

**TINGKAT KREATIVITAS SISWA DAN SISWI DALAM
MENGUNAKAN BOLA DAN SIMPAI DI SMP NEGERI 1 KRETEK
KABUPATEN BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh:
Yanu Irawan
NIM. 12601241018

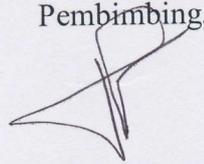
**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Dalam Menggunakan Bola, Simpai dan Cone” yang disusun oleh **Yanu Irawan** NIM. 12601241018 ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2016

Pembimbing,



Drs. Amat Komari
NIP. 196204221990011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi Dalam Menggunakan Bola dan Simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, April 2016

Yang menyatakan,

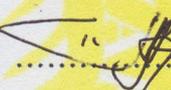
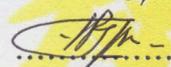


Yanu Irawan
NIM. 12601241018

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi Dalam Menggunakan Bola dan Simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta” yang disusun oleh Yanu Irawan, NIM 12601241018 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 April 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M. Si	Ketua Penguji		20/5 2016
Fitria Dwi Andriyani, M. Or	Sekretaris Penguji		19/5 2016
Sri Mawarti, M. Pd	Penguji I		15/5 2016
A.Erlina Listyarini, M. Pd	Penguji II		18/5 2016

Yogyakarta, Mei 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



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

NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Dalam menghadapi yang bagaimanapun juga, serta dalam menghadapi apapun juga “jangan lengah”, sebab kelengahan menimbulkan kelemahan, dan kelemahan menimbulkan kekalahan, sedang kekalahan menimbulkan penderitaan (Jenderal Sudirman)
2. Sukses milik siapa saja yang benar-benar menyadari, menginginkan, dan memperjuangkan dengan sepenuh hati (Mario Teguh)
3. Hidup adalah sebuah perjalanan perjuangan
Maka janganlah sesekali untuk berhenti berjuang
Karena dengan berjuanglah, indahny hidup akan terasa (Yanu Irawan)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada orang-orang yang berada dalam hati saya diantaranya:

Kepada kedua orang tuaku Bapak **Sudarto** dan Ibu **Sudarti** serta Kakekku **Wignyو Sudarmo** tercinta juga adikku **Niken Widyastuti** serta seluruh keluarga besarku yang senantiasa memberikan kasih sayang dan doa yang tak pernah lelah dan selalu memberikan semangat.

**TINGKAT KREATIVITAS SISWA DAN SISWI DALAM
MENGUNAKAN BOLA DAN SIMPAI DI SMP NEGERI 1 KRETEK
KABUPATEN BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh:

Yanu Irawan
12601241018

ABSTRAK

Selama ini cara menggunakan sarana dan prasarana yang rendah disekolah merupakan sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran penjas. Oleh karenanya pembelajaran penjas belum bisa berjalan optimal sehingga perlunya kreativitas untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa dan siswi dalam menggunakan bola dan simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode yang digunakan adalah metode survey. Instrumen dalam pengambilan data penelitian ini menggunakan tes kreativitas siswa dalam menggunakan bola dan simpai dari Ibnu Dwi Prasetyo dengan validitas sebesar 0,80 dan reliabilitas sebesar 0,955. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi SMP Negeri 1 Kretek sebanyak 48 anak. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan persentase.

Hasil penelitian diperoleh tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 31,25 %, sedang 35,41 %, rendah 8,33%. Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, sedang 31,25% dan rendah 29,17%. Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan cone sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 37,5 %, sedang 22,92% dan rendah 27,8%.

Kata kunci : tingkat kreativitas, siswi SMP, alat olahraga

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat TUHAN, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi Dalam Menggunakan Bola dan Simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta” dapat diselesaikan dengan lancar. Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dialami kesulitan dan kendala, namun dengan segala upaya dan semangat, Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes, Ketua Jurusan POR sekaligus Penasihat Akademik yang telah memberikan banyak kelancaran dalam penelitian ini.
4. Bapak Amat Komari, M.Si, Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama penulis menempuh studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Rekan-rekan seperjuangan khususnya PJKR A 2012, Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Disadari bahwa penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat di harapkan demi kelengkapan penulisan karya tulis ini.

Diharapkan semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMANA MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Hakekat Kreativitas	7
2. Ciri-ciri Kreativitas.....	8
3. Hakekat Guru Penjas	10
4. Hakekat Sarana dan Prasarana Penjas	12
5. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama.....	14
B. Penelitian yang Relevan	15
C. Kerangka Berfikir	17
BAB III. METODE PENELITIAN.....	19
A. Desain Penelitian.....	19
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	19
C. Populasi dan Sampel Penelitian	19
D. Instrumen Penelitian Tekni Pengumpulan Data.....	21
E. Teknik Analisis Data	22

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Hasil Penelitian	24
B. Pembahasan	27
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
A. Kesimpulan.....	29
B. Implikasi.....	29
C. Keterbatasan Penelitian	29
D. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS.....	34
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	35
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	36
Lampiran 4. Sertifikat kalibrasi	37
Lampiran 5. Pedoman Tes.....	39
Lampiran 5. Data Penelitian	44
Lampiran 7 . Dokumentasi Penelitian.....	49

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karena kualitas suatu bangsa tergantung pada mutu pendidikan yang dilaksanakan oleh setiap penduduknya. Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan sebagaimana yang telah ditetapkan dalam UU No 20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Penyelenggaraan pendidikan nasional dapat dilaksanakan melalui tiga macam jalur pendidikan yaitu : jalur pendidikan formal, non formal dan informal.

Pendidikan pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap orang dalam kehidupan. Demikian pula dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral atau penting dalam pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani hendaknya mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis agar tercapai tujuan pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah harus mengikuti dan mengacu pada kurikulum yang berlaku pada lembaga pendidikan tersebut.

Pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu meliputi faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana serta lingkungan sosial. Faktor-faktor di atas sangatlah penting untuk diperhatikan, karena saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Tersedianya sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Keberadaan sarana dan prasarana di sekolah sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru dituntut untuk mengajarkan materi yang terdapat pada kurikulum yang berlaku. Namun, pada kenyataannya keterbatasan sarana dan prasarana penjas merupakan permasalahan tersendiri yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus pandai dalam memanfaatkan fasilitas sarana prasarana yang ada untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan jasmani itu sendiri. Maka, guru pendidikan jasmani harus mempunyai kreativitas dalam memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang ada tanpa harus mengurangi kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Seorang guru pendidikan jasmani harus mempunyai alternatif solusi dalam mengatasi keadaan terbatasnya sarana dan prasana yang tersedia agar dapat melakukan pembelajaran penjas tanpa mengurangi tujuan pendidikan

jasmani itu sendiri. Oleh karenanya sebagai guru penjas, kreativitas guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang kurang memadai tentulah sangat dibutuhkan sebagai penunjang untuk keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani guna menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan keadaan yang sarana dan prasarana yang terbatas untuk tetap dapat mengajarkan materi yang harus diajarkan.

Salah satu alternatif untuk mengatasi tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akibat kurangnya sarana dan prasarana yang ada, guru harus menciptakan konsep pembelajaran yang menarik agar siswa terpancing kreativitasnya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri. Kreativitas-kreativitas siswa tersebut dapat dimanfaatkan sebagai alternatif atas keberadaan sarana atau alat olahraga yang tersedia, untuk tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Kretek, keberadaan sarana atau alat olahraga yang terdapat di gudang sangatlah terbatas. Alat olahraga yang terdapat di gudang tersebut meliputi berupa bola sepak, bola basket, bola voli, bola plastik, peluru, cakram, lembing, cones, simpai, bola kasti, stik pemukul, tali gelang karet, tongkat. Namun, tidak semua alat tersebut masuk kategori layak pakai untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga menarik perhatian penulis untuk memanfaatkan alat olahraga yang tersedia dan layak untuk digunakan sebagai objek penelitian penulis.

Dari hasil pengamatan penulis, bola dan simpai menjadi objek yang menarik untuk dijadikan penelitian oleh penulis, karena siswa masih kurang kreatif dalam memanfaatkan alat tersebut untuk dijadikan sarana olahraga. Padahal dengan alat tersebut siswa dapat membuat banyak gerakan dan dijadikan sebagai alat untuk melakukan permainan yang menarik. Oleh karena itu penulis ingin meneliti siswa, untuk memancing kreativitas mereka dalam memanfaatkan alat olahraga tersebut untuk dijadikan penelitian.

Dari uraian di atas, penulis berkeinginan untuk meneliti seberapa besar tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa dalam menggunakan alat olahraga melalui bola dan simpai. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam berolahraga sesuai keberadaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi Dalam Menggunakan Bola dan Simpai Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tingkat kreativitas siswa dan siswi masih rendah dalam memainkan bola dan simpai.
2. Belum diketahuinya seberapa besar tingkat kreativitas siswa dan siswi dalam menggunakan alat olahraga berupa bola dan simpai.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas agar permasalahan tidak meluas maka peneliti membatasi masalah pada seberapa besar tingkat kreativitas siswa dan siswi dalam menggunakan bola dan simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “Seberapa besar seberapa besar tingkat kreativitas siswa dan siswi dalam menggunakan bola dan simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar seberapa besar tingkat kreativitas siswa dan siswi dalam menggunakan bola dan simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat-manfaat tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan sumbangan baru terhadap dunia pendidikan untuk mengatasi permasalahan kekurangan sarana dan sarana olahraga
 - b. Memberikan gambaran tentang tingkat kreativitas siswa dalam menggunakan alat olahraga bola dan simpai.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman berupa aktivitas baru dan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
 - b. Bagi guru atau pendidik, diharapkan mampu menjadi pertimbangan berupa referensi untuk diimplementasikan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani
 - c. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Kreativitas

Kreativitas sangatlah penting dalam sebuah proses pembelajaran sebagai guna dalam mencapai tujuan pendidikan. Kreativitas merupakan sebuah jawaban atas permasalahan pada pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan. Kreativitas dapat memunculkan ide-ide atau karya baru dalam proses pembelajaran. Menurut Utami Munandar (1987: 47), “kreativitas adalah merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada”. Kreativitas dapat juga diartikan sebagai modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Conny R Semiawan 2009: 44).

Sedangkan menurut *Hurlock* yang diterjemahkan oleh Meitasari Tjandrasa (1993:4), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal perbuatannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk memunculkan ide-ide atau karya baru yang sebelumnya belum dikenal, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru

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

Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas adalah dengan banyak aktif membaca, gemar melakukan telaah, giat berapresiatif, mencintai nilai seni, respektif terhadap perkembangan menghasilkan sejumlah karya semua itu cara untuk meningkatkan kreativitas (Nursito 999: 34).

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Pada Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik (Depdiknas dalam Ibnu, 2012: 14), disebutkan ciri-ciri kreativitas antara lain :

- a. Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa
- b. Menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan
- c. Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar
- d. Berani mengambil resiko
- e. Suka mencoba
- f. Peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan

Menurut Conny R Semiawan (2009: 136), ciri-ciri kreativitas adalah berani mengambil resiko, memainkan peran yang positif berfikir kreatif, merumuskan dan mendefinisikan masalah tumbuh kembang mengatasi masalah, toleransi terhadap masalah ganda (*ambigu*), menghargai sesama dan lingkungan sekitar merupakan ciri-ciri orang yang mempunyai kreativitas.

Sedangkan dalam Bambang Sarjono dalam Ibnu Dwi P. 2012 : 15), ciri pokok orang kreatif adalah : (1) kelincuhan mental berpikir dari

segala arah dan kemampuan untuk bermain-main dengan ide-ide, gagasan-gagasan, konsep, lambang-lambang, kata-kata dan khususnya melihat hubungan-hubungan yang tak bisa antara ide-ide, gagasan-gagasan, dan sebagainya, (2) Berpikir ke segala arah (*convergen thinking*) adalah kemampuan untuk melihat masalah atau perkara dari berbagai arah, segi, dan mengumpulkan fakta yang penting serta mengarahkan fakta itu pada masalah atau perkara yang dihadapi, (3) Kelincahan mental berpikir ke segala arah (*divergen thinking*) adalah kemampuan untuk berpikir dari satu ide, gagasan menyebar ke segala arah, (4) Fleksibel konseptual (*conseptual fleksibility*) adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara pandang, pendekatan, kerja yang tidak selesai, (5) Orisinilitas (*originality*) adalah kemampuan untuk memunculkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak lazim (meski tidak selalu baik) yang jarang bahkan “mengejutkan”, (6) Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas, (7) Latar belakang yang merangsang, dan (8) Kecakapan dalam banyak hal, yang mana para manusia kreatif pada umumnya banyak minat dan kecakapan dalam berbagai bidang (*multiple skill*).

Menurut Utami Munandar (1987: 45) pentingnya pengembangan kreativitas ini di antaranya, yaitu : (1) Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia, (2) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga

memberi kepuasan pada individu, dan (3) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, yang dimaksud kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan individu untuk menciptakan karya-karya baru untuk mengatasi sebuah permasalahan yang dihadapi yang mana sebelumnya belum pernah dilakukan dengan berpikir secara cepat. Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri kreativitas atau orang kreatif secara umum adalah dapat menciptakan ragam maupun dan gagasan dalam persoalan, berani mengambil resiko dan memiliki kemampuan cara pandang spontan terhadap suatu persoalan.

3. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

Profesi guru merupakan sebuah jabatan yang sangat memerlukan bekal dan landasan keilmuan atau pengetahuan serta profesionalisme yang baik. Seorang guru harus memenuhi keterampilan mengajar mengingat pekerjaan tersebut adalah sebuah profesi.

Guru adalah orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya sebagai pengajar peserta didik (Depdikbud, 1999: 288), guru sebagai figur di sekolah harus memiliki kemampuan atau kompetensi mengajar sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Menurut UU No. 14 Tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik.

Menurut Engkos Kosasih (1997: 4), pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa

sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk isi dan arah menuju kebulatan kepribadian sesuai cita-cita kemanusiaan. Sedangkan Agus S. Suryobroto (2004: 9) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif serta sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Agus S. Suryobroto (2001: 71) menyatakan bahwa seorang guru pendidikan jasmani yang baik dalam proses pendidikan jasmani harus: (1) Menyiapkan diri dalam hal fisik dan mental, (2) Menyiapkan materi pembelajaran sesuai GBPP dan satuan pelajaran, (3) Menyiapkan alat, perkakas dan fasilitas agar terhindar dari bahaya atau kecelakaan, (4) Mengkoordinasikan siswa secara individual dan klasikal, dan (5) Mengevaluasi secara formatif dan sumatif.

Rusli Lutan dalam Ibnu Dwi P, (2012: 17-18), menyatakan bahwa seorang guru pendidikan jasmani harus mempunyai karakteristik untuk dikatakan mampu mengajar pendidikan jasmani yaitu:

- a. Mempunyai kemampuan untuk mengidentifikasi anak didik
- b. Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk kreasi dan aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani serta mampu menumbuhkan potensi kemampuan dan kemampuan motorik anak
- c. Mampu merencanakan bimbingan dan pengembangan anak dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- d. Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, dan menilai serta mengoreksi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani
- e. Memiliki pemahaman dan penguasaan keterampilan gerak
- f. Memiliki pemahaman tentang unsur-unsur kondisi fisik
- g. Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memanfaatkan faktor-faktor lingkungan yang ada dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani
- h. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dalam dunia olahraga

- i. Memiliki keterampilan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga.

Dengan demikian dapat disimpulkan guru pendidikan jasmani adalah seseorang yang memiliki profesi/keahlian khusus untuk mengajar pendidikan jasmani. Untuk itu guru pendidikan jasmani yang profesional harus memiliki kemampuan-kemampuan dasar mengajar materi-materi pendidikan jasmani sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

4. Hakikat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani

Sarana dan prasarana mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran penjas. Definisi atau pengertian sarana dan prasarana dalam penjas menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) sebagai berikut : Sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Contoh : bola, raket, pemukul, tongkat, balok, selendang, gada, bed, shuttle cock, dan lain-lain. 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, trampolin, dan lain-lain. Prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Contoh: lapangan (sepak bola, bola basket, bolavoli, bolatangan, dan lain-lain).

Persyaratan sarana dan prasarana menurut Agus S. Suryobroto (2004: 16-18) adalah aman, mudah, murah, menarik untuk memacu berkembang

sesuai dengan kebutuhan dan juga sesuai dengan tujuan. Selain itu tidak, mudah rusak dan harus sesuai dengan lingkungan.

Tujuan pertama alat atau sarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani, Suryobroto (2004: 5) adalah memperlancar jalannya pembelajaran. Hal ini mengandung arti bahwa dengan adanya sarana atau alat akan menyebabkan pembelajaran menjadi lancar. Selanjutnya tujuan kedua untuk mempermudah gerakan. Dengan alat diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan ketiga bisa mempersulit gerakan. Maksudnya bahwa secara umum melakukan gerakan tanpa alat akan lebih mudah jika dibandingkan dengan menggunakan alat. Adapun untuk memacu siswa dalam bergerak. Maksudnya siswa akan terpacu melakukan gerakan jika menggunakan alat. Kelangsungan aktivitas, karena jika tidak ada maka tidak akan jalan.

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

Dalam penelitian ini bahwa peralatan olahraga yang menjadi alat ukur atau yang digunakan ialah bola, dan simpai.

a. Bola

Bola adalah sebuah benda bulat yang dipakai sebagai alat olahraga atau permainan. Umumnya bola terisi dengan udara. Bola dikelompokkan menjadi dua, yaitu bola besar dan bola kecil. Untuk bola besar, yaitu termasuk permainan sepak bola, futsal, basket, voli, dll. Untuk bola kecil

yaitu, bulutangkis, softball, tenis meja, tenis lapangan, dll (Sri Wahyuni dkk. 2000 : 6).

b. Simpai

Simpai adalah gelang-gelang besar yang mulanya digunakan sebagai tarian untuk pelangsing pinggang dengan dilingkarkan kebadan dan gerakan berputar-putar. Alat ini sering digunakan dalam aktivitas senam, untuk membantu pelangsingan tubuh. Simpai terbuat dari kayu, pipa aluminium, plastik atau rotan. Berat simpai minimal 300 gram. Diameter simpai untuk dewasa sekitar 80 – 90 cm, sedangkan untuk anak-anak kurang lebih 60 – 75 cm (Sri Wahyuni dkk. 2000 : 100).

5. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama

Sekolah Menengah Pertama merupakan kelanjutan jenjang pada Sekolah Dasar (SD). Pada masa ini anak sudah mulai mengalami masa pra-remaja. Di masa ini anak mulai mengalami kematangan untuk keterampilan bermain menjadi lebih baik. Pendapat di atas diperkuat oleh Sukintaka dalam Ali Mashud (2016 : 67) bahwa karakteristik siswa usia SLTP dari aspek jasmani adalah sebagai berikut. (1) Baik laki-laki maupun perempuan ada pertumbuhan memanjang, (2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik, (3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan, (4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi yang tak terbatas, (5) Mudah lelah tetapi tidak dihiraukan, (6) Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, (7) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan yang

lebih baik dari pada putrid, (8) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi lebih baik.

Adapun dalam aspek Psikis atau mental menurut Sukintaka dalam Ali Mashud (2016 : 67) adalah : (1) Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya, (2) Ingin menentukan pandangan hidupnya, (3) Mudah gelisah karena keadaan yang remeh, (4) Untuk aspek sosial ingin tetap diakui oleh kelompok yang berada di lingkungannya, (5) Mengetahui moral dan etik dari kebudayaanya, (6)Persekawanan yang tetap semakin berkembang.

Dengan demikian pada anak usia SMP, akan banyak mengalami banyak perubahan baik dari psikis maupun jasmaninya. Pada usia tersebut anak tersebut mulai mempunyai ketrampilan dan kematangan untuk melakukan berbagai kreativitas dalam pembelajaran apabila diberikan kesempatan.

B. Penelitian Yang Relevan

- 1 . Penelitian oleh Ibnu Dwi Prasetyo (2012) dengan judul “Pengembangan Tes Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Yogyakarta Dalam Memanfaatkan Bola, Cone, Dan Simpai ”. Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Yogyakarta yang berjumlah 35 siswa, dibagi dua untuk uji kejenuhan 15 siswa dan uji reliabilitas berjumlah 20 siswa. Item instrumen tes kreativitas ini meliputi tes dalam memanfaatkan bola, *cones*, dan simpai serta kombinasi ketiga alat. Hasil penelitian telah tersusun instrumen tes kreativitas siswa Sekolah Menengah Pertama dalam memanfaatkan bola, *cones*, dan simpai dengan petunjuk pelaksanaan dan cara penilaian. Uji reliabilitas

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

2. Penelitian oleh Wisnu Dwi Saputra (2011) dengan judul “Pengembangan Tes Kreativitas Calon Guru Penjasorkes Dalam Memanfaatkan Bola, Cone, Dan Simpai (Hoop)”. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjumlah 25 orang dibagi dua kelompok untuk uji kejenuhan berjumlah 10 orang dan uji realibilitas berjumlah 15 orang. Uji realibilitas menggunakan metode *test re-test* menggunakan perhitungan rumus *product moment*, sehingga hasil tes I dan hasil tes II dikorelasikan menghasilkan sebesar 0,925, sehingga setelah dikonsultasikan pada tabel *product moment* dengan taraf kesalahan 5% diperoleh 0,514 dan taraf

kesalahan 1% diperoleh 0,641, karena hasil r hitung lebih besar dari r tabel ($0,925 > 0,641$). Maka instrumen tes tersebut reliabel. Uji validitas menggunakan *judgement experts* (ahli) dan perhitungan validitas menggunakan rumus *part whole*, hasil uji validitas menggunakan *judgement experts* ini berbentuk revisi, sehingga menghasilkan instrumen tes yang valid dan sempurna. Hasil perhitungan validitas *part whole* korelasi antara nilai item tes dengan skor total Tes I maupun Tes II menghasilkan sebesar $>0,80$, sehingga instrumen tes tersebut mempunyai tingkat validitas yang sangat kuat.

C. Kerangka Berpikir

Tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani perlu didukung beberapa aspek antara lain sarana dan prasarana yang memadai. Namun, keterbatasan sarana dan prasarana merupakan permasalahan yang patut diperhatikan. Beralih fungsinya lahan menjadi bangunan menjadikan berkurangnya prasarana untuk kegiatan pembelajaran penjas. Permasalahan kurangnya sarana dan prasarana dapat diakali dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada untuk dapat dimanfaatkan sebagai alternatif akibat permasalahan tersebut. Kreativitas peserta didik dalam hal ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif untuk menunjang tercapai tujuan pendidikan jasmani.

Pada masa anak sekolah merupakan di mana mulai tumbuhnya akal dan ide-ide untuk beripikir lebih luas. Memancing peserta didik menggunakan berbagai sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada, dapat

meminculkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran penjas sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani khususnya bola, dan simpai sekreatif mungkin dapat membantu siswa dalam mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani bisa tercapai dan semua siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Adanya alat evaluasi yang telah teruji dengan prosedur pelaksanaan dan norma penilaian, diharapkan dalam proses pembelajaran lebih variatif, memacu kreativitas siswa, dan memberikan gambaran ilmiah tentang perkembangan kreativitas siswa dalam menggunakan sarana dan prasarana pendidikan jasmani khususnya bola dan simpai. Penelitian ini akan menggunakan sebuah produk pengembangan tes kreativitas yang khusus dikemas dan disesuaikan untuk mengetahui seberapa besar perkembangan kreativitas siswa Sekolah Menengah Pertama. Dengan adanya produk tes kreativitas dalam pendidikan jasmani ini, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan merasa senang dalam menerima materi pembelajaran. Maka diharapkan tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dalam penelitian ini peneliti ingin menggambarkan situasi yang saat ini sedang berlangsung, tanpa pengujian hipotesis. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan pengukuran. Menurut Sugiyono (2006:54) penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menggunakan kreativitas memainkan alat olahraga bola dan simpai sebanyak mungkin dalam waktu yang sudah ditentukan. Keterampilan memainkan bola dan simpai tersebut dapat diukur menggunakan instrumen tes, dilihat dari skor yang diambil pada saat siswa melakukan gerakan memainkan bola selama 5 menit dan memainkan simpai selama 4 menit.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (1986: 102) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sugiyono (2006: 55) mengemukakan

bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis yang akan diselidiki karakteristik atau ciri-cirinya. Populasi dapat dibedakan atas dua macam, yaitu populasi sampling dan populasi sasaran. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul.

Tabel 1. Jumlah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kretek

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah Siswa
1	VII A	11	9	20
2	VII B	13	14	27
3	VII C	13	15	28
4	VII D	17	11	28
5	VII E	12	16	28
6	VII F	16	12	28
JUMLAH		82	77	159

2. Sampel

Sampel merupakan bagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 1986: 104). Sampel merupakan representasi dari populasi, sehingga penentuannya 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 (2006: 56).

Sampel adalah sebagian dari unit-unit yang ada dalam populasi yang ciri-ciri atau karakteristiknya benar-benar diselidiki. Pengambilan sampel apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya tetapi jika jumlah subyeknya besar maka bias diambil antara 10-15 % , atau 20-25 % atau lebih. (Suharsimi Arikunto, 1986: 107). Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2006: 61).

Adapun pertimbangan tersebut adalah: Subjek penelitian instrumen tes kreativitas ini ditujukan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama 1 Kretek Kabupaten Bantul yang berjumlah 159 yang dibagi menjadi 6 kelas, yaitu kelas VII A- VII F. Pengambilan sampel dengan mengambil secara acak 8 siswa disetiap kelas, sehingga sampel keseluruhan berjumlah 48 siswa.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan/observasi kepada subjek yang melakukan tes kreativitas dengan menggunakan bola, cone ,dan simpai. Langkah- langkah membuat tes ini diadopsi dari tes yang dibuat oleh Wisnu Dwi Saputra, 2011 dan Ibnu Dwi P. 2012, yaitu melalui prosedur tes kejenuhan untuk mencari lama tes (waktu dalam menit). Dalam melakukan tes tersebut subjek diberi waktu, dan testor menggunakan stopwatch, apabila subjek telah melakukan satu kali kegiatan

maka dicatat dengan menggunakan huruf tally. Adapun sebagai contoh huruf tally sebagai berikut:

No	Nama	Bola	jumlah
1	Bela	III III III	13 gerakan
2	Nita	III III	10 gerakan

Kemudian apabila data telah terkumpul, maka dari hasil tersebut dibobot untuk dikonsultasikan dengan norma yang telah ada. Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas internal, karena data diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengetesan. Hasil perhitungan validitas menghasilkan sebesar $>0,80$, sehingga instrumen tes tersebut mempunyai tingkat validitas yang sangat kuat

2. Penghitungan Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 1986: 142). Hal itu berarti instrumen yang sedang di uji cobakan tersebut dapat dinyatakan reliabel dengan jumlah sebesar 0,955. Artinya, sebagai sebuah alat pengukuran, instrumen itu dapat mengukur secara konsisten. Sebagai sebuah instrumen yang sudah memenuhi persyaratan reliabilitas, ia dapat digunakan untuk mengumpulkan data dapat dipertanggungjawabkan.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah metode survey yaitu pengumpulan data dengan menggunakan teknik

tes dan pengukuran. Untuk memberikan makna skor yang ada dibuatlah bentuk kategori atau kelompok menurut tingkatan kreativitas yang ada. Mengacu pada pendapat Anas Sudijono (2006: 453) dalam menyusun urutan kedudukan atas lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Dalam memberikan kriteria kreativitas, peneliti mengacu pada pendapat Anas Sudijono (2006: 453) yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pengkategorian kreativitas siswa SMP dalam memanfaatkan bola dan simpai

No	Rentangan norma	Kategori
1	$> X + 1,5 SD$	Sangat tinggi
2	$X + 0,5 SD \text{ s/d } < X+1,5 SD$	Tinggi
3	$X - 0,5 SD \text{ s/d } > X+0,5 SD$	Cukup
4	$X - 1,5 SD \text{ s/d } < X-0,5 SD$	Rendah
5	$< X-1,5 SD$	Sangat rendah

Keterangan :

X = rerata

SD = Standar deviasi

Setelah data dikategorikan ke dalam skala 5 kategori kemudian dibuatkan hasilnya ke dalam bentuk persentase.

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

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah subjek

Sumber : Anas Sudjono, (2005:43)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama 1 Kretek Kabupaten Bantul, yang beralamatkan di Donotirto Kretek. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 1 – 12 Maret 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswi Sekolah Menengah Pertama 1 Kretek Kabupaten Bantul yang berjumlah 48 anak.

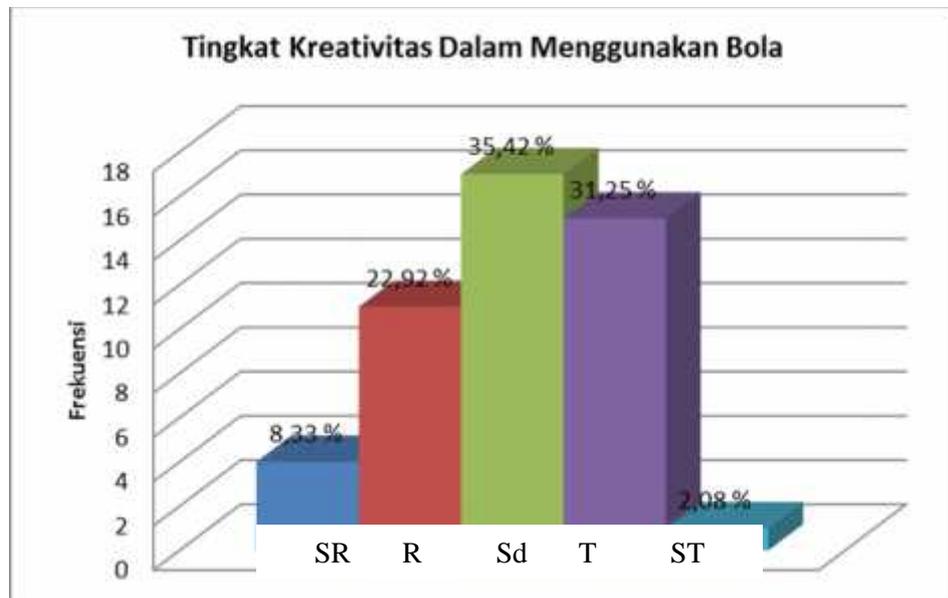
1. Tingkat Kreativitas Menggunakan Bola

Tingkat kreativitas siswa dan siswi Sekolah Menengah Pertama 1 Kretek Kabupaten Bantul dalam menggunakan bola, secara keseluruhan diukur dengan dari 48 anak, yang kemudian dianalisis sehingga didapat statistik penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 9; skor maksimum = 24; rerata = 17,29; median = 17,5; modus = 17 dan *standard deviasi* = 3,91. Deskripsi hasil penelitian tingkat kreativitas siswa dan siswi Sekolah Menengah Pertama 1 Kretek Kabupaten Bantul dalam menggunakan bola, didapatkan hasil tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Penelitian Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi SMP 1 Kretek Dalam Menggunakan Bola

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1	$> 23,15$	Sangat Tinggi	1	2,08
2	$19,24 \leq X < 23,15$	Tinggi	15	31,25
3	$15,33 \leq X < 19,24$	Sedang	17	35,42
4	$11,42 \leq X < 15,33$	Rendah	11	22,92
5	$< 11,42$	Sangat Rendah	4	8,33
Jumlah			48	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi SMP 1 Kretek Dalam Menggunakan Bola

Keterangan:

SR: Sangat rendah

R : Rendah

SD : Sangat Rendah

T : Tinggi

ST : Sangat tinggi

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dilihat tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar berada pada kategori sedang sebesar 35,41 %, diikuti kategori tinggi sebesar 31,25 %, pada kategori rendah sebesar 22,92 %, pada kategori sangat rendah sebesar 8,33 % dan dalam sangat tinggi sebesar 2,08 %.

2. Tingkat Kreativitas Dalam Menggunakan Simpai

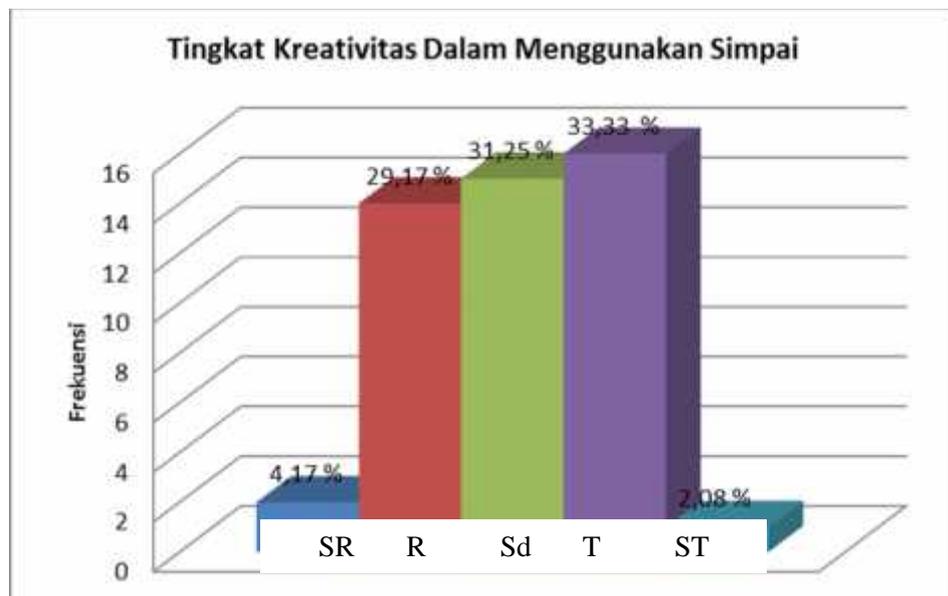
Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai secara keseluruhan di peroleh dari 48 anak yang

kemudian dianalisis sehingga didapat statistik penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 8; skor maksimum = 22; rerata = 15,67; median = 16; modus = 21 dan *standard deviasi* = 3,86. Deskripsi hasil penelitian tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai di secara rinci pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Penelitian Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi SMP 1 Kretek Dalam Menggunakan Simpai

No	Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
1	> 21,45	Sangat Tinggi	1	2,08
2	$17,59 \leq X < 21,45$	Tinggi	16	33,33
3	$13,73 \leq X < 17,59$	Sedang	15	31,25
4	$9,87 \leq X < 13,37$	Rendah	14	29,17
5	< 9,87	Sangat Rendah	2	4,17
Jumlah			48	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi SMP 1 Kretek Dalam Menggunakan Cone

Keterangan:

SR: Sangat rendah

R : Rendah

SD : Sangat Rendah

T : Tinggi

ST : Sangat tinggi

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dilihat Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi SMP 1 Kretek Dalam Menggunakan Cone sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, diikuti kategori sedang sebesar 31,25 %, kategori rendah sebesar 29,17 %, pada kategori sangat rendah sebesar 4,16 % dan sangat tinggi sebesar 2,08 %.

B. Pembahasan

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, tinggi berupa gagasan maupun karya nyata, tinggi dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Seperti yang diungkapkan Utami Munandar (2009: 12), kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya tinggi itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Untuk mengetahui tingkat kreativitas gerakan seseorang dapat dilakukan dengan tes menggunakan beberapa alat, yang mana dalam penelitian ini menggunakan untuk mengukur kreativitas menggunakan alat bola cone dan simpai.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar berada pada kategori sedang dengan persentase 35,41 %, diikuti kategori tinggi sebesar 31,25 %. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola adalah sedang, peneliti mengamati sebagian besar anak melakukan kreativitas gerak menggunakan kaki seperti ditendang dan digiring. Ada beberapa anak mampu mengkreasikan bola dengan baik, misalnya melakukan jugling, mengontrol bola dengan dada dan jugling dengan kepala. Akan tetapi tidak semua siswa mampu melakukan hal tersebut, khususnya siswa putri yang kesulitan dalam mengembangkan kreativitas menggunakan bola.

Berdasarkan hasil penelitian tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 33,33 %. Kreativitas yang ditunjukkan anak menggunakan simpai sangat beragam seperti memutar-mutarkan simpai dengan badan, dengan tangan, kaki, leher, selain itu melemparkannya pada sasaran dan melompatinya. Kreativitas menggunakan simpai ini lebih mudah dilakukan, sehingga anak banyak berkreasi dengan menggunakan simpai.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek sangatlah beragam variasi gerak yang dilakukan baik menggunakan kaki, lengan, badan, kepala dan leher.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat diperoleh kesimpulan :

1. Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar adalah sedang sebesar 35,41 %.
2. Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai adalah tinggi sebesar 33,33 %.

B. Implikasi

Dari kesimpulan di atas dapat ditemukan beberapa implikasi yaitu:

1. Diperoleh data mengenai tingkat kreativitas siswa dan siswi Sekolah Menengah Pertama 1 Kretek Kabupaten Bantul dalam menggunakan bola dan simpai.
2. Menjadi referensi bagi guru untuk mengukur kreativitas gerak siswa menggunakan bola dan simpai

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan seksama, tetapi masih ada keterbatasan dan kelemahan, antara lain:

1. Peneliti tidak mengontrol kondisi fisik dan psikis peserta terlebih dahulu, apakah peserta dalam keadaan fisik yang tinggi atau tidak saat melakukan tes.
2. Peneliti tidak mengontrol kesungguhan siswa saat melakukan tes apakah sudah maksimal atau tidak.

3. Beberapa alat yang digunakan ada yang rusak sehingga dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara bergantian, dan hal tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama.

D. Saran

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran diantaranya:

1. Masih terdapat beberapa siswa yang belum mempunyai tingkat kreativitas yang tinggi, sehingga agar lebih meningkatkannya dengan cara memberikan pembelajaran yang rutin.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan populasi yang lebih luas lagi, agar data tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek Kabupaten Bantul dalam menggunakan bola dan simpai dapat teridentifikasi lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- _____. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ali Mashud. (2016) “Faktor-Faktor Pendukung Pembelajaran Senam Irama Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Depok Kabupaten Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY
- Anas Sudjono. (2006). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Pustaka
- Burhan Nurgiyantoro,dkk. (2004). *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Conny R Semiawan. (2009). *Kreativitas Keberbakatan*, Jakarta: PT Indeks
- Engkos Kosasih. (1994). *Pendidikan Jasmani SMA*. Jakarta : Erlangga
- Ibnu Dwi P. (2012). “Pengembangan Tes Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Yogyakarta dalam Memanfaatkan Bola, Cone, dan Simpai”. *Skripsi*. Yogyakarta : FIK UNY
- Hurlock, Elizabet B. (1993). *Perkembangan Anak*. (Meitasari Tjandra: Terjemahan) Jakarta : Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud
- Nursito. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta : Mitra Gama Widya.
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta
- Suharsimi Arikunto. (1986). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sri Wahyuni dkk. (2010). *Pendidikan Jasmani SMP*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

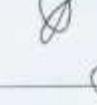
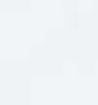
Utami Munandar. SC. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kretifitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.

Wisnu Dwi S. (2011). “Pengembangan Tes Kreativitas Calon Guru Penjasorkes Dalam Memanfaatkan Bola, Cone, Dan Simpai (Hoop)”. *Skripsi*. Yogyakarta : FIK UNY

LAMPIRAN

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yaru Irawan
 NIM : 12601241018
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Drs. Amot Komati M.Si

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	10/12 2015	Revisi Bab I dan Bab II	
2.	16/01 2016	Revisi Bab III	
3.	21/02 2016	ACC Revisian	
4.	15/03 2016	Bab IV dan V	
5.	21/03 2016	Bab I dan II	
6.	25/03 2016	Bab I, II, III	
7.	31/03 2016	Bab I - V	
8.	07/04 2016	ACC akhir	

Ketua Prodi PJKR,



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





**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/W/73/1/2016

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **004/UN.34.16/PP/2016**
Tanggal : **4 JANUARI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

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

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

Nama : **YANU IRAWAN** NIP/NIK : **12501241018**
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PJKR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **TINGKAT KREATIVITAS SISWA DAN SISWI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA 1 KRETEK KASUPATEN BANTUL DALAM MENGGUNAKAN BOLA, SIMPAI DAN CONE**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **6 JANUARI 2016 s.d 6 APRIL 2016**

Dengan Ketentuan

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

Dibuatkan di Yogyakarta
Pada tanggal **6 JANUARI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan



Drs. Puji Anindito, S.
NIP. 19560525-196503-2-006

Tembusan

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.O BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wofler Monginaldi No. 1 Bantul 55711, Telp. 387533, Fax. (0274) 387798
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0075 / S1 / 2016

Menunjuk Surat	Dari : Sekretariat Daerah DIY	Nomor : 070/REG/W/73/1/2016
	Tanggal : 05 Januari 2016	Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET
Mengingat	<ul style="list-style-type: none"> a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2008 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul; b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Studi, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta; c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kory Nyatz (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul 	
Diizinkan kepada	<p>Nama : YANU IRAWAN</p> <p>P. T / Alamat : Sekretariat Daerah DIY Komplek Kepatihan, Danurejo, Yogyakarta 55213</p> <p>NIP/NIM/No. KTP : 12601241018</p> <p>Nomor Telp./HP : 089675308817</p> <p>Tema/Judul Kegiatan : TINGKAT KRETIVITAS SISWA DAN SISWI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA 1 KRETEK KABUPATEN BANTUL DALAM MENGGUNAKAN BOLA, SIMPAI DAN CONE</p> <p>Lokasi : SMP N 1 KRETEK</p> <p>Waktu : 11 Januari 2016 s/d 11 Maret 2016</p>	

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan instansi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan ketertiban pemerintah.

Dikeluarkan di B a n t u l
Pada tanggal 11 Januari 2016

A.n Kepala
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan Info Kasubbid
Henry Endang Kab, S.P., M.P.
NIP. 19740601998032004



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMP Negeri 1 Kretak
5. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 4. Sertifikat Kalibrasi Stopwatch



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
 DINAS PERINDUSTRIAN, PERDAGANGAN, KOPERASI DAN USAHA KECIL MENENGAH
BALAI METROLOGI
 Jl. Sisingamangaraja No. 21 Yogyakarta Telp. (0274) 375062, 377303 Fax. (0274) 375062

SERTIFIKAT KALIBRASI
 CALIBRATION CERTIFICATE
 Nomor : 5054 / SW - 75 / XI / 2015
 Number

No. Order	: 008697
Diterima tgl	: 16 November 2015

ALAT
 Equipment

Nama Name	Stopwatch	Tipe/Model Type/Model	:-
Kapasitas Capacity	9 jam	Nomor Seri Serial number	:-
Daya Baca Accuracy	0,01 detik	Merek/Buatan Trade Mark/Manufaktur	:-

PEMIKILIK
 Owner

Nama Name	Desy Arisandi
Alamat Address	Tukluk, Semin, Gunung Kidul

METODE, STANDAR, TELUSURAN
 Method, Standard, Traceability

Metode Method	ISO 4168 (1976) Time Measurement Instrument
Standar Standard	Casio HS-80TW.IDF
Telusuran Traceability	Ke satuan SI melalui LK-045 IDN

TANGGAL DIKALIBRASI
 Date of Calibrated

LOKASI KALIBRASI
 Location of calibration

KONDISI LINGKUNGAN KALIBRASI
 Environment condition of calibration

HASIL
 Result

16 November 2015
Balai Metrologi Yogyakarta
Suhu : 30°C ± 2°C ; Kelembaban : 55% ± 10%
Lihat sebaliknya

Yogyakarta, 23 November 2015
 Kepala

 Soderong, SE
 NIP. 19590114 197903 1 006



Halaman 1 dari 2 Halaman

FBM.22-02.T

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEZIN KEPALA BALAI METROLOGI YOGYAKARTA

Lampiran 5. Surat Kalibrasi Pita Meter

	PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DINAS PERINDUSTRIAN, PERDAGANGAN, KOPERASI DAN USAHA KECIL MENENGAH BALAI METROLOGI Jl. Sisingamangaraja No. 21 Yogyakarta Telp. (0274) 375062, 377303 Fax. (0274) 375062	
	SERTIFIKAT PENERAAN VERIFICATION CERTIFICATE Nomor : 5053 / UP - 406 / XI / 2015 Number	
		No. Order : 008697 Diterima tgl : 16 November 2015
ALAT Equipment	Nama Name : Pita Meter Kapasitas Capacity : 5,00 m Daya Baca Readability : 1 mm	Tipe/Model Type/Model : - Nomor Seri Serial number : - Merek/Buatan Trade Mark / Manufactur : -
PEMILIK Owner	Nama Name : Desy Arisandi Alamat Address : Tukluk, Semin, Gunung Kidul	
METODE, STANDART, TELUSURAN Method, Standard, Traceability	Metode Method : SK Diljen PDN No 32/ PDN /KEP/3/2010 Standard Standard : Komparator 1 m Telusuran Traceability : Ke satuan SI melalui LK-045-IDN	
TANGGAL TERA ULANG Date of Verification	: 16 November 2015	
LOKASI TERA ULANG Location of Verification	: Balai Metrologi Yogyakarta	
KONDISI LINGKUNGAN TERA ULANG Environment condition of Verification	: Suhu : 28°C ± 2°C ; Kelembaban : 54% ± 10%	
HASIL TERA ULANG Result of verification	: DISAHKAN UNTUK TERA ULANG TAHUN 2015	
DITERA ULANG KEMBALI Reverification	: 16 November 2016	
Yogyakarta, 23 November 2015  Kepala Soedaryono, SE NIP. 19560114 197903 1 006		
Halaman 1 dari 2 Halaman		FBM.22-01.T
DILARANG MENGGANDA-KAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA IZIN KEPALA BALAI METROLOGI YOGYAKARTA		

Lampiran. Pedoman pelaksanaan tes kreativitas siswa

Tes Kreativitas

Dalam pembelajaran penjasorkes, peralatan olahraga merupakan bagian terpenting dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga perlu dimiliki oleh setiap sekoah. Dengan peralatan olahraga dan ditunjang dengan kreativitas seorang guru penjasorkes untuk memanfaatkannya, pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, sebagai guru penjasorkes dituntut lebih kreatif dalam memanfaatkan peralatan olahraga.

Menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada sekolah, sarana atau peralatan yang sering digunakan dalam pembelajaran penjasorkes secara berturut-turut adalah sebagai berikut :

1. Bola (besar)
2. Bola (kecil)
3. Cone
4. Simpai
5. Peti lompat
6. Tali
7. Lembing, cakram, peluru, starblok, dll

Dari latar belakang pemikiran dan pengamatan tersebut, msks tes kreativitas yang akan digunakan adalah dengan menggunakan alat oalahraga bola dan simpai.

A. Prosedur Tes Kreativitas

1. Cara Pelaksanaan Tes

a. Menerangkan Prosedur

Tes ini pelaksanaannya dibagi 2 item tes yaitu tes dengan bola dan simpai. Alat-alat tersebut dimanfaatkan untuk menciptakan suatu gerakan kreativitas. Semakin banyak gerakan yang dilakukan, semakin tinggi nilai kreativitasnya, sebaliknya apabila gerakan yang dilakukan sedikit, nilai kreativitasnya juga akan rendah. Masing-masing tes dibatasi oleh waktu yang sudah ditentukan. Lama tes dengan bola 5 menit dan simpai 4 menit.

Sebelum tes dimulai testor memberikan waktu kepada testi untuk berpikir apa yang ingin dilakukan. Waktu tes pada setiap item akan di pause apabila telah mencapai batas waktu yang telah ditentukan, dan akan dilanjutkan pada item tes selanjutnya.

Pelaksanaan Tes :

- 1) Testor siap dengan tugas masing-masing
- 2) Bola dan simpai di siapkan di depan testi
- 3) *Timer* memberikan aba-aba “bola” pada tes item tes pertama yaitu bola dengan menghidupkan stopwatch
- 4) Testi mengambil dan memanfaatkan bola tersebut sehingga menciptakan suatu gerakan, selama 5 menit dan testor mencatat hasilnya.
- 5) Setelah 5menit selesai, stopwatch di pause dan testi meletakkan simpai, selanjutnya testor memberikan aba-aba “simpai”
- 6) Setelah 4 menit selesai, selanjutnya testor memberikan aba-aba “stop” sekaligus mematikan stopwatch.

**LEMBAR TES KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA
SISWA KELAS VII SMP N 1 KRETEK KABUPATEN BANTUL**

NAMA : Rama Fendi Hutomo

KELAS : VII A

TGL TES : 1 Maret 2016

ALAT	MACAM GERAKAN	HASIL TES	
		YA	TIDAK
1. BOLA	1. Tendangan bola dengan kaki kanan bagian dalam		
	2. Tendangan bola dengan kaki kanan bagian luar		
	3. Tendangan bola dengan punggung kaki		
	4. Tendangan bola dengan kaki kiri bagian dalam		
	5. Tendangan bola dengan kaki kiri bagian luar		
	6. Tendangan bola dengan punggung kaki		
	7. Menggiring bola dengan kaki bagian luar		
	8. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam		
	9. Menggiring bola dengan kaki bagian luar		
	10. Mengontrol bola dengan kaki bagian dalam		
	11. Mengontrol bola dengan kaki bagian luar		
	12. Mengontrol bola dengan dada		
	13. <i>Heading</i>		
	14. <i>throw in</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. Diglindingkan dengan tangan		
	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		
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		
38. Melempar bola dengan satu tangan		
39. Melempar bola dengan kedua tangan		
40. Melempar bola di atas kepala		
41. Mengangkat bola dengan kaki		
42. Memantulkan bola ke atas dengan satu		
43. Mengayunkan kaki di atas bola		
44. Bola diputarkan ke badan dengan kedua		
45. Memutar bola dipergelangan tangan		

**LEMBAR TES KREATIVITAS MEMAINKAN SIMPAI
SISWA KELAS VII SMP N 1 KRETEK KABUPATEN BANTUL**

NAMA : Rama Fendi Hutomo

KELAS : VII A

TGL TES : 1 Maret 2016

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 kelincuhan (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 TES KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA
SISWA KELAS VII SMP N 1 KRETEK KABUPATEN BANTUL**

NAMA : Dhini Istiqomah

KELAS : VII A

TGL TES : 1 Maret 2016

ALAT	MACAM GERAKAN	HASIL TES	
		YA	TIDAK
1. BOLA	1. Tendangan bola dengan kaki kanan bagian dalam		
	2. Tendangan bola dengan kaki kanan bagian luar		
	3. Tendangan bola dengan punggung kaki		
	4. Tendangan bola dengan kaki kiri bagian dalam		
	5. Tendangan bola dengan kaki kiri bagian luar		
	6. Tendangan bola dengan punggung kaki		
	7. Menggiring bola dengan kaki bagian luar		
	8. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam		
	9. Menggiring bola dengan kaki bagian luar		
	10. Mengontrol bola dengan kaki bagian dalam		
	11. Mengontrol bola dengan kaki bagian luar		
	12. Mengontrol bola dengan dada		
	13. <i>Heading</i>		
	14. <i>throw in</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. Diglindingkan dengan tangan		
	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		

**LEMBAR TES KREATIVITAS MEMAINKAN SIMPAI
SISWA KELAS VII SMP N 1 KRETEK KABUPATEN BANTUL**

NAMA : Dhini Istiqomah

KELAS : VII A

TGL TES : 1 Maret 2016

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. 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)		



Siswa sedang memainkan bola



Siswa sedang memainkan simpai



