

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN
GERAK DASAR KELAS BAWAH DI SD/MI se-KKM SUB RAYON BASIN
DAN se-KECAMATAN MANISSRENGGO KABUPATEN KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Menyusun Skripsi Guna Memperoleh
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Muhammad Zaid Al Ardzi
NIM 17604224047

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN
GERAK DASAR KELAS BAWAH DI SD/MI se-KKM SUB RAYON BASIN
DAN se-KECAMATAN MANISSRENGGO KABUPATEN KLATEN**

Oleh:

Muhammad Zaid Al Ardzi

NIM 17604224047

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PJOK di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *Total Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner *google form*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo dengan kategori kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, kategori “Rendah” 35% (12 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 38% (13 Guru), Kategori “Tinggi” sebesar 12% (4 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 15% (5 Guru).

Kata kunci : *kreativitas guru pendidikan jasmani, pembelajaran gerak.*

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN
GERAK DASAR KELAS BAWAH DI SD/MI se-KKM SUB RAYON BASIN
DAN se-KECAMATAN MANISSRENGGO KABUPATEN KLATEN**

Disusun Oleh:

Muhammad Zaid Al Ardzi

NIM 17604224047

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, ... Mei ... 2021

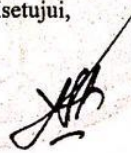
Mengetahui

Disetujui,



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.

NIP. 196707011994121001



Dr. Yudanto, M.Pd.

NIP. 198107022005011001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN
GERAK DASAR KELAS BAWAH DI SD/MI se-KKM SUB RAYON BASIN
DAN se-KECAMATAN MANISSRENGGO KABUPATEN KLATEN**


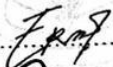
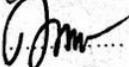
Disusun oleh:

Muhammad Zaid Al Ardzi
NIM 17604224047

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta


Pada tanggal, 10 Mei 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Yudanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		7-6-2021
Dr. Erwin Setyo K, M.Kes. Sekretaris		24-5-2021
Prof. Dr. Subagyo, M.Pd. Penguji		25-5-2021

Yogyakarta, Juni 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi

NIM : 17604224047

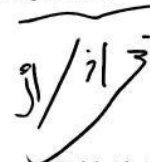
Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS :Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

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, Mei.... 2021

Yang Menyatakan



Muhammad Zaid Al Ardzi

NIM. 17604224047

MOTTO

“Manjadda Wa Jadda”

“Jadikan sabar dan shalatmu sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu.”

(QS. Al Baqarah: 45).

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil sesuai dengan kesungguhannya”

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah mempermudah langkah saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Supardi dan Ibu Siti Karomah. Terimakasih selalu mendoakan untuk mengiringi setiap langkah perjalanan saya, dan terimakasih selalu memberikan kasih sayang yang tak terhingga kepada saya.
2. Kepada Kakaku Zaimatus Sholikhah dan Zamroh Azizah A Yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi dan doanya untuk keberhasilan ini.
3. Sahabat yang telah memberikan semangat serta dukungan.
4. Almamater tercinta, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten” dapat disusun secara lancar sesuai dengan harapan. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Yudanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes. dan Prof. Dr. Subagyo, M.Pd. selaku Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., Koordinator prodi Pendidikan Jasmani Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani 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 telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Para guru penjas di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basir dan se-Kecamatan Manissrenggo, yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala sesuatu bantuan yang telah diberikan semua pihak tersebut menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 31 Mei 2021

Penulis,



Muhammad Zaid Al Ardzi

NIM. 17604224047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani	13
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	15
3. Hakikat Kreativitas Guru	20
4. Hakikat Gerak Dasar	25
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian	36

