

**KREATIVITAS GURU PJOK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS PADA  
MASA PANDEMI DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Bayu Pratama  
NIM. 17601244004

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

# **KREATIVITAS GURU PJOK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS PADA MASA PANDEMI DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK**

**Oleh:**

Bayu Pratama  
NIM. 17601244004

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran penjas pada masa pandemi di smp se-kecamatan depok.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan pada bulan Maret 2021. Pengumpulan data menggunakan teknik survei menggunakan *google form*. Sampel yang digunakan adalah guru yang berada di smp se-kecamatan depok yang berjumlah 16 guru, yang diambil dengan teknik *total sampling*. Variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas guru smp se-kecamatan depok. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan 20 butir soal. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru pjok di smp se-kecamatan depok dapat diketahui bahwa kategori sangat rendah sebesar 0%, kategori rendah 25% (4 Guru), Kategori sedang sebesar 18,75% (3 Guru), Kategori tinggi sebesar 43,75% (7 Guru), kategori sangat tinggi sebesar 12,5% (2 Guru).

Katakunci: *Kreativitas Guru, Pembelajaran Daring*

## **CREATIVITY OF PHYSICAL EDUCATION TEACHERS IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING DURING THE PANDEMIC IN THE JUNIOR HIGH SCHOOLS LOCATED IN DEPOK DISTRICT**

### **Abstract**

This research aims to determine the creativity of the Physical Education teachers in Physical Education learning during the pandemic at the junior high schools located in Depok District.

This research used a descriptive quantitative study method which was conducted in March 2021. The data was collected by using a survey technique with the assistance of Google Form. The research sample was 16 teachers in junior high schools located in Depok District, that were taken by total sampling technique. The research variable was the creativity of the Physical Education teachers in the junior high schools located in Depok District. The research instrument was a questionnaire with 20 items. The data analysis technique used the descriptive quantitative analysis.

The results show that the creativity of the Physical Education teachers in the junior high schools located in Depok District is in various levels as follows: in the very low level at 0%, in the low level at 25% (4 teachers), in the medium level at 18.75% (3 teachers), in the high level at 43.75. % (7 teachers), in the very high level at 12.5% (2 teachers).

Keywords: Teacher Creativity, Online Learning.

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Pratama  
NIM : 17601244004  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Kreativitas Guru Pjok Dalam Pembelajaran Penjas  
Pada Masa Pandemi Di Smp Se-Kecamatan Depok

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 4 Mei 2021  
yang Menyatakan,



Bayu Pratama  
NIM. 17601244004

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **KREATIVITAS GURU PJOK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS PADA MASA PANDEMI DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK**

Disusun Oleh:

Bayu Pratama  
NIM. 17601244004

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 4 Mei 2021

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. AIFO  
NIP. 19610731 199001 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

Dr. Yudianto, S.Pd. Jas., M.pd  
NIP. 198107022005011001



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### KREATIVITAS GURU PJOK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS PADA MASA PANDEMI DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK

Disusun Oleh:

Bayu Pratama

NIM. 17601244004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 11 Mei 2021


#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Yudanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		19/5/2021
Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. Sekertaris		19/5/2021
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Penguji		18/5/2021

Yogyakarta, Mei 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## **MOTTO**

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

(Thomas Alfa Edison)

*Man Shobaro Dhofiro*

Barang Siapa Yang Bersabar Pasti Akan Beruntung

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk:

1. Bapak dan ibu saya yang sudah memberikan kasih sayang yang berlimpah mulai dari saya lahir hingga saya sudah sebesar ini. Terimakasih juga atas doa yang tak berkesudahan, serta segala hal yang telah orangtua saya lakukan, semua yang terbaik.
2. Sahabat-sahabat saya, Yudha Apriansyah, Suryo, Anggito dan Afzian yang selalu memberikan *support* dan doa untuk menyelesaikan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Kreativitas Guru Pjok Dalam Pembelajaran Penjas Pada Masa Pandemi Di Smp Se-Kecamatan Depok” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Yudanto, S.Pd. Jas., M.pd Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof, Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah dan Guru-guru, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Sahabat terdekat saya Yudha Apriansyah, Afzian, Anggito, Suryo yang selalu menyemangati dan menemani mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman tercinta PJKR C 2017, Terimakasih untuk memori yang kita rajut setiap harinya, atas tawa yang setiap hari kita miliki dan atas solidaritas yang luar biasa. Sehingga masa kuliah selama 4 tahun ini menjadi lebih berarti. Semoga saat-saat indah itu akan selalu menjadi kenangan yang paling indah.

8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua teman-teman POR angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 4 Mei 2021  
yang Menyatakan,



Bayu Pratama  
NIM. 17601244004

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi masalah .....	5
C. Batasan masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Hakikat kreativitas .....	7
2. Hakikat guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan .....	12
3. Hakikat Pendidikan Jasmani .....	15
4. Pembelajaran Daring.....	20
5. Karakteristik Pembelajaran Daring .....	21
6. Manfaat Pembelajaran Daring.....	23
B. Penelitian yang relevan .....	24
C. Kerangka berpikir.....	25
BAB III .....	29

METODE PENELITIAN.....	29
A. Desain Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	32
F. Uji Coba Instrumen .....	37
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV .....	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	41
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan.....	55
C. Keterbatasan Penelitian.....	57
BAB V.....	59
KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan .....	59
B. Implikasi.....	60
C. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	63
LAMPIRAN.....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Sekolah Menengah Pertama Di-Kecamatan Depok.....	30
Tabel 2. Bobot Skor .....	33
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas guru pjok dalam pembelajaran penjas saat pandemi di smp se-kecamatan depok .....	36
Tabel 4. Standar untuk Menginterpretasikan Koefisien.....	38
Tabel 5. Pengkategorian.....	40
Tabel 6. Deskriptif Statistik Kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring .....	42
Tabel 7. Deskriptif Statistik Kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring .....	42
Tabel 8. Deskriptif Statistik faktor kelancaran berpikir ( <i>fluency of thinking</i> ) dalam pembelajaran daring .....	44
Tabel 9. Norma penilaian faktor kelancaran berpikir ( <i>fluency of thinking</i> ) dalam pembelajaran daring .....	44
Tabel 10. Deskriptif Statistik faktor keluwesan berpikir ( <i>flexibility of thinking</i> ) dalam pembelajaran daring.....	46
Tabel 11. Norma penilaian faktor keluwesan berpikir ( <i>flexibility of thinking</i> ) dalam pembelajaran daring.....	47
Tabel 12. Deskriptif Statistik faktor elaborai ( <i>Elaboration</i> ) dalam pembelajaran daring .....	48
Tabel 13. Norma penilaian faktor elaborasi ( <i>elaboration</i> ) dalam pembelajaran daring .....	49
Tabel 14. Deskriptif Statistik faktor orisinalitas ( <i>originality</i> ) dalam pembelajaran daring .....	50
Tabel 15. Norma penilaian faktor orisinalitas ( <i>originality</i> ) dalam pembelajaran daring .....	51
Tabel 16. Deskriptif Statistik faktor mengembangkan ( <i>redefinition</i> ) dalam pembelajaran daring .....	53
Tabel 17. Norma penilaian faktor mengembangkan ( <i>redefinition</i> ) dalam pembelajaran daring .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram batang Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring .....	43
Gambar 2. Diagram batang faktor kelancaran berpikir ( <i>fluency thinking</i> ) dalam pembelajaran gerak dasar .....	45
Gambar 3. Diagram batang faktor keluwesan berpikir ( <i>flexibility of thinking</i> ) dalam pembelajaran daring .....	47
Gambar 4. Diagram Kreativitas Guru Pjok Dalam Pembelajaran Penjas Pada Masa Pandemi Di Smp Se-Kecamatan Depok.....	49
Gambar 5. Diagram batang faktor orisinalitas ( <i>originality</i> ) dalam pembelajaran daring.....	52
Gambar 6. Diagram batang faktor mengembangkan ( <i>redefinition</i> ) dalam pembelajaran daring .....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Sk Bimbingan .....	67
Lampiran 2. Kartu Bimbingan .....	68
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian .....	69
Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Instrumen Penelitian .....	70
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	71
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian .....	72
Lampiran 7. Angket Uji Coba.....	73
Lampiran 8. Tabel Skor Hasil Uji Instrumen.....	77
Lampiran 9. R Tabel .....	78
Lampiran 10. Tabel Validitas Uji Instrumen Penelitian .....	80
Lampiran 11. Reliabilitas Uji Coba Instrumen Penelitian .....	81
Lampiran 12. Dokumentasi Uji Coba Instrumen .....	82
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	83

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Sejak Desember 2019, Wuhan, Cina, telah mengalami wabah penyakit *coronavirus 2019 (COVID-19)*, yang disebabkan oleh *coronavirus 2 sindrom* pernapasan akut (*SARS-CoV-2*). *Epidemiologis* dan karakteristik klinis pasien dengan *COVID-19* telah dilaporkan tetapi faktor risiko untuk mortalitas dan detail perjalanan klinis penyakit, termasuk pelepasan virus, belum dijelaskan dengan baik (Zhou et al., 2020).

*Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)* adalah penyakit menular disebabkan oleh jenis *coronavirus* baru, gejala paling umum yang dialami seseorang yang terinfeksi akan mengalami demam, rasa lelah, dan batuk kering. Kondisi akan semakin parah apabila orang yang terpapar adalah orang usia lanjut dan memiliki penyakit bawaan seperti penyakit jantung, tekanan darah tinggi, diabetes, TBC, dll. Semua orang berpotensi tertular dan menularkan *covid-19* karena jalur penularan virus ini terjadi dari manusia ke manusia yang lain melalui percikan saat batuk/ bersin, berbicara atau bernapas, percikan terhirup langsung, mengenai tangan orang sakit atau benda sekitarnya yang disentuh orang sehat kemudian menyentuh mata, hidung, mulut sebagai pintu masuk *covid-19* (Bender, 2020). Penyebaran virus ini sudah hampir ke seluruh dunia, termasuk negara Indonesia berdasarkan (Sobah, 2020) Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2020 Tentang Penetapan Bencana Non Alam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)

sebagai Bencana Nasional. Pemerintah mulai melakukan penanggulangan wabah penyakit menular melalui gugus tugas percepatan penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sehingga segala aktifitas masyarakat harus mematuhi protokol kesehatan yang diterbitkan oleh gugus tugas COVID-19 diantaranya : masyarakat dihimbau untuk melakukan pola hidup bersih dan sehat, rajin cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, pakai masker, jaga jarak dan melakukan aktifitas belajar dan bekerja dirumah saja.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan manusia sepanjang hayat yang memiliki tujuan mencapai perubahan dan mengalami pengalaman belajar. Dengan demikian, manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan pernah lepas dari pendidikan karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, jasmani, rohani, spiritual, material, maupun kematangan. Dengan kata lain, pendidikan ada untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Purnama & Lubay (2018: 11) bahwa pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi manusia karena pada dasarnya manusia lahir belum membawa apa pun kecuali dasar yang perlu dikembangkan untuk mengalami kemajuan.

Di dalam pendidikan terdapat pendidikan jasmani yang merupakan salah satu mata pelajaran di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat bertubuh dan perkembangan jasmani, mental sosial emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani merupakan wahana yang mampu mendidik

manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup yang secara alamiah dapat memberikan kontribusi nyata terhadap kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 41). Pendidikan jasmani dipandang selalu fokus terhadap peningkatan kebugaran jasmani saja, akan tetapi pendidikan jasmani seutuhnya mampu meningkatkan keterampilan berpikir diantaranya meningkatkan kreativitas, kerja sama pengambilan keputusan dan lain-lain.

Menurut Arisandi (2014:14) menyatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Proses dalam belajar mengajar merupakan aktivitas yang berlangsung dengan melibatkan bermacam komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas dapat dikatakan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan atau menemukan hal yang baru tidak monoton. Juliantine (2010 : 42) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru bagi dirinya meskipun sesuatu yang ditemukan itu bukan hal yang baru bagi orang lain. Di dalam pembelajaran penjas sangatlah dibutuhkan kekreativitasan guru pjok agar dapat membantu suatu masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Wicaksono, G. H. (2019 : 96) Untuk mencapai

semua tujuan dari pendidikan jasmani tersebut maka diperlukan peran guru yang kreatif dalam mengemas proses pembelajaran penjas, sehingga hambatan dalam proses pembelajaran penjas dapat diminimalisasi.

Rigianti, H. A. (2020) Pada kegiatan pembelajaran daring, semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata berubah menjadi media visual karena keterbatasan jarak. Pelaksanaan pembelajaran daring tetap berlangsung meskipun dengan keterbatasan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran akan dihadapkan berbagai masalah, dimana guru harus menangani berbagai masalah tersebut. Diantaranya masalah yang dihadapi adalah proses pembelajaran yang mengharuskan pencapaian tujuan pembelajaran dengan keterbatasan tersebut. Maka diperlukanlah kemampuan berpikir kreatif guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan tidak monoton dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan observasi saat melakukan praktek kependidikan di SMP N 5 Depok ditemukan bahwa ketika guru memberikan materi kurang memanfaatkan beberapa metode pembelajaran dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Maka adanya penelitian ini untuk mengetahui kreativitas guru penjas di SMP Se Kecamatan Depok yang terkena dampak pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran daring. Penulis mengambil judul “Kreativitas Guru PJOK Dalam Pembelajaran Penjas pada Masa Pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok”.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru kurang memanfaatkan beberapa macam metode pembelajaran .
2. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas.
3. Belum diketahui kreativitas guru PJOK di SMP Se-Kecamatan Depok

## **C. Batasan masalah**

Dari permasalahan yang ada diatas tidak semua dijadikan masalah dalam penelitian ini, oleh karena itu hanya dibatasi pada permasalahan “Kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok”

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah kreativitas guru PJOK dalam proses pembelajaran daring selama pandemi COVID-19?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan penelitian yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

Untuk memperoleh informasi komprehensif mengenai kreativitas guru PJOK dalam proses pembelajaran daring Covid-19

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dan kegunaan dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, adalah sebagai berikut:

### **a. Secara teoritis**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan keilmuan tentang kreativitas guru PJOK dalam proses pembelajaran daring selama pandemi COVID-19.

### **b. Secara praktis**

- 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan kepada pengajar dalam menerapkan proses pembelajaran kreatif selama pembelajaran daring.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dan digunakan sebagai cara yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran daring.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat kreativitas**

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

Guru merupakan publik figur dan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas pada semua jenjang dan satuan pendidikan, sebagai pendidik guru berupaya untuk menciptakan inovasi baru, mewujudkan gagasan, ide dan pemikiran dalam berbagai bentuk dan sikap yang harus mampu mengoptimalkan kreativitasnya.

Pada zaman globalisasi ini guru dituntut untuk menciptakan sesuatu yang baru dan kreatif agar mampu bersaing di era globalisasi, supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Slameto (2010:145) kreativitas adalah penemuan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa suatu modifikasi, perbuatan, dan suatu ide baru. Menurut Utami (dalam Listyarini, 2006:35) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Sedangkan, menurut Momon sudarma (2013:18) kreativitas adalah sebuah kekuatan atau energi (power) yang ada dalam diri individu. Energi ini merupakan sesuatu daya dorong bagi seseorang untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Dari beberapa definisi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan inovasi yang baru baik berupa gagasan, ide atau karya nyata dengan menggabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Guru sebagai pendidik dapat menciptakan inovasi baru setiap kegiatan pembelajaran dan guru pendidikan jasmani juga mampu mewujudkan gagasan, ide atau karya nyata dalam berbagai bentuk dan sikap sehingga mampu mengoptimalkan kreativitasnya. Kreativitas menjadi sangat penting karena dapat berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas pada semua jenjang dan satuan pendidikan.

#### b. Ciri-ciri Kreativitas

Orang yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki niat yang luas dan akan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Menurut Agung (2010:69-79) ciri-ciri guru kreatif adalah :

- 1) Mampu menciptakan ide baru. Guru dapat menemukan sebuah ide baru yang dapat bermanfaat bagi peserta didik.
- 2) Tampil beda. Sesuatu yang baru dimana belum pernah dipikirkan atau dilakukan oleh guru-guru yang lain.
- 3) Fleksibel. Guru tidak kaku tetapi mempunyai prinsip dan memahami karakter peserta didik, memahami gaya belajar peserta didik dan memahami apa yang diharapkan oleh peserta didik.
- 4) Mudah bergaul. Guru tidak boleh terlalu menjaga gengsi karena akan membuat peserta didik enggan dan takut mendekati. Guru hendaklah menempatkan peserta

didik dihati kita sebagai teman dan sahabat, dengan begitu akan lebih dekat dan merasa bahwa kita lebih bersahabat.

- 5) Menyenangkan. Peserta didik pasti suka dengan guru yang menyenangkan dan memiliki selera humor tapi tidak berlebihan dan tidak kurang, sehingga pembelajaran tidak akan terlalu tegang.
- 6) Suka melakukan eksperimen. Guru suka melakukan eksperimen atau uji coba metode pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuannya menjadi seorang guru.

Sedangkan menurut Sund sebagaimana dikutip oleh Slameto (2010:147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- 3) Panjang akal.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- 8) Berfikir fleksibel.
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta memberi jawaban lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.

13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas secara garis besar menurut para ahli dapat disimpulkan, yaitu : memiliki kemampuan untuk melihat berbagai masalah yang ada, memiliki gagasan untuk memecahkan masalah, mampu menciptakan ide baru, suka bereksperimen atau uji coba setiap metode pembelajaran, dan terbuka pada hal-hal baru serta tanggap menerima hal-hal baru.

c. Faktor-faktor Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani

Kreativitas Guru pendidikan jasmani dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor faktor yang mempengaruhi kreativitas guru tersebut dalam pembelajaran pendidikan jasmani meliputi faktor internal (kemampuan intelektual yang memadai, motivasi, dan komitmen untuk mencapai keunggulan penguasaan terhadap bidang ilmu yang ditekuninya dan intuisi), faktor internal tersebut dapat membentuk perilaku kreativitas guru pendidikan jasmani kemudian akan menghasilkan produk yang kreatif yang dihasilkan dari guru tersebut. Adapun dari faktor eksternal (faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat), sehingga dari kedua faktor tersebut akan mempengaruhi kreativitas guru pendidikan jasmani. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru pendidikan jasmani menurut Sagirun (2010:7) sebagai berikut :

- 1) Guru pendidikan jasmani harus mempunyai kemampuan untuk dapat menciptakan ide-ide sebagai upaya pemecah masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru dapat membuat atau memodifikasi alat, perkakas dan fasilitas dengan memanfaatkan bahan yang ada disekitar.

- 2) Guru pendidikan jasmani harus terbuka terhadap hal-hal baru dalam pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani selalu mengikuti perkembangan pendidikan jasmani melalui media gambar, media cetak maupun media elektronik.
- 3) Mempunyai kemampuan melihat masalah dalam pendidikan jasmani. Guru mengembangkan potensi daerah untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode yang mudah dan menarik perhatian peserta didik.

Sedangkan menurut Wicaksono (2019: 96) faktor kreativitas guru pendidikan jasmani terdiri dari 5 faktor yaitu

- 1) Kelancaran berfikir (*Fluency of thinking*) yaitu kelancaran dalam menyampaikan banyak ide, dalam kelancaran berfikir yang ditekankan adalah kuantitas dan bukan kualitas.
- 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*) yaitu kemampuan kreativitas dalam memproduksi berbagai ide, memanfaatkan sara dan prasarana dan mampu melihat suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda untuk mencari alternative yang baik, sehingga mampu menciptakan cara berpikir yang baru.
- 3) Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan dalam menggunakan macam-macam pendekatan berfikir dan kemampuan menggunakan informasi dan teknologi.
- 4) Originalitas (*originality*) yaitu kemampuan dalam menyetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.
- 5) Mengembangkan (*Redefinition*) yaitu kemampuan mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan sehingga tidak akan merasa jenuh.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi faktor-faktor kreativitas ialah keterampilan dalam melihat berbagai masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda untuk menciptakan ide-ide dan juga gagasan baru sebagai upaya untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran.

## **2. Hakikat guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan**

Guru adalah pendidik yang profesional dengan mempunyai tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik agar dapat mengasah potensi anak baik ranah efektif, kognitif dan psikomotorik. Guru merupakan jabatan yang membutuhkan keahlian khusus, profesi guru tidak bisa dilakukan oleh seseorang tanpa memiliki keahlian sebagai guru, untuk menjadi seorang guru diperlukan syarat-syarat khusus, apalagi seorang guru yang profesional harus menguasai seluk beluk pendidikan.

Di dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 24 Tahun 2005 pada Bab III pasal 7 menjelaskan, bahwa guru sebagai tenaga profesional dalam pelaksanaan pekerjaannya harus berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a. Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa, dan idealisme.
- b. Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia.
- c. Memiliki kualifikasi akademik dan latar pendidikan sesuai dengan bidang tugas.
- d. Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas.
- e. Memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan.
- f. Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja.

- g. Memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat.
- h. Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.
- i. Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 9-10) Profesi Guru adalah pekerjaan yang profesional, oleh karena itu untuk menjadi seorang guru memerlukan persyaratan sebagai berikut :

- a. Sebagai fasilitator, yang menyediakan kemudahan-kemudahan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.
- b. Sebagai pembimbing, yang membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagai penyedia lingkungan, yang berupaya menciptakan lingkungan yang menantang peserta didik agar melakukan kegunaan belajar.
- d. Sebagai komunikator, yang melakukan komunikasi dengan peserta didik dan masyarakat.
- e. Sebagai model yang mampu memberikan contoh yang baik kepada peserta didik agar berperilaku baik.
- f. Sebagai evaluator, yang melakukan penilaian terhadap kemajuan belajar peserta didik.

- g. Sebagai invator, yang turut menyebar luaskan usaha-usaha pembaruan kepada masyarakat.
- h. Sebagai agen moral dan politik, yang turut membina moral masyarakat, peserta didik, serta menunjang upaya-upaya pembangunan.
- i. Sebagai agen kognitif, yang menyebarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan masyarakat.
- j. Sebagai manajer yang memimpin kelompok peserta didik dalam kelas sehingga proses pembelajaran berhasil.

Guru pendidikan jasmani adalah profesi yang membutuhkan keahlian khusus dalam setiap cabang olahraga, dengan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik setiap kegiatan pembelajaran yang diajarkan di sekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Menurut Nurhadi Santoso (2011: 72) Guru pendidikan jasmani sebagai agen pembelajar baik di sekolah maupun di masyarakat dalam aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga di masyarakat.

Berdasarkan hakikat di atas guru mempunyai tugas utama sebagai pendidik dengan keahlian khusus untuk dapat menjadi seorang guru profesional. Guru adalah pendidik pada jalur formal yang dapat mengembangkan berbagai aspek peserta didik baik itu aspek afektif, kognitif maupun psikomotorik.

### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani**

#### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas jasmani untuk dapat mengembangkan dan melatih ketrampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki anak sebagai sarana pertumbuhan. Pendidikan jasmani direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Menurut Yudanto (2008: 17) Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional

Lalu A.M. Bandi Utama (2011: 2) Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani

Sedangkan menurut Amirullah (2011: 4) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mengaktualisasikan potensi diri dalam mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik. Melalui aktivitas jasmani yang intensif dan terencana maka akan dapat merangsang organ-organ tubuh dan motorik peserta didik, serta dapat memberikan manfaat kesehatan bagi yang melakukannya.

Pendapat lain yaitu Yani dan Asep (2013: 23-24) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Melalui

proses pendidikan jasmani dapat meningkatkan motorik secara optimal dan setiap kegiatan mempunyai maksud dan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup.

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis untuk dapat mengembangkan aspek psikomotorik, afektif dan kognitif, selain itu pendidikan jasmani juga dapat mengembangkan berbagai aspek lainnya, seperti aspek organik, aspek neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Jika aspek-aspek tersebut diasah dengan baik pembelajaran pendidikan jasmani akan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dengan tujuan pendidikan pada umumnya yang menekankan banyak aspek didalam pendidikan jasmani, intensifikasi penyelenggaraan pendidikan jasmani sebagai suatu proses pembinaan yang bisa berlangsung seumur hidup, karena peran pendidikan jasmani sangat penting dalam kehidupan manusia untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang serta dapat membiasakan manusia untuk pola hidup sehat, selain itu dengan pendidikan jasmani akan memperoleh pengalaman yang sangat banyak yang kaitanya dengan berbagai kreativitas, inovatif, kesan pribadi yang menyenangkan, ketrampilan gerak, kesegaran jasmani, pola hidup sehat, pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia, juga akan dapat membentuk kepribadian yang positif.

#### b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Depdikbud dalam (Purwanto, 2006: 15) tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan adalah membantu siswa untuk perbaikan derajat kesehatan dan

kesegaran jasmani melalui pengertian, pengembangan sikap positif dan keterampilan gerak serta berbagai aktivitas jasmani agar dapat: (1) memacu pertumbuhan termasuk bertambahnya tinggi badan dan berat badan secara harmonis; (2) mengembangkan kesehatan dan kesegaran jasmani, ketrampilan gerak dan cabang olahraga; (3) mengerti akan pentingnya kesehatan, kesegaran jasmani dan olahraga terhadap perkembangan jasmani dan mental; (4) mengerti peraturan dan dapat mewasiti pertandingan cabang-cabang olahraga; (5) mengerti dan dapat menerapkan prinsip-prinsip pengutamakan pencegahan penyakit dalam kaitannya dengan kesehatan dan keselamatan dalam kehidupan sehari-hari; dan (6) menumbuhkan sikap positif dan mampu mengisi waktu luang dengan bermain.

Pendidikan Jasmani banyak sekali tujuan yang dicapai, tujuan pendidikan jasmani menyatakan bahwa pendidikan jasmani terdiri dari 4 aspek dalam pembelajaran yaitu jasmani, psikomotor, afektif, dan kognitif. Sedangkan menurut Kristiyandaru (2010: 39) tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.

- 3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas pendidikan jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportifitas, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan ketrampilan berbagai macam permainan dan olahraga seperti: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas (outdoor education).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat kreatif.

Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 19) Tujuan Pendidikan Jasmani sebagai berikut :

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.

- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokrasi melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas.
- 6) Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, tujuan pendidikan jasmani secara umum adalah untuk dapat mengembangkan individu yang bersifat menyeluruh, yang mencakup beberapa aspek yaitu jasmani, psikomotorik, afektif, dan kognitif. Bukan hanya mencakup aspek fisik saja pendidikan jasmani juga mengembangkan keterampilan gerak dan mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri melalui berbagai aktivitas jasmani.

Dari pengertian dan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani agar dapat berjalan dengan baik serta dapat mengembangkan berbagai aspek dan tujuan yang ingin dicapai guru pendidikan jasmani, maka seorang guru pendidikan jasmani harus

dapat memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani, serta guru juga harus kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

#### **4. Pembelajaran Daring**

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015: 1), pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Thorme dalam Kuntarto (2017: 102), pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, *teks online animasi*, dan *video streaming online*.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018: 27), daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan. Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013, pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring

dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *elearning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan tatap muka tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan disiswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

## **5. Karakteristik Pembelajaran Daring**

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013 ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah:

- a. Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
- b. Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (e-learning), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- c. Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan

teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.

- e. Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019: 154) mengatakan bahwa karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- a. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia.
- b. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*.
- c. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya.
- d. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar.
- e. Materi ajar relatif mudah diperbaharui.
- f. Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator.
- g. Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal.
- h. Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Dari uraian tentang karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran daring maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran daring yaitu menggunakan media

elektronik, pembelajaran dilaksanakan dengan internet, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, dan pembelajaran bersifat terbuka.

## **6. Manfaat Pembelajaran Daring**

Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019: 154) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- a. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Sedangkan menurut Hadisi dan Muna (2015: 127) manfaat pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

- a. Adanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Yang berarti setiap peserta didik dapat mengakses bahan belajar setiap saat.
- b. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaan materi pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring adalah adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mamapu meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi,

mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, memudahkan dalam mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas.

## **B. Penelitian yang relevan**

Beberapa dari hasil penelitian yang hampir sama atau relevan dengan penelitian ini yang bias digunakan sebagai referensi tambahan antara lain penelitian yang dilakukan oleh :

1. Penelitian yang dilakukan Syahrul Ramadhan (2020) dengan judul “Kreativitas Guru PJOK dalam Pembelajaran Penjas pada Pandemi Covid-19” .Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Populasi pada penelitian ini adalah guru SMP PJOK se-kecamatan Sukajadi. Sampel pada penelitian ini adalah lima orang guru PJOK se-kecamatan Sukajadi. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik sampel jenuh atau sensus dan instrumen yang digunakan yaitu wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan reduksi data menggunakan analisis Fenomologi terdapat kreativitas yang dilakukan guru PJOK se-Kecamatan Sukajadi dengan menunjukkan kreativitas saat melakukan pembelajaran daring walaupun dalam keadaan terbatas. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru PJOK se-Kecamatan Sukajadi memiliki kreativitas dalam proses pembelajaran daring Covid-19.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menghadapi siswa yang kurang aktif

dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri didabin 3 Kecamatan Nusawungu Kabupaten Cilacap. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Subyek penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Dabin 3 sejumlah 10 guru. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan instrumen pengumpulan datanya menggunakan angket atau kuisioner teknik analisis datanya menggunakan teknik statistik, deskriptif dan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreatifitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menghadapi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berada pada kategori sangat tinggi, 9 guru (90%) berada pada kategori sangat tinggi, 1 guru (10%) berada pada kategori tinggi, tidak ada guru (0%) berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, hasil penelitian faktor orisinalitas sangat tinggi dengan mean 62,7 10 guru (100%), faktor elaborasi sangat tinggi dengan mean sangat tinggi 27,9 6 guru (60%), tinggi 4 guru (40%), faktor fleksibilitas tinggi dengan mean 34,70 6 guru (60%), sangat tinggi 4 guru (40%).

### **C. Kerangka berpikir**

Sejak Desember 2019, Wuhan, Cina, telah mengalami wabah penyakit *coronavirus 2019 (COVID-19)*, yang disebabkan oleh *coronavirus 2 sindrom pernapasan akut (SARS-CoV-2)*. *Epidemiologis* dan karakteristik klinis pasien dengan *COVID-19* telah dilaporkan tetapi faktor risiko untuk mortalitas dan detail perjalanan

klinis penyakit, termasuk pelepasan virus, belum dijelaskan dengan baik (Zhou et al., 2020).

*Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)* adalah penyakit menular disebabkan oleh jenis *coronavirus* baru, gejala paling umum yang dialami seseorang yang terinfeksi akan mengalami demam, rasa lelah, dan batuk kering. Kondisi akan semakin parah apabila orang yang terpapar adalah orang usia lanjut dan memiliki penyakit bawaan seperti penyakit jantung, tekanan darah tinggi, diabetes, TBC, dll. Semua orang berpotensi tertular dan menularkan *covid-19* karena jalur penularan virus ini terjadi dari manusia ke manusia yang lain melalui percikan saat batuk/ bersin, berbicara atau bernapas, percikan terhirup langsung, mengenai tangan orang sakit atau benda sekitarnya yang disentuh orang sehat kemudian menyentuh mata, hidung, mulut sebagai pintu masuk *covid-19* (Bender, 2020).

Penyebaran virus ini sudah hampir ke seluruh dunia, termasuk negara Indonesia berdasarkan (Sobah, 2020) Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2020 Tentang Penetapan Bencana Non Alam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sebagai Bencana Nasional. Pemerintah mulai melakukan penanggulangan wabah penyakit menular melalui gugus tugas percepatan penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sehingga segala aktifitas masyarakat harus mematuhi protokol kesehatan yang diterbitkan oleh gugus tugas COVID-19 diantaranya : masyarakat dihimbau untuk melakukan pola hidup bersih dan sehat, rajin cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, pakai masker, jaga jarak dan melakukan aktifitas belajar dan bekerja dirumah saja.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan manusia sepanjang hayat yang memiliki tujuan mencapai perubahan dan mengalami pengalaman belajar. Dengan demikian, manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan pernah lepas dari pendidikan karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, jasmani, rohani, spiritual, material, maupun kematangan.

Proses dalam belajar mengajar merupakan aktivitas yang berlangsung dengan melibatkan bermacam komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas dapat dikatakan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan atau menemukan hal yang baru tidak monoton.

Juliantine (2010 : 42) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru bagi dirinya meskipun sesuatu yang ditemukan itu bukan hal yang baru bagi orang lain. Di dalam pembelajaran penjas sangatlah dibutuhkan kekreativitasan guru pjok agar dapat membantu suatu masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Rigianti, H. A. (2020) Pada kegiatan pembelajaran daring, semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata berubah menjadi media visual karena keterbatasan jarak. Pelaksanaan pembelajaran daring tetap berlangsung meskipun dengan keterbatasan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran akan dihadapkan berbagai masalah, dimana guru harus menangani berbagai masalah tersebut. Diantaranya masalah yang dihadapi adalah proses pembelajaran yang mengharuskan pencapaian

tujuan pembelajaran dengan keterbatasan tersebut. Maka diperlukanlah kemampuan berpikir kreatif guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan tidak monoton dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan observasi saat melakukan praktek kependidikan di SMP N 5 Depok ditemukan bahwa ketika guru memberikan materi kurang memanfaatkan beberapa metode pembelajaran dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Maka adanya penelitian ini untuk mengetahui kreativitas guru penjas di SMP Se Kecamatan Depok yang terkena dampak pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran daring. Penulis mengambil judul “Kreativitas Guru Pjok Dalam Pembelajaran Penjas Pada Masa Pandemi Di SMP Se-Kecamatan Depok”.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif karena maksud dari penelitian untuk dapat menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari suatu kejadian tertentu dan berusaha memberi gambaran informasi, data dan angka-angka tentang kreativitas guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama se-Kecamatan Depok. Metode ini digunakan dalam penelitian ini adalah survei, dengan menggunakan instrumen berupa lembar angket, yang ada dibagikan kepada guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama se-Kecamatan Depok untuk kemudian diisi selanjutnya oleh peneliti dituangkan bentuk presentase.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Peneliti memilih tempat penelitian yang telah direncanakan sebelumnya secara sengaja untuk mencapai tujuan yang ditetapkan di SMP N 5 Depok. Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena Smp tersebut memiliki guru pendidikan jasmani dengan kreativitas yang berbeda-beda dan selain itu peserta didiknya juga berasal dari latar belakang yang bermacam-macam. Alasan lain yaitu salah satu sekolah tersebut juga merupakan tempat Praktik Kependidikan (PK) peneliti, sehingga dalam hal ini peneliti akan mudah menggali informasi dari subjek peneliti secara mendalam dan komprehensif. Peneliti akan melakukan penelitian pada bulan Maret sampai selesai.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalis yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016:80), sedangkan menurut Arikunto (2013: 173), Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani yang mengajar di Sekolah Menengah Pertama se-Kecamatan Depok. Berikut nama-nama Sekolah Menengah Pertama yang dijadikan penelitian :

Tabel 1. Daftar Sekolah Menengah Pertama Di-Kecamatan Depok

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru Penjas
1.	SMP N 1 Depok	2
2.	SMP N 2 Depok	1
3.	SMP N 3 Depok	2
4.	SMP N 4 Depok	1
5.	SMP N 5 Depok	1
6.	SMP Diponegoro Depok	1
7.	MTSN 9 Sleman	1
8.	SMP Muhammadiyah 1 Depok	1

9.	SMP Muhammadiyah 2 Depok	1
10.	SMP Muhammadiyah 3 Depok	2
11.	SMP Tahfidz Qu Depok	1
12.	SMP Olifant	1
13.	SMP Angkasa Depok	1

## 2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2016: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik yang dilakukan dalam pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2009:63) teknik *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian guru pendidikan jasmani dengan jumlah sampel 16 Orang di Sekolah Menengah Pertama se-Kecamatan Depok.

### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 38) variabel penelitian adalah segala suatu bentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih oleh penulis yaitu kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran penjas pada masa pandemi di SMP se-kecamatan depok

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan diatas, maka variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring di SMP se- Kecamatan Depok. Kreativitas guru pendidikan jasmani merupakan kemampuan guru pendidikan jasmani dalam memodifikasi dan menciptakan kreasi dalam memecahkan atau mengatasi masalah yang ada di berbagai sekolah atau memunculkan berbagai ide-ide yang dapat memecahkan permasalahan terutama dalam pembelajaran daring pada masa pandemi seperti ini. Untuk mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani di SMP se-Kecamatan Depok dapat diukur dengan menggunakan instrumen lembar angket untuk dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan.

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

##### **1. Teknik pengumpulan data (Kuesioner)**

Sugiyono (2013:199) mengemukakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.. Dalam penelitian ini, menggunakan angket langsung dan tertutup, yaitu angket yang menghendaki jawaban tentang diri responden dan jawaban sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat pendidikan formal dan pola asuh orang tua yang diterapkan pada anaknya.

Angket yang akan disebar pada responden adalah angket yang berisi 4 butir jawaban yaitu dengan alternatif jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Selanjutnya data tersebut akan diolah dengan cara analisis deskriptif.

Untuk memudahkan dalam tabulasi maka data tersebut akan dirubah secara kuantitatif dengan memberi skor pada setiap butir pernyataan. Skor yang akan digunakan untuk pertanyaan positif adalah 4, 3, 2,1. Sedangkan untuk pernyataan negatif 1, 2, 3, 4. Empat alternatif jawaban dari skala likert ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Bobot Skor**

<b>Kategori</b>	<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

## 2. Instrumen pengumpulan data

Menurut Arikunto (2013: 203), Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban dan responden tinggal memilih jawaban yang diinginkan dan guru pendidikan jasmani hanya memberi tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang telah dipilih.

Menurut Suharmi Arikunto (2013:219) ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan dalam menyusun instrumen angket yang berupa butir-butir pernyataan yang harus diisi oleh responden yaitu sebagai berikut :

### 1. Mendefinisikan Konstrak (*Construct Devition*)

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yan diukur dalam penelitian ini yaitu kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring di SMP SeKecamatan Depok. Sedangkan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam penelitian ini yaitu :

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)
- b. Keluwesan berpikir (*flexilibility*)
- c. Elaborasi (*elaboration*)
- d. Orisinalitas (*originality*)
- e. Mengembang (*redefinition*)

### 2. Menyidik Faktor (*Identification of Factors*)

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Adapun faktor-faktor tersebut meliputi :

- a. Kelancaran berpikir (*Fluency of thinking*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :

- 1) Kelancaran dalam menyampaikan banyak ide
- 2) Kelancaran dalam manghasilkan gagasan dengan cepat dan produktif

- b. Keluwesan berpikir (*Flexibility*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :

- 1) Kemampuan dalam memproduksi berbagai ide kreatif
- 2) Kesiapan mengatasi berbagai persoalan pembelajaran

- c. Elaborasi (*Elaboration*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :

- 1) Kemampuan dalam pendekatan
- 2) Kemampuan menggunakan informasi dan teknologi

d. Orisinalitas (*Originality*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :

- 1) Kemampuan dalam mencetuskan berbagai gagasan
- 2) Kemampuan dalam mengembangkan produk baru yang tidak umum

e. Mengembang (*Redefinition*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :

- 1) Kemampuan dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif
- 2) Kemampuan untuk memperkaya suatu gagasan yang lebih menarik

### 3. Menyusun Butir Instrumen (*Items Construction*)

Langkah yang terakhir adalah menyusun butir soal instrument berdasarkan faktor menyusun kontrak. Butir instrument harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang akan diteliti. Tiap butir pertanyaan harus spesifik untuk faktornya sendiri.

Lembar angket yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengambil data menggunakan pilihan jawaban yang telah tersedia. Instrumen ini dibuat dan dikembangkan dari teori-teori kreativitas pada landasan teori sebelumnya. Untuk memberikan gambaran mengenai angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisi instrument angket penelitian sebagai berikut :

**Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas guru PJOK dalam Pembelajaran Penjas Saat Pandemi di SMP se-Kecamatan Depok**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani	1. Kelancaran berpikir ( <i>Fluency of thinking</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelancaran dalam menyampaikan banyak ide</li> <li>• Kelancaran dalam menghasilkan gagasan dengan cepat dan produktif</li> </ul>	1, 2, 3, 4*	4
	2. Keluwesan berpikir ( <i>Flexibility</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan dalam memproduksi berbagai ide kreatif</li> <li>• Kesiapan mengatasi berbagai persoalan pembelajaran</li> </ul>	5, 6, 7*, 8	4
	3. Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan dalam pendekatan</li> <li>• Kemampuan menggunakan Informasi dan teknologi</li> </ul>	9, 10, 11, 12*	4
	4. Orisinalitas ( <i>Originality</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan dalam mencetuskan berbagai gagasan</li> <li>• Kemampuan dalam mengembangkan produk baru yang tidak umum</li> </ul>	13, 14, 15, 16*	4
	5. Mengembangkan ( <i>Redefinition</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif</li> <li>• Kemampuan untuk memperkaya suatu gagasan yang lebih menarik</li> </ul>	17, 18, 19, 20*	4

**Item yang bertanda Bintang (\*) termasuk item negatif (*Unfavourable*)**

## **F. Uji Coba Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 168), Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan suatu instrumen. Validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat tersebut, serta alat tersebut dapat berlaku bagi responden-responden dan peneliti dalam waktu yang berbeda.

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 20. Untuk mengukur validitas alat atau instrumen, digunakan teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan taraf signifikan 5 % atau 0,05. Kemudian setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan SPSS 20. Pembuktian validitas ini untuk mengetahui apakah instrumen ini mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Untuk menguji validitas dapat digunakan pendapat ahli. Ahli dalam penelitian ini yaitu Dr. Yudanto, S.Pd., M.Kes. Dengan melihat kesesuaian antara kisi-kisi, tujuan, dan teori yang digunakan. Setelah angket divalidasi kemudian dilakukan uji coba angket kreativitas guru pendidikan jasmani. Angket diuji cobakan kepada bukan sampel. Sebelum tes diujikan kepada sampel, terlebih dahulu diuji validitasnya ke sekolah yang bukan sampel.

Dari uji coba instrumen yang dilakukan terdapat 11 guru yang menjadi sampel uji coba sehingga dapat ditentukan bahwa  $r_{Table} = 0,553$ . Setelah di uji validitas maka diperoleh hasil bahwa semua butir soal valid semua dan layak digunakan untuk penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Suharsimi Arikunto (2010: 221), menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, (Suharsimi Arikunto, 1993: 142). Uji reliabilitas nya menggunakan bantuan SPSS 20. Menurut Strand (1993: 11) dalam Ngatman (2011) standar untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Standar untuk Menginterpretasikan Koefisien**

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,95-0,99	<i>Excellent</i>
0,90-0,94	<i>Very Good</i>
0,80-0,89	<i>Acceptable</i>
0,70-0,79	<i>Poor</i>
0,60-0,79	<i>Questionable</i>

Hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh koefisien sebesar 0,903. Hasil tersebut dapat diartikan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,600 dan berada pada kategori *Excellent*.

## **G. Teknik Analisis Data**

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistic deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2007). Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas 5 kriteria, yaitu: yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan mean dan standar deviasi. Menurut (Saifuddin Azwar, 2007: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala yang dimodifikasi sebagai berikut:

**Tabel 5. Pengkategorian**

No	Interval	Kategori
1.	$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
2.	$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3.	$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4.	$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5.	$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Keterangan:

M: Nilai rata-rata (mean)

SD: Standar Deviasi

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N= Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian tentang kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok yang dilakukan dari 29 Maret-5 April 2021 diperoleh dari lembar angket dengan pernyataan berjumlah 20. Setelah data terkumpul, maka dilakukan analisis data dengan dibuat transkrip atau pemberian kode dalam bentuk angka untuk mengetahui tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring, dan tingkat kreativitas terbagai menjadi 5 faktor : Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*), elaborasi (*elaboration*), orisinalitas (*originality*), mengembangkan (*redefinition*). Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

#### **1. Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Secara Keseluruhan**

kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok dengan berjumlah 16 guru pendidikan jasmani, dengan hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 70, skor tertinggi (*maksimum*) 79, rerata (*mean*) 74,62 standar deviasi (SD) 3,07, median(*median*) 75,5, modus(*mode*)70. Hasil selengkapnya pada tabel, sebagai berikut:

**Tabel 6. Deskriptif statistik kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	74,62
<i>Standart deviasi</i>	2,98
<i>Minimum</i>	70
<i>Maximum</i>	79
<i>Median</i>	75,7
<i>Modus</i>	70

keativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok di sajikan pada tabel, sebagai berikut:

**Tabel 7. Deskriptif statistik kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring**

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 78,5$	2	12,5%	Sangat Tinggi
2	$75,5 < X \leq 78,5$	7	43,75%	Tinggi
3	$72,5 < X \leq 75,5$	3	18,75%	Sedang
4	$69,5 < X \leq 72,5$	4	25%	Rendah
5	$X \leq 69,5$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 6 di atas, kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram batang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring**

Berdasarkan diagram diatas menunjukan bahwa hasil kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, kategori “Rendah” 25% (4 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), Kategori “Tinggi” sebesar 43,75% (7 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 12,5% (2 guru) . Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 43,75% berada pada kategori tinggi.

#### **1. Faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)**

kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) didapatkan skor terendah (*minimum*) , skor tertinggi (*maksimum*) , rerata

(*mean*) , standard deviasi (SD) , median(*median*) , modus (*mode*) . Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

**Tabel 8. Deskriptif Statistik faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) dalam pembelajaran daring**

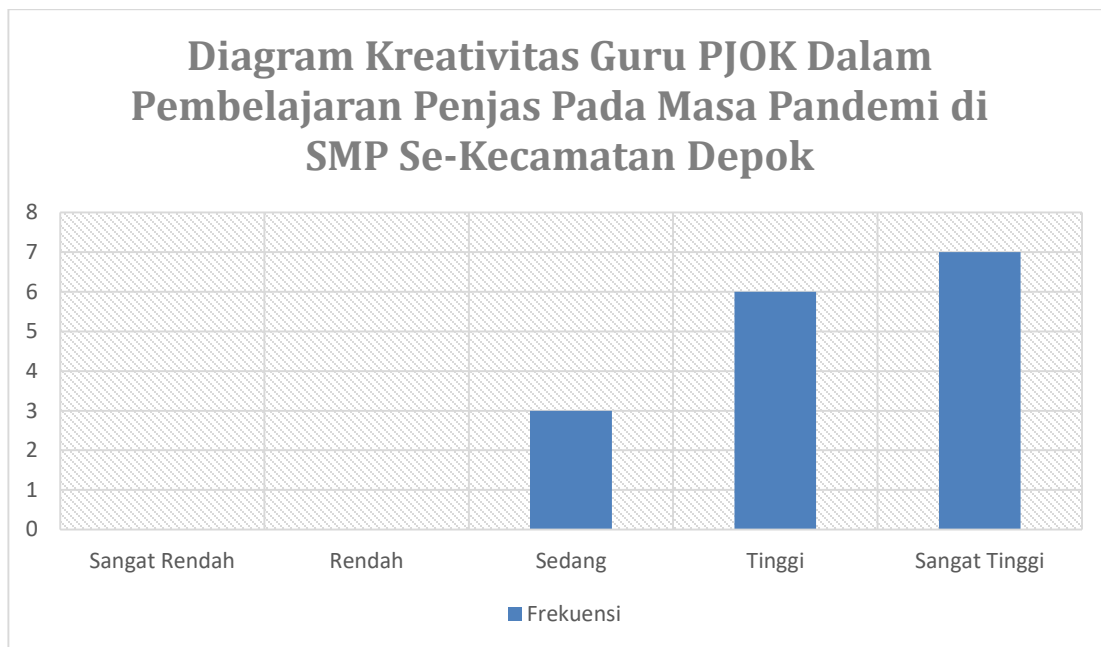
Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	15,25
<i>Standart deviasi</i>	0,77
<i>Minimum</i>	14
<i>Maximum</i>	16
<i>Median</i>	15
<i>Modus</i>	16

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), disajikan pada tabel, sebagai berikut:

**Tabel 9 Norma penilaian faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) dalam pembelajaran daring**

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 16$	7	43,75%	Sangat Tinggi
2	$15,35 < X \leq 16$	6	37,5%	Tinggi
3	$14,65 < X \leq 15,35$	3	18,75%	Sedang
4	$13,95 < X \leq 14,65$	0	0%	Rendah
5	$X \leq 13,95$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan norma penilaian tabel 8 tersebut kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yang berhubungan dengan pembelajaran daring disajikan pada gambar, sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram batang faktor kelancaran berpikir (*fluency thinking*) dalam pembelajaran daring**

Berdasarkan diagram diatas menunjukan bahwa hasil dari kemampuan guru dalam kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) dalam pembelajaran daring didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, kategori “Rendah” sebesar 0%, kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 37,5% (6 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 43,75% (7 guru)

## 2. Faktor keluwesan berpikir (*Flexibility of thinking*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), rerata (*mean*), standard deviasi (SD), median(*median*), modus (*mode*). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

**Tabel 10. Deskriptif Statistik faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam pembelajaran daring**

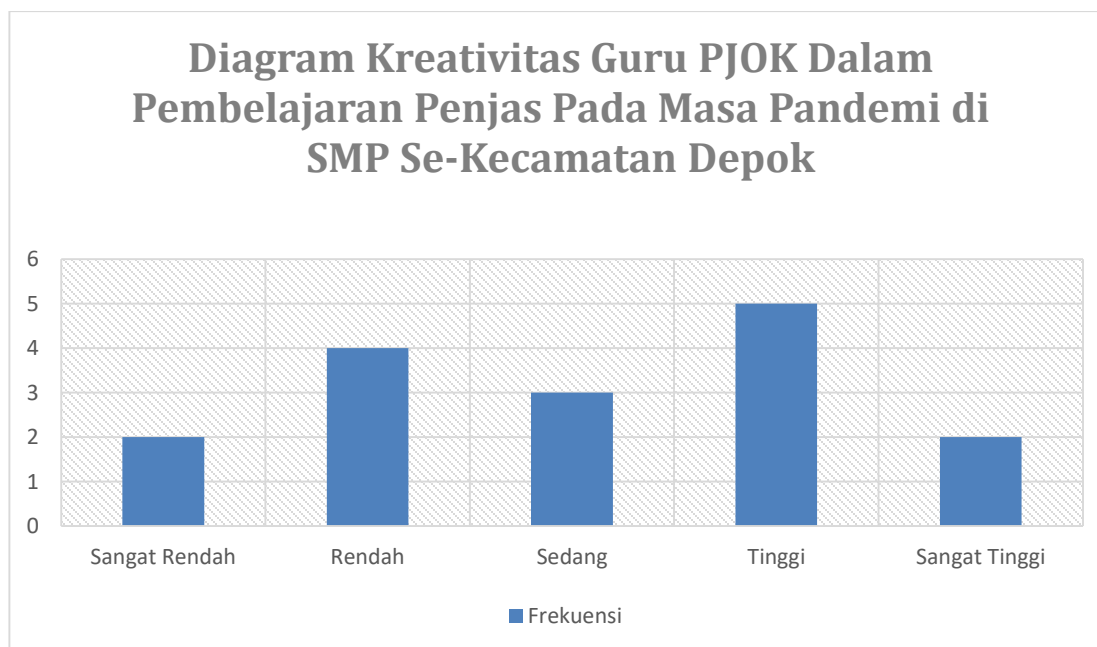
Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	14,06
<i>Standart deviasi</i>	1,2
<i>Minimum</i>	12
<i>Maximum</i>	16
<i>Median</i>	14
<i>Modus</i>	15

Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor keluwesan (*flexibility of thinking*) dalam memecahkan masalah pada pembelajaran daring, disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 11. Norma penilaian faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam pembelajaran daring**

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 15,8$	2	12,5%	Sangat Tinggi
2	$14,6 < X \leq 15,8$	5	31,25%	Tinggi
3	$13,4 < X \leq 15,6$	3	18,75%	Sedang
4	$12,2 < X \leq 13,4$	4	25%	Rendah
5	$X \leq 12,2$	2	12,5%	Sangat Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 10 di atas, kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor keluwesan berpikir dalam memproduksi berbagai hal untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram batang faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam pembelajaran daring**

Berdasarkan diagram diatas menunjukan bahwa keluwesan berpikir dalam memproduksi berbagai ide kreatif didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 12,5%(2 Guru), kategori “Rendah” sebesar 25% (4 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 31,25% (5 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 12,5%(2 Guru).

### 3. Faktor Elaborasi (*Elaboration*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat , kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor elaborasi (*Elaboration*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), standard deviasi (SD),median (*median*), modus(*mode*). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

**Tabel 12. Deskriptif Statistik faktor elaborai (*Elaboration*) dalam pembelajaran daring**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	14.8
<i>Standart deviasi</i>	0,75
<i>Minimun</i>	13
<i>Maximum</i>	16
<i>Median</i>	15
<i>Modus</i>	15

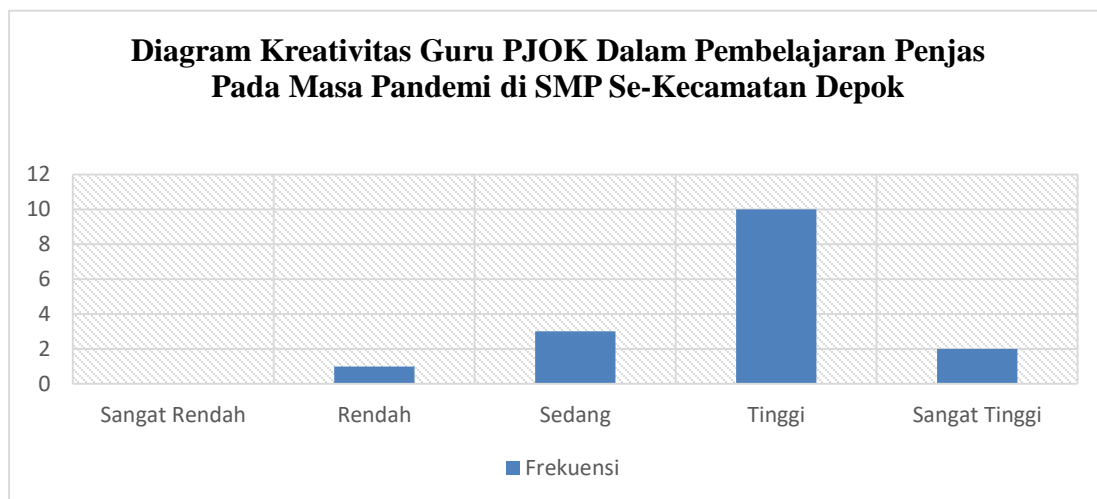
Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat , kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok

berdasarkan faktor elaborasi (*Elaboration*) dalam menggunakan teknologi dan informasi terutama pada pembelajaran daring. disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 13. Norma penilaian faktor elaborasi (*elaboration*) dalam pembelajaran daring**

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 16,55$	2	12,5%	Sangat Tinggi
2	$15,55 < X \leq 16,55$	5	31,25%	Tinggi
3	$14,5 < X \leq 15,55$	3	18,75%	Sedang
4	$14 < X \leq 14,5$	4	25%	Rendah
5	$X \leq 14$	2	12,5%	Sangat Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 12 di atas, kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor elaborasi kemampuan dalam menggunakan informasi dan teknologi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Kreativitas Guru Pjok Dalam Pembelajaran Penjas Pada Masa Pandemi Di Smp Se-Kecamatan Depok**

Berdasarkan diagram diatas menunjukan bahwa elaborasi dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0% , kategori “Rendah” sebesar 6,25% (1 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 62,5% (10 guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 12,5%(2 guru) .

#### 4. Faktor Orisinalitas (*Originality*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor orisinalitas (*Originality*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), rerata (*mean*), standard deviasi (SD), median (*median*), modus (*mode*). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

**Tabel 14. Deskriptif Statistik faktor orisinalitas (*originality*) dalam pembelajaran daring**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	15
<i>Standart deviasi</i>	1,06
<i>Minimum</i>	13
<i>Maximum</i>	16
<i>Median</i>	15,5
<i>Modus</i>	16

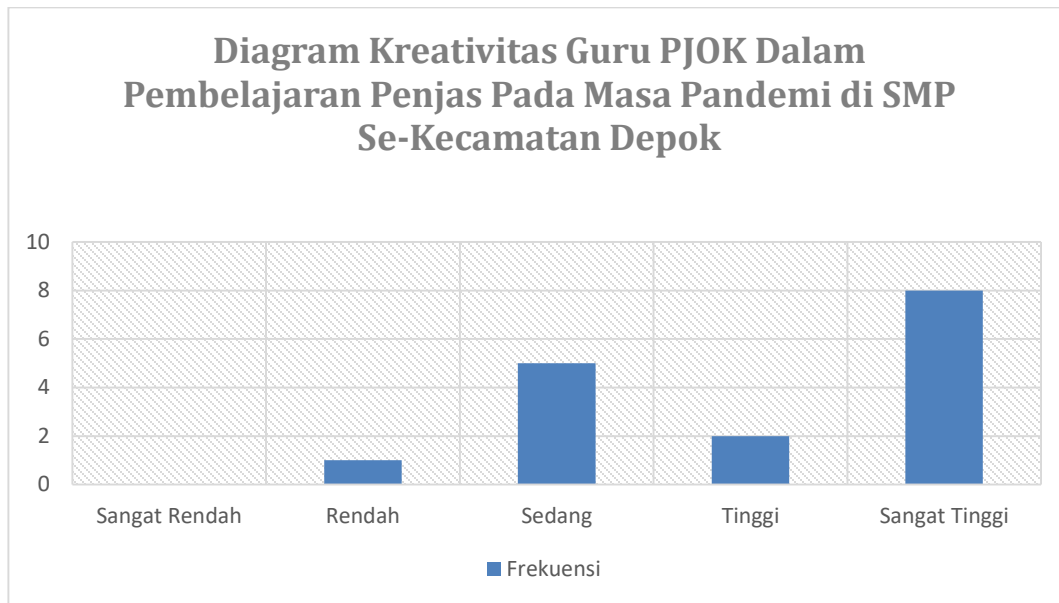
Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok

berdasarkan faktor orisinalitas (*Originality*) dalam mengembangkan produk baru terutama pada pembelajaran daring, disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 15. Norma penilaian faktor orisinalitas (*originality*) dalam pembelajaran daring**

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 16,65$	8	50%	Sangat Tinggi
2	$15,55 < X \leq 16,65$	2	12,5%	Tinggi
3	$14,45 < X \leq 15,55$	5	31,25%	Sedang
4	$13,45 < X \leq 14,45$	1	6,25%	Rendah
5	$X \leq 13,45$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 14 di atas, kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor orisinalits kemampuan dalam mengembangkan produk baru untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran gerak dasar dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram batang faktor orisinalitas (*originality*) dalam pembelajaran daring**

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa orisinalitas dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, kategori “Rendah” sebesar 6,25% (1 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 31,25% (5 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 12,5 (2 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 50% (8 Guru).

### **5. Faktor Mengembangkan (*Redefinition*)**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam PJOK pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor mengembangkan (*Redefinition*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), rerata (*mean*), standard deviasi (SD), median (*median*), modus (*mode*). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

**Tabel 16. Deskriptif Statistik faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam pembelajaran daring**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	15,4
<i>Standart deviasi</i>	0,89
<i>Minimum</i>	13
<i>Maximum</i>	16
<i>Median</i>	16
<i>Modus</i>	16

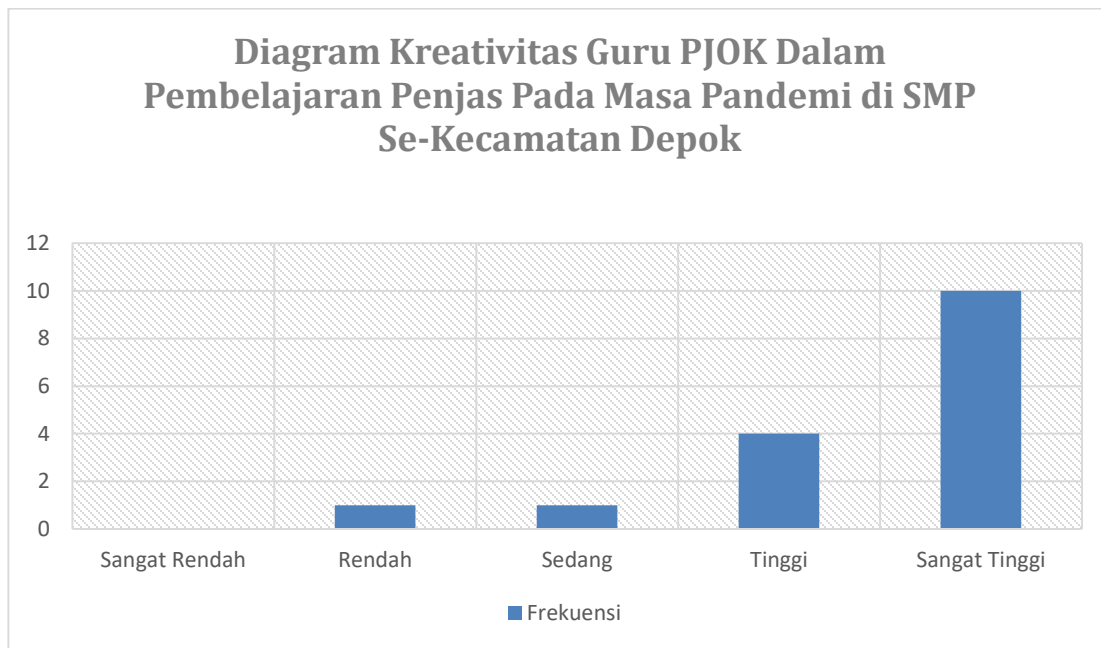
Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat , kreativitas guru pjok dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok berdasarkan faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran terutama pada pembelajaran daring, disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 17. Norma penilaian faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam pembelajaran daring**

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 16,75$	10	62,5%	Sangat Tinggi
2	$15,85 < X \leq 16,75$	4	25,5%	Tinggi
3	$14,95 < X \leq 15,85$	1	6,25%	Sedang
4	$14,05 < X \leq 14,95$	1	6,25%	Rendah
5	$X \leq 14,05$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 16 di atas, kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok

berdasarkan faktor mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran terutama dalam pembelajaran daring untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram batang faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam pembelajaran daring**

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0% , kategori “Rendah” sebesar 6,25% (1 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 6,25% (1 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 25% (4 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 50% (8 Guru).

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran penjas pada masa pandemi di SMP se-Kecamatan Depok. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket. Teknik Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan perhitungan menggunakan presentase.

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa presentase kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok pada kategori sangat rendah 0%, kategori rendah 4 guru (25%), kategori sedang 3 guru (18,75%), kategori tinggi 7 guru (43,75%), kategori sangat tinggi 2 Guru (12,5%). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di SMP se-Kecamatan Depok adalah tinggi.

Menurut Wicaksono (2019: 96) faktor kreativitas guru pendidikan jasmani terdiri dari 5 faktor yaitu

- 1) Kelancaran berfikir (*Fluency of thinking*) yaitu kelancaran dalam menyampaikan banyak ide, dalam kelancaran berfikir yang ditekankan adalah kuantitas dan bukan kualitas. Dari hasil analisis diatas faktor kelancaran berpikir terbanyak pada kategori sangat tinggi, sehingga guru Pendidikan Jasmani SMP se-Kecamatan Depok sudah mampu menghasilkan berbagai gagasan dan menyampaikan banyak ide dalam setiap kegiatan pembelajaran daring.

- 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*) yaitu kemampuan kreativitas dalam memproduksi berbagai ide, memanfaatkan sara dan prasarana dan mampu melihat suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda untuk mencari alternatif yang baik, sehingga mampu menciptakan cara berpikir yang baru. Dari hasil analisis diatas faktor keluwesan berpikir terbanyak pada kategori tinggi, sehingga beberapa guru Pendidikan Jasmani SMP se-Kecamatan Depok sudah mampu memproduksi berbagai ide yang kreatif dan mampu mengatasi persoalan dalam setiap kegiatan pembelajaran daring.
- 3) Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan dalam menggunakan macam-macam pendekatan berfikir dan kemampuan menggunakan informasi dan teknologi. Dari hasil analisi diatas faktor elaborasi terbanyak pada kategori tinggi, sehingga guru Pendidikan Jasmani SMP se-Kecamatan Depok sudah mampu dalam melakukan pendekatan bersama peserta didik dan mampu dalam menggunakan berbagai informasi dan menciptakan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran daring.
- 4) Originalitas (*originality*) yaitu kemampuan dalam menyetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Dari hasil analisi diatas faktor originalitas terbanyak pada kategori sangat tinggi, sehingga guru pendidikan Jasmani SMP se-Kecamatan Depok sudah mampu mencetuskan berbagai gagasan dan mengembangkan berbagai produk yang tidak umum dalam setiap kegiatan pembelajaran daring.
- 5) Mengembangkan (*Redefinition*) yaitu kemampuan mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan sehingga tidak akan merasa jenuh. Dari hasil analisis

didasarkan faktor mengembangkan terbanyak pada kategori sangat tinggi, sehingga Guru Pendidikan Jasmani SMP se-Kecamatan Depok sudah mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan memperkaya suatu gagasan yang lebih menarik dalam setiap kegiatan pembelajaran daring

Kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran penjas pada masa pandemi di Smp se-Kecamatan Depok merupakan gabungan dari kelima faktor yaitu kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan (*flexibility of thinking*), elaborasi (*elaboration*), orisinalitas (*originality*), dan mengembangkan (*redefinition*). Kelima factor ini saling melengkapi didalam pembentukan kreativitas guru.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan dalam penelitian ini sudah diupayakan dengan masimal, mungkin belum sesuai dengan maksud serta tujuan peneliti. Peneliti memiliki keterbatasan serta kelemahan yang muncul dan tidak dapat dihindari, beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah :

1. Saat mengambil data tidak dapat memantau langsung atau bertatap muka dengan responden dikarenakan wabah *Covid-19*, dan guru melakukan kegiatan pembelajaran secara WFH (*Work from home*).
2. Adanya keterbatasan waktu dalam mengumpulkan data yang disebabkan oleh penerepan physical distancing guna menghentikan penyebaran *Covid-19*, sehingga pengisian kuesioner hanya melalui tautan link *Google form*.

3. Penyebaran tautan link *Google form* tidak dapat dipantau secara langsung karena hanya memanfaatkan media *WhatsApp*. Sehingga pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil pengisian angket kuesioner yang menyebabkan timbulnya unsur kurang objektif dalam pengisian kuesioner.
4. Peneliti tidak dapat memantau langsung responden, sehingga tidak diketahui kesungguhan responden dalam mengisi kuesioner karena dilakukan secara online dan guru banyak yang WFH (*Work from home*).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Secara keseluruhan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring kelas menengah di Smp se-Kecamatan Depok secara keseluruhan adalah berkategori Tinggi, yaitu dalam kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, kategori “Rendah” 25% (4 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), Kategori “Tinggi” sebesar 43,75% (7 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 12,5% (2 Guru). Sedangkan secara perfaktor, sebagai berikut:

1. Faktor kelancaran berpikir (*Fluency of thinking*) dalam pembelajaran gerak dasar didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, kategori “Rendah” sebesar 0%, kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 37,5% (6 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 43,75% (Guru).
2. Faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam memproduksi berbagai ide kreatif didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 12,5% (2 Guru), kategori “Rendah” sebesar 25% (4 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 31,25% (5 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 12,5% (2 Guru).

3. Faktor elaborasi (*elaboration*) dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” 0%, kategori “Rendah” sebesar 6,25% (1 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 18,75% (3 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 62,5% (10 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 12,5% (2 Guru).
4. Faktor orisinalitas (*originality*) dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, kategori “Rendah” sebesar 6,25% (1 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 31,25% (5 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 12,5% (2 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 50% (8 Guru).
5. Faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0% (0 Guru), kategori “Rendah” sebesar 6,25% (1 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 6,25% (1 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 25% (4 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 62,5% (10 Guru).

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini berimplikasi praktis, terutama bagi pihak-pihak yang terkait dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani di Smp se-Kecamatan, diantaranya:

1. Hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi pihak sekolah terkait kreativitas guru pjok dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok dilihat dari faktor Kelancaran berpikir (*Fluency of thinking*),

faktor keluwesan berpikir (*Flexibility of thinking*), faktor elaborasi (*elaboration*), faktor orisinalitas (*originality*), faktor mengembangkan (*redefinition*).

2. Sebagai sumber referensi untuk mengembangkan ilmu khususnya dalam bidang keolahragaan di masa depan.
3. Meningkatnya proses pembelajaran pendidikan jasmani di Smp se-Kecamatan Depok

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang kreativitas guru pjok dalam pembelajaran daring penjas pada masa pandemi di Smp Se-Kecamatan Depok
2. Disarankan guru pendidikan jasmani supaya memperkaya kreativitasnya dan mengoptimalkan kemampuannya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.
3. Guru pendidikan jasmani mampu memahami langkah-langkah pembelajaran serta memanfaatkan teknologi dan informasi untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar.
4. Lembaga atau Korwil wilayah Depok mengadakan pelatihan/*workshop* terkait dengan metode pembelajaran guna dapat memaksimalkan dalam penerapan pembelajaran yang menarik.

5. Perlunya penelitian lebih lanjut yang mampu mengungkapkan secara lebih lengkap dengan menggunakan teknik pengumpulan data lain .

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2011). *“Keterlaksanaan Pendidikan Jasmani dan Olahraga”*. Jurnal Pengantar Pendidikan Jasmani.
- Arikunto. (2013). *“Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”*. Edisi Revisi Jakarta: PT Rineka Cipta Althof, dkk 2006
- Arisandi, A. (2014). *“Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Cerebral Palsy Kelas V.d Di SLB YPPLB Padang (Deskriptif – Kualitatif)”*. E-Jurnal Pendidikan Khusus Volume 3 No 3.
- Arsendy, Senza. 2020. *Riset Dampak Covid*. Mendikbud, SE. 2020. *“Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa Darurat”*.
- Bilfaqih & Qomarudin (2015). *“Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan”*. Yogyakarta : DeePublish
- Firmansyah,H. (2009) *“Hubungan Motivasi Berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani”*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 6 No 1.
- Riadi, Muchlisin. (2018). *“Pengertian,Tujuan,Ruang Lingkup dan Manfaat Pendidikan Jasmani”*.
- Ghirardini dalam Kartika (2018). *“Model Pembelajaran Daring”*. Journal Of Early Childhood Care & Education. 27
- Hamalik,Oemar (2008). *“Proses Belajar Mengajar”*. Jakarta:Bumi Aksara
- Juliantine, T. (2009). *“Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri dalam Pendidikan Jasmani”*. Bandung : FPOK UPI
- Kristiyandaru. (2010). *“Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga”*. Surabaya : Unesa Universitas Press.
- Momon sudarma. (2013). *“Mengembangkan Keterampilan berfikir kreatif”*. Jakarta : PT Raja Gafindo Persada.
- Rahayu, Ega Trisna. (2013). *“Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani”*. Bandung : Alfabeta
- Ramadhan, Syahrul. (2021). *“Kreativitas Guru PJOK Dalam Pembelajaran Penjas Pada masa Pandemi covid-19”*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

- Rigianti, H. A. (2020). "*Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Kabupaten Banjarnegara Elementary School*". 7 (2) : 297-302.
- Sagirun, N. (2010). "*Kreativitas Guru Penjas Dalam Menyikapi Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Penjas*". Skripsi. Yogyakarta : FIK Universitas Negri Yogyakarta
- Slameto (2010). "*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*". Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono.(2016). "*Metode Peneleitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif , R&D)*". Bandung : Alfabeta.
- Thorne dalam Kuntarto. (2017). "*Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa*". Jurnal Indonesia Languange.
- Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019). "*Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*". Journal Of Information Technology.
- Wicaksono, G. H. (2019). "*Kreativitas Guru Penjas Terhadap Proses Pembelajaran Penjas Di Sekolah*". Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi
- Yani dan Asep (2013). "*Pendidikan Jasmani Adaptif*". Jakarta Timur : Luxima Metro Media
- Listyarini, E. (2006). *Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola Disekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 5(1).
- Santoso, N. (2011). *Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Ikut Mengembangkan Persepakbolaan Nasional*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 8(1).
- Utama, A. B. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal pendidikan jasmani indonesia, 8(1).
- Purwanto, S. (2006). *Pentingnya pelaksanaan administrasi pembelajaran pendidikan jasmani di SMU*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 5(1).
- Yudanto, Y. (2008). *Implementasi Pendekatan Taktik Dalam Pembelajaran Invasion Games Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 5(2).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. SK Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN OLIMPIADA  
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 31.b/POR/II/2021  
Lamp. : 1 bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

4 Februari 2021

Yth. Dr. Yudianto, M.Pd.  
Jurusan POR FIK 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 : BAYU PRATAMA  
NIM : 17601244004  
Judul Skripsi : HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE ONLINE  
FREE FIRE DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS  
VIII DI SMP NEGERI 5 DEPOK

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,










Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 19610731 199001 1 001




## Lampiran 2. Kartu Bimbingan

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Bayu Pratama  
 NIM : 17601241004  
 Program Studi : PSKR  
 Pembimbing : Dr. Yudianto, M. Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	29/01/2021	Konsultasi judul	
2.	10/02/2021	Revisi Bab 1 dan 2	
3.	26/02/2021	Ganti judul	
4.	1/03/2021	Revisi Bab 1, 2 & 3	
5.	10/03/2021	Uji coba instrumen	
6.	17/03/2021	instrumen valid	
7.	26/03/2021	mulai ambil data	
8.	13/04/2021	melengkapi kata pengantar, abstrak dan lainnya	
9.	27/04/2021	mengumpulkan naskah skripsi	
10.	04/05/2021	ACC	

Ketua Jurusan POR,

  
 Dr. Jaka Sunardi, M.kes.  
 NIP. 19610731 199001 1 001

### Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

18/3/2021

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: tik.uny.ac.id E-mail: humas@tik.uny.ac.id

Nomor : 108/UN34.16/LT/2021  
Lamp : 1 Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

18 Maret 2021

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Ngemplak

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Bayu Pratama  
NIM : 17601244004  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Judul Tugas Akhir : Kreativitas Guru Pjok Dalam Pembelajaran Penjas Pada Masa Pandemi Di SMP Se-Kecamatan Ngemplak  
Waktu Uji Instrumen : 18 - 22 Maret 2021

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan :  
1. Sub Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP. 19780110200152005011002

#### Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Instrumen



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 1 NGEMPLAK**  
Alamat : Jangkang, Widosomartani, Ngemplak, Sleman, DIY 55581 (0274) 4461001  
E-mail : [smpngemplak@yahoo.com](mailto:smpngemplak@yahoo.com) Website : [smp1ngemplak@sch.id](http://smp1ngemplak@sch.id)

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/105/2021

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan, Nomor : 108/UN34.16/LT/2021, tanggal 18 Maret 2021 tentang permohonan izin uji instrumen penelitian, dengan ini Kepala SMP N 1 Ngemplak menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Bayu Pratama
NIM	: 17601244004
Program Studi	: SI Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

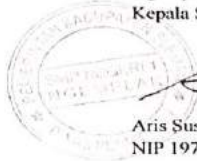
Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Ngemplak, guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir dengan judul :

KREATIVITAS GURU PJOK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS PADA MASA PANDEMI DI SMP SE-KECAMATAN NGEMPLAK

Waktu : 18–22 Maret 2021  
Sasaran : Guru PJOK

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngemplak, 20 April 2021  
Kepala Sekolah



*[Signature]*  
Aris Susila Pambudi, S. Pd, M.Pd  
NIP 19700614 199802 1 002

## Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 546/UN34.16/PT.01.04/2021  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

26 Maret 2021

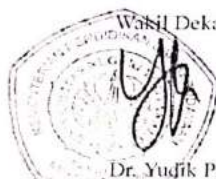
Yth. Kepala Smp N.5. Depok  
di Sleman

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Bayu Pratama
NIM	: 17601244004
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Kreativitas Guru Pjok Dalam Pembelajaran Penjas Di Masa Pandemi Se-kecamatan Depok
Waktu Penelitian	: 29 Maret - 3 April 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.

NIP 19820815 200501 1 002

## Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 5 DEPOK**

Jalan Wehng, Karangrayan, Caturtunggal Depok Sleman, Yogyakarta, 55281  
Telepon (0271) 585114

E-mail: smpdelima@gmail.com, Web: http://smpn5depok-yk.sch.id

**SURAT KETERANGAN**

No. 800 / 274

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Agustin Margi Rahayu  
NIP. : 19630810 198703 2 013  
Pangkat/Golongan : Pembina, IVa  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 5 Depok  
Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Bayu Pratama  
NIM : 17601244004  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi – S1  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian berdasarkan surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor : 546/UN34.16/PT.01.04/2021, tertanggal 26 Maret 2021, dengan Judul "Kreativitas Guru PJOK Dalam Pembelajaran Penjas di Masa Pandemi Se-kecamatan Depok."

Demikian surat keterangan ini diberikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 6 April 2021  
Kepala Sekolah  
  
Dra. Agustin Margi Rahayu  
NIP. 19630810 19873 2 013

Lampiran 7. Angket Uji Coba

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN**

**KREATIVITAS GURU PJOK DALAM PEMBELAJARAN DARING PENJAS  
SE-KECAMATAN DEPOK**

Identitas Responden

Nama :

Jabatan :

Sekolah :

Tanggal Penelitian :

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET PENELITIAN**

1. Tuliskan dengan lengkap identitas Bapak/Ibu pada lembar angket
2. Pilih salah satu jawaban Bapak/Ibu yang paling sesuai dengan pemikiran dan keadaan Bapak/Ibu yang sebenar-benarnya dengan memberikan tanda Check-list (√) pada jawaban yang telah tersedia.
3. Jawaban :  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
KS : Kurang Setuju  
TS : Tidak Setuju
4. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan pemikiran dan keadaan Bapak/Ibu yang sebenar-benarnya.
5. Semua pertanyaan dalam angket ini tidak bermaksud menilai Bapak/Ibu dalam bentuk apapun.
6. Jawaban yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berarti bagi peneliti, dengan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
<b>I.</b>	<b>Kelancaran Berpikir</b>				
1.	Sebelum kegiatan pembelajaran saya merancang pembelajaran yang akan disampaikan				
2.	Saya akan langsung memodifikasi sarana dan prasarana apabila mendapat ide ataupun cara pembelajaran yang menarik				
3.	Saya menyampaikan materi dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				
4. *	Saya tidak menggunakan aplikasi lain kecuali google classroom saat pembelajaran penjas				
<b>II.</b>	<b>Keluwesannya Berpikir</b>				
5.	Saya selalu menciptakan metode pembelajaran daring yang bervariasi				
6.	Saya selalu membatasi menggunakan media pembelajaran yang kurang dimengerti siswa				
7. *	Saya mengalami kesulitan dalam menciptakan variasi pembelajaran daring penjas				
8.	Saya akan membuat peralatan yang belum tersedia disekolah untuk dijadikan media pembelajaran				
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS

<b>III.</b>	<b>Elaborasi</b>				
9.	Setiap masalah atau kendala yang timbul pada saat pembelajaran daring, saya akan selalu berusaha mencari solusi dan informasi				
10.	Saya selalu mencari sumber informasi dari berbagai sumber baik buku, internet atau teman sejawat untuk memperkaya kemampuan dalam membuat materi pembelajaran daring penjas yang menarik dan baik				
11.	Saya selalu mengecek peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran				
12.	Saya selalu menyiapkan materi untuk pembelajaran teori dan praktek				
<b>VI.</b>	<b>Orisinalitas</b>				
13.	Saya selalu menggunakan media pembelajaran online secara bervariasi agar pembelajaran menjadi menarik				
14.	Saya selalu berkreasi untuk menggunakan media pembelajaran yang belum tersedia disekolah				
15.	Saya selalu membuat media pembelajaran untuk kegiatan teori maupun praktek				
16.*	Saya belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran daring				
<b>V.</b>	<b>Mengembangkan</b>				
17.	Untuk menarik minat peserta didik saya akan mengembangkan model pembelajaran berupa video yang menarik dalam pembelajaran daring				

18.	Saya akan mengembangkan beberapa model pembelajaran daring dengan semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik				
19.	Saya akan mengembangkan metode untuk pembelajaran daring agar siswa tidak mudah jenuh				
20.*	Saya hanya menggunakan satu metode pembelajaran saat pembelajaran daring				

**Item yang bertanda Bintang (\*) termasuk item negatif (Unfavourable)**

Lampiran 8. Tabel Skor Hasil Uji Instrumen

RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
	P	P	P	N	P	P	N	P	P	P	P	N	P	P	P	N	P	P	P	N	
1	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	4	1	4	3	4	4	4	3	4	2	67
2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	72
3	3	4	4	2	4	2	3	2	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	66
4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	63
5	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	61
6	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	68
7	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	74
8	2	2	3	3	3	1	3	1	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	46
9	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	73
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	2	75
11	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	64

Lampiran 9. R Table

**Tabel r *Product Moment*  
Pada Sig.0,05 (*Two Tail*)**

N	R	N	r	N	R	N	R	N	r	N	R
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	<b>0.553</b>	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128

35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 10. Tabel Validitas Uji Instrumen Penelitian

No butir	R hitung	R table 11= 0,55	Kesimpulan
Pertanyaan 1	<b>0,756</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 2	<b>0,888</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 3	<b>0,752</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 4	<b>0,675</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 5	<b>0,570</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 6	<b>0,859</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 7	<b>0,733</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 8	<b>0,695</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 9	<b>0,575</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 10	<b>0,622</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 11	<b>0,650</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 12	<b>0,576</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 13	<b>0,881</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 14	<b>0,726</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 15	<b>0,526</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 16	<b>0,664</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 17	<b>0,752</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 18	<b>0,655</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 19	<b>0,726</b>	0,55	<b>Valid</b>
Pertanyaan 20	<b>0,572</b>	0,55	<b>Valid</b>

Lampiran 11. Reliabelitas Uji Coba Instrumen Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.903	20

Lampiran 12. Hasil Penilitan

4	3	4	3	3	4	4	3	71
3	3	4	3	4	4	4	3	70
3	3	4	4	4	4	4	4	73
4	3	4	3	4	4	4	3	70
3	4	4	4	4	4	4	4	75
4	3	4	4	4	4	4	4	74
4	4	4	4	4	4	4	3	77
4	4	4	4	4	4	3	3	74
4	4	4	4	4	4	4	4	79
4	4	4	4	4	4	4	4	76
4	4	4	4	4	4	4	4	77
4	4	4	4	4	4	4	4	77
4	4	4	4	4	4	4	4	79
4	3	4	3	4	4	4	4	76
4	4	4	4	4	4	4	4	76
4	4	3	3	4	4	4	3	70

## Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian

