

**KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWA
KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
DIPONEGORO SEMBEGO MAGUWOHARJO
DEPOK SLEMAN**

SKRIPSI

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



Oleh
Hania
12601241001

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman” yang disusun oleh Hania, NIM 12601241001 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Drs. Amat Komari, M.Si

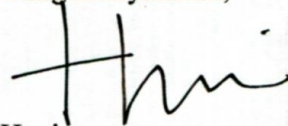
NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Maret 2016

Yang menyatakan,



Hania

12601241001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman” yang disusun oleh Hania, NIM 12601241001 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si	Ketua Penguji		15/04/2016
Aris Fajar P, M.Or	Sekretaris Penguji		13/04/2016
Heri Purwanto, M.Pd	Penguji I (Utama)		12/04/2016
Sri Mawarti, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		14/04/2016

Yogyakarta, 15 April 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap (Qs-Al Insyirah : 6-8)
2. Sebaik-baik manusia di antaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain. (HR. Bukhari)
3. Sukses tak akan datang bagi mereka yang hanya menunggu dan tak berbuat apa-apa, tapi sukses akan datang bagi mereka yang selalu berusaha mewujudkan impiannya. (Penulis)

PERSEMBAHAN

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

- ❖ Kedua Orang tuaku Ibu Jamilah, dan Bapak Casroni (Alm), yang selalu sabar membimbing dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga serta senantiasa mendoakan ku dengan penuh rasa sabar dan ikhlas.

**KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWA
KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
DIPONEGORO SEMBEGO MAGUWOHARJO
DEPOK SLEMAN 2015/2016**

Oleh:
Hania
12601241001

ABSTRAK

Penggunaan alat yang bersifat monoton, sehingga siswa kurang bisa terpacu dalam mengeluarkan segala kreativitasnya dalam olahraga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan variabel kreativitas memainkan bola dan simpai. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII dengan jumlah total 125 siswa. Pengambilan teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *random sampling*, yaitu dengan mengambil sampel sebesar 25% setiap kelasnya, diambil dengan cara undian, sampel keseluruhan berjumlah 32 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas memainkan bola 3 siswa (9,38%) kategori sangat kreatif, 4 siswa (12%) kategori kreatif, 16 siswa (50%) kategori cukup kreatif, 9 siswa (28,12%) kategori kurang kreatif dan 0 siswa (0%) kategori sangat kurang kreatif. Dari hasil rerata maka dapat disimpulkan tingkat kreativitas siswa pada gerakan memainkan bola termasuk dalam kategori cukup kreatif. Tingkat kreativitas siswa memainkan simpai 2 siswa (6,25%) kategori sangat kreatif, 9 siswa (28,12%) kategori kreatif, 10 siswa (31,25%) kategori cukup kreatif, 11 siswa (34,38%) kategori kurang kreatif, dan 0 siswa (0%) kategori sangat kurang kreatif. Dari hasil rerata maka dapat disimpulkan tingkat kreativitas siswa pada gerakan memainkan simpai termasuk dalam kategori cukup kreatif.

Kata Kunci : *Kreativitas, bola dan simpai.*

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga skripsi dengan judul “Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman” dapat terselesaikan. Di sadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini di ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian skripsi ini.
3. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd.,M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga (POR) yang telah memberikan motivasi dan nasihat.
4. Amat Komari, M.Si., Dosen Pembimbing skripsi yang dengan sabar berkenan memberikan waktu, nasihat, dorongan serta motivasi, sehingga terselesaikanya skripsi ini.
5. Drs. Suhadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberi semangat belajar dan memberikan pengarahan selama perkuliahan.
6. Seluruh Bapak, Ibu dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan

pengetahuannya yang berguna dan bermanfaat bagi penulis serta memberikan fasilitas yang baik.

7. Drs. H. Muh Khoirudin., Kepala Sekolah SMP Diponegoro yang telah memberikan izin penelitian di sekolah SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.
8. Achmad S., S.Pd., pembimbing Guru Pendidikan Jasmani di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman, yang telah membantu dan kerjasamanya.
9. Siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman yang telah bekerjasama selama penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2012 yang selalu memberikan bantuan, semangat dan motivasi selama menyusun skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, di ucapkan terima kasih untuk segala bantuannya hingga terselesaikannya skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih sangat sederhana dan jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan yang lebih bagus. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Hakikat Kreativitas.....	12
a. Pengertian Kreativitas	12
b. Ciri-ciri Kreativitas	15
c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	17
d. Pengukuran Kreativitas	18
2. Hakikat Sarana dan Prasarana.....	21

3. Hakikat Bola dan Simpai	23
4. Karakteristik Siswa SMP	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berfikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian.....	31
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
1. Populasi	31
2. Sampel.....	32
3. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian	33
a. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	33
b. Deskripsi Waktu Penelitian.....	34
c. Deskripsi Subjek Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	41
1. Cara pelaksanaan tes, Cara penilaiaan, dan Cara menentukan kriteria	41
B. Hasil Penelitian	42
1. Hasil Tes Kreativitas Memainkan Bola	43
2. Hasil Tes Kreativitas Memainkan Simpai	44
3. Hasil Tes Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai	46
C. Pembahasan.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Implikasi Penelitian.....	53
C. Keterbatasan Penelitian.....	54
D. Saran-Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman	33
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen tes kreativitas dalam memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.....	36
Tabel 3. Pengkategorian kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai	40
Tabel 4. Pengkategorian kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai	42
Tabel 5. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman	43
Tabel 6. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman	45
Tabel 7. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.....	46
Tabel 8. Lembar tes kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.....	61
Tabel 9. Lembar tes kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.....	64
Tabel 9. Lembar Hasil Tes Penelitian Memainkan Bola dan Simpai	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman	44
Gambar 2. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman	45
Gambar 3. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar untuk Pembimbing TAS.....	70
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	71
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	72
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	73
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	74
Lampiran 6. Foto Dokumentasi Penelitian.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya; kepada peserta didik. Tujuan pendidikan sendiri ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Utami Munandar, 2012: 6).

Demikian juga dengan pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah sebagai bagian integral dari pendidikan, pendidikan jasmani berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas tubuh atau aktivitas jasmani dan pembinaan budaya hidup sehat, sehingga pendidikan jasmani menjadi mata pelajaran yang wajib dan dibutuhkan di sekolah dalam usaha mendidik anak untuk lebih aktif dalam berbagai hal seperti intelektual, moral, dan sosial. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah suatu proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan

motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral (Hari Amirullah Rachman, 2008: 81).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) yang ada di sekolah harus 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.

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4), sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Contoh : bola, raket, pemukul, tongkat, balok, dll. Prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah (bisa semi permanen) tetapi berat atau sulit. Contoh matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, dll. Prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Contoh lapangan (sepak bola, bola voli, bola basket, bola tangan, bola keranjang, tenis lapangan, bulutangkis, soft ball, kolam renang, dll).

Melalui pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil dan memiliki kebugaran jasmani dan kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia. Dalam proses pembelajaran banyak faktor yang terkait, guru, siswa, sarana prasarana dan materi. Salah satu faktor

saja tidak terpenuhi maka akan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, misalnya kurangnya sarana dan prasarana yang sering kita jumpai dilapangan akan menjadi penghambat jalannya proses belajar mengajar.

Melihat betapa pentingnya fungsi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran penjas, maka sudah sepantasnya untuk segera ditangani dengan baik dan benar. Penanganan yang ideal untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana ini adalah dengan cara melengkapi atau menambah sarana dan prasarana yang dirasa kurang. Permasalahannya sekarang adalah tidak semua sekolah memiliki alokasi dana yang cukup untuk melengkapi dan menambah sarana dan prasarana meskipun ada Biaya Operasional Sekolah (BOS).

Agus S. Suryobroto (2004: 1) menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur anrata lain : guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi lebih sukses harus didukung oleh unsur yang lain seperti di atas. Salah satu penunjang keberhasilan pendidikan jasmani yaitu sarana dan prasarana pendidikan jasmani, apabila ada yang sesuai dengan jumlah dan kebutuhan siswa. Banyak sekolah yang kurang lengkap memiliki penyediaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani, bahkan beberapa sekolah yang melakukan olahraga dengan memanfaatkan halaman yang tidak begitu luas, sehingga siswa merasa tidak leluasa dalam mengembangkan gerak jasmani mereka. Melengkapi sarana pendidikan suatu hal mutlak, pemerintah

menetapkan aturan wajib dengan PP. No 19/2005 pasal 42 ayat 1 “setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai serta perlengkapan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dalam kurikulum 2004 secara ideal tersedianya sarana dan prasarana yang memadai sesuai dengan kebutuhan. Namun kenyataannya mayoritas sekolah tidak layak dalam penyediaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani, khususnya perkakas dan fasilitas (Agus S. Suryobroto, 2004: 14). Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama harus memiliki strategi dan memodifikasi sarana dan prasarana untuk memperlancar pembelajaran sehingga semua siswa dapat secara aktif melakukan aktivitas. Selain itu guru juga harus memahami keinginan-keinginan dan sifat peserta didik lebih dalam dengan cara mendekati diri dengan perhatian-perhatian yang membuat peserta didik bisa merasa nyaman dan senang, dengan demikian materi pembelajaran secara perlahan akan mudah diresap peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, maka tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Olahraga adalah bersenang-senang, maka semua aktivitas jasmani yang dilakukan dengan motif sebuah kesenangan adalah olahraga dari segi ekonomi tidak menghasilkan apa-apa. Dengan konsep ini olahraga sama dengan permainan. Sebagai guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus

bisa mengatasi berbagai permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti dalam hal sarana dan prasarana, dan menstimulus siswa agar bisa beraktivitas dengan suka rela dan menyenangkan. Dalam setiap rencana pembelajaran guru pendidikan jasmani perlu memberikan dorongan psikologis pada anak, sehingga anak dapat bersungguh-sungguh dalam melakukan aktivitas jasmani berupa aktifitas bermain, permainan, dan olahraga.

Fakta yang terjadi di lapangan sekarang ini adalah siswa cenderung acuh tak acuh dan kurang memiliki motivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, karena memang proses pembelajaran pendidikan jasmani yang muncul cenderung bersifat tradisional, seperti pembelajaran lebih bersifat *teacher centered*. Guru kurang memberikan kebebasan kepada siswa, akan tetapi seluruh kegiatan diatur guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk berkreasi dan mengeksplorasi sesuai dengan keinginannya. Suasana pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan *drill* suatu keterampilan cabang olahraga tertentu dibanding nuansa kegembiraan dan kegairahan. Selain itu, siswa terkadang memberikan alasan bahwa olahraga membuat mereka merasa cepat lelah dan berkeringat, sehingga para siswa menjadi malas dalam berolahraga. Gejala yang teramati dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah cenderung pembelajaran yang diarahkan pada pencapaian tujuan yang bersifat fisik dan penguasaan keterampilan cabang olahraga, ketimbang pencapaian tujuan yang diarahkan pada dimensi afektif termasuk perkembangan sosial anak. Sebagai guru pendidikan jasmani harus bisa

memberikan dorongan kepada siswa untuk terus mengeksplorasi kreativitasnya dalam aktivitas jasmani dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih Sekolah SMP Diponegoro sebagai tempat pengambilan sampel atau subjek penelitian. SMP Diponegoro merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama di Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. SMP Diponegoro adalah sekolah yayasan yang memiliki fasilitas asrama (pondok pesantren) bagi siswanya. Terdapat 4 kelas pada setiap angkatan yaitu kelas A, B, C dan D. Untuk penelitian ini, peneliti memilih kelas VIII sebagai subjek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui alat-alat yang sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sekaligus wawancara pada guru yang bersangkutan untuk mengetahui alat-alat yang sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, didapatkan alat tes berdasarkan tingkat penggunaannya, secara urut meliputi : 1. Bola besar 2. Simpai 3. *Cones* 4. Tongkat 5. Bola kecil. Dari urutan tersebut peneliti mengambil dua alat olahraga sebagai alat tes, yaitu bola besar dan simpai. Sebagian besar dalam penggunaan alat tersebut hanya bersifat monoton, sehingga siswa kurang bisa terpacu dalam mengeluarkan segala kreativitasnya dalam berolahraga dengan memanfaatkan alat tersebut. Dalam penelitian ini, subjek yang akan diteliti ialah siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama agar kelak bisa meningkatkan kreativitas dalam olahraga. Dengan

harapan kedepannya dapat berpengaruh positif pada siswa-siswi untuk berkreasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan petunjuk pelaksanaan dan norma penilaian yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

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

Pada materi pembelajaran senam, simpai digunakan untuk peregangan otot pinggang, untuk permainan simpai, dan lain sebagainya. Pada pembelajaran atletik simpai dapat digunakan untuk latihan kelincahan, latihan kekuatan otot tangan, lompat-lompat, dan lari. Selain itu simpai juga digunakan untuk latihan ketepatan, lari menggiring simpai, dan lari mengejar simpai untuk pembelajaran di luar sekolah. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam terkait materi pembelajaran dalam memainkan bola dan simpai dengan ukuran diameter 1 sampai 1,5 meter.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan alat olahraga yang biasa digunakan dalam materi pembelajaran hanya bola dan simpai, sehingga ingin mengetahui kreativitas siswa dalam memainkan kedua alat tersebut.
2. Siswa belum maksimal dalam mengikuti materi pembelajaran olahraga menjadi penyebab kurangnya kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.
3. Belum semua siswa memiliki kreativitas yang sama dalam memainkan peralatan olahraga khususnya bola dan simpai.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus maka penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan belum diketahuinya kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka peneliti mengambil rumusan permasalahan, yaitu: “Seberapa besar kreativitas siswa kelas VIII dalam memainkan bola dan simpai di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui seberapa besar kreativitas siswa kelas VIII dalam memainkan bola dan simpai di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui kreativitas siswa kelas VIII dalam memainkan bola dan simpai di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman maka dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian secara teoritis
 - a. Memberikan gambaran tentang hasil tes kreativitas pada siswa.
 - b. Menjadikan dasar dalam pengembangan program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan baik untuk proses pembelajaran maupun untuk prestasi cabang-cabang olahraga.
 - c. Membuktikan secara ilmiah bahwa proses pembelajaran di sekolah sangat membutuhkan kreativitas dalam memanfaatkan sarana dan prasarana olahraga.

2. Manfaat penelitian secara praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Memberikan gambaran tentang perkembangan kreativitas siswa di lembaga atau sekolah tersebut.
- 2) Kepada guru penjasorkes untuk lebih berperan aktif dalam pengembangan kreativitas siswa dalam aktivitas fisik.
- 3) Sebagai alat untuk mengukur kreativitas siswa dalam memanfaatkan bola dan simpai.

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

- 1) Sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan tugas mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 2) Dapat memberikan referensi untuk diimpletasikan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 3) Memberikan gambaran tentang bagaimana tingkat kreativitas anak didik.

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

- 1) Dapat dijadikan sebagai informasi bahwa kreativitas anak memang perlu diperhatikan sebagai pengembangan jiwa kreatif anak.

- 2) Bagi pembaca dapat dijadikan wacana pengetahuan yang dapat menambah pengetahuan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Utami Munandar dalam Yuyun Ari Wibowo (2010:17) kreativitas adalah kemampuan dalam menciptakan suatu penemuan baru, dalam mewujudkan pemberian gagasan-gagasan baru untuk diterapkan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, kreativitas juga dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam melihat hubungan baru dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Dalam dunia pendidikan memang sangat dibutuhkan guru yang berkualitas, guru yang ulet dan kreatif, terutama guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani harus memiliki jiwa yang kreatif karena berhasil atau tidaknya proses pembelajaran ditentukan oleh guru pendidikan jasmani itu sendiri yang didukung keadaan sarana dan prasarana yang mempunyai peran sangat penting pula. Kreativitas guru pendidikan jasmani sangat dibutuhkan disuatu lembaga pendidikan yang mempunyai keadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang terbatas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan.

Menurut Hurlock, Elisabeth B. (1993: 4) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal

pembuatnya, kreatif dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, kreativitas mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru yang mungkin mencakup pembentukan kolerasi baru.

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

Kreatif adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru, dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan, (Hari Amirullah Rachman, 2008: 83).

Untuk menciptakan jiwa, ide, dan gagasan-gagasan yang kreatif diperlukan latihan yang cukup lama, seperti pada saat sekolah dasar kita dibekali ilmu pengetahuan yang menjadi dasar untuk berkreasi, karena di dalam sekolah dasar kita juga dilatih untuk memecahkan sesuatu permasalahan yang ada. Hal ini juga bukan berarti semakin banyak pengalaman dan pengetahuan seseorang semakin kreatif. Pengalaman dan pengetahuan memang untuk mendukung seseorang berkreatif, tetapi

hanya dari segi tertentu saja. Seseorang yang berpendidikan pasti akan berbeda kreatifnya dalam menyelesaikan masalah. Orang berpendidikan menggunakan pertimbangan yang matang dan dikaitkan dengan teori dan logika untuk menyelesaikan masalah dan berkreasi, tetapi seseorang yang tidak berpendidikan menggunakan logika dan kebiasaan-kebiasaan tanpa mempertimbangkan dengan hal-hal yang lainnya, hasilnya pun pasti akan berbeda dengan orang yang berpendidikan.

Kreativitas dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, baik di dalam lingkup masyarakat, keluarga maupun pendidikan. Kreativitas diperlukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang belum pernah ada. Bisa juga memodifikasi sesuatu yang telah ada sebelumnya menjadi lebih baru dan berbeda dari sebelumnya. Dengan demikian hasil dari kreativitas tersebut menjadi lebih bermanfaat dan efisien. Sebagai contoh di dalam pembelajaran yang menggunakan fasilitas dari sekolah yang terbatas akan memerlukan kreativitas yang lebih baik untuk keberhasilan proses pembelajaran. Guru penjas harus kreatif dalam memodifikasi fasilitas dari sekolah tersebut yang terbatas. Misalnya guru memperkecil lapangan sepak bola menjadi permainan futsal, membuat bola dari serabut kelapa, kain bekas atau kertas bekas apabila di sekolah tersebut tidak memiliki bola.

Kreativitas mempunyai nilai yang sangat tinggi, baik di dalam masyarakat, keluarga, lingkungan kerja, tempat bermain, maupun lingkup pendidikan. Pada dasarnya manusia memiliki kesempatan yang sama

untuk berkreasi menciptakan sesuatu yang baru, tetapi hanya orang-orang tertentu yang bisa memanfaatkan kesempatan tersebut untuk berkreasi menjadi orang yang berkreasi, tetapi itu juga belum cukup untuk menjadi orang yang kreatif. Harus ada jiwa pantang menyerah dan selalu mencoba untuk bisa menjadi orang yang kreatif.

b. Ciri-ciri Kreativitas

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

Ciri-ciri kreativitas menurut Utami Munandar, (2012: 71) adalah sebagai berikut:

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

Anak kreatif adalah anak yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Perkembangan kemampuan dan kecerdasannya, sering kali membuatnya bersikap dan berperilaku cukup aktif, banyak gerakan dan bersuara. Hal ini sering pula diidentifikasi sebagai kenakalan

oleh banyak orang tua. Padahal, aktivitas dan mobilitasnya yang berlebihan merupakan wujud kemampuan berpikirnya yang serba ingin tahu.

Seperti ciri-ciri kepribadian orang yang kreatif menurut Utami Munandar, dkk (2012: 37) adalah sebagai berikut:

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

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

Karakteristik individu yang kreatif memang memiliki kepribadian yang lebih kompleks dibanding orang lain. Jika kepribadian orang biasa pada umumnya memiliki kecenderungan ke arah tertentu, maka kepribadian orang kreatif terdiri dari sifat-sifat berlawanan dengan orang biasa, tapi di sisi lain juga hidup berdampingan dalam satu tubuh.

Karakteristik dari orang-orang yang kreatif menurut (Hari Amirullah Rachman, 2008: 83) adalah sebagai berikut:

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

c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

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

- 1) Dorongan dari dalam diri sendiri (Motivasi Intrinsik).

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

- 2) Dorongan dari lingkungan (Motivasi Ekstrinsik).

Utami Munandar (2002: 119) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan

keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang paling penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam mengembangkan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi negeri dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu. Kreativitas memang sangat sulit didapat, kecuali orang-orang yang mempunyai kemampuan lebih dalam mengatasi segala hal. Kreativitas juga didapat dari belajar dan pengalaman-pengalaman yang telah didapat dari kehidupan sehari-hari, maka dari itu kreativitas memiliki faktor-faktor yang menentukan seseorang untuk berkreatif. Salah satu faktor yang menentukan yaitu keadaan yang kurang mendukung.

d. Pengukuran Kreativitas

1) Pengukuran

Pengukuran atau *measurement* pada hakikatnya adalah membandingkan sesuatu dengan atau atas dasar ukuran tertentu (Anas Sudijono, 2001: 4). Definisi tersebut mengandung makna apabila kita akan mengukur sesuatu berarti harus ada ukuran yang sudah jelas. Ditambah menurut Nurhasan (2000: 104) pengukuran adalah suatu proses untuk mendapatkan data secara objektif, kuantitatif, dan

hasilnya dapat diolah secara statistika. Suatu ciri dari pengukuran meliputi hasil-hasil atau bentuk angka atau skor yang hasilnya dapat diolah secara statistik.

2) Pengukuran Kreativitas

Pengukuran-pengukuran kreativitas dapat dibedakan atas pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Menurut Dedi Supriadi (1994: 24) ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu:

a) Analisis obyektif terhadap perilaku kreatif

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

b) Pertimbangan subyektif

Pendekatan ini dalam melakukan ukurannya diarahkan kepada orang tua atau produk kreatif. Cara pengukurannya menggunakan pertimbangan-pertimbangan peneliti. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjangkau orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada

akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli.

c) Inventori kepribadian

Pendekatan inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau korelat-korelat kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas. Kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berfikir, dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku. Alat ukurnya yaitu dengan Skala Sikap Kreatif untuk mengidentifikasi perbedaan-perbedaan karakteristik orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan orang-orang yang kreativitasnya rendah.

d) Inventori biografis

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

e) Tes kreativitas

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

Kreativitas merupakan suatu hal yang tidak mudah didapat. Orang yang memiliki kreativitas yang berbeda-beda antara satu dengan yang

lainnya. Seperti kreativitas dalam bermain bola antara siswa yang satu dengan yang lainnya pasti akan berbeda. Dengan demikian tes pengukuran untuk kreativitas hanya bisa dilakukan dengan tes langsung secara praktek untuk menghasilkan hasil yang valid. Siswa menuju lapangan yang telah disediakan, kemudian dipanggil satu persatu oleh peneliti atau testor untuk maju ketempat yang telah disiapkan sebelumnya, setelah itu siswa dikomando untuk memainkan bola dan sampai sesuai dengan kreativitasnya selama waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Misalnya bola dimainkan untuk permainan bola voli yang di dalamnya meliputi servis, *passing* atas, *passing* bawah, teknik set up, *blocking*, *smash* dan lain sebagainya. Bisa juga diaplikasikan ke dalam permainan bola basket, sepak bola, bola tangan, dan lain sebagainya. Selain itu bola juga bisa digunakan untuk membantu pemanasan dan aktivitas-aktivitas yang lain. Gerakan-gerakan yang dilakukan siswa dicatat dan dikoreksi berdasarkan daftar gerakan yang telah ditentukan. Semakin banyak gerakan yang dihasilkan maka akan semakin baik kreativitas siswa tersebut.

2. Hakikat Sarana dan Prasarana

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

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

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) Prasarana atau perkakas adalah sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Mudah dipindah tetapi berat atau sulit. Contoh: matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, dll. Perkakas ini idealnya tidak dipindah-pindahkan agar tidak mudah rusak kecuali kalau memang tempatnya terbatas sehingga harus selalu bongkar pasang. Di suatu lembaga pendidikan prasarana pendidikan jasmani sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Seperti lapangan sepak bola, gedung olahraga, hall senam, dan lain sebagainya yang kadang kurang standar. Untuk itu dalam pengadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani tentunya sesuai dengan persyaratan yang standard.

Persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani menurut Agus S. Suryobroto (2004: 16) adalah :

- a. Aman.
- b. Mudah dan murah.
- c. Menarik.
- d. Memacu untuk bergerak.
- e. Sesuai dengan kebutuhan.
- f. Sesuai dengan tujuan.

- g. Tidak mudah rusak.
- h. Sesuai dengan lingkungan.

Tujuan sarana prasarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani, menurut Agus S. Suryobroto (2004: 5) adalah :

- a. Memperlancar jalannya pembelajaran. Hal ini mengandung arti bahwa dengan adanya sarana dan prasarana akan menyebabkan pembelajaran menjadi lancar.
- b. Mempermudah gerakan. Dengan sarana dan prasaran diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Mempersulit gerakan. Maksudnya bahwa secara umum melakukan gerakan tanpa alat akan lebih mudah jika dibandingkan dengan menggunakan alat.
- d. Memacu siswa dalam bergerak. Maksudnya siswa akan terpacu melakukan gerakan jika menggunakan alat.
- e. Kelangsungan aktivitas, karena jika tidak ada maka tidak akan jalan.
- f. Menjadikan siswa tidak takut melakukan gerakan atau aktivitas.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sarana adalah segala sesuatu yang mudah dipindahkan serta mudah dibawa, sedangkan prasarana adalah sesuatu atau benda yang mempunyai sifat semi permanen (mudah dipindahkan) dan permanen (sulit dipindahkan).

3. Hakikat Bola dan Simpai

1) Bola

Menurut wikipedia, bola adalah sebuah benda bulat yang dipakai sebagai alat olahraga atau permainan. Umumnya bola terisi dengan udara. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Bola>). Bola dikelompokkan menjadi dua, yaitu bola besar dan bola kecil. Untuk bola besar, yaitu termasuk permainan sepak bola, futsal, basket, voli, dll. Untuk bola kecil yaitu bulutangkis, softball, tenis meja, tenis lapangan, dll. Bola merupakan alat olahraga yang sudah tidak asing lagi karena kegunaannya di dalam

pembelajaran yang sangat penting. Di dalam pembelajaran penjasorkes bola digunakan untuk beberapa materi ajar yang sangat disukai siswa, seperti permainan sepak bola, bola basket, voli, dan lain sebagainya. Bola juga menjadi salah satu cabang olahraga yang paling mendunia, dimulai dari lapisan ekonomi kelas bawah, menengah, dan atas menyukai cabang olahraga yang menggunakan bola. Selain itu di dunia pendidikan hampir semua sekolah di Indonesia memiliki bola sebagai salah satu alat olahraga yang menjadi favorit siswa. Teknis penggunaan bola dalam pembelajaran juga berbeda-beda tergantung dengan fungsi dan tujuannya. Dalam permainan bola basket bola bisa di pantul (*bounce pass*), *over head pass*, *chest pass*, *shooting*, dan *dribbling*. Dalam bola voli bola bisa untuk *passing* atas, *passing* bawah, *smash*, *block*, dan lain sebagainya. Begitu juga apabila diaplikasikan ke dalam permainan sepak bola, bola tangan, dan lain sebagainya. Bola kecil bisa digunakan untuk sasaran ketepatan, keseimbangan, dan lain sebagainya. Kemudian selain di dalam materi pembelajaran bola juga bisa dimanfaatkan untuk membantu peregangan, untuk sasaran ketepatan, dan latihan keseimbangan.

2) Simpai

Simpai adalah gelang-gelang besar yang mulanya terbuat dari rotan, ataupun karet sintetic, banyak digunakan sebagai tarian untuk pelangsing pinggang, dengan digilirkan ke badan dan gerakan berputar-putar. Alat ini sering digunakan dalam aktivitas senam, untuk membantu pelangsingan tubuh. Simpai juga merupakan alat olahraga yang mempunyai manfaat

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

4. Karakteristik Siswa SMP

Dilihat dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun). Menurut Desmita (2010: 36) ada beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain:

- 1) Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- 2) Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
- 3) Kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
- 4) Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- 5) Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- 6) Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- 7) Mulai mengembangkan standard dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- 8) Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Menurut Syamsu Yusuf (2004: 26-27) masa usia Sekolah Menengah Pertama bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang

banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa.

Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut:

1) Masa praremaja (remaja awal)

Masa praremaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat.

Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada si remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja dan sebagainya. Secara garis besar sifat-sifat negatif tersebut dapat diringkas, yaitu (a) negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun prestasi mental; dan (b) negatif dalam sikap sosial, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif pasif) maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

2) Masa Remaja (Remaja Madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), yaitu sebagai gejala remaja. Proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup atau cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. Proses penemuan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah *pertama*, karena tiadanya pedoman, si remaja merindukan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas

dipuja walaupun sesuatu yang dipujanya belum mempunyai bentuk tertentu, bahkan seringkali remaja hanya mengetahui bahwa dia menginginkan sesuatu tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya. *Kedua*, objek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas, yaitu pribadi-pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu jadi personifikasi nilai-nilai. Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan memujanya dalam khayalan.

3) Masa remaja akhir

Setelah dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

B. Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Dwi Saputro Tahun 2011 berjudul “Pengembangan Tes Kreativitas Calon Guru Penjasorkes dalam Memanfaatkan Bola, Tongkat, dan Simpai (*Hoop*).” Penelitian ini menggunakan reliabilitas eksternal karena menggunakan teknik tes *re-test* (tes ulang) dan hanya menyusun satu perangkat instrumen saja. Subjek penelitian sebanyak 15 orang dengan melakukan uji reliabilitas sebanyak 2 kali dengan rentang waktu kurang lebih satu minggu. Adapun item instrumen tes memanfaatkan bola yaitu semua aktivitas yang menggunakan bola besar seperti *dribble*, menendang bola, *blocking*, lempar tangkap bola,

dan lain sebagainya. Tes untuk memanfaatkan tongkat yaitu seperti lari estafet, latihan keseimbangan, lompat jangkit, latihan dasar lompat gawang, pemanasan menggunakan tongkat. Tes memanfaatkan simpai seperti peregangan, lari mengejar simpai, lompat-lompat, latihan ketepatan, dan latihan kekuatan tangan. Hasil penelitian yaitu telah menghasilkan suatu instrumen tes untuk mengukur kreativitas dalam memanfaatkan bola, tongkat, dan simpai.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Dwi Prasetyo Tahun 2012 berjudul “Pengembangan Tes Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Yogyakarta dalam Memanfaatkan Bola, *Cones* dan Simpai”. Penelitian menggunakan reliabilitas eksternal karena menggunakan teknik tes *re-test* (tes ulang) dan hanya menyusun satu perangkat instrumen saja. Subjek penelitian sebanyak 15 orang dengan melakukan uji reliabilitas sebanyak 2 kali dengan rentang waktu kurang lebih satu minggu. Adapun item instrumen tes memanfaatkan bola yaitu semua aktivitas yang menggunakan bola besar seperti *dribble*, menendang bola, *blocking*, lempar tangkap bola, dan lain sebagainya. Tes untuk memanfaatkan *cones* yaitu seperti lari zig-zag, pembatas atau tanda. Tes memanfaatkan simpai seperti peregangan, lari mengejar simpai, lompat-lompat, latihan ketepatan, dan latihan kekuatan tangan. Hasil penelitian yaitu telah menghasilkan suatu instrumen tes untuk mengukur kreativitas dalam memanfaatkan bola, *cones*, dan simpai.

C. Kerangka Berfikir

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

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

Seperti pemanfaatan bola dan simpai yang diharapkan siswa bisa melakukannya dengan gaya yang berbeda supaya lebih kreatif. Tingkat kreativitas siswa dapat dilihat dari siswa itu sendiri saat memainkan gerakan-gerakan dengan bola dan simpai. Alat olahraga tersebut sering dimiliki oleh Sekolah Menengah Pertama (SMP) karena selain merupakan salah satu alat olahraga yang cukup mudah di dapat kegunaan bola dan simpai yang mempunyai manfaat cukup banyak. Dalam pembelajaran penjas bola

digunakan pada materi pembelajaran permainan seperti materi bola basket, sepak bola, bola voli, dan bola tangan. Selain itu juga bola bisa digunakan sebagai alat untuk membantu peregangan pada saat pemanasan.

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

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. Dalam memainkan alat-alat olahraga diantaranya adalah bola dan simpai, artinya dalam penelitian ini peneliti hanya ingin menggambarkan seberapa besar tingkat kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan tes.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk melakukan kreativitas memainkan bola dan simpai sebanyak mungkin dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini memakai instrumen penelitian dari Ibnu Dwi Prasetyo, penelitian ini sudah tidak melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, sehingga sudah didapatkan durasi waktu tes untuk memainkan bola selama 5 menit, dan memainkan simpai selama 4 menit dan jeda waktu untuk pergantian setiap alat adalah 1 menit.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013: 117), mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis yang akan diselidiki karakteristik atau cirinya. Populasi dapat dibedakan atas dua macam, yaitu populasi *sampling* dan populasi sasaran. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman yang berjumlah 125 anak.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Diponegoro Maguwoharjo Depok Sleman tahun ajaran 2015/2016. Sampel penelitian diambil secara *random sampling*, yaitu dengan mengambil sampel sebesar 25% setiap kelasnya, diambil dengan cara undian.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2013: 174). Sampel merupakan representasi dari populasi, sehingga penentunnya harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu, sehingga benar-benar mampu mewakili populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sesuai dengan diungkapkan oleh Sugiyono (2013: 118).

Teknik pengambilan sampel yaitu dengan “*random sampling*”, dimana teknik pengambilan datanya secara acak, sehingga pengambilan anggota sampelnya berdasarkan populasi yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013: 120).

Sampel adalah dari unit-unit yang ada dalam populasi yang ciri-ciri atau karakteristiknya benar-benar diselidiki. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan mengambil sampel sebesar 25% setiap kelasnya, diambil dengan cara undian (Cholid Narbuko, 2013: 111).

Adapun pertimbangan tersebut adalah: subjek penelitian instrumen tes kreativitas ini ditujukan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman kelas VIII yang berjumlah 125 yang dibagi menjadi 4 kelas, yaitu kelas VIIIA-VIIID. Pengambilan sampel dengan mengambil secara acak 8 siswa disetiap kelasnya dengan cara undian, sehingga sampel keseluruhan berjumlah 32 siswa.

Tabel 1. Daftar Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman

No	Kelas VIII	Jumlah Siswa	Sampel
1.	VIII A	32	8
2.	VIII B	31	8
3.	VIII C	31	8
4.	VIII D	31	8
Jumlah		125	32

3. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Diponegoro Depok. SMP Diponegoro Depok merupakan sekolah yayasan yang berada di Sembego RT 01 RW 38 Maguwoharjo Depok Sleman, yang memiliki fasilitas asrama (pondok pesantren) bagi siswanya, serta memiliki 12

kelas untuk kegiatan belajar mengajar, 1 ruang perpustakaan, kantor Guru, 1 ruangan kepala sekolah, 1 ruang tamu, 1 ruang Tata Usaha (TU), 1 ruang Bimbingan dan Konseling (BK), 1 Mushola, dan beberapa tempat penunjang lain seperti, Unit Kesehatan Siswa (UKS), Kamar Mandi, Koperasi, dan lain sebagainya. Ruang kelas terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu kelas VII, kelas VIII, dan kelas IX, dan masing-masing kelas tingkatan terbagi menjadi 4 kelas yaitu kelas A, B, C, dan kelas D.

b. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2016 Tahun ajaran 2015/2016 di Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. Pengambilan data di SMP Diponegoro dilaksanakan selama 3 hari, yaitu hari Senin, hari Selasa dan hari Kamis tanggal 18, 19 dan 21 Januari 2016, dilaksanakan pukul 07.50 sampai dengan pukul 09.10 untuk hari Senin, dan pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.35 untuk hari Selasa, dan pukul 07.00 sampai dengan 09.10 untuk hari Kamis.

c. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek 125 siswa. Pengambilan sampel yaitu dengan mengambil 8 siswa setiap kelasnya atau sekitar 25% dari jumlah siswa setiap kelasnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2013: 139). Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian diskriptif kuantitatif, karena dalam penelitian ini peneliti hanya ingin menggambarkan tingkat kreativitas peserta didik dalam memainkan bola dan simpai pada saat penelitian berlangsung tanpa pengujian hipotesis. Agar pengumpulan data sesuai dengan rencana, maka perlu disusun langkah-langkah yang sistematis dan jelas. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan atau observasi kepada subjek yang melakukan tes, bentuk tes berupa gerakan-gerakan yang isinya ingin mengetahui kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai. Dalam melakukan tes tersebut subjek diberi waktu memainkan bola selama 5 menit dan memainkan simpai selama 4 menit jeda waktu untuk pergantian setiap alat adalah 1 menit, dan testor menggunakan *stopwach*, apabila subjek telah melakukan satu kali kegiatan maka dicatat dengan menggunakan tanda centang (√).

a. Kreativitas memainkan bola

Siswa menuju lapangan yang telah disediakan. Bola dalam penelitian ini menggunakan bola besar, yaitu bola voli. Siswa dikomando untuk memainkan bola dengan kreativitasnya selama 5 menit. Peneliti mengamati kreativitas siswa atau gerakan yang muncul kemudian akan dicatat menggunakan tanda centang (√).

b. Kreativitas memainkan simpai

Setelah memainkan bola, waktu untuk pergantian setiap alat adalah 1 menit kemudian siswa langsung dikomando untuk memainkan simpai dengan kreativitasnya sesuai waktu yang telah ditentukan sebelumnya tanpa ada jeda waktu istirahat maupun berpindah tempat, waktu yang diberikan untuk memainkan simpai selama 4 menit. Peneliti mengamati kreativitas siswa atau gerakan yang muncul yang kemudian akan dicatat menggunakan tanda centang (√).

Dalam proses tes, peneliti atau testor hanya memberikan tanda centang (√) pada setiap gerakan yang muncul pada lembar penilaian, kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kreativitas.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen tes kreativitas dalam memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman

Variabel Penelitian	Instrument tes	Kreativitas yang dihasilkan
Kreativitas memainkan bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.	1. Bola	1. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam
		2. Menggiring bola dengan kaki bagian luar
		3. Menggiring bola dengan punggung kaki
		4. Mengoper bola dengan kaki bagian dalam
		5. Mengoper bola dengan kaki bagian luar
		6. Mengoper bola dengan punggung kaki
		7. Mengoper bola dengan tumit
		8. Mengoper bola dengan telapak kaki

		9. Mengontrol bola dengan kaki
		10. Mengontrol bola dengan paha
		11. Mengontrol bola dengan dada
		12. Mengontrol bola dengan telapak kaki
		13. <i>Heading</i>
		14. <i>Jugling</i> menggunakan kaki
		15. <i>Jugling</i> menggunakan paha
		16. <i>Chest pass</i>
		17. <i>Bounce pass</i>
		18. <i>Overhead pass</i>
		19. Melempar bola kesamping kanan/kiri
		20. Melempar bola kebelakang melalui atas kepala
		21. <i>Shoting</i>
		22. <i>Lay-Up</i>
		23. Servis atas
		24. Servis bawah
		25. <i>Passing</i> atas
		26. <i>Passing</i> bawah
		27. <i>Blocking</i>
		28. <i>Smash</i>
		29. Alat peregangan atau pemanasan menggunakan bola
		30. Lempar tangkap bola
		31. Latihan keseimbangan
		32. Putar bola diujung jari
		33. Bola dipantul-pantulkan
		34. Bola digulirkan/menyusur ke tanah.
		35. Melompati bola kedepan dan kebelakang.
		36. Melempar bola dengan satu tangan

		37. Melempar bola dengan kedua tangan (lemparan ke dalam).
		38. Melempar bola di atas kepala.
		39. Mengangkat bola dengan kaki.
		40. Memantulkan bola ke atas dengan satu tangan secara bergantian.
		41. Mengayunkan kaki di atas bola.
		42. Bola diputar ke badan dengan kedua tangan.
		43. Memutar bola dipergelangan tangan.

Kreativitas memainkan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego maguwoharjo Depok Sleman.	2. Simpai	1. Permainan simpai diputar di pinggang.
		2. Permainan simpai diputar di leher.
		3. Permainan simpai diputar di tangan.
		4. Permainan simpai diputar di kaki.
		5. Peregangan otot pinggang (simpai di pegang kedua tangan, kemudian meliuk ke kanan dan ke kiri).
		6. Latihan kelincahan (siswa melakukan gerakan keluar masuk simpai dengan cepat).
		7. Latihan ketangkasan (lempar tangkap simpai).
		8. Lari menggiring simpai.
		9. Sebagai sasaran dalam olahraga dan permainan target.

		10. Alat untuk latihan dasar lari, lompat dan loncat.
		11. Melempar simpai ke target (lowok simpai).
		12. Alat untuk mengatur jarak barisan siswa.
		13. Sebagai alternatif <i>cones</i> .
		14. Memutar simpai dengan ujung jari.
		15. Memutarkan simpai di atas tanah.
		16. Melompati simpai yang diberdirikan.
		17. Simpai dilempar dengan satu tangan seperti <i>frisbee</i> .
		18. Mengayunkan simpai dengan satu tangan kedepan dan kebelakang.
		19. Mengayunkan simpai keluar masuk disela kaki.
		20. Simpai diputar ketubuh dengan kedua tangan.
		21. Melempar simpai di udara.

E. Teknik Analisis Data

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

Dalam penelitian ini data yang terkumpul diolah dengan menggunakan analisis statistik, hal ini sesuai dengan pendapat Sutrisno Hadi (2002: 251), yang menyatakan “cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk pengumpulan data dengan menganalisa data penyelidikan yang berjudul angka-angka adalah dengan teknik statistik”. Kemudian hasil penelitian diungkapkan dalam lima

kategori, yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, dan sangat kurang kreatif.

Menurut Anas Sudijono (2009: 453) pengkategorian berdasarkan urutan kedudukan atas lima kategori yaitu dengan rumus pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Pengkategorian kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.

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

Keterangan:

\bar{X} = Rerata

SD = Standar Deviasi

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Data Hasil Penelitian

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

1. Cara pelaksanaan tes, Cara penilaian, dan Cara menentukan kriteria.

a. Cara pelaksanaan tes.

Tes ini pelaksanaannya dibagi 2 item tes yaitu tes dengan bola dan tes dengan simpai. Pelaksanaan pertama kali siswa memainkan bola selama 5 menit, setelah itu dilanjutkan memainkan simpai selama 4 menit dan jeda waktu untuk pergantian setiap alat selama 1 menit. Kemudian gerakan yang dihasilkan siswa dicatat atau dinilai menggunakan tanda centang (\surd) pada lembar penilaian.

b. Cara penilaian.

Dalam memberikan penilaian tes kreativitas, peneliti membuat lembar observasi tersendiri. Pengisian lembar observasi dengan memberikan tanda centang (\surd) pada setiap gerakan kreativitas yang muncul sesuai alat yang digunakan. Setelah diketahui jumlah gerakan kreativitas pada setiap alat, kemudian untuk menentukan atau

mengetahui tingkat kreativitas dapat dirujuk dengan kriteria atau kategori kreativitas.

c. Cara menentukan kriteria

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

Tabel 4. Pengkategorian kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.

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

Keterangan:

\bar{X} = Rerata

SD = Standar Deviasi

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman pada bulan Januari Tahun ajaran 2015/2016. Adapun waktu Pengambilan data dilaksanakan selama 3 hari, yaitu hari Senin, hari Selasa, dan hari Kamis tanggal 18, 19 dan 21 dilaksanakan pukul 07.50 sampai dengan 09.10 untuk hari Senin, pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.35 untuk hari Selasa, dan pukul 07.00 sampai dengan 09.10 untuk hari Kamis. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego

Maguwoharjo Depok Sleman sebanyak 32 siswa dengan pengambilan sampel secara undian.

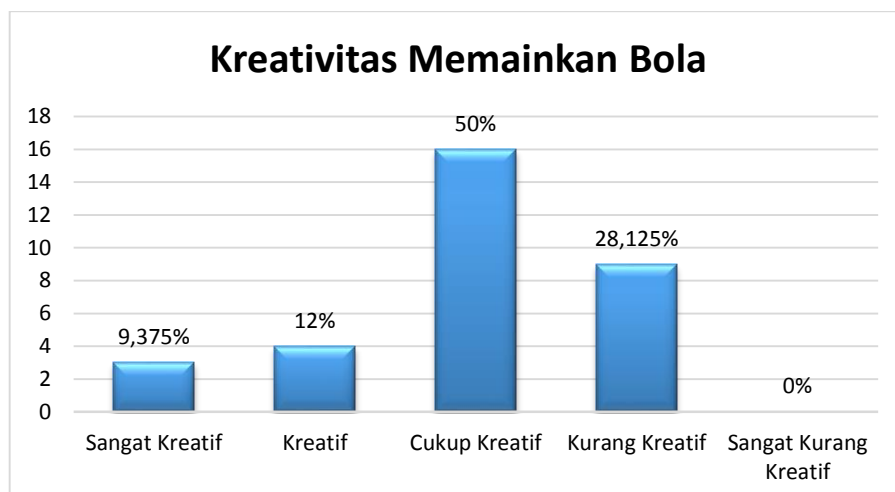
1. Hasil Tes Kreativitas Memainkan Bola

Data hasil penelitian kreativitas siswa dalam memainkan bola diolah dan menghasilkan nilai maksimum sebesar 31, dan nilai minimum sebesar 9. Diperoleh rerata (\bar{X}) sebesar 16,6875 dan standar deviasi (SD) sebesar 5,158379. Setelah diketahui rerata dan standar deviasi, data di analisis dan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi norma menurut Anas Sudijono (2009: 453) dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$\geq 24,43$	Sangat Kreatif	3	9,38%
2	19,27 – 24,43	Kreatif	4	12%
3	14,11 – 19,27	Cukup Kreatif	16	50%
4	8,95 – 14,11	Kurang Kreatif	9	28,12%
5	$\leq 8,95$	Sangat Kurang Kreatif	0	0%
Jumlah			32	100%

Apabila digambarkan dalam diagram batang, berikut gambar distribusi frekuensi Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman yang diperoleh:



Gambar 1. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 3 siswa (9,38%) masuk kategori sangat kreatif, sebanyak 4 siswa (12%) masuk kategori kreatif, sebanyak 16 siswa (50%) masuk kategori cukup kreatif, sebanyak 9 siswa (28,12%) masuk kategori kurang kreatif, dan 0 siswa (0%) masuk kategori sangat kurang kreatif. Dari hasil rerata maka dapat disimpulkan tingkat kreativitas siswa pada gerakan memainkan bola kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif.

2. Hasil Tes Kreativitas Memainkan Simpai

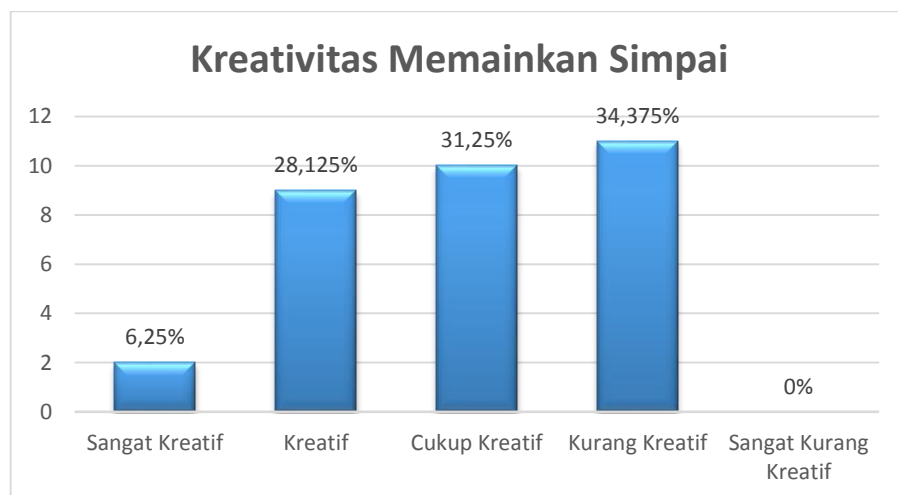
Data hasil penelitian kreativitas siswa dalam memainkan simpai diolah dan menghasilkan nilai maksimum sebesar 16, dan nilai minimum sebesar 5. Diperoleh rerata (\bar{X}) sebesar 9,28125 dan standar deviasi (SD) sebesar 2,887508. Setelah diketahui rerata dan standar deviasi, data di analisis dan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi norma menurut

Anas Sudijono (2009: 453) dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$\geq 13,61$	Sangat Kreatif	2	6,25%
2	10,73 – 13,61	Kreatif	9	28,12%
3	7,84 – 10,73	Cukup Kreatif	10	31,25%
4	4,95 – 7, 84	Kurang Kreatif	11	34,38%
5	$\leq 4,95$	Sangat Kurang Kreatif	0	0%
Jumlah			32	100%

Apabila digambarkan dalam diagram batang, berikut gambar distribusi frekuensi pada Kreativitas Memainkan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman yang diperoleh:



Gambar 2. Diagram batang Kreativitas Memainkan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 2 siswa (6,25%) masuk kategori sangat kreatif, sebanyak 9 siswa (28,12%) masuk kategori kreatif, sebanyak 10 siswa (31,25%) masuk kategori cukup kreatif, sebanyak 11 siswa (34,38%) masuk kategori kurang kreatif, dan 0 siswa (0

%) masuk kategori sangat kurang kreatif. Dari hasil rerata siswa maka dapat di simpulkan tingkat kreativitas siswa pada Gerakan Memainkan Simpai kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif.

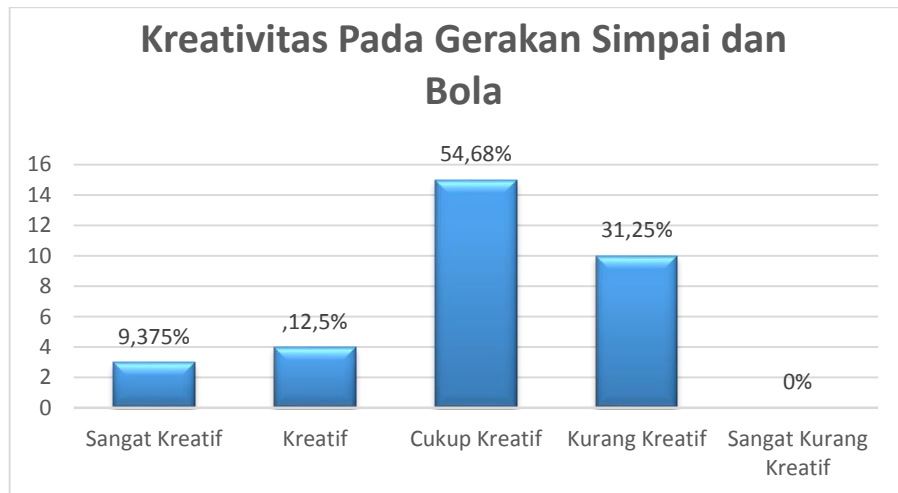
3. Hasil Tes Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai

Data hasil penelitian penggabungan kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai diolah dan menghasilkan nilai maksimum sebesar 47, dan nilai minimum sebesar 16. Diperoleh rerata (\bar{X}) sebesar 25,97 dan standar deviasi (SD) sebesar 7,57. Setelah diketahui rerata dan standar deviasi, data di analisis dan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi norma menurut Anas Sudijono (2009: 453) dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$\geq 37,33$	Sangat Kreatif	3	9,38%
2	29,75 – 37,33	Kreatif	4	12,5%
3	22,18 – 29,75	Cukup Kreatif	15	54,68%
4	14,61– 22,18	Kurang Kreatif	10	31,25%
5	$\leq 14,61$	Sangat Kurang Kreatif	0	0%
Jumlah			32	100%

Apabila digambarkan dalam diagram batang, berikut gambar distribusi frekuensi pada Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman yang diperoleh:



Gambar 3. Diagram batang Kreativitas pada Gerakan Memainkan Bola dan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 3 siswa (9,38%) masuk kategori sangat kreatif, sebanyak 4 siswa (1,25%) masuk kategori kreatif, sebanyak 15 siswa (54,68%) masuk kategori cukup kreatif, sebanyak 10 siswa (31,25%) masuk kategori kurang kreatif, dan 0 siswa (0%) masuk kategori sangat kurang kreatif. Dari hasil rerata siswa maka dapat di simpulkan tingkat kreativitas siswa pada hasil penggabungan Gerakan Memainkan Bola dan Simpai kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif dalam memainkan Bola dan Simpai.

C. Pembahasan

Tingkat kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman memang dipengaruhi dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar

siswa itu sendiri. Faktor dari dalam yaitu berupa kemampuan dasar yang berupa kecerdasan dalam berfikir dan lain sebagainya. Kemudian faktor dari luar yaitu faktor lingkungan, yang termasuk didalamnya yaitu faktor lingkungan keluarga, sekolah, lingkungan bermain, sampai dengan lingkungan kesehatan. Semua faktor di atas sangat mempengaruhi perkembangan tingkat kreativitas siswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman Tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari, pengambilan data di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. Dilaksanakan selama 3 hari, yaitu hari Senin, hari Selasa, dan hari Kamis tanggal 18, 19 dan 21 dilaksanakan pukul 07.50 sampai dengan 09.10 untuk hari Senin, pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.35 untuk hari Selasa, dan pukul 07.00 sampai dengan 09.10 untuk hari Kamis. Subjek yang diteliti sebanyak 32 siswa. Data kreativitas memainkan bola diolah dan menghasilkan rerata (\bar{X}) sebesar 16,6875, dan standar deviasi (SD) sebesar 5,158379 yang kemudian rerata dan standar deviasi tersebut dimasukan ke dalam pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 3 siswa (9,38%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa (12%), kategori cukup kreatif sebanyak 16 siswa (50%), kategori kurang kreatif sebanyak 9 siswa (28,12%), dan

sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman tahun ajaran 2015/2016 dalam memainkan bola lebih didominasi oleh siswa dengan kategori kreativitas cukup kreatif.

Data hasil penelitian kreativitas siswa dalam memainkan simpai diolah dan menghasilkan rerata (\bar{X}) 9,28125, dan standar deviasi (SD) sebesar 2,887508, yang kemudian hasil tersebut dimasukkan ke dalam tabel pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 2 siswa (6,25%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 9 siswa (28,125%), kategori cukup kreatif sebanyak 10 siswa (31,25%), kategori kurang kreatif sebanyak 11 siswa (34,38%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa kreativitas dalam memainkan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif, sedangkan penggabungan antara kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai menghasilkan rerata (\bar{X}) sebesar 25,97 dan standar deviasi (SD) sebesar 7,57 yang kemudian dimasukkan ke dalam tabel pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif memiliki frekuensi

sebanyak 3 siswa (9,375%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa (12%), kategori cukup kreatif sebanyak 15 siswa (54,68%), kategori kurang kreatif sebanyak 10 siswa (31,25%) dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif.

Dari hasil penelitian kreativitas siswa memainkan bola dan simpai dapat dianalisis perbandingan tingkat kreativitas siswa laki-laki dan siswi perempuan yaitu sebagai berikut: Jumlah siswa laki-laki sebanyak 20 siswa, menghasilkan rerata dalam memainkan bola yaitu 355, dan jumlah rerata memainkan simpai yaitu 199. Sedangkan jumlah siswi perempuan berjumlah 12 siswi dengan hasil rerata memainkan bola 179 dan hasil rerata memainkan simpai 98. Jika jumlah siswa laki-laki disamakan dengan jumlah siswi perempuan berjumlah 12, maka hasil rerata yang didapatkan jumlah siswa laki-laki memainkan bola 207, dan jumlah rerata memainkan simpai 121. Sehingga dapat diketahui siswa laki-laki lebih kreatif dibandingkan dengan siswi perempuan.

Hasil penelitian termasuk merupakan hasil murni tanpa ada satu datapun yang dimanipulasi. SMP Diponegoro merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama di Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. SMP Diponegoro adalah sekolah yayasan yang memiliki fasilitas asrama (pondok pesantren) bagi siswanya.

Kondisi alat-alat olahraga juga mempengaruhi hasil penelitian. Telah kita ketahui bahwa alat olahraga menjadi salah satu faktor yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Alat olahraga di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman memang sudah bisa dikatakan cukup lengkap, tetapi keadaan alat olahraga tersebut yang sebagian besar sudah tidak layak pakai. Dengan demikian peserta didik menjadi kurang maksimal dalam memanfaatkan alat-alat olahraga tersebut, baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran yang akhirnya siswa mempunyai keterbatasan materi dan kreativitas dalam memanfaatkan alat-alat olahraga tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk dalam kategori cukup kreatif.

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data penelitian diketahui bahwa:

1. Kreativitas siswa pada gerakan memainkan bola memperoleh hasil kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 3 siswa (9,38%), kemudian ketegori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa (12%), kategori cukup kreatif sebanyak 16 siswa (50%), kategori kurang kreatif sebanyak 9 siswa (28,12%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman tahun ajaran 2015/2016 dalam memainkan bola lebih didominasi oleh siswa dengan kategori kreativitas cukup kreatif.
2. Kreativitas siswa pada gerakan memainkan simpai memperoleh hasil kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 2 siswa (6,25%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 9 siswa (28,12%), kategori cukup kreatif sebanyak 10 siswa (31,25%), kategori kurang kreatif sebanyak 11 siswa (34,38%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa kreativitas dalam memainkan simpai siswa

kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif.

3. Kreativitas siswa pada gerakan memainkan bola dan simpai memperoleh hasil kategori sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 3 siswa (9,38%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa (12%), kategori cukup kreatif sebanyak 15 siswa (54,68%), kategori kurang kreatif sebanyak 10 siswa (31,25%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk dalam kategori cukup kreatif.

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan petunjuk perlunya peningkatan terhadap kreativitas siswa dalam memanfaatkan alat-alat olahraga, baik di dalam pembelajaran pendidikan jasmani maupun di luar pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi motivasi guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan cara-cara penyampaian materi yang selalu berbeda-beda dan tidak monoton.

3. Bagi siswa yang tingkat kreativitasnya termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah diharapkan selalu berusaha meningkatkan kreativitasnya dalam memainkan semua alat-alat olahraga.

C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Subjektivitas pengisian lembar observasi yang tidak dapat dikendalikan sepenuhnya oleh peneliti.
2. Pengambilan data yang kurang serempak sehingga merugikan kesiapan siswa yang pertama kurang maksimal dibandingkan siswa yang melakukan tes yang terakhir
3. Peneliti tidak melakukan uji coba instrumen

D. Saran-Saran

Sehubungan dengan hasil dari penelitian tentang kreativitas memainkan bola dan sampai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Pada saat pengambilan data atau tes harus dilakukan bersamaan sehingga siswa yang melakukan tes tidak ada yang dirugikan.
2. Bagi penelitian selanjutnya, sebelum penelitian hendaknya melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu agar hasil yang didapat lebih baik lagi.

3. Agar dapat digunakan penelitian selanjutnya, maka subjek penelitian dengan lingkup yang lebih luas seperti penambahan alat-alat olahraga yang diteliti dan jumlah sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2004). *Diktat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Anas Sudijono. (2001). *Pengantar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____ (2009). *Pengantar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cholid Narbuko, Abu Ahmadi. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Conny Semiawan, AS Munandar, SCU Munandar. (1984). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Dedi Supriadi, (1994), *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosda.
- Hari Amirullah Rachman. (2008). Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol (4) : Hlm. 81-84.
- Hurlock, Elizabeth B. (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ibnu Dwi P. (2012). Pengembangan Tes Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Yogyakarta dalam Memanfaatkan Bola, Cones, dan Simpai. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Sutrisno Hadi. (2002). *Analisis Butir Untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Utami Munandar. (2002). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT Gramedia

_____. (2012). *Pengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Wisnu Dwi S. (2011). Pengembangan Tes Kreativitas Calon Guru Penjasorkes dalam Memanfaatkan Bola, Tongkat, dan Simpai (*Hoop*). *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.

Yuyun Ari Wibowo. 2010. Bermain dan Kreativitas dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 7 : Hlm. 17-19.

PEDOMAN PELAKSANAAN

**KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWA
KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
DIPONEGORO SEMBEGO MAGUWO HARJO
DEPOK SLEMAN**



**Oleh
Hania
12601241001**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

Instrumen Tes Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswa Kelas VIII SMP
Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman

Petunjuk pelaksanaan tes kreativitas Memainkan Bola dan Simpai

1. Tujuan

Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa SMP Diponegoro dalam memanfaatkan bola dan simpai.

2. Peralatan

- a. Bola : 2 buah
- b. Simpai : 2 buah
- c. *Stopwatch*
- d. Alat tulis
- e. dan lembar penilaian

3. Testor

Testor berjumlah 2 orang. Testor pertama bertugas mencatat jumlah gerakan yang dilakukan oleh siswa dan testor kedua bertugas sebagai *timer* (pengatur waktu) yang memberi tanda mulai dan berhenti.

4. Waktu pelaksanaan

Tes keseluruhan adalah :

- a. Bola 5 menit
- b. Simpai 4 menit

5. Pelaksanaan tes

Pada pelaksanaan tes, diawali testor menerangkan prosedur pelaksanaan tes kepada siswa, bahwa waktu untuk memainkan bola selama 5 menit, dan memainkan simpai selama 4 menit. Sebelum tes dimulai testor memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir apa yang akan dilakukan dalam memanfaatkan bola, dan simpai dan jeda waktu untuk pergantian setiap alat adalah selama 1 menit.

Pelaksanaan tes :

- a. Testor siap dengan tugas masing-masing
- b. Bola dan simpai di siapkan di depan siswa
- c. *Timer* memberikan aba-aba “bola” pada tes item tes pertama yaitu bola dengan menghidupkan *stopwatch*
- d. Siswa mengambil dan memanfaatkan bola tersebut sehingga menciptakan suatu gerakan, selama 5 menit dan testor mencatat hasilnya.
- e. Setelah 5 menit selesai, *stopwatch* di stop dan siswa meletakkan bola, selanjutnya testor memberikan aba-aba “simpai”
- f. Siswa mengambil dan memanfaatkan simpai tersebut sehingga menciptakan suatu gerakan, selama 4 menit dan testor mencatat hasilnya.
- g. Setelah 4 menit selesai, selanjutnya testor memberikan aba-aba “stop” sekaligus mematikan *stopwatch*.

**LEMBAR TES KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI
SISWA KELAS VIII SMP DIPONEGORO SEMBEGO MAGUWO HARJO
DEPOK SLEMAN**

NAMA : Laela Nurhasana

KELAS : VIII A

TGL TES : 19 Januari 2016

ALAT	MACAM GERAKAN	HASIL TES	
		YA	TIDAK
1. BOLA BESAR	1. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam	√	
	2. Menggiring bola dengan kaki bagian luar	√	
	3. Menggiring bola dengan punggung kaki	√	
	4. Mengoper bola dengan kaki bagian dalam	√	
	5. Mengoper bola dengan kaki bagian luar	√	
	6. Mengoper bola dengan punggung kaki	√	
	7. Mengoper bola dengan tumit	√	
	8. Mengoper bola dengan telapak kaki	√	
	9. Mengontrol bola dengan kaki	√	
	10. Mengontrol bola dengan paha	√	
	11. Mengontrol bola dengan dada		
	12. Mengontrol bola dengan telapak kaki	√	
	13. <i>Heading</i>		
	14. <i>tembakan</i>		
	15. <i>Jugling</i> menggunakan kaki		
	16. <i>Jugling</i> menggunakan paha	√	
	17. <i>Dribbling</i>	√	
	18. <i>Chest pass</i>		
	19. <i>Bounce pass</i>		
	20. <i>Overhead pass</i>	√	
	21. Melempar bola kesamping kanan/kiri		
	22. Melempar bola kebelakang melalui atas kepala	√	
	23. <i>Shoting</i>		
	24. <i>Lay-Up</i>		

	25. Servis atas	√	
	26. Servis bawah	√	
	27. Pasing atas	√	
	28. Pasing bawah	√	
	29. <i>Blocking</i>		
	30. <i>Smash</i>	√	
	31. Alat peregangan atau pemanasan menggunakan bola		
	32. Lempar tangkap bola	√	
	33. Latihan keseimbangan		
	34. Putar bola diujung jari	√	
	35. Bola dipantul-pantulkan	√	
	36. Bola digulirkan/menyusur ke tanah		
	37. Multipeljump (melompati bola kedepan dan kebelakang)		
	38. Melempar bola dengan satu tangan		
	39. Melempar bola dengan kedua tangan (lemparan ke dalam)		
	40. Melempar bola di atas kepala		
	41. Mengangkat bola dengan kaki		
	42. Memantulkan bola ke atas dengan satu tangan secara bergantian		
	43. Mengayunkan kaki di atas bola		
	44. Bola diputar ke badan dengan kedua tangan		
	45. Memutar bola dipergelangan tangan		

1. Simpai	1. Permainan hola hoop diputar di pinggang	√	
	2. Permainan hola hoop diputar di leher	√	
	3. Permainan hola hoop diputar di tangan	√	
	4. Permainan hola hoop diputar di kaki		
	5. Peregangan otot pinggang (simpai di pegang kedua tangan, kemudian meliuk ke kanan dan ke kiri)	√	
	6. Latihan kelincahan (siswa melakukan gerakan keluar masuk simpai dengan cepat)	√	

	7. Latihan ketangkasan (lempar tangkap simpai)	√	
	8. Lari menggiring simpai	√	
	9. Sebagai sasaran dalam olahraga dan permainan target		
	10. Alat untuk latihan dasar lari, lompat dan loncat	√	
	11. Melempar simpai ke target (lowok simpai)	√	
	12. Alat untuk mengatur jarak barisan siswa	√	
	13. Sebagai alternatif cone		
	14. Memutar simpai dengan ujung jari		
	15. Memutar simpai di atas tanah	√	
	16. Melompati simpai yang diberdirikan	√	
	17. Simpai dilempar dengan satu tangan seperti frisbee	√	
	18. Mengayunkan simpai dengan satu tangan kedepan dan kebelakang	√	
	19. Mengayunkan simpai keluar masuk disela kaki	√	
	20. Simpai diputar ketubuh dengan kedua tangan	√	
	21. Melempar simpai di udara	√	
	22. Multipeljump (dengan kedua kaki)		

**LEMBAR TES KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI
SISWA KELAS VIII SMP DIPONEGORO SEMBEGO MAGUWO HARJO
DEPOK SLEMAN**

NAMA : Jatmiko Nur Prayogi

KELAS : VIII D

TGL TES : 21 Januari 2016

ALAT	MACAM GERAKAN	HASIL TES	
		YA	TIDAK
2. BOLA BESAR	1. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam	√	
	2. Menggiring bola dengan kaki bagian luar	√	
	3. Menggiring bola dengan punggung kaki	√	
	4. Mengoper bola dengan kaki bagian dalam	√	
	5. Mengoper bola dengan kaki bagian luar	√	
	6. Mengoper bola dengan punggung kaki	√	
	7. Mengoper bola dengan tumit		
	8. Mengoper bola dengan telapak kaki		
	9. Mengontrol bola dengan kaki	√	
	10. Mengontrol bola dengan paha	√	
	11. Mengontrol bola dengan dada	√	
	12. Mengontrol bola dengan telapak kaki	√	
	13. <i>Heading</i>	√	
	14. tembakan		
	15. <i>Jugling</i> menggunakan kaki	√	
	16. <i>Jugling</i> menggunakan paha	√	
	17. <i>Dribbling</i>	√	
	18. <i>Chest pass</i>		
	19. <i>Bounce pass</i>		
	20. <i>Overhead pass</i>	√	
	21. Melempar bola kesamping kanan/kiri		
	22. Melempar bola kebelakang melalui atas kepala		
	23. <i>Shoting</i>	√	

	24. <i>Lay-Up</i>	√	
	25. Servis atas	√	
	26. Servis bawah	√	
	27. Pasing atas	√	
	28. Pasing bawah	√	
	29. <i>Blocking</i>		
	30. <i>Smash</i>		
	31. Alat peregangan atau pemanasan menggunakan bola	√	
	32. Lempar tangkap bola	√	
	33. Latihan keseimbangan		
	34. Putar bola diujung jari	√	
	35. Bola dipantul-pantulkan	√	
	36. Bola digulirkan/menyusur ke tanah	√	
	37. Multipeljump (melompati bola kedepan dan kebelakang)		
	38. Melempar bola dengan satu tangan	√	
	39. Melempar bola dengan kedua tangan (lemparan ke dalam)	√	
	40. Melempar bola di atas kepala	√	
	41. Mengangkat bola dengan kaki		
	42. Memantulkan bola ke atas dengan satu tangan secara bergantian		
	43. Mengayunkan kaki di atas bola		
	44. Bola diputar ke badan dengan kedua tangan	√	
	45. Memutar bola dipergelangan tangan		

2. Simpai	1. Permainan hola hoop diputar di pinggang	√	
	2. Permainan hola hoop diputar di leher	√	
	3. Permainan hola hoop diputar di tangan	√	
	4. Permainan hola hoop diputar di kaki	√	
	5. Peregangan otot pinggang (simpai di pegang kedua tangan, kemudian meliuk ke kanan dan ke kiri)	√	
	6. Latihan kelincahan (siswa melakukan gerakan keluar masuk simpai dengan cepat)	√	

	7. Latihan ketangkasan (lempar tangkap simpai)	√	
	8. Lari menggiring simpai	√	
	9. Sebagai sasaran dalam olahraga dan permainan target	√	
	10. Alat untuk latihan dasar lari, lompat dan loncat	√	
	11. Melempar simpai ke target (lowok simpai)		
	12. Alat untuk mengatur jarak barisan siswa		
	13. Sebagai alternatif cone		
	14. Memutar simpai dengan ujung jari		
	15. Memutarkan simpai di atas tanah	√	
	16. Melompati simpai yang diberdirikan	√	
	17. Simpai dilempar dengan satu tangan seperti frisbee	√	
	18. Mengayunkan simpai dengan satu tangan kedepan dan kebelakang	√	
	19. Mengayunkan simpai keluar masuk disela kaki	√	
	20. Simpai diputar ketubuh dengan kedua tangan	√	
	21. Melempar simpai di udara	√	
	22. Multipeljump (dengan kedua kaki)	√	

Lembar Hasil Tes Penelitian Memainkan Bola dan Simpai.

No Urut	Kelas	Tgl Pelaksanaan	Jenis Kelamin	Gerakan Bola	Gerakan Simpai
1.	VIII D	18 Januari 2016	L	16	10
2.	VIII D	18 Januari 2016	L	9	7
3.	VIII D	18 Januari 2016	L	16	13
4.	VIII D	18 Januari 2016	L	16	9
5.	VIII D	18 Januari 2016	L	16	11
6.	VIII D	18 Januari 2016	L	10	6
7.	VIII D	18 Januari 2016	L	15	11
8.	VIII D	18 Januari 2016	L	21	10
9.	VIII A	19 Januari 2016	P	25	16
10.	VIII A	19 Januari 2016	P	19	9
11.	VIII A	19 Januari 2016	P	9	10
12.	VIII A	19 Januari 2016	L	13	7
13.	VIII A	19 Januari 2016	L	14	5
14.	VIII A	19 Januari 2016	L	26	12
15.	VIII A	19 Januari 2016	L	17	11
16.	VIII A	19 Januari 2016	P	11	6
17.	VIII B	19 Januari 2016	P	15	5
18.	VIII B	19 Januari 2016	P	17	6
19.	VIII B	19 Januari 2016	P	12	6
20.	VIII B	19 Januari 2016	P	10	6
21.	VIII B	19 Januari 2016	P	12	7
22.	VIII B	19 Januari 2016	P	17	8
23.	VIII B	19 Januari 2016	P	16	9
24.	VIII B	19 Januari 2016	P	16	10
25.	VIII C	21 Januari 2016	L	31	16
26.	VIII C	21 Januari 2016	L	24	11

27.	VIII C	21 Januari 2016	L	22	11
28.	VIII C	21 Januari 2016	L	23	13
29.	VIII C	21 Januari 2016	L	15	9
30.	VIII C	21 Januari 2016	L	17	7
31.	VIII C	21 Januari 2016	L	16	9
32.	VIII C	21 Januari 2016	L	18	11
Jumlah			32	534	297

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA

Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 274/POR/XI/2015

30 November 2015

Lamp. : 1 bendel

Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada : Yth. Drs. Amat Komari, M.Si.
Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : HANIA
NIM : 12601241001
Judul Skripsi : KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENEGAH PERTAMA DIPONOGORO SEMBEGO MAGUWO HARJO DEPOK SLEMAN .

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

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

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



KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hania
NIM : 12601241001
Program Studi : PJKR
Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1).	03.12.2015	Bimbingan pertama mengenai Sekolah dan penelitian.	
2).	10.12.2015	Membahas Instrumen dan surat Penelitian.	
3).	06.01.2016	Penambahan Instrumen dan membahas subjek Penelitian	
4).	14.01.2016	Konfirmasi Penelitian	
5).	22.02.2016	Konfirmasi Revisi	
6).	25.02.2016	Revisi Bab I-V	

Ketua Prodi PJKR,



Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
NIP. 19751018 200501 1 002 .



Lamp : 1 bendel Proposal penelitian.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Kepada :
Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1
Yogyakarta.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : Hania

Nomor Mahasiswa : 12601241001

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Judul Skripsi : KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SUWA KELAS
VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DIPONEGORO SEMBEGU
MAGUWOHARJO DEPOK SLEMAN.

Pelaksanaan pengambilan data :

Bulan : Januari s.d Februari

Tempat :

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 7 Desember 2015

Yang mengajukan,



NIM. 12.60124.1001

Kaprodi PJKR



Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
NIP. 19751018 200501 1 002.

Mengetahui :

Dosen Pembimbing



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



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 640/UN.34.16/PP/2015.

15 Desember 2015.

Lamp : 1 Eks.

Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Kepala Yayasan Pondok Pesantren Diponegoro
Sembego, Maguwoharjo, Depok, Sleman.

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 : Hania.

NIM : 12601241001.

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

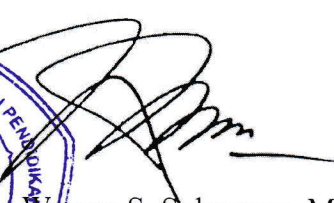
Waktu : Januari s.d Februari 2016.

Tempat/obyek : SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo, Depok, Sleman.

Judul Skripsi : Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

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

Dekan,


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

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP Diponegoro.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG SLEMAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP DIPONEGORO DEPOK

“ Status : Terakreditasi A ”

Komplek Ponpes P. Diponegoro, Sembego, Maguwoharjo, Depok, Sleman
Yogyakarta 55282 Telepon (0274) 4332318 HP. 0812 2790 733 e-mail : smpdip@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 010/E.23/SMP.Dip/I/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. H. Muh.Khoirudin
NIP. : -
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Diponegoro Depok

Menerangkan bahwa :

Nama : Hania
NIM : 12601241001
Program studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan Kegiatan Penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul “ Kreativitas Memainkan Bola dan Simpai Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta pada tanggal 4 s.d 22 Januari 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Sleman, 22 Januari 2016

Kepala Sekolah

Drs. H. Muh Khoirudin

LAMPIRAN FOTO



Gambar 1. Penjelasan tentang Tes Kreativitas.



Gambar 2. Penjelasan Tentang Alat Olahraga yang Digunakan untuk Tes Kreativitas.



3



4

Gambar 3.4. Kreativitas Memainkan Bola.



5



6

Gambar 5.6. Kreativitas Memainkan Bola.



7



8

Gambar 7.8. Kreativitas Memainkan Bola.



9



10

Gambar 9.10. Kreativitas Memainkan Simpai.



11



12

Gambar 11. 12. Kreativitas Memainkan Simpai.



13



14

Gambar 13. 14. Kreativitas Memainkan Simpai.



15



16

15. 16. Siswa-Siswi SMP Diponegoro