamnya adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah merupakan bagian integral dari pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adalah suatu usaha untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas tubuh atau aktivitas jasmani dan pembinaan budaya hidup sehat, sehingga menjadi mata pelajaran yang wajib di sekolah dalam usaha mendidik anak secara utuh.

Pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah harus program-programnya disusun dengan mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku. Materi yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan harus benar-benar dipilih dan sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan anak agar sasaran pembelajaran dapat berjalan dengan tepat. Banyak faktor yang mempengaruhi kelancaran dan keberhasilan pembelajaran pendidikan di sekolah. Menurut Dakir (1987: 151) faktor-faktor tersebut adalah guru, siswa, kurikulum, sarana (peralatan olahraga), prasarana (fasilitas olahraga), lingkungan, dan sosial. Faktor-faktor tersebut satu dengan yang lainnya saling berkaitan sehingga harus benar-benar diperhatikan.

Alat dan fasilitas atau sarana dan prasarana olahraga merupakan faktor dominan terhadap kelancaran dan keberhasilan pembelajaran. Jika peralatan

dan fasilitas olahraga lengkap maka guru akan mudah dalam menyusun rencana pembelajaran, tetapi sebaliknya bila alat dan fasilitas kurang memadai guru harus bekerja keras untuk memodifikasi model-model pembelajaran atau dalam kata lain guru harus berinovasi dan kreatif dalam menyiasati pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Seiring dengan banyaknya olahraga yang dilakukan dan yang telah diprogramkan, proses pendidikan jasmani tidak akan berjalan dengan efektif apabila tidak didukung dengan sarana atau peralatan olahraga maupun prasarannya yang menunjang pembelajaran.

Guru juga mempunyai peranan yang besar terhadap keberhasilan dan kelancaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, di mana guru sebagai motivator, dinamisator, fasilitator, organisator, administrator, koordinator, evaluator, dan moderator. Guru yang baik adalah guru yang profesional. Guru profesional adalah guru yang memiliki penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materi serta penguasaan metodologi pembelajaran.

Selain kedua faktor alat dan fasilitas serta faktor guru faktor siswa, juga mempunyai pengaruh terhadap kelancaran dan keberhasilan dari proses pembelajaran. Jika antara alat dan fasilitas tidak sesuai dengan jumlah siswa, maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga akan menentukan keberhasilan belajar, jika siswa tidak ada kemauan untuk mengikuti pembelajaran penjas maka hasil



belajar juga tidak akan optimal. Karena itu hasrat keinginan bergerak pada anak harus selalu ditumbuhkan.

Lingkungan juga berpengaruh terhadap kelancaran dan keberhasilan suatu pembelajaran, lingkungan dengan suasana yang kondusif, aman dan tenang akan mempunyai pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran. Jika masyarakat di sekitar sekolah mendukung proses pendidikan maka akan menambah kondusif proses pembelajaran, sebaliknya jika masyarakat sekitar sekolah kurang mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah maka kegiatan belajar pasti akan terganggu.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (penjasorkes) yang diberikan di sekolah akan memberikan manfaat yang besar bagi siswa di masa sekarang maupun masa depan, karena penjasorkes dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung melalui berbagai aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dipilih oleh guru sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing dan diberikan secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan tujuan pembelajaran penjasorkes menurut Azhar Arsyad (2009:

1) mencakup beberapa hal seperti berikut ini:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam penjas, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin dan bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

6. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konteks aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan bugar, terampil, serta mampu membangun sikap dan perilaku positif.

Penjasorkes tersebut mempunyai salah satunya adalah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dasar. Kemampuan dan keterampilan dasar yang dimaksud adalah kemampuan dan keterampilan dasar dalam aktivitas jasmani. Indikator dari kemampuan dan keterampilan dasar siswa antara lain dapat dilihat dari kemampuan dan keterampilan siswa dalam memainkan alat-alat olahraga. Siswa harus mempunyai kreativitas dalam memainkan alat olahraga.

Berdasarkan pengamatan peneliti, dalam kemampuan siswa menggunakan alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam memainkan bola dan simpai di sekolah dasar belum ada yang melakukannya. Oleh karena itu penelitian ini diarahkan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V sekolah dasar dalam memainkan alat olahraga bola dan simpai. Hasil pengamatan peneliti pada saat KKN/PPL, bulan Agustus 2015 saat pembelajaran berlangsung terlihat bahwa siswa kurang memanfaatkan sarana dan prasana yang ada di sekolah. Misalnya pada saat pembelajaran, masih ada siswa yang asyik mengobrol sendiri dengan temannya, peralatan yang disediakan juga kurang dimanfaatkan dengan baik. Saat bermain kasti, siswa masih terlihat kurang menguasai gerakan dan pada saat bermain simpai gerakan yang dilakukan masih monoton. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa gerakan siswa kurang bervariasi. Padahal di

Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 jika dilihat dari sarana dan prasarana cukup mendukung.

Uraian permasalahan tersebut di atas maka peneliti perlu melakukan penelitian yang berjudul "kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti".

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Siswa dalam memainkan bola kasti masih monoton, yaitu hanya melempar dan menangkap bola.
2. Siswa dalam memainkan simpai masih monoton, yaitu hanya memutar simpai di perut.
3. Kreativitas memainkan bola kasti masih perlu ditingkatkan oleh siswa.
4. Kreativitas memainkan simpai masih perlu ditingkatkan oleh siswa.
5. Variasi dalam memainkan bola kasti dan simpai masih sedikit.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini hanya mengkaji pada satu permasalahan yaitu tentang mengidentifikasi kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti dan simpai.

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

Sesuai dengan batasan masalah di atas maka dapat di tarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi tingkat kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti?
2. Seberapa tinggi tingkat kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga simpai?
3. Seberapa tinggi tingkat kreativitas siswa putra dan putri kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti?
4. Seberapa tinggi tingkat kreativitas siswa putra dan putri kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga simpai?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti dan simpai.
2. Mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga simpai.
3. Mengetahui tingkat kreativitas siswa putra dan putri kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti dan simpai.

4. Mengetahui tingkat kreativitas siswa putra dan putri kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti dan simpai.

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

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
  - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai sarana dan prasarana pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang ada di lingkungan sekolah.
  - b. Dapat dijadikan kajian tentang persamaan dan perbedaan sarana dan prasarana di lokasi sekolah yang berbeda.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi Guru Penjas
    - 1) Sebagai masukan dan gambaran bagi guru penjas agar dapat mengatasi terbatasnya sarana dan prasarana penjas
    - 2) Dapat memberikan motivasi kepada guru/calon guru penjas agar selalu dapat kreatif.
    - 3) Sebagai pertimbangan untuk menambah sarana prasarana yang belum tersedia agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien.
  - b. Bagi Sekolah
    - 1) Sebagai pertimbangan bagi sekolah dan lembaga pendidikan agar dapat lebih memperhatikan sarana prasarana pendidikan jasmani.

- 2) Agar pihak sekolah lebih melengkapi sarana dan prasarana pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan aktivitas yang baru dan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani
- 2) Memacu kreativitas dengan menggunakan sarana dan prasarana olahraga untuk lebih kreatif.

d. Bagi masyarakat umum sebagai bahan masukan tentang kreativitas siswa menggunakan alat olahraga bola kasti dan simpai sehingga dapat mendukung memperkenalkan hal tersebut kepada masyarakat sehingga masyarakat menjadi tau tentang alat olahraga bola kasti dan simpai.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

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

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

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Menurut Conny Semiawan (2009: 7), kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Zarrin S Siddiqui (2003: 36), menyatakan kreativitas sebagai suatu keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam menghasilkan ide-ide dan produk yang relatif baru, tinggi dalam kualitas dan tepat untuk tugas ditangan. Kreativitas berasal dari kata “kreatif” yang memiliki daya cipta, atau kemampuan untuk mencipta (Poerwadarminto, 1994: 526).

Kreativitas membutuhkan baik hal baru dan manfaat yang menyiratkan bahwa ide atau mungkin konsep baru tetapi jika ada gunanya tidak bisa disebut sebagai kreatif dan sebaliknya. Kreativitas 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, 2008: 84).

Pengetahuan dan pengalaman tersebut diharapkan dapat mengkombinasikannya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Menurut Nursisto (1999: 34) ada beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas, sebagai berikut:

- 1) Aktif membaca
- 2) Gemar melakukan telaah
- 3) Giat berapresiasi
- 4) Mencintai nilai seni
- 5) Respektif terhadap perkembangan
- 6) Menghasilkan sejumlah karya
- 7) Dapat memberi contoh dari hal yang dibutuhkan orang lain

Definisi tentang kreativitas, Rhodes (dalam Utami Munr, 1999: 23) telah melakukan analisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas dan menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*). Menurut Rhodes kreativitas juga dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif, sehingga keempat jenis kreativitas ini oleh Rhodes disebut sebagai *Four P's of Creativity: Person, Press, Process, Product*.

Melalui pendekatan 4P, Utami Munr (1999: 24) mendefinisikan kreativitas sebagai:

- 1) Pribadi: kreativitas ditinjau dari dimensi pribadi atau *person* merupakan ungkapan dari keunikan individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Dari ungkapan pribadi yang unik dan orisinal diharapkan timbul gagasan-gagasan baru dan produk-produk yang inovatif.
- 2) Pendorong: *press* atau dorongan maksudnya adalah dorongan dari lingkungan dan dari diri sendiri untuk berkreasi menghasilkan sesuatu. Kreativitas merupakan hasil interaksi



antara individu dan lingkungannya. Potensi kreatif dapat berkembang dengan situasi dan lingkungan ser agar dapat menciptakan sesuatu yang inovatif. Selain itu harus ada dorongan dari dalam sebab potensi yang tidak dipaksakan dari dalam tidak akan mencapai keunggulan kreatif.

- 3) Proses atau *process*: diperlukan proses untuk bersibuk diri secara kreatif dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk menghasilkan sesuatu secara kreatif.
- 4) Produk atau *product* : kreativitas ditinjau dari dimensi produk diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan produk baru antra unsur-unsur yang ada atau yang sudah diketahui sebelumnya.

Utami Munandar (1999: 25) lebih lanjut menyimpulkan bahwa 4P yang diungkapkan ini saling berkaitan yaitu bahwa pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan menghasilkan produk yang kreatif.

Berdasarkan definisi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *uptitude* maupun *non uptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini kreativitas yang dimaksud adalah kreativitas siswa dalam memainkan bola kasti dan simpai yaitu kemampuan siswa dalam memainkan bola yang diperoleh dari belajar atau pengalaman kegiatan sehari-sehari yang diwujudkan dalam bermacam-macam aktivitas gerak.

#### **b. Ciri-ciri Kreativitas**

Utami Munr yang dikutip oleh Conny Semiawan (2009: 10), menyatakan dalam suatu penelitian yang telah dilakukan di Indonesia

terhadap sejumlah ahli psikologi untuk mengetahui ciri-ciri manakah menurut pendapat paling mencerminkan kepribadian yang kreatif diperoleh urutan sebagai berikut:

- 1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- 2) Mempunyai inisiatif
- 3) Mempunyai minat yang luas
- 4) Bebas dalam berpikir (tidak kaku atau terhambat)
- 5) Bersifat ingin tahu
- 6) Selalu ingin mendapat pengalaman baru
- 7) Percaya pada diri sendiri
- 8) Penuh semangat (*energetic*)
- 9) Berani mengambil risiko (tidak takut membuat kesalahan)
- 10) Berani dalam pendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya).

Secara harafiah, kreatif adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut png keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif (kadang disebut pemikiran divergen) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.

Manusia yang kreatif bila dibandingkan dengan manusia biasa menunjukkan ciri-ciri yang berbeda dalam motivasi, intelektual maupun kepribadiannya. Mohammad Amin dalam Srikamta (2010: 3), mengungkapkan hasil studinya bahwa individu yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Panjang akal
- 2) Tidak tergantung pada orang lain
- 3) Mampu menguasai dirinya sendiri
- 4) Penuh keberanian yang bermakna, dan
- 5) Lebih menunjukkan sikap dewasa secara emosional dan peka

menghadapi masalah dari suatu situasi.

Utami Munr (1992: 51), menyatakan ciri-ciri afektif orang yang kreatif meliputi:

- 1) Mempunyai rasa ingin tahu
- 2) Tidak mudah putus asa
- 3) Menghargai keindahan
- 4) Mempunyai rasa humor
- 5) Ingin mencari pengalaman baru
- 6) Dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain
- 7) Tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan
- 8) Berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik orang lain.

Martinson yang dikutip oleh Utami Munr (1992: 31), menyatakan ciri-ciri orang kreatif adalah:

- 1) Mempunyai rasa ingin tahu yang kuat
- 2) Mempunyai inisiatif dan dapat bekerja sendiri
- 3) Menunjukkan keaslian (orisinalitas) dalam ungkapan verbal
- 4) Dapat memberi banyak gagasan
- 5) Luwes dalam berfikir
- 6) Terbuka terhadap rangsangan-rangsangan dari lingkungan
- 7) Mempunyai pengamatan yang tajam
- 8) Berpikir kritis, juga terhadap diri sendiri
- 9) Mempunyai daya abstraksi, konseptualisasi sintesis yang tinggi
- 10) Peka (*sensitif*) dan menggunakan firasat (*intuisi*)

Kreativitas meliputi baik ciri-ciri kognitif (*aptitude*) seperti kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan keaslian (orisinalitas) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (*non-aptitude*), seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman baru (Conny Semiawan, 2009: 7).

Berdasarkan pada pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri orang kreatif sebagai berikut:

- 1) Kemampuan melihat masalah dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 2) Kemampuan menciptakan ide-ide dan mengimplementasikannya sebagai upaya dalam memecahkan masalah dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 3) Kemampuan untuk menerapkan hal-hal baru dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

### c. Aspek-aspek Kreativitas

Guilford (Nur AM, 2008: 2), menyatakan aspek-aspek kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) *Fluency*, yaitu kesigapan, keancaran untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) *Fleksibilitas*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
- 3) *Orisinalitas*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli.
- 4) *Elaborasi*, yaitu kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail atau terperinci.
- 5) *Redefinition*, yaitu kemampnan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim.

Hal senada menurut Sund (Nur AM, 2008: 2), aspek-aspek kreatif, yaitu:

- 1) Keterampilan berpikir lancar, yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
- 2) Keterampilan berpikir luwes, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi serta dapat melihat suatu masalah dari sudut png yang berbeda-beda.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal yaitu kemampuan melahirkan ungkapan yang baru, unik dan asli.
- 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi) yaitu kemampuan mengembangkan memperkaya atau memperinci detil-detil dari

- suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu kemampuan menentukan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan suatu rencana atau suatu tindakan itu bijaksana atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas yaitu *fluency*, *fleksibilitas*, *orisinalitas*, *elaborasi*, *redefinition*.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat yang positif dan tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas. Menurut Utami Munir (1992: 31) tumbuhnya kreativitas di kalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, di antaranya:

- 1) Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas
- 2) Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi
- 3) Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 4) Perbedaan status yang tidak terlalu tajam di antara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
- 5) Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
- 6) Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas
- 7) Pemberian kesempatan kepada para guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan-kebijaksanaan yang merupakan bagian dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan di sekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar. Kreativitas dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

- 8) Motivasi untuk kreativitas pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya; dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers, 1982 dalam Munr, 1999). Motivasi intrinsik ini yang hendaknya dibangun dalam diri individu sejak dini. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu dengan kegiatan-kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, dan untuk melakukan hal-hal baru
- 9) Kondisi Eksternal yang mendorong Perilaku Kreatif. Kondisi eksternal (dari lingkungan) secara konstruktif ikut mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Individu memerlukan kondisi yang memupuk dan memungkinkan individu tersebut mengembangkan sendiri potensinya. Maka penting mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut pengalaman Rogers dalam psikoterapi, penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif.

Utami Munr (1992: 35) menyatakan jika mempunyai keinginan yang kuat untuk membebaskan diri dari kebiasaan yang menghambat ungkapan kreatif, telah sembuh 51%. Menemukan faktor internal merupakan langkah pertama untuk mengatasinya. Dalam membantu mewujudkan kreativitas siswa, perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat dan talenta . Guru dan orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif, serta menyediakan sarana prasarana. Utami Munadar (1992: 43) menjelaskan keberhasilan kreatif adalah persimpangan (*intersection*),

antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skill*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi instrinsik, dapat juga disebut motivasi batin.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor internal yang menghambat perilaku kreatif seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha atau kemalasan mental, menentukan sendiri batas-batas yang dalam kenyataan tidak ada yang menghambat kinerja kreatif, dan kekakuan atau ketidaklenturan dalam berpikir. Dapat pula ditambahkan adanya ketakutan untuk mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut untuk dikritik, diejek, atau dicemoohkan, ketergantungan pada otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan dan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang di dalam hidup.

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

### **a. Sarana Pendidikan Jasmani**

Agus S. Suryobroto (2004: 4), menyatakan sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah bahkan dibawa pelakunya atau siswa. Contoh: raket, pemukul, tongkat, balok, selendang, gada, bet, *shuttle cock*, dan lain-lain. sarana atau alat sangat penting dalam memberikan motivasi anak didik

untuk bergerak aktif, sehingga siswa sanggup melakukan aktivitas dengan sungguh-sungguh dan akhirnya tujuan aktivitas dapat tercapai.

Sarana adalah segala sesuatu yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan olahraga. Kurangnya sarana yang ada bukan berarti pelaksanaan pembelajaran tidak dapat berjalan, ada beberapa sekolah yang terdapat alat-alat sederhana yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan olahraga, seperti bola plastik, bolakasti, bolatenis dan lain-lain.

Ratal Wirjasantoso (1984: 157), menyatakan alat-alat olahraga biasanya dipakai dalam waktu relatif pendek misalnya: bola, raket, jarring, pemukul bolakasti, dan sebagainya. Alat-alat olahraga biasanya tidak dapat bertahan dalam waktu yang lama, alat akan rusak apabila sering dipakai dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, agar alat dapat bertahan lama harus dirawat dengan baik.

Sarana maupun alat merupakan benda yang dibutuhkan dalam pembelajaran olahraga, dan alat tersebut sangat mudah dibawa sehingga sarana atau alat tersebut sangat praktis dalam pelaksanaan pembelajaran. Alat olahraga merupakan hal yang mutlak harus dimiliki oleh sekolah, tanpa ditunjang dengan hal ini pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan dapat berjalan dengan baik. Menurut Sukintaka (2204: 32) yang dimaksud alat-alat olahraga adalah alat yang digunakan dalam olahraga, misalnya bola untuk bermain basket, bolavoli, sepak bola. Pendidikan jasmani, sarana sederhana dapat digunakan untuk pelaksanaan materi



pelajaran pendidikan jasmani yang tentunya dalam bentuk permainan, misalnya; bolakasti, bolatenis, potongan bambu, dan lain-lain.

Pengertian sarana yang dikemukakan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, sarana pendidikan jasmani merupakan perlengkapan yang mendukung kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang sifatnya dinamis dapat berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya bola, raket, net, dan lain-lain. Sarana atau alat pendidikan jasmani merupakan segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani atau olahraga, segala sesuatu yang dipergunakan tersebut adalah yang mudah dipindah-pindah atau dibawa saat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani atau olahraga. Sarana pendidikan jasmani merupakan media atau alat peraga dalam pendidikan jasmani.

#### **b. Prasarana Pendidikan Jasmani**

Agus S. Suryobroto (2004: 4), menyatakan prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran jasmani, mudah dipindahkan (bisa semi permanen) tetapi berat atau sulit. Contoh: matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, dan lainnya. Perkakas ini idealnya tidak dipindah-pindahkan agar tidak mudah rusak, kecuali tempatnya terbatas sehingga harus dipindahkan dan dibongkar pasang.

Prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat

dipindah-pindahkan. Contoh: lapangan (sepakbola, lapangan basket, tenis, dan lainnya), aula, kolam renang, dan lain-lain. Fasilitas harus memenuhi str minimal untuk pembelajaran, antara lain ukurannya sesuai dengan kebutuhan, bersih, terang, pergantian udara lancar, dan tidak membahayakan penggunanya/siswa. Prasarana merupakan penunjang yang dapat memperlancar dan mempermudah pelaksanaan pendidikan jasmani dan kesehatan, keterbatasan prasarana yang ada di sekolah sangat menghambat keefektifan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Prasarana tersebut terdiri dari lapangan bolabasket, lapangan bolavoli, bak lompat jauh, gedung olahraga dan lain-lain.

Fasilitas olahraga merupakan kelengkapan-kelengkapan yang harus dipenuhi oleh suatu sekolah untuk keperluan olahraga pendidikan. Jadi penyediaan fasilitas terbuka merupakan dasar kebutuhan pokok dari perencanaan olahraga. Karena olahraga diakui memiliki nilai yang positif, jika kebutuhan akan fasilitas olahraga ini tidak dipenuhi, kemungkinan anak akan melakukan kegiatan yang menjurus ke arah negatif (Soepartono, 2000: 9).

Soepartono (2000: 5), berpendapat bahwa prasarana olahraga adalah sesuatu yang merupakan penunjang terlaksananya suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar proses. Salah satu sifat yang dimiliki oleh prasarana

jasmani adalah sifatnya relatif permanen atau susah untuk dipindah. Depdiknas (2001: 893) menyatakan bahwa, “prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses usaha, pembangunan proyek dan lain sebagainya”.

Segala sesuatu di luar arena yang ikut memperlancar jalannya aktifitas olahraga juga disebut prasarana, yang dapat dipergunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk dapat melakukan pembelajaran dengan baik dapat digunakan model pembelajaran dengan pendekatan modifikasi (Soepartono, 2000: 9).

Soepartono (2000: 11) menambahkan faktor-faktor yang mempengaruhi pengadaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, yaitu:

- 1) Kurangnya sarana dan prasarana yang ada, pembelian sarana dan prasarana yang kurang mendapatkan perhatian dari pihak sekolah sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi terhambat.
- 2) Keadaan ekonomi sekolah, keadaan ekonomi yang lemah mengakibatkan sulit untuk membeli sarana dan prasarana yang sangat dibutuhkan sekolah, sementara bidang pendidikan yang lain juga membutuhkan dana dalam pelaksanaan belajar mengajar.
- 3) Jumlah siswa, jumlah yang terlalu banyak yang tidak sebanding dengan jumlah sarana dan prasarana yang ada sehingga mengakibatkan terhambatnya pelaksanaan pendidikan jasmani.

Pengadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani tentunya sesuai dengan persyaratan yang str. Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 16), persyaratan modifikasi 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.

Pengadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani ada dua hal yaitu dengan membeli atau dengan membuat. Jika membeli maka perlu persyaratan-persyaratan tertentu, Agus S. Suryobroto (2004: 16) menyatakan antara lain:

- 1) Mudah didapat. Maksudnya dengan tidak perlu membeli di tempat yang jauh dari lokasi sekolah, sehingga tidak kesulitan.
- 2) Perawatannya mudah, yaitu mudah digunakan dan mudah diperbaiki jika rusak.
- 3) Harganya tidak perlu mahal, sehingga sekolah tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar.
- 4) Jenisnya sesuai dengan kebutuhan siswa, misalnya bola sepak untuk siswa SD atau SMP disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tidak perlu yang str internasional.
- 5) Tidak mudah rusak, maksudnya yang dapat tahan lama.
- 6) Menarik, sarana dan prasarana sebaiknya memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa agar siswa senang menggunakannya.
- 7) Memacu untuk bergerak, hendaknya sarana dan prasarana yang disediakan dapat memacu siswa untuk bergerak.
- 8) Perkakas yang akan digunakan supaya memenuhi str minimal untuk siswa dalam hal keselamatan.
- 9) Lapangan yang akan digunakan untuk pembelajaran penjas supaya luasnya sesuai dengan kebutuhan seperti bersih, tidak licin dan sesuai dengan kebutuhan.
- 10) Gedung olahraga (*hall*) supaya sesuai dengan kebutuhan seperti bersih, terang dan pergantian udaranya cukup.

Permainan yang dilakukan oleh anak, yang tidak bisa menciptakan rasa senang dan gembira serta menyebabkan anak tidak

aktif untuk tidak bergerak, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap permainan tersebut. Modifikasi permainan merupakan salah satu cara alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk permainan. Yoyo Bahagia (2001: 1) menyatakan dalam suatu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran penjas di sekolah, bisa dilakukan dengan menggunakan modifikasi.

Yoyo Bahagia (2001: 1) menyatakan modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). DAP artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong ke arah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya.

Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis, maupun keterampilannya. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal yang

sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani. Seperti halnya halaman sekolah, taman, ruang kosong, parit, selokan, dan sebagainya yang ada dilingkungan sekolah, sebenarnya dapat direkayasa dan dimanfaatkan untuk pendidikan jasmani.

Modifikasi permainan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting. Yoyo Bahagia (2001: 1) menyatakan bahwa modifikasi mempunyai insensi untuk menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk aktivitas belajar secara potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Penelitian ini bahwa peralatan olahraga yang menjadi alat ukur atau yang digunakan ialah bola dan simpai. Penjelasan secara rinci sebagai berikut:

#### 1) Bola kasti

Bola adalah sebuah benda bulat yang dipakai sebagai alat olahraga atau permainan. Umumnya bola terisi dengan udara. Bola dikelompokkan menjadi dua, yaitu bola besar dan bola kecil. Untuk bola besar, yaitu termasuk permainan sepak bola, futsal, basket, voli, dan lain-lain. Untuk bola kecil yaitu, bulutangkis, *softball*, tenis meja, tenis lapangan, bola kasti dan lain-lain.

Bola yang digunakan dalam penelitian ini adalah bola kasti. Bola untuk permainan kasti sudah dibuat sedemikian rupa yang berisi

ijuk atau sabut yang kelilingnya 19-21 cm dan beratnya 70-80 gram. Bola untuk anak SD juga bisa memakai bola tenis atau bola plastik yang dimodifikasi bentuknya (Herman Subarjah, 2007: 5.17).



**Gambar 1. Bola Kasti**  
**(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

## 2) Simpai

Simpai adalah gelang-gelang besar yang mulanya terbuat dari rotan, logam, ataupun karet sintetik, banyak digunakan sebagai tarian untuk pelangsing pinggang. dengan dilingkarkan kebadan dan gerakan berputar-putar. Alat ini sering digunakan dalam aktivitas senam, untuk membantu pelangsingan tubuh.



**Gambar 2. Simpai**  
**(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum sarana atau peralatan pendidikan jasmani adalah sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang mudah dipindahkan. Contoh: bolabasket, pemukul, tongkat, balok, bet, raket, *shuttle cock*, dan lain-lain sedangkan prasarana atau perkakas adalah sesuatu benda yang sulit digerakan pada saat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani ataupun tidak yang mudah dipindahkan dan sifatnya semi permanen. contoh: lapangan tenis, lapangan bola basket, gedung olahraga, lapangan sepakbola, stadion atletik, dan lain-lain.

#### **c. Tujuan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani**

Sarana dan prasarana pendidikan jasmani diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan hal yang vital, karena tanpa adanya sarana dan prasarana menjadikan pembelajaran tidak berjalan. Agus S. Suryobroto (2004: 5) menyatakan tujuan sarana



dan perasarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah untuk:

- 1) Memperlancar jalannya pembelajaran. Hal ini mengandung arti bahwa dengan adanya sarana dan prasarana akan menyebabkan pembelajaran menjadi lancar, seperti tidak perlu antri atau siswa yang lain dalam melakukan aktivitas.
- 2) Memudahkan gerakan. Dengan sarana dan prasarana diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 3) Mempersulit gerakan. Maksudnya bahwa secara umum melakukan gerakan tanpa alat akan lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan alat.
- 4) Memacu siswa dalam bergerak. Maksudnya siswa akan terpacu melakukan gerakan jika menggunakan alat. Contoh: bermain sepakbola akan tertarik jika menggunakan bola, dibanding dengan hanya membayangkan saja. Begitu pula melempar lembing lebih tertarik dengan alat lembing dibanding hanya gerakan bayangan.
- 5) Melangsungkan aktivitas, karena jika tidak ada maka tidak akan berjalan lancar. Contohnya main tenis lapangan tanpa ada bola, tidak mungkin. Main sepakbola tanpa adanya lapangan maka tidak akan terlaksana.
- 6) Menjadikan siswa tidak akan takut melakukan gerakan. Contoh untuk melakukan gerakan salto ke depan atau lompat tinggi gaya *flop*, jika ada busa yang tebal, maka siswa lebih berani melakukan dibanding hanya ada busa yang tipis.

Pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu dari alat dan tempat pembelajaran, di mana sarana dan prasarana mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan sarana dan prasarana yang dilakukan oleh para guru dan siswa dalam situasi pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Proses pembelajaran akan mengalami kepincangan atau tersendat-sendat bahkan proses pembinaan bisa berhenti sama

sekali. Dapat dinyatakan bahwa sarana dan prasarana olahraga ini sebagai alat bantu dalam pengajaran pembelajaran kegiatan olahraga.

#### **d. Manfaat Sarana dan Prasarana**

Pembelajaran pendidikan jasmani tidak selalu menggunakan alat dan perkakas, namun untuk fasilitas selalu digunakan. Dalam hal ini fasilitas mutlak diperlukan dalam pembelajaran jasmani yaitu lapangan, gedung, kolam renang, alam terbuka, dan lainnya. Agus S. Suryobroto (2004: 5) menyatakan manfaat sarana dan prasarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah:

- 1) Dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan siswa, karena siswa bersikap, berpikir, dan bergerak.
- 2) Gerakan dapat lebih mudah atau lebih sulit. Dengan sarana dan prasarana dapat memudahkan gerakan yang sulit, contoh: guling lenting lebih mudah dibantu dengan peti lompat dibandingkan tanpa menggunakan peti lompat. Sebaliknya dalam kaitanya mempersulit gerakan yang mudah, contoh: secara umum melakukan gerakan awalan tanpa menggunakan alat akan lebih mudah jika dibanding dengan menggunakan alat.
- 3) Dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan. Contoh: seberapa tinggi siswa dapat melompat tinggi, maka diperlukan tiang dan mistar lompat tinggi.
- 4) Menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih tertarik menggunakan alat yang diberikan hiasan atau warna yang menarik daripada lazimnya. Contoh: lembing diberikan ekor akan menghasilkan lemparan yang menarik, dibandingkan tanpa ekor.

Pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap pokok bahasan memerlukan sarana dan prasarana pembelajaran yang berbeda. Agar sarana dan prasarana benar-benar membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, maka dalam penggunaan dan pemilihannya harus tepat. Adapun pemanfaatan, kondisi, jumlah

mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama dalam hubungannya dengan usaha meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah. Jumlah, kondisi, dan lain sebagainya sarana dan prasarana olahraga dengan baik dan sesuai, maka proses pembelajaran pendidikan jasmani akan dapat berjalan dengan lancar. Sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dapat tercapai dengan optimal.

### **3. Bermain dan Permainan**

Bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan dan harapan-harapan yang tidak terwujud melalui bermain. Permainan merupakan aktivitas yang mendominasi pada kurikulum di sekolah dasar. Anak-anak akan menghabiskan waktu dan energi untuk bermain demi kesenangan yang diinginkan. Permainan akan mengembangkan kemampuan anak secara fisik, tempat bersosialisasi dengan orang lain dan mengembangkan pemahaman kognitif melalui peraturan dalam permainan (Tedja Saputra, 2010: 7).

Hurlock (1999: 3) menyatakan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata atau

berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak serta suara.

Johan Huizinga dalam Herman Subarjah (2007: 1.3-1.5), mengemukakan bahwa pada hakikatnya bermain memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- 1) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, namun kebebasan ini tak berlaku bagi anak-anak dan hewan, bermain dan harus bermain karena dorongan naluri.
- 2) Bermain bukanlah kehidupan biasa atau yang nyata seperti yang dilakukan setiap hari.
- 3) Bermain berbeda dengan kehidupan dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam tempat dan waktu bermain selalu bermula dan berakhir dan dilakukan di tempat tertentu ada arena atau bahkan gelanggang yang lebih luas tempat pelaksanaannya.
- 4) Bermain merupakan kegiatan yang memiliki tujuan. Bermain memberi pengaruh yang besar bagi perkembangan anak baik secara fisik maupun mental.

Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak (Dwijawiyata, 2013: 7). Menurut (Zubair, 2008: 5), konsep bermain bagi anak bukan penghalang untuk meningkatkan kecerdasan melainkan sebagai wahana dan sarana belajar. Karena itu bermain harus dapat memotivasi diri sendiri, dipilih secara bebas oleh pelaku, harus menyenangkan, bermain tidak terikat aturan tertulis, dan bermain dilakukan secara aktif oleh pemainnya (Hughes, 2010: 4). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sukarela, bebas, dan memiliki motif dari masing-masing pelakunya.

Tedja Saputra (2010: 21) menyatakan tahapan bermain anak sesuai dengan tingkat perkembangan sosial anak terdiri dari enam tahapan, yaitu:

(1) *Unoccupied play*, kegiatan yang dilakukan anak dengan mengamati kejadian yang dianggap menarik perhatian oleh anak sehingga anak tidak terlibat secara langsung dalam bermain. Jika tidak ada yang menarik, maka anak akan menyibukkan diri dengan kegiatan lain. (2) *Solitary play*, kegiatan bermain yang dilakukan seorang diri dengan tidak memperhatikan keadaan ser dan tidak berinteraksi dengan anak lain. (3) *Onlooker play*, kegiatan bermain yang dilakukan anak dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak lain. (4) *Pararel play*, kegiatan bermain yang dilakukan bersama oleh dua anak atau lebih namun tidak ada interaksi diantara anak yang bermain. (5) *Assosiative play*, kegiatan bermain yang dilakukan oleh dua anak atau lebih dengan terjadi interaksi di antara anak tersebut namun tidak ada kerjasama. (6) *Cooperative play*, kegiatan bermain yang dilakukan oleh dua anak atau lebih dengan terjadi kerjasama, interaksi dan pembagian peran di antara anak yang bermain.

Berdasarkan tahapan bermain anak sesuai dengan tingkat perkembangan sosial anak, maka dapat disimpulkan kegiatan permainan bolavoli, anak usia sekolah dasar kelas atas termasuk ke dalam tahap *cooperative play*. Pada permainan bola kasti dan simpai, anak-anak usia sekolah atas bermain dengan kerjasama antar pemain, anak mempunyai fungsi dan peran yang berbeda dengan satu tujuan yang sama, dan saling komunikasi dan berinteraksi untuk memenangkan permainan tersebut.

Perkembangan bermain anak dikemukakan oleh Tedja Saputra (2010: 27) terjadi melalui empat tahapan, yaitu:

(1) Tahap penjelajahan (*exploratory stage*), kegiatan yang dilakukan dengan mengenai objek lain, meraih benda dan mengamatinya. Kegiatan penjelajahan akan lebih luas ketika anak sudah bisa merangkak dan berjalan. (2) Tahap mainan (*toy stage*), kegiatan yang dilakukan dengan mengamati alat permainan dan berpikir khayal akan mainan tersebut dapat dimakan, bicara, sakit, senang dan sebagainya. Selain itu anak akan meminta mainan tanpa memperdulikan kegunaan. (3) Tahap bermain (*play stage*), kegiatan yang dilakukan menggunakan alat permainan yang bertambah banyak dan berkembang menjadi *games*, olahraga atau bentuk lain yang dilakukan orang dewasa. (4) Tahap melamun (*daydream*

*stage*), kegiatan yang dilakukan dengan menghabiskan waktu untuk berkhayal atau melamun sehingga minat bermain menjadi kurang. Tahap ini diawali saat anak sudah mendekati masa pubertas.

Pendapat di atas mengenai fungsi bermain, maka dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan kebugaran jasmani pelaku, meningkatkan keterampilan gerak suatu cabang olahraga, meningkatkan mental sosial pelaku karena melalui bermain akan terjadi interaksi, relasi dan komunikasi antar pemain, serta bermain dapat menimbulkan rasa senang, gembira, dan bahagia.

Yoyo Bahagia (2010: 22) menyatakan permainan dapat diklasifikasikan menjadi lima bentuk. *Pertama* permainan sentuh (*tag games*), merupakan bentuk permainan yang mengembangkan dasar-dasar strategi dengan cara bergerak, mengubah arah dan mengecoh yang bertujuan agar dapat menyentuh lawan, menghindari sentuhan lawan. Contoh permainan sentuh adalah kucing-kucingan. *Kedua* permainan target (*target games*), merupakan bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target dengan menggunakan keterampilan tertutup atau *close skill*. Contoh permainan target adalah *bowling*, *golf*, panahan, memukul, menendang dan melempar bola pada target. *Ketiga* permainan net dan dinding (*net and wall games*), merupakan permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki atau dikembalikan lawan. Pemain harus mampu menglikan daerahnya dan bergerak di dalam daerahnya untuk menempatkan diri pada posisi strategis yang dapat menghalau kembalian pukulan lawan. Contoh permainan net dan

dinding adalah tenis meja, badminton, bolavoli, sepak takraw, *squash*, dan sebagainya. *Keempat* permainan serangan (*invansion games*), merupakan permainan yang memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu seperti permainan merebut bola. Contoh permainan serangan adalah sepak bola, *softball*, *rugby*, *American football* dan sebagainya. *Kelima* permainan lapangan (*fielding games*), merupakan permainan yang menggunakan sebuah objek yang dikirimkan pada sebuah tempat tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan terus berlari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap objek dapat menangkapnya dan mengirimkannya lagi ke tempat semula. Contoh permainan lapangan ini adalah kasti, bola bakar, *softball*, *baseball* dan sebagainya.

Tedja Saputra (2010: 38) mengungkapkan anak yang melakukan permainan akan mendapat tujuh manfaat sebagai berikut:

*Pertama*, perkembangan fisik anak akan meningkat. *Kedua*, perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus anak akan meningkat. *Ketiga*, meningkatnya perkembangan aspek sosial anak. *Keempat*, perkembangan aspek emosi atau kepribadian anak akan semakin membaik dan stabil. *Kelima*, meningkatnya perkembangan kognitif anak. *Keenam*, ketajaman penginderaan anak akan semakin terasah. *Ketujuh*, perkembangan keterampilan olahraga dan menari anak akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan yang dipilih untuk diajarkan kepada anak haruslah dipilih secara hati-hati dengan menyesuaikan pertumbuhan dan perkembangan anak baik keterampilan motorik, afektif, maupun kognitif. Anak akan mengalami pengalaman baru dan memahami keadaan lingkungan sosial ser.

Perkembangan bermain anak akan mengikuti sesuai dengan tingkat usia, kognitif dan sosial anak.

#### **4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Sekolah merupakan salah satu wadah formal yang berusaha melaksanakan proses perubahan perilaku melalui pendidikan. Sekolah dasar merupakan awal dari pendidikan selanjutnya, masa ini adalah masa perpindahan anak dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani. lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya makin berkembang, ia ingin mengetahui segala sesuatu di sekitarnya sehingga bertambah pengalamannya. Semua pengalaman itu baru akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikirnya (Hurlock, 1998: 40).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar keberhasilan pendidikan selanjutnya, anak merupakan tunas bangsa yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohaninya, sehingga diharapkan di kemudian hari menjadi anak yang tumbuh dewasa dengan keadaan yang sehat serta mempunyai rasa tanggungjawab dan berguna bagi bangsa dan negaranya, untuk itu anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangan dan kematangannya. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-



mata. Namun pada umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar (Hurlock, 1998: 42).

Syamsu Yusuf (2004: 4) menyatakan pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut:
  - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
  - 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
  - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
  - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
  - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan masalah suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
  - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
  - 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
  - 2) Amat realistik ingin mengetahui, ingin belajar.
  - 3) Menjelang masa akhir ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
  - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
  - 5) Pada masa ini, anak memng nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
  - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam

permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), membuat peraturan sendiri.

Masa anak usia sekolah dasar dalam usia (ser 6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dimana ia lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Havighurst yang dikutip Desmita (2010: 35) menyatakan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati dan moral.
- h. Mencapai kemandirian pribadi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak-anak sekolah dasar yang masih suka bermain, meniru, serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi maka sangatlah diperlukan pengawasan serta pemberian contoh yang baik dari seorang guru agar anak dapat terdidik dengan konsep yang benar. Suatu hal yang penting dalam hal ini ialah sikap anak terhadap otoritas kekuasaan, khususnya dari orang tua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Anak dalam usia ini cenderung menunjukkan untuk dapat berkuasa dan mencari teman sebaya untuk

berkelompok dan menjadi dorongan untuk bersaing antar kelompok yang disebut masa “*competitive socialization*”.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian Srikamta (2010) yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Menghadapi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Permainan Bola Voli di SMP Se-Kecamatan Nanggulan”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Kreativitas Guru Penjas se-Kecamatan Nanggulan, dalam menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran bolavoli, dari 24 responden, diperoleh angka persentase sebagai berikut tidak kreatif 0 orang (0%), kurang kreatif 0 orang (0%), kreatif 4 orang (16,7%), dan sangat kreatif 20 orang (83,3%).
2. Penelitian Wisnu Dwi Saputra (2011) yang berjudul ”Pengembangan Tes Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Bola, *Cone*, dan Simpai”. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 6 Yogyakarta yang berjumlah 35 siswa, dibagi dua untuk uji kejenjutan 15 siswa dan uji reliabilitas berjumlah 20 siswa. Item instrumen tes kreativitas ini meliputi tes dalam memanfaatkan bola, *cones*, dan simpai serta kombinasi ketiga alat. Hasil penelitian telah tersusun instrumen tes kreativitas siswa Sekolah Menengah Pertama dalam memanfaatkan bola,

*cones*, dan sampai dengan petunjuk pelaksanaan dan cara penilaian. Uji reliabilitas menggunakan metode *test re-test* menggunakan perhitungan rumus *product moment*, sehingga hasil tes I dan tes II dikorelasikan menghasilkan sebesar 0,955, sehingga dikonsultasikan pada tabel *product moment* dengan taraf kesalahan 0,05 diperoleh 0,444, karena hasil  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel ( $0,955 > 0,444$ ) maka instrumen tersebut reliabel. Uji validitas menggunakan *judgement experts* (ahli) dan perhitungan validitas menggunakan *part whole*. Hasil uji validitas menggunakan *judgement experts* (ahli) ini berbentuk revisi sehingga menghasilkan instrumen tes yang valid dan sempurna. Hasil perhitungan validitas *part whole* korelasi antara nilai item tes dengan skor total Tes I maupun Tes II menghasilkan sebesar  $>0,80$  (kriteria nilai interpretasi terhadap koefisien korelasi), sehingga instrumen tes tersebut mempunyai tingkat validitas yang sangat kuat.

3. Penelitian Sutrisdiya (2015) yang berjudul “Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Voli”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum adanya identifikasi kreativitas dalam memainkan bola voli siswa kelas V SD di Samigaluh. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V SD se Gugus VI Samigaluh Kulon Progo dalam memainkan bola Voli. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes kreativitas gerak. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V

putra SD se Gugus VI Samigaluh Kulonprogo yang berjumlah 46 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes kreativitas gerak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kreativitas Siswa Kelas V SD se\ Gugus VI Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Memainkan Bola Voli adalah ada 4 orang (8,7%) dalam kategori Sangat Tidak Kreatif, 16 orang (34,8%) dalam kategori Tidak Kreatif, 15 orang (32,6%) dalam katagori Cukup Kreatif, 8 orang (17,4%) dalam kategori Kreatif dan 3 orang (6,5%) dalam kategori Sangat Kreatif.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kreativitas merupakan kemampuan yang harus dikembangkan, dilatih dan dipelihara, dan biasanya siswa yang kreatif akan berusaha selalu meningkatkan kreativitasnya melalui berbagai upaya dengan menggunakan berbagai logika berpikir dan berbuat. Siswa juga senantiasa memikirkan hal-hal yang baru dan menerapkannya untuk mengatasi masalah. Kreativitas, khususnya dalam pendidikan jasmani, yaitu kreativitas siswa harus dikembangkan salah satunya melalui aktivitas kreativitas, khususnya dalam pendidikan jasmani, yaitu kreativitas dalam memainkan alat olahraga bola, dengan tujuan agar sebagai siswa lebih kreatif, sehingga pembelajaran tidak monoton.

Kreativitas bukan suatu anugerah, melainkan kemampuan yang harus dikembangkan, dilatih dan dipelihara, dan yang kreatif diharapkan selalu

meningkatkan kreativitasnya melalui berbagai upaya dengan menggunakan logika berpikir maupun perbuatan. Siswa juga senantiasa memikirkan hal-hal yang baru dan dapat menerapkannya untuk mengatasi masalah. Sesuai kurikulum KTSP permainan bola kecil terutama bola kasti dan simpai sudah diajarkan di SD kelas V. Dengan demikian dalam memanfaatkan sarana atau peralatan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya bola kasti dan simpai dapat diperkirakan akan dilakukan dengan sebaik-baiknya dan sekreatif mungkin. Jika kreativitas siswa tinggi berarti menggambarkan tujuan pembelajaran penjasorkes dapat tercapai dan semua siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran terutama bola dan simpai.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang memberikan gambaran tentang objek yang diteliti. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan menggunakan tes kreativitas gerak sebagai alat pengumpul data. Menurut Sugiyono (2007: 29) pengertian dari penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan suatu gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya. Penelitian ini akan memberikan gambaran tentang kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti dan simpai.

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

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 118), yang dimaksud variabel adalah segala yang akan menjadi objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu peneliti. Variabel penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam memainkan bola voli, yaitu kreativitas siswa dalam memainkan bola kasti dan simpai adalah cara atau usaha yang dilakukan siswa dalam memainkan alat olahraga yang berupa bola kasti dan simpai, yang diukur melalui tes kreativitas gerak (siswa memainkan bola kasti dan simpai menjadi gerakan-gerakan) yang dikerjakan selama 4 menit dan hasilnya diukur dalam bentuk frekuensi (jumlah melakukan).

### C. Subjek Penelitian

Populasi adalah suatu kelompok yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007: 61). Dalam penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas VA dan VB di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta yang berjumlah 60 siswa. Rincian subjek penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Subjek Penelitian

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	VA	21	9	30
2	VB	17	13	30
Jumlah		38	22	60

### D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes kreativitas gerak menggunakan bola kasti dan simpai. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah “alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data.” Langkah-langkah membuat tes ini diadaptasi dari tes yang dibuat oleh Wisnu Dwi Saputra (2011), yaitu melalui prosedur tes kejenuhan untuk mencari lama tes (waktu dalam menit). Kegiatan siswa selama waktu yang tersedia tersebut dicatat dalam bentuk *tally* sehingga berupa jumlah banyak aktivitas anak (diadaptasi dari Wisnu Dwi Saputra, 2011). Validitas tes menggunakan bola sebesar 0,943 dan menggunakan simpai sebesar 0,946, sedangkan reliabilitas menggunakan bola kasti dan simpai tes sebesar 0,925.



## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, maka data yang dicari adalah data kuantitatif. Untuk memperoleh data peneliti melakukan tes kreativitas gerak yang dilakukan siswa dalam memainkan bola kasti dan simpai. Untuk memperoleh data peneliti melakukan dengan observasi. Hasil observasi merupakan catatan tentang aktivitas gerak apa saja yang ditampilkan siswa dalam jangka waktu 4 menit dalam memainkan bola kasti dan simpai.

Pedoman tes berisi tata cara pelaksanaan dan cara penilaian. Dalam proses tes, peneliti atau testor tinggal memberikan tanda huruf *tally* setiap gerakan kreativitas yang muncul pada lembar penilaian, kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kreativitas. Tes ini Testi memanfaatkan bola kasti dan simpai tersebut semaksimal mungkin dalam waktu 4 menit untuk menghasilkan suatu gerakan kreativitas, dengan maksud untuk mengetahui bobot alat tersebut berdasarkan tingkat kesulitannya

## **E. Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif dengan persentase, yaitu data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan persentase. Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang selanjutnya dimaknai. Teknik penghitungannya menggunakan persentase, dengan memakai rumus menurut Anas Sudijono (2008: 43) yaitu:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase

f = frekuensi yang sedang dicari

n = jumlah total frekuensi

Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*.

Menurut Saifuddin Azwar (2001: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Norma Penilaian Kreativitas Siswa

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Kreatif
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Kreatif
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup Kreatif
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang Kreatif
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Kurang Kreatif

Keterangan:

*M* : Nilai rata-rata (*Mean*)

*X* : Skor

*S* : *Standar Deviasi*

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2001: 163)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta yang berjumlah 60 siswa. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti dan simpai. Hasil penelitian sebagai berikut:

#### 1. Kreativitas Siswa Memainkan Bola Kasti

Data hasil penelitian tentang kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti didapat skor terendah (*minimum*) 10,0, skor tertinggi (*maksimum*) 21,0, rerata (*mean*) 15,3, nilai tengah (*median*) 15,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,0, *standar deviasi* (SD) 2,51. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Bola Kasti

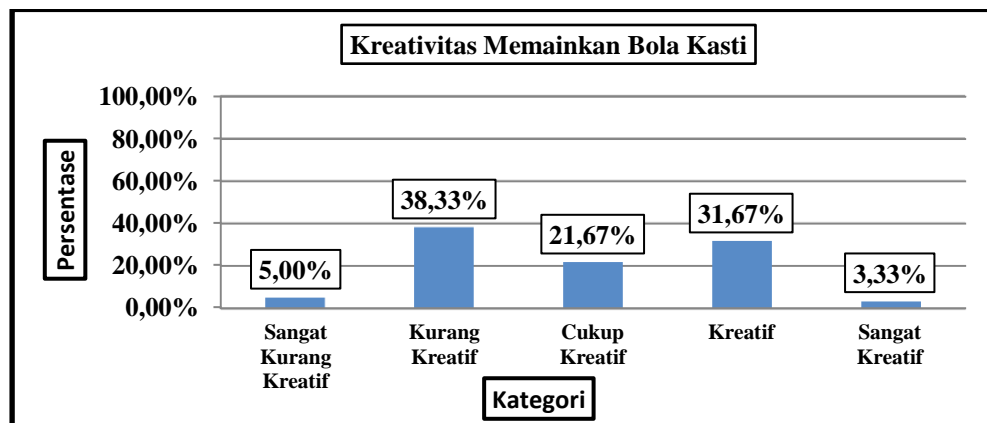
Statistik	
<i>N</i>	60
<i>Mean</i>	15,3000
<i>Median</i>	15,5000
<i>Mode</i>	13,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	2,51302
<i>Minimum</i>	10,00
<i>Maximum</i>	21,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti disajikan pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti

No	Interval	Kategori	f	%
1	$19,07 < X$	Sangat Kreatif	2	3,33%
2	$16,56 < X \leq 19,07$	Kreatif	19	31,67%
3	$14,04 < X \leq 16,56$	Cukup Kreatif	13	21,67%
4	$11,53 < X \leq 14,04$	Kurang Kreatif	23	38,33%
5	$X \leq 11,53$	Sangat Kurang Kreatif	3	5%
<b>Jumlah</b>			<b>60</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3.** Diagram Batang Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti

Berdasarkan tabel 4 dan grafik 3 di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 5% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 38,33% (23 siswa), “cukup kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), “kreatif” sebesar 31,67% (19 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 15,3 kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti masuk dalam kategori “cukup kreatif”.

Perbandingan kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti disajikan sebagai berikut:

Data hasil penelitian tentang kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti didapat skor pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5.** Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Bola Kasti Siswa Putra dan Putri

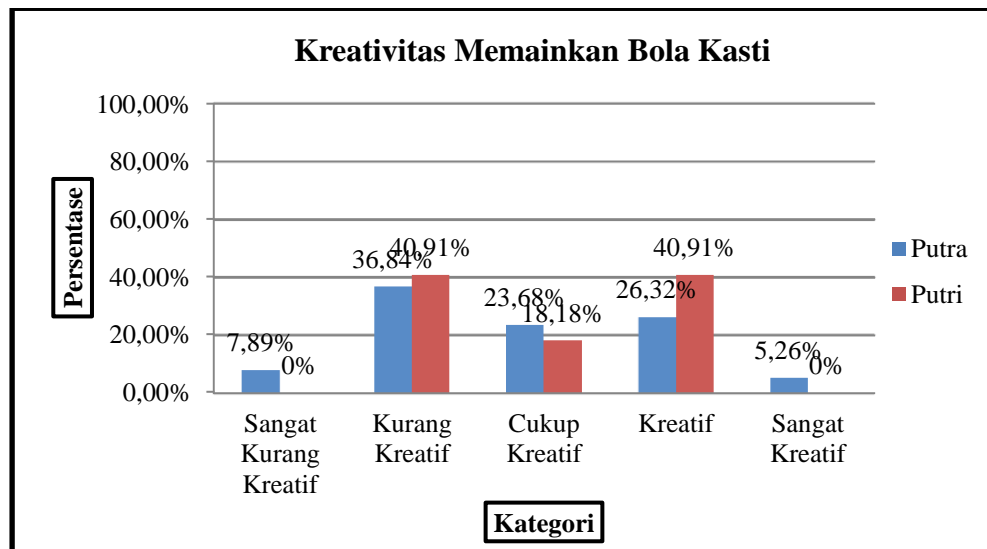
Statistik	Putra	Putri
<i>N</i>	38	22
<i>Mean</i>	15,1579	15,5455
<i>Median</i>	15,0000	16,0000
<i>Mode</i>	14,00 <sup>a</sup>	13,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	2,62551	2,34475
<i>Minimum</i>	10,00	12,00
<i>Maximum</i>	21,00	19,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti disajikan pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6.** Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti

No	Interval	Kategori	Putra		Putri	
			f	%	f	%
1	$19,07 < X$	Sangat Kreatif	2	5,26%	0	0%
2	$16,56 < X \leq 19,07$	Kreatif	10	26,32%	9	40,91%
3	$14,04 < X \leq 16,56$	Cukup Kreatif	9	23,68%	4	18,18%
4	$11,53 < X \leq 14,04$	Kurang Kreatif	14	36,84%	9	40,91%
5	$X \leq 11,53$	Sangat Kurang Kreatif	3	7,89%	0	0%
Jumlah			38	100%	22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4.** Diagram Batang Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti

Berdasarkan tabel 6 dan grafik 4 di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 7,89% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 36,84% (14 siswa), “cukup kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), “kreatif” sebesar 26,32% (10 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 5,26% (2 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 0% (0 siswa), “kurang kreatif” sebesar 40,91% (9 siswa), “cukup kreatif” sebesar 18,18% (4 siswa), “kreatif” sebesar 40,91% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 0% (0 siswa).

## 2. Kreativitas Siswa Memainkan Simpai

Data hasil penelitian tentang kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai didapat skor terendah (*minimum*) 8,0, skor tertinggi (*maksimum*) 19,0, rerata (*mean*) 14,8, nilai tengah (*median*) 15,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 15,0, *standar deviasi* (SD) 2,44. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7.** Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Simpai

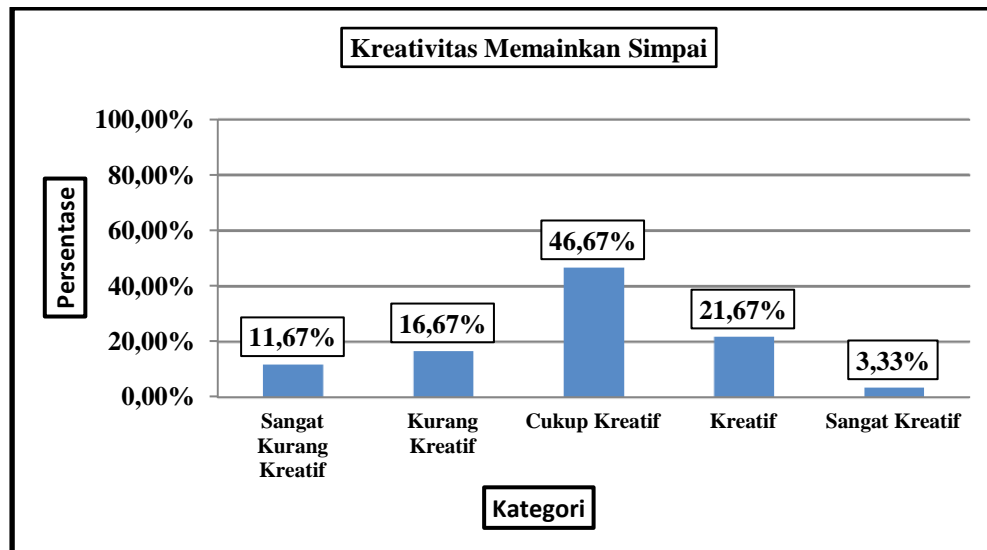
Statistik	
<i>N</i>	60
<i>Mean</i>	14,8000
<i>Median</i>	15,0000
<i>Mode</i>	15,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	2,44117
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	19,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8.** Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Simpai

No	Interval	Kategori	f	%
1	$18,46 < X$	Sangat Kreatif	2	3,33%
2	$16,02 < X \leq 18,46$	Kreatif	13	21,67%
3	$13,58 < X \leq 16,02$	Cukup Kreatif	28	46,67%
4	$11,14 < X \leq 13,58$	Kurang Kreatif	10	16,67%
5	$X \leq 11,14$	Sangat Kurang Kreatif	7	11,67%
Jumlah			60	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5.** Diagram Batang Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Simpai

Berdasarkan tabel 8 dan grafik 5 di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 11,67% (7 siswa), “kurang kreatif” sebesar 16,67% (10 siswa), “cukup kreatif” sebesar 46,67% (28 siswa), “kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 14,8 kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai masuk dalam kategori “cukup kreatif”.

Perbandingan kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai disajikan sebagai berikut:

Data hasil penelitian tentang kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai didapat skor pada tabel 9 sebagai berikut:



**Tabel 9.** Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Simpai Siswa Putra dan Putri

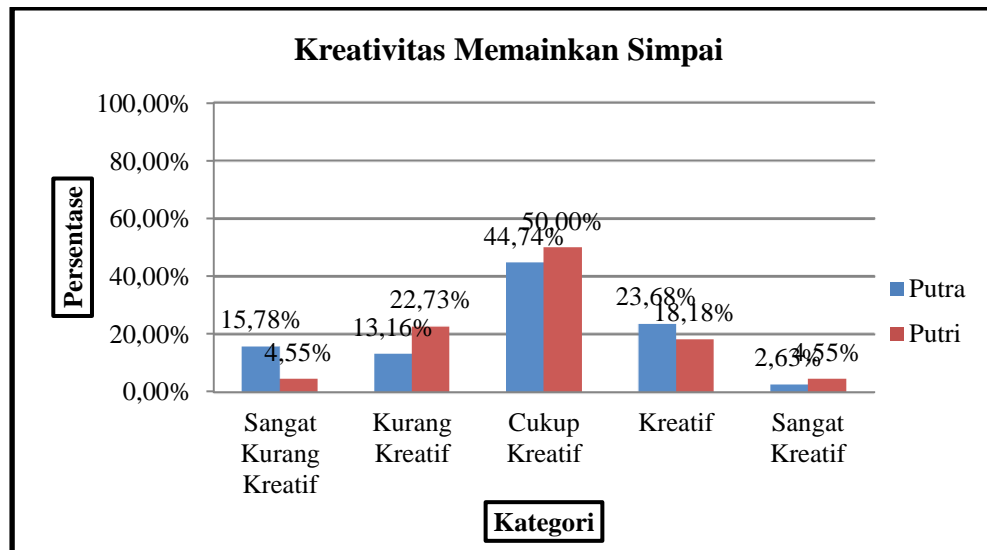
Statistik	Putra	Putri
<i>N</i>	38	22
<i>Mean</i>	14,5789	15,1818
<i>Median</i>	15,0000	16,0000
<i>Mode</i>	15,00	16,00
<i>Std. Deviation</i>	2,57463	2,19602
<i>Minimum</i>	8,00	11,00
<i>Maximum</i>	19,00	19,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10.** Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Simpai

No	Interval	Kategori	Putra		Putri	
			f	%	f	%
1	$18,46 < X$	Sangat Kreatif	1	2,63%	1	4,55%
2	$16,02 < X \leq 18,46$	Kreatif	9	23,68%	4	18,18%
3	$13,58 < X \leq 16,02$	Cukup Kreatif	17	44,74%	11	50%
4	$11,14 < X \leq 13,58$	Kurang Kreatif	5	13,16%	5	22,73%
5	$X \leq 11,14$	Sangat Kurang Kreatif	6	15,78%	1	4,55%
Jumlah			38	100%	22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6.** Diagram Batang Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Simpai

Berdasarkan tabel 10 dan grafik 6 di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 15,78% (6 siswa), “kurang kreatif” sebesar 13,16% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 44,74% (17 siswa), “kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 2,63% (1 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa), “kurang kreatif” sebesar 22,73% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 50% (11 siswa), “kreatif” sebesar 18,18% (4 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa).

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti dan simpai. Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam

memainkan bola kasti sebagian besar (38,33%) dalam kategori kurang kreatif, dan dalam kategori kreatif ada 31,67%, sedangkan pada kategori cukup kreatif ada 21,67%. Permasalahan dalam memainkan bola kasti di sekolah dasar sangat kompleks, seperti tidak tersedianya lapangan yang standar, tidak tercukupinya bola digunakan. Kenyataan ini mendorong guru untuk kreatif dalam menangani masalah ini. Utami Munandar (1992: 47), menyatakan bahwa orang yang kreatif memiliki banyak pengetahuan baik yang diperoleh dari bangku sekolah maupun dari pengalaman hidup sehari-hari. Dari pengetahuan dan pengalaman tersebut diharapkan dapat mengkombinasikannya sehingga menghasilkan karya yang dapat bermanfaat.

Di sisi lain ada lebih 31,67% siswa yang masuk dalam kategori kreatif, ini berarti ada potensi yang memberi harapan untuk dapat dikembangkan kemampuannya dalam memainkan bola kasti. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai paling besar berada pada kategori cukup kreatif, yaitu 46,67%.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa siswa putri lebih kreatif daripada siswa putra dalam memainkan bola kasti dan simpai, yaitu dengan rata-rata siswa putri dalam memainkan bola kasti sebesar 15,55 dan memainkan simpai sebesar 15,18, sedangkan rata-rata siswa putra dalam memainkan bola kasti sebesar 15,16 dan memainkan simpai sebesar 14,58. Hal ini menunjukkan bahwa siswa putri lebih kreatif daripada siswa putra. Hal tersebut lebih dikarenakan pada siswa putra lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*, misalnya bermain *playstation* atau bermain game di

*handphone*. Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) yang demikian pesat, maka aktivitas anak menjadi lebih mudah, lebih nikmat, lebih cepat, dan lebih lancar. Dengan kata lain anak benar-benar dimanjakan oleh perkembangan IPTEK. Hal tersebut diperburuk dengan semakin berkurangnya lahan untuk bermain anak yang berupa lapangan sebagai tempat berolahraga. Akibat dari itu semua hidup anak menjadi berubah, yang biasa aktif bergerak kini menjadi pasif atau malas bergerak. Kenyataan di lapangan memperlihatkan di sekitar sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu berjam-jam duduk di depan televisi, video *games*, atau permainan elektronik lainnya daripada bermain di luar yang menggunakan unsur gerak (dasar gerak atau gerak dasar). Dampak langsung yang dirasakan oleh pola hidup yang demikian adalah menurunnya kemampuan motorik anak.

Menciptakan ide atau gagasan dalam usaha mencapai keberhasilan belajar, terutama dalam memainkan bola dan sampai di sekolah dasar bukanlah cara yang mudah, jika guru tidak banyak belajar atau memiliki berpengalaman yang luas maka siswa juga tidak akan berhasil dalam belajar. Seperti dikatakan oleh Cece Wijaya dan A Tabrani Rusyan (1992: 19) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan produk baru dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Hal tersebut dapat diperoleh antara lain dengan cara: aktif bergerak, gemar melihat tayangan olahraga, giat berapresiasi, dan respektif terhadap perkembangan zaman.

Kreativitas bukan suatu anugerah, melainkan kemampuan yang harus dikembangkan, dilatih dan dipelihara, dan mereka yang kreatif diharapkan

selalu meningkatkan kreativitasnya melalui berbagai upaya dengan menggunakan logika berpikir maupun perbuatan. Siswa juga senantiasa memikirkan hal-hal yang baru dan dapat menerapkannya untuk mengatasi masalah. Sesuai kurikulum KTSP permainan bola kecil terutama bola kasti dan simpai sudah diajarkan di SD kelas V. Memanfaatkan sarana atau peralatan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya bola kasti dan simpai dapat diperkirakan akan dilakukan dengan sebaik-baiknya dan sekreatif mungkin. Jika kreativitas siswa tinggi berarti menggambarkan tujuan pembelajaran penjasorkes dapat tercapai dan semua siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran terutama bola dan simpai.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 5% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 38,33% (23 siswa), “cukup kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), “kreatif” sebesar 31,67% (19 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa).
2. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 11,67% (7 siswa), “kurang kreatif” sebesar 16,67% (10 siswa), “cukup kreatif” sebesar 46,67% (28 siswa), “kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa).
3. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 7,89% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 36,84% (14 siswa), “cukup kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), “kreatif” sebesar 26,32% (10 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 5,26% (2 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 0% (0 siswa), “kurang kreatif” sebesar 40,91% (9 siswa), “cukup kreatif” sebesar 18,18%

(4 siswa), “kreatif” sebesar 40,91% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 0% (0 siswa).

4. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 15,78% (6 siswa), “kurang kreatif” sebesar 13,16% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 44,74% (17 siswa), “kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 2,63% (1 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa), “kurang kreatif” sebesar 22,73% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 50% (11 siswa), “kreatif” sebesar 18,18% (4 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa).

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemauan siswa dalam mengembangkan faktor-faktor yang dapat meningkatkan kemampuan bermain bola dan simpai.
2. Terpacunya guru dalam meningkatkan pembelajaran atau aktivitas yang berpengaruh terhadap aspek kemampuan memainkan bola dan simpai.

## **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Peneliti kurang memperhatikan keadaan dan kesehatan testi yang tentu dapat mempengaruhi hasil tes kemampuan siswa dalam memainkan bola dan simpai.
2. Penelitian ini tidak memperlihatkan hasil uji tera pada alat *stopwatch*.

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

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti dan simpai.
2. Bagi guru penjas dalam memberikan pembelajaran permainan bola dan simpai tidak hanya terfokus pada teknik dan taktik permainan tetapi juga pada perasaan gerak terhadap alat tersebut.
3. Penelitian ini bisa digunakan oleh para guru penjas SD guna mengetahui kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus S.Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Anas Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Garfindo Persada.
- Conny R Semiawan. (2009). *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: PT Indeks.
- Dakir. (1987). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Institut Press. IKIP.
- Depdiknas. (2001). *Ketahuiilah Tingkat Kesegaran Jasmani Anda*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwijawiyata. (2013). *Mari Bermain Permainan Kelompok untuk Anak*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Dwi Novianto. (2007). Kreatifitas Guru Penjasorkes Dalam Menyikapi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Penjasorkes Pasca Gempa Bumi 27 Mei 2006 di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Elizabeth B. Hurlock. (1998). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa oleh Dr. Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: PT Erlangga.
- Hari Amirullah Rachman, (2008), Dimensi Kreatif Dalam Pembelajaran Penelitian Jasmani di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY.
- Herman Subarjah. (2007). *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hughes, Fergus P. (2010). *Children, Play and Development*. New York: Sage Publications.
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). Jilid 1. *Perkembangan Anak Edisi keenam* (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Nur AM. (2008). *Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial*. klinis.wordpress.com. Diakses 02 Januari 2015. Pukul 14.00 WIB.

- Nursito. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Gama Widya Mitra.
- Poerwodarminto. (1994). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ratal Wirjosantoso. (1984). *Supervisi Olahraga Pendidikan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Saifudin Azwar. (2010). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Soepartono. (2000). *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Srikamta. (2010). Kreativitas Guru Dalam Menghadapi Keterbatasan Sarana Dan Prasarana Permainan Bola Voli di SD Se-Kecamatan Nanggulan. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.
- Sutrisdiya. (2015). Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Voli. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembang Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tedja Saputra, Mayke S. (2010). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia.
- \_\_\_\_\_. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Wisnu Dwi Saputra. (2011). Pengembangan Tes Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Bola, Cone, dan Simpai. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Yoyo Bahagia, dkk. (2001). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.




\_\_\_\_\_. (2010). *Perkembangan Media Pembelajaran Penjaskes Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Zarrin, S Siddiqui. (2003). *Creativity in Higher Education: Great Expectations*. *Clinical Training and Education Centre*. Univercity of Western Australia.

Zubair, Agus. (2008). *Mengenal Dunia Anak Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyu Media.

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN</b> Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Nomor : 065/UN.34.16/PP/2016.	02 Februari 2016.
Lamp : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.	
Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan Setda. Provinsi DIY Kompleks Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta.	
Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :	
Nama : Istinur Permatasari.	
NIM : 12604221012.	
Program Studi : PGSD Penjas.	
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu : 05 Februari s.d 29 Februari 2016.	
Tempat/obyek : SD Negeri Kotagede 1.	
Judul Skripsi : Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kotagede 1 dalam Memainkan Alat Olahraga Bola Kasti dan Simpai.	
Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
<div style="text-align: right;">Dekan,  <b>Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.</b> NIP. 19640707 198812 1 001</div> <div style="text-align: center;"></div>	
Tembusan :	
1. Kepala Sekolah SD Negeri Kotagede 1.	
2. Kaprodi PGSD Penjas.	
3. Pembimbing TAS.	
4. Mahasiswa ybs.	

## Lampiran 2. Lembar Pengesahan dari Fakultas

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Penelitian Tentang :

“KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KOTAGEDE I DALAM  
MEMAINKAN ALAT OLAHRAGA BOLA KASTI DAN SIMPAI”

Nama : Istinur Permatasari

NIM : 12604221012

Jurusan/Prodi : POR/PGSD Penjas

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti

Yogyakarta, 2 Februari 2016

Ketua Jurusan PGSD Penjas

Dosen Pembimbing,


Dr. Guntur, M.Pd

Drs. Amat Komari, M.Si

NIP. 19810926 200604 1 001

NIP. 19620422 199001 1 001

Kasubag Pendidikan FIK UNY,





Sutiyem, S.Si.

NIP. 19760522 199903 2 011




### Lampiran 3. Surat Izin dari Pemerintah Kota Yogyakarta

	<p style="text-align: center;"><b>PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA</b> <b>DINAS PERIZINAN</b> Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682 Fax (0274) 555241 E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id</p>
<b>SURAT IZIN</b>	
NOMOR : 070/0415 0794/34	
Membaca Surat	: Dari Surat izin/ Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 070/REG/v/96/2/2016 Tanggal : 3 Februari 2016
Mengingat	: 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta. 2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah; 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta; 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta; 5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
Dijinkan Kepada	: Nama : ISTINUR PERMATASARI No. Mhs/ NIM : 12604221012 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan UNY Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Penanggungjawab : Drs. Amat Komari, M.Si Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KOTAGEDE 1 DALAM MEMAINKAN ALAT OLAHRAGA BOLA KASTI DAN SIMPAI
Lokasi/Responden	: Kota Yogyakarta
Waktu	: 3 Februari 2016 s/d 3 Mei 2016
Lampiran	: Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan	: 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta) 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya	
Tanda Tangan Pemegang Izin	Dikeluarkan di : Yogyakarta Pada Tanggal : 04-02-2016 An. Kepala Dinas Perizinan Sekretaris
ISTINUR PERMATASARI	  Drs. HARDONO NIP. 195804101985031013
Tembusan Kepada : Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan) 2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY 3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta 4. Kepala SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta 5. Ybs.	

Lampiran 4. Surat Izin dari SEKDA Yogyakarta

operator2@yahoo.com



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**SEKRETARIAT DAERAH**  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

---

**SURAT KETERANGAN / IJIN**  
070/REG/VI/96/2/2016

Membaca Surat	: DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN	Nomor	: 065/UN.34.16/PP/2016
Tanggal	: 2 FEBRUARI 2016	Perihal	: IJIN PENELITIAN/RISET

Mengingat :

1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.


**DIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	: ISTI NUR PERMATASARI	NIP/NIM	: 12604221012
Alamat	: FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
Judul	: KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KOTAGEDE 1 DALAM MEMAINKAN ALAT OLAHRAGA BOLA KASTI DAN SIMPAI		
Lokasi	:		
Waktu	: 3 FEBRUARI 2016 s/d 3 MEI 2016		

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal **3 FEBRUARI 2016**  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.  
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Drs. Tri Mulvono, MM  
NIP. 19620830 198903 1 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA
3. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
4. YANG BERSANGKUTAN



## **INSTRUMEN KREATIVITAS SISWA DALAM MEMAINKAN BOLA KASTI DAN SIMPAI**

### **1. Cara Pelaksanaan Tes**

Tes ini pelaksanaannya dibagi 4 item tes yaitu tes dengan bola, cone, simpai, dan kombinasi ketiga alat tersebut. Alat-alat tersebut dimanfaatkan untuk menciptakan suatu gerakan kreativitas. Semakin banyak gerakan yang dilakukan, semakin tinggi nilai kreativitasnya, begitu sebaliknya apabila gerakan yang dilakukan sedikit, nilai kreativitasnya juga akan rendah.

Sebelum tes dimulai testor memberikan waktu kepada testi untuk berpikir apa yang ingin dilakukan dan jeda waktu untuk pergantian setiap alat adalah 1 menit. Dalam gerakan kombinasi, testi bisa memanfaatkan alat secara bergantian atau minimal dua gerakan. Waktu tes pada setiap item akan di stop apabila telah mencapai batas waktu yang telah ditentukan, dan akan dilanjutkan pada item tes selanjutnya.

### **2. Tes kreativitas dengan bola**

Pentunjuk pelaksanaan tes uji coba dengan alat bola.

- a. Tujuan: Untuk mengukur kreativitas siswa dalam memanfaatkan bola.
- b. Peralatan: Bola kasti dan *stopwatch*
- c. Testor: Testor ada dua orang, testor bertugas mencatat hasil dan menilai, serta bertugas memegang *stopwatch*

- d. Pelaksanaan: Testi berada di depan peneliti, sambil memegang bola, tanpa batas waktu testi memanfaatkan bola tersebut (bebeas, macam gerakan serta variasi), serta peneliti (testor) mengamati setiap gerakan yang dilakukan oleh testi dengan memberikan huruf *tally* di setiap gerakan pada lembar penilaian, setelah testi mengalami kejenuhan, testor mematikan *stopwatch* dan mencatat pada waktu berapa testi tersebut mengalami kejenuhan.

### **3. Tes kreativitas dengan simpai**

Pentunjuk pelaksanaan tes uji coba dengan alat simpai.

- a. Untuk mengukur kreativitas siswa dalam memanfaatkan simpai.
- b. Peralatan: Simpai dan *stopwatch*
- c. Testor: Testor ada dua orang, testor bertugas mencatat hasil dan menilai, serta bertugas memegang *stopwatch*
- d. Pelaksanaan: Testi berada di depan peneliti, sambil memegang simpai, tanpa batas waktu testi memanfaatkan simpai tersebut (bebas, macam gerakan serta variasi), serta peneliti (testor) mengamati setiap gerakan yang dilakukan oleh testi dengan memberikan huruf *tally* di setiap gerakan pada lembar penilaian, setelah testi mengalami kejenuhan, testor mematikan *stopwatch* dan mencatat pada waktu berapa testi tersebut mengalami kejenuhan.

Lampiran 6. Data Penelitian

**KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KOTA  
GEDE DALAM MEMAINKAN ALAT OLAAHRAGA  
BOLA KASTI DAN SIMPAI**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>L/P</b>	<b>Kreativitas Menggunakan Bola Kasti</b>	<b>Kreativitas Menggunakan Simpai</b>
1	Adam Raynanda Putra W	L	12	8
2	Niko Ceshar Ardhana	L	17	9
3	Afrizal Hermawan Syahputra	L	18	15
4	Eka Arinata	P	19	19
5	Nur Ilham Widiyanto	L	10	13
6	Abimanna Cahya Nugraha	L	13	15
7	Adiyasa Basunjaya	L	19	14
8	Agnes Shofia Nuraini	P	14	16
9	Alvin Haidar Al Hakim	L	17	19
10	Ashar Faturrahman A Rizqi	L	16	15
11	Clavia Ayodya Juliana Putri	P	12	16
12	Dhuma Adisty Kristinna Jora	P	16	16
13	Diva Ahmad Pradana	L	14	12
14	Erin Aurelia	P	14	17
15	Farhan Hafidz Alhazmi	L	13	15
16	Fisca Andina Apsari	P	17	16
17	Hafizha Salma Nishrina	P	19	16
18	Karunia Ramadhan	L	14	14
19	Muhammad Ilyas Tsabit	L	11	17
20	Muhammad Nur	L	15	15
21	Nabila Latifa Riftyana	P	17	16
22	Narwastu Fiqo Dwi Saputra	L	13	16
23	Raditya Adrianto Putro	L	18	18
24	Ravitto Adji Setyoko	L	20	17
25	Reyhan Dafa Ardeansyah	L	14	15
26	Riski Eka Pratama	L	13	16
27	Risma Kusumajati	P	16	12

<b>28</b>	Sekar Hanni Yudanti	<b>P</b>	15	12
<b>29</b>	Sheyrliana Jovita Maharani	<b>P</b>	13	17
<b>30</b>	Ronaldo Immanuel K	<b>L</b>	12	15
<b>31</b>	Oggie Nuryadi Saputro	<b>L</b>	14	16
<b>32</b>	Nailatur Rohmah	<b>P</b>	13	16
<b>33</b>	Aisyah Nur Zakiyah	<b>P</b>	13	11
<b>34</b>	Akmal Afgani	<b>L</b>	16	17
<b>35</b>	Amelia Ayu Nurhaliza	<b>P</b>	19	15
<b>36</b>	Alif Arfi Yanto	<b>L</b>	16	12
<b>37</b>	Caeza Enjelia Fitriani	<b>P</b>	18	16
<b>38</b>	Daffa Asyana Fairuzan	<b>L</b>	12	11
<b>39</b>	Danta Ricarda Roikhan	<b>L</b>	17	17
<b>40</b>	Farendhra Dwi Jatmiko	<b>L</b>	11	15
<b>41</b>	Fresti Setyana	<b>P</b>	19	16
<b>42</b>	Ihsan Habibi	<b>L</b>	17	16
<b>43</b>	Imanuel Yan Bayu Wibowo	<b>L</b>	13	13
<b>44</b>	Kalyca Alfara Berliana	<b>P</b>	18	17
<b>45</b>	Nabila Qurrota A'yun	<b>P</b>	14	15
<b>46</b>	Nafisah Kusumawardhani	<b>P</b>	16	15
<b>47</b>	Noor Prasetya Affandi	<b>L</b>	16	11
<b>48</b>	Putri Diva Savira Aisyah	<b>P</b>	12	13
<b>49</b>	Rachma Ananda Sulaiman	<b>P</b>	17	12
<b>50</b>	Raditya Prabaswara Putra	<b>L</b>	16	17
<b>51</b>	Rafly Shafa Andianto	<b>L</b>	14	15
<b>52</b>	Rindiani	<b>P</b>	13	12
<b>53</b>	Vero Adi Pamungkas	<b>L</b>	17	18
<b>54</b>	Yonanta Adhi Saputra	<b>L</b>	15	11
<b>55</b>	Hanif Atha Rayhan	<b>L</b>	14	17
<b>56</b>	Fahri Andrian	<b>L</b>	16	15
<b>57</b>	Muh. Zaky Firmansyah	<b>L</b>	15	11
<b>58</b>	Revasha Aurely Mitsaluna	<b>P</b>	17	18
<b>59</b>	Reviansyah Radhiya Naryadi	<b>L</b>	21	12
<b>60</b>	Keyro Mulyazahra	<b>L</b>	18	17

## Lampiran 7. Deskriptif Statistik

**Statistics**

	Menggunakan Bola	Menggunakan Simpai
N Valid	60	60
Missing	0	0
Mean	15.3000	14.8000
Median	15.5000	15.0000
Mode	13.00 <sup>a</sup>	15.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation	2.51302	2.44117
Minimum	10.00	8.00
Maximum	21.00	19.00
Sum	918.00	888.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Menggunakan Bola**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10	1	1.7	1.7	1.7
11	2	3.3	3.3	5.0
12	5	8.3	8.3	13.3
13	9	15.0	15.0	28.3
14	9	15.0	15.0	43.3
15	4	6.7	6.7	50.0
16	9	15.0	15.0	65.0
17	9	15.0	15.0	80.0
18	5	8.3	8.3	88.3
19	5	8.3	8.3	96.7
20	1	1.7	1.7	98.3
21	1	1.7	1.7	100.0
Total	60	100.0	100.0	

### Menggunakan Simpai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	1.7	1.7	1.7
	9	1	1.7	1.7	3.3
	11	5	8.3	8.3	11.7
	12	7	11.7	11.7	23.3
	13	3	5.0	5.0	28.3
	14	2	3.3	3.3	31.7
	15	13	21.7	21.7	53.3
	16	13	21.7	21.7	75.0
	17	10	16.7	16.7	91.7
	18	3	5.0	5.0	96.7
	19	2	3.3	3.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

### Statistics

		Kreativitas Bola Kasti Putra	Kreativitas Simpai Putra	Kreativitas Bola Kasti Putri	Kreativitas Simpai Putri
N	Valid	38	38	22	22
	Missing	1	1	17	17
Mean		15.1579	14.5789	15.5455	15.1818
Median		15.0000	15.0000	16.0000	16.0000
Mode		14.00 <sup>a</sup>	15.00	13.00 <sup>a</sup>	16.00
Std. Deviation		2.62551	2.57463	2.34475	2.19602
Minimum		10.00	8.00	12.00	11.00
Maximum		21.00	19.00	19.00	19.00
Sum		576.00	554.00	342.00	334.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Kreativitas Bola Kasti Putra

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	1	2.6	2.6	2.6
	11	2	5.1	5.3	7.9
	12	3	7.7	7.9	15.8
	13	5	12.8	13.2	28.9
	14	6	15.4	15.8	44.7
	15	3	7.7	7.9	52.6
	16	6	15.4	15.8	68.4
	17	5	12.8	13.2	81.6
	18	3	7.7	7.9	89.5
	19	2	5.1	5.3	94.7

	20	1	2.6	2.6	97.4
	21	1	2.6	2.6	100.0
	Total	38	97.4	100.0	
Missing	System	1	2.6		
Total		39	100.0		

#### Kreativitas Simpai Putra

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	2.6	2.6	2.6
	9	1	2.6	2.6	5.3
	11	4	10.3	10.5	15.8
	12	3	7.7	7.9	23.7
	13	2	5.1	5.3	28.9
	14	2	5.1	5.3	34.2
	15	11	28.2	28.9	63.2
	16	4	10.3	10.5	73.7
	17	7	17.9	18.4	92.1
	18	2	5.1	5.3	97.4
	19	1	2.6	2.6	100.0
	Total	38	97.4	100.0	
Missing	System	1	2.6		
Total		39	100.0		

#### Kreativitas Bola Kasti Putri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	2	5.1	9.1	9.1
	13	4	10.3	18.2	27.3
	14	3	7.7	13.6	40.9
	15	1	2.6	4.5	45.5
	16	3	7.7	13.6	59.1
	17	4	10.3	18.2	77.3
	18	2	5.1	9.1	86.4
	19	3	7.7	13.6	100.0
	Total	22	56.4	100.0	
Missing	System	17	43.6		
Total		39	100.0		

**Kreativitas Simpai Putri**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	2.6	4.5	4.5
	12	4	10.3	18.2	22.7
	13	1	2.6	4.5	27.3
	15	2	5.1	9.1	36.4
	16	9	23.1	40.9	77.3
	17	3	7.7	13.6	90.9
	18	1	2.6	4.5	95.5
	19	1	2.6	4.5	100.0
	Total	22	56.4	100.0	
Missing	System	17	43.6		
Total		39	100.0		



Lampiran 8. Jenis Kreativitas Menggunakan Bola dan Simpai

**JENIS-JENIS KREATIVITAS GERAKAN DENGAN BOLA KASTI**

No	Jenis Gerakan/Kreativitas	No	Jenis Gerakan/Kreativitas
1	Peregangan dengan bola (kanan, atas bawah dan meliuk)	11	Memantulkan bola ke tanah
2	Lemparan	12	Memutar bola mengelilingi badan
3	Menggiring bola dengan kaki	13	Menyundul bola
4	Timang-timang bola dengan paha	14	Melambungkan dan tangkap bola
5	Timang-timang bola dengan punggung kaki	15	Menendang bola
6	<i>Passing</i> atas (voli)	16	Kontrol bola dengan kaki
7	<i>Passing</i> bawah (voli)	17	Menggiring bola basket
8	Servis Voli	18	Mengelindingkan bola
9	Melempar bola ( <i>Throw in</i> sepakbola)	19	Melemparkan bola ke lantai dengan keras
10	<i>Smash</i> voli	20	<i>Shooting</i> Basket
		21	Memutar bola

**JENIS-JENIS KREATIVITAS GERAKAN DENGAN SIMPAI**

No	Jenis Gerakan/Kreativitas	No	Jenis Gerakan/Kreativitas
1	Mengelindingkan simpai ke depan	11	Melempar simpai ke atas
2	Memutar simpai di badan	12	Memutar simpai dengan satu kaki
3	Berpindah dengan masuk ke simpai	13	Memutar simpai dengan kedua lengan
4	Melompati simpai	14	Mengelindingkan simpai ke depan dan kembali lagi
5	Memutar simpai dengan satu lengan	15	Mengelindingkan simpai sambil lari
6	Lompat dan jatuh di dalam simpai	16	Memutar-mutar simpai ke atas
7	Memutar simpai di leher	17	Badan melewati simpai
8	Melempar simpai dengan memutar simpai	18	Jugling menggunakan simpai
9	Melempar simpai ke samping	19	Mengelindingkan simpai ke kanan kiri
10	Melempar simpai seperti lempar cakram		

## Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



Peneliti menjelaskan kepada siswa sebelum dilakukan pengambilan data



Peneliti menjelaskan kepada siswa sebelum dilakukan pengambilan data





Siswa melakukan tes menggunakan Simpai



Siswa melakukan tes menggunakan Simpai





Siswa melakukan tes menggunakan bola kasti



Siswa melakukan tes menggunakan bola kasti