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
F. Uji Coba Instrumen.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Kreativitas guru pendidikan jasmani secara keseluruhan.....	47
C. Faktor Kelancaran berpikir (<i>fluency of thinking</i>).....	49
D. Pembahasan	60
E. Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi instrument penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.....	42
Tabel 2. Bobot skor.....	43
Tabel 3. Data uji validitas instrument.....	44
Tabel 4. Hasil uji reliabilitas.....	45
Tabel 5. Interval dan kategori.....	46
Tabel 6. Deskriptif statistik kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar.....	48
Tabel 7. Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar.....	48
Tabel 8. Kreativittas dalam faktor kelancaran berpikir.....	50
Tabel 9. Faktor kelancaran berpikir.....	51
Tabel 10. Deskriptif statistik kreativitas faktor keluwesan berpikir.....	52
Tabel 11. Faktor keluwesan berpikir.....	53
Tabel 12. Deskriptif statistik faktor elaborasi.....	54
Tabel 13. Faktor elaborasi.....	54
Tabel 14. Deskriptif statistik faktor orisinalitas.....	56
Tabel 15. Faktor orisinalitas.....	56
Tabel 16. Deskriptif statistik faktor mengembangkan.....	58
Tabel 17 faktor mengembangkan.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram batang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar	49
Gambar 2. Diagram batang faktor kelancaran berpikir.....	51
Gambar 3. Diagram batang faktor keluwesan.....	53
Gambar 4. Diagram batang faktor elaborasi	55
Gambar 5. Diagram batang faktor orisinalitas	57
Gambar 6. Diagram batang faktor mengembangkan	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin uji coba instrumen	72
Lampiran 2. Permohonan expert judgement	72
Lampiran 3. Validasi instrumen	74
Lampiran 4. Surat izin penelitian	75
Lampiran 5. Surat izin penelitian	76
Lampiran 6. Soal instrument penelitian	77
Lampiran 7. Data hasil uji coba instrument	80
Lampiran 8. Data hasil penelitian	81
Lampiran 9. Kartu Bimbingan	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap orang dalam menjalani kehidupan. Di era globalisasi pendidikan merupakan bagian yang sangat penting, karena kemajuan teknologi seperti ini membuat manusia dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengelola segala bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju setiap orang tua menginginkan anaknya mendapatkan pendidikan yang terbaik. Semakin cepat perubahan zaman maka pendidikan dituntut untuk bisa mengimbangnya. Pendidikan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses penyiapan sumber daya manusia yang dapat melahirkan manusia-manusia yang kompetitif, cerdas dan terampil sehingga tidak akan tergilas dengan perkembangan zaman.

Pendidikan merupakan fenomena fundamental yang akan selalu ada di kehidupan manusia. Pendidikan ditunjuk untuk semua orang. Pendidikan wajib diikuti oleh seluruh peserta didik dari tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas. Pendidikan juga tidak berasal dari bangku sekolah saja namun juga dapat berasal dari interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Di era globalisasi pendidikan harus dapat mengimbangnya serta bisa terselenggara dengan lebih baik, lebih teratur dan didasarkan atas pemikiran yang matang untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya bagi bangsa dan negara.

Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu pondasi pada jenjang pendidikan yang paling dasar untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan yang paling penting didalam kebutuhan manusia, peningkatan potensi mutu pendidikan harus dimulai dari peningkatan mutu disekolah dasar agar dapat dikembangkan dan menjadi sumber daya perlu diberi berbagai kemampuan dalam pengembangan berbagai hal seperti konsep, prinsip, kreativitas, tanggung jawab, dan ketrampilan.

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti peserta didik dari tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan, Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas jasmani, bermain dan aktivitas olahraga secara sistematis.

Pendidikan jasmani juga memiliki potensi yang strategi untuk mendidik. Dengan berbagai tujuan pendidikan jasmani merupakan integral dari pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui pendidikan jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Melalui pendidikan jasmani secara spesifik siswa melakukan kegiatan berupa permainan dan berolahraga, dengan pembekalan belajar itu diarahkan dapat membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain guru, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode dan lingkungan yang mendukung. Namun unsur utama untuk melihat keberhasilan tersebut adalah guru itu sendiri. Untuk mengoptimalkan tingkat keberhasilan peserta didik guru pendidikan jasmani harus mampu membawa peserta didik kedalam situasi belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran dengan mengembangkan dan memunculkan kreativitasnya dalam mengatasi segala keterbatasan yang ada di sekolah baik dari sarana maupun prasarana, guru pendidikan jasmani harus berpikir kreatif untuk dapat memodifikasi pembelajaran serta membuat peralatan-peralatan yang sederhana sebagai media untuk mendukung proses belajar.

Menghadapi kendala-kendala dan masalah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran serta memodifikasi peralatan-peralatan yang sederhana untuk dapat dijadikan sebagai media untuk bermain. Sebagai usaha meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran, seorang guru pendidikan jasmani diharapkan dapat menciptakan suasana yang kondusif, terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sekolah sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal harus memiliki sarana dan prasarana yang memadai, sehingga proses pendidikan tetap berjalan dengan baik. Selain itu guru pendidikan jasmani juga harus bisa kreatif dalam kegiatan pembelajaran dan guru pendidikan jasmani mampu menciptakan ide-ide dan inovasi yang kreatif sesuai dengan cabang olahraga atau tema yang akan diajarkan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan di dalam terbuka, lapangan, atau tempat lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran. Maka guru pendidikan jasmani dituntut harus memiliki kreativitas dan menciptakan siswa menjadi kreatif pula. Untuk menciptakan siswa yang kreatif tidaklah mudah perlu adanya strategi atau metode yang baik dalam pembelajaran yang berkualitas. Guru akan mengajar kreatif dan efektif bila selalu membuat perencanaan sebelum mengajar. Dengan persiapan dan perencanaan yang matang akan menimbulkan banyak inisiatif dan daya kreatif guru waktu mengajar, dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa.

Guru pendidikan jasmani yang kreatif bukan hanya pandai dalam pengambilan keputusan dan mendominasi kelas, tetapi bagaimana guru dapat mendesain pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan sehingga membuat peserta didik aktif, variatif dan kreatif dalam setiap pembelajaran. Dalam pembelajaran juga perlu adanya sentuhan kreativitas dari pengajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat keberhasilan peserta didik.

Guru pendidikan jasmani yang kreatif juga akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pembelajaran dengan senantiasa memikirkan hal-hal yang baru dan menerapkannya dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral pada siswa.

Permasalahan-permasalahan pendidikan yang sering ditemukan dilapangan adalah hal-hal yang bersifat umum seperti profesional guru kurang, minimnya kreativitas guru, gedung sekolah, kebijakan-kebijakan yang kurang tepat, motivasi belajar peserta didik, bahkan sampai dengan kurikulum. Kurikulum yang sudah berlaku terkesan tidak ada perencanaan dari awal dengan mengadakan berbagai peninjauan kelayakan pada daerah yang jauh dari perkotaan serta tidak adanya evaluasi dan juga revisi terhadap kebijakan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Sistem tersebutlah yang membuat aktifitas pendidikan ditingkat daerah menjadi kurang efektif.

Kurikulum sangatlah penting dalam dunia pendidikan, dengan adanya kurikulum pembelajaran dapat berjalan secara sistematis, kurikulum dapat dikatakan sebagai otak dalam suatu proses belajar mengajar, seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat Indonesia selalu memperbaharui kurikulum, saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 disemua jenjang pendidikan, kurikulum ini menertibkan kepada pendidikan karakter, tetapi kurikulum 2013 yang telah diterapkan oleh pemerintah banyak menuai kendala di lapangan dalam proses pelaksanaannya, antara lain: tidak adanya kebijakan terlebih dahulu mengenai kurikulum 2013, belum adanya evaluasi setelah kurikulum 2013 diterapkan, metode penilaian yang diterapkan didalam kurikulum 2013 sangat kompleks sehingga membingungkan guru dalam pelaksanaan penilaian kepada peserta didik, ketidak siapan guru untuk menerapkan kurikulum sehingga menjadikan beban guru dari mulai perencanaan, penerapan, penilaian, serta evaluasi harus dikuasai oleh seorang guru.

Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Kurikulum 2013 hanya memfokuskan peserta didik untuk membaca, menulis dan juga berhitung. Pendidikan formal maupun non formal harus mampu menyesuaikan kurikulum pembelajaran yang mengalami perubahan yang cukup signifikan didalam dunia pendidikan. Pengembangan kurikulum ini berorientasi kepada kebutuhan peserta didik yang berorientasi pada kualitas atau mutu dengan tujuan untuk mensukseskan program pembangunan nasional, dengan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dalam pembangunan dan dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan dapat bersaing secara kompetitif dipasar global dimasa depan.

Kurikulum adalah rencana yang mengatur mengenai tujuan, isi dan juga bahan pembelajaran yang digunakan seorang pendidik sebagai pedoman dan juga pegangan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 mengarah dan menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran, karena kurikulum adalah sesuatu hal yang sangat penting dimiliki dalam satuan pendidikan, maka dalam setiap penyusunan kurikulum memerlukan landasan yang kuat, melalui pemikiran dan penelitian secara mendalam. Pada dasarnya kurikulum merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen. (Marsudi, 2013).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar diharapkan guru pendidikan jasmani harus memiliki model pembelajaran yang tepat terutama dalam pembelajaran gerak dasar, pembelajaran gerak dasar sangat penting untuk diajarkan sejak dini, pembelajaran gerak dasar dapat mengembangkan berbagai keterampilan teknik dalam berolahraga dan juga aktivitas fisik peserta didik.

Dengan demikian, jika pembelajaran gerak dasar tidak diajarkan peserta didik tidak dapat mengembangkan ketrampilan olahraga dan permainan. Hal itu terlihat dari ruang lingkup pendidikan jasmani yang menetapkan bahwa ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani meliputi aktivitas pola gerak dasar, aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas kebugaran, aktivitas senam dan gerak ritmik.

Pembelajaran gerak dasar adalah pembelajaran yang menjadi pondasi atau dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Gerakan dasar sendiri dibagi menjadi tiga gerak, yaitu: Gerak lokomotor merupakan gerak yang berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerak dasar nonlokomotor merupakan gerakan yang dilakukan ditempat (tidak berpindah tempat). Gerak dasar manipulatif merupakan gerak yang lebih banyak melibatkan tangan, kaki dan anggota badan lainnya yang didukung dengan menggunakan objek atau menggunakan alat bantu. macam-macam gerak dasar tersebut guru pendidikan jasmani dalam pelaksanaan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kreativitasnya agar mampu mengembangkan ketrampilan berbagai jenis gerak dasar.

Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pembelajaran gerak dasar diarahkan untuk dapat mengembangkan keterampilan gerakan terutama pada cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat. Para siswa sekolah dasar seringkali mengalami hambatan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada keterampilan kemampuan gerak dasar. Pada umumnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar didasarkan pada keterampilan yang sebenarnya.

Dari pembelajaran keterampilan tersebut, ternyata siswa mengalami kendala dan kesulitan dalam pembelajaran gerak dasar, karena di sekolah dasar kemampuan gerak dasar baru berkembang, sehingga pembelajaran harus dilakukan dengan berbagai bentuk macam permainan atau kreativitas dari guru pendidikan jasmani, dengan memodifikasi sarana dan prasarana atau juga menciptakan ide baru setiap pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat memberikan manfaat untuk perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Dari uraian diatas memberikan gambaran betapa pentingnya pendidikan jasmani di Sekolah Dasar untuk diberikan, walaupun banyak sekali kendala yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala yang dihadapi oleh seorang guru pendidikan jasmani adalah minimnya kreativitas guru serta minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam mensukseskan pembelajaran pendidikan jasmani bahkan sampai dengan kurikulum yang berlaku. Adanya berbagai kendala dalam mendukung proses belajar pendidikan jasmani dan mengatasi kurangnya minat serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada

pembelajaran gerak dasar. Guru pendidikan jasmani tidaklah harus bersikap pasrah atau menerima keadaan yang ada namun guru pendidikan jasmani harus dapat menyikapi dan mengatasinya. Salah satu usaha yang harus dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani adalah dengan memunculkan dan mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan ide-ide dan inovasi yang berguna dalam proses pembelajaran gerak dasar baik dengan mengembangkan kreativitasnya untuk dapat menciptakan ide-ide dengan apa yang ada disekitarnya atau dengan usaha lainya yang sesuai dengan materi, tujuannya pembelajaran dan karakteristik siswa dapat tercapai pembelajaran pendidikan jasmani yang diharapkan atau lebih baik lagi dan berjalan sebagaimana mestinya.

Besarnya sebuah tuntutan terhadap guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar agar dapat menciptakan kreativitas sebagai pengaruh guru pendidikan jasmani mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran gerak dasar, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar siswa sekolah dasar se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo sebagai tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran gerak dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pendidikan jasmani hadir sebagai tempat wahana alternatif untuk tergeraknya kreativitas guru pendidikan jasmani dalam kegiatan pembelajaran gerak dasar.

2. Guru pendidikan jasmani dalam kegiatan pembelajaran gerak dasar masih kurang untuk memodifikasi pembelajaran gerak dasar dan menciptakan ide-ide baru dalam setiap kegiatan pembelajaran gerak dasar.
3. Belum diketahui tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar di SD/MI Se-KKM Sub Rayon Basin dan Se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini maka dibuat batas permasalahan, agar penelitian tidak terlalu luas meluas, maka penelitian memfokuskan tentang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “seberapa besar kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar siswa kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten?”.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengatasi minimnya kreativitas dalam proses pembelajaran dan keterbatasan sarana, prasarana pembelajaran penjasorkes terutama dalam pembelajaran gerak dasar dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah

1. Secara Teoritis
 - a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan sebagai masukan dan gambaran bagi guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran gerak dasar.
 - b. Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan jasmani terutama dalam meningkatkan kreativitas dan diharapkan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal ini.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan ketrampilan meneliti yang diperoleh paada saat kuliah.

b. Bagi guru pendidikan jasmani

Bagi guru pendidikan jasmani penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan atau bahan evaluasi bagi guru pendidikan jasmani agar dapat meningkatkan kreativitasnya dan mampu menciptakan ide-ide baru setiap kegiatan pembelajaran gerak dasar.

c. Bagi lembaga sekolah

Bagi lembaga sekolah penelitian ini diharapkan jadi bahan pertimbangan dan masukan untuk mengambil kebijakan yang relevan, sebagai bentuk upaya nyata untuk dapat meningkatkan kreativitas guru pendidikan jasmani.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

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 14 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 inovator, 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.

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.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pembelajaran yang menitik beratkan 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.

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.

Menurut 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

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.

3. Hakikat Kreativitas Guru

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. 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 sahabt, 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.

4. Hakikat Gerak Dasar

a. Pengertian Gerak Dasar

Hakekat manusia salah satunya adalah bergerak, Gerak sangat penting dalam kehidupan manusia karena manusia pasti akan bergerak yang salah satunya adalah untuk memenuhi kebutuhan atau keinginannya seperti makan (Prasetya,2013: 548). Gerak dasar merupakan gerakan perubahan tempat atau kedudukan suatu benda pada titik keseimbangan awal seperti jalan, lari, lompat dan lempar yang melibatkan bagian tubuh seperti kepala, tangan dan kaki yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, permainan dan cabang olahraga. Gerakan gerak dasar bersifat umum yang bisa dilakukan oleh peserta didik di sekolah dasar.

Pendidikan gerak adalah program yang diarahkan untuk mengembangkan fundasi yang luas sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan dalam berbagi jenis gerakan (Mahendra, 2015). kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup dan juga membantu mengembangkan pengetahuan kognitif tentang gerak.

Bakhtiar (2015: 8) Gerak dasar adalah keterampilan gerak yang menggunakan peran otak besar dan kekuatan otot tubuh yang melibatkan lengan dan kaki digunakan dalam sebuah latihan untuk mencapai tujuan gerakan. Keterampilan gerak dasar merupakan dasar dalam melakukan aktivitas fisik dan olahraga, kemampuan gerakan dalam keterampilan gerak dasar akan menunjukkan tingkat penguasaan didalam menggunakan anggota tubuh.

Berdasarkan hakikat diatas gerak dasar adalah keterampilan gerak yang menggunakan peran otak besar dan kekuatan otot tubuh yang melibatkan anggota tubuh dan bertujuan untuk mencaai gerakan. Kemampuan keterampilan gerak dasar merupakan dasar dalam melakukan aktivitas fisik dan olahraga, kemampuan gerak akan dapat menunjukan tingkat penguasaan dalam menggunakan anggota tubuh. Gerak dasar terbagai menjadi tiga gerak, yaitu gerak dasar lokomotor, gerak dasar nonlokomotor dan gerak dasar manipulatif.

b. Macam-macam Gerak Dasar

Menurut Isnaini dan Sabarini (2010: 2) Kemampuan gerak dasar dibedakan menjadi tiga yaitu Gerak lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dengan berpindah tempat. Gerak non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan disatu tempat tanpa berpindah tempat. Gerak manipulatif adalah gerak anggota tubuh yang dilakukakn dengan terampil. Dari pernyataan diatas diperkuat oleh pendapat dari Qomarullah, ddk. (2014: 3-4) gerak dasar dikategorikan menjadi tiga macam. Yaitu: Gerak Lokomtor adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain, dilakukan dengan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lainnya. Gerakan tersebut sifatnya sangat ilmiah seperti berjalan, berlari, merangkak, dan melompat, gerak dasar non Lokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan anggota tubuh pada porosnya dan pelaku tida berpindah tempat. Bentuk-bentuk gerak dasar non lokomotor, yaitu meliuk, memutar dan mendorong, gerak dasar manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memindahkan objek dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lainnya, seperti melempar, menendang, menyepak dan memukul.

1) Gerak Dasar Lokomotor

Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu dominan dari gerak dasar fundamental. Gerak dasar lokomotor dapat diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat satu ke tempat yang lainnya. Gerakan-gerakan tersebut merupakan gerak yang bersifat ilmiah mendasar seperti berjalan, berlari, merangkak, melompat dan meloncat, hingga dapat dikembangkan dengan berbagai keterampilan seperti meroda, mengguling, hingga handspring dan back handspring.

Menurut Syahrial Bakhtiar (2015: 10) Gerak Dasar Lokomotor adalah Gerak yang memindahkan tubuh dari suatu titik ke titik lain, gerakan ini antara lain : Run (lari), Gallop (lari kuda), Hop (lompat dengan injitan kaki), Leap (lari diiringi dengan melompat), Horizontal jump (lompat satu arah sejauh mungkin), Slide (lari samping). Dari definisi diatas dapat diartikan bahwa gerak dasar lokomotor merupakan gerakan memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya. Macam-macam gerak lokomotor, yaitu : lari, lompat, loncat, leaping, jingkat, menderap, sliding, skipping, rolling dan memanjat.

a) Berjalan

Berjalan adalah aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, pada saat kaki melakukan pergantian langkah salah satu kaki tetap menumpu pada dasar pijakan, dari pengertian diatas berjalan dapat dilakukan dengan menggunakan kaki, bisa juga dengan menggunakan tangan, dan juga kaki dan tangan, berjalan juga arahnya kedepan dan juga bisa kebelakang, ke samping kiri dan kanan, berjalan juga bisa dilakukan dengan cepat, lambat, perlahan,

terhenti-henti, berkelanjutan, berjalan bisa dilakukan disekitar ruangan, disekitar teman sendiri, melintasi atau melangkahi alat.

b) Berlari

Berlari merupakan aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lainnya, pada saat kaki melakukan pergantian langkah badan dalam keadaan melayang diudara. Berlari dapat dilakukan dengan cepat, lambat dan berlahan.

c) Berjingkat

Berjingkat adalah aktivitas memindahlkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan satu kaki, menumpu dan mendarat menggunakan satu kaki, sedangkan satu kaki yang lain ditekuk dengan bagian lutut sehingga tidak menyentuh tanah. Keterampilan berjingkat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari juga sering digunakan dalam kegiatan olahraga, seperti: lompat jangkit, sepak bola, bola voli dan bola basket.

d) Meloncat

Meloncat adalah gerakan memindahkan tubuh dengan menggunakan duat atau satu kaki tumpu dan mendarat tidak harus menggunakan kaki.

e) Menderap atau Mencongkang

Menderap atau mencongkang adalah gerakan berjalan dipadukan dengan gerakan melompat, arah dari gerakan menderap dapat ke depan maupun kebelakang., gerakan ini dapat dilakukan dengan menggunakan dua kaki.

f) Merayap

Merayap merupakan gerakan yang dapat dilakukan dengan posisi tubuh telungkup diatas permukaan, tangan dan kaki kiri atau kanan digerakan maju secara bersama-sama, kemudian kaki mendorong tubuh kedepan dan kepala sedikit diangkat untuk melihat depan.

g) Memanjat

Memanjat merupakan gerakan keatas atau juga bisa ke bawah dengan menggunakan kedua tangan dan kaki. Biasanya anggota tubuh bagian atas sebagai alat control utama agar tidak jatuh.

2) Gerak Dasar Nonlokomotor

Gerak dasar nonlokomotor merupakan lawan dari gerak lokomotor. Gerak nonlokomtor merupakan gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat dalam melakukan gerakanya, seperti menekuk, meliuk, membungkuk, meregang, mendorong, dan memutar (Mahendra, 2015).

Gerak dasar nonlokomotor merupakan aktivitas yang menggerakkan anggota tubuh pada sumbunya, seperti menghindar, meregangkan otot, memutar dan berputar, mengayunkan kaki, bergantung, menarik, dan mendorong (Yulingga Nanda Hanief dan Sugito, 2015).

a) Latihan Menghindar

Menghindar sangat penting dalam berbagai permainan maupun olahraga. Menghindar dapat berupa menghindari benda maupunkawan atau lawan permainan.

b) Latihan Peregangan

Peregangan merupakan latihan mengulur otot tubuh, dengan jalan melakukan fleksi atau ekstensi. Prinsip dasar adalah dengan cara mengulur dimulai dengan uluran yang paling mudah untuk dilakukan kemudian lama kelamaan gerakan berat.

c) Memutar (meliuk)

Memutar merupakan gerakan untuk meningkatkan keseimbangan statis maupun kesadaran vestibular. Anak perlu diajarkan gerakan memutar atau meliuk tubuh kurang dari 180-200 derajat dan memutar tubuh 360 derajat untuk penguluran otot dan melatih keseimbangan.

d) Bergantung

Bergantung adalah gerakan menahan berat badan. Tidak semua anak dapat melakukan bergantung tubuh, sehingga untuk anak sekolah dasar cukup belajar menggantung dengan tangan memegang plang atau pada tali saja.

e) Menarik dan Mendorong

Menarik merupakan gerakan menggunakan tenaga terhadap obyek atau orang lain agar obyek atau orang yang jaraknya jauh penarik menjadi dekat dengan tubuh penarik.

3. Gerak Dasar Manipulatif

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang lebih kompleks karena gerak dasar manipulatif melibatkan anggota tubuh untuk memanipulasi benda atau alat. Gerak dasar manipulatif biasanya memperdayakan dan juga mempermainkan obyek tertentu sebagai media untuk melakukan gerakan, atau keterampilan yang

melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda diluar dirinya (Mahendra, 2015). Keterampilan ini seperti menendang, menangkap, melempar dan memukul.

Keterampilan gerak dasar manipulatif, meliputi penggunaan serta pengontrolan gerak otot-otot kecil yang terbatas, terutama pada tangan dan kaki. Seperti: meregang, meremas, menarik, menggegam, memotong, meronce, membentuk, menggunting, menulis, menangkap dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul, dan menarik (Rismayanthi, 2013). Gerak manipulatif merupakan keterampilan motorik yang melibatkan penguasaan terhadap obyek diluar tubuh atau bagian tubuh, gerak manipulatif dapat dilakukan dengan alat bantu sebagai pendukung gerakan tersebut.

Dilihat dari jenisnya, keterampilan gerak manipulatif dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu :

a) Menggelindingkan benda

Mengelindingkan benda dapat berupa benda yang berbentuk bulat seperti bola atau benda berbentuk lingkaran, seperti cakram, ban sepeda. Guru harus dapat memilih benda tersebut sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan motoriknya.

a) Melempar

Melempar adalah gerak manipulatif untuk menjauhkan suatu obyek dari tubuh dengan menggunakan satu atau dua tangan.

b) Menangkap

Menangkap merupakan keterampilan gerak manipulatif untuk menghentikan momentum atau laju suatu obyek dengan menggunakan satu atau kedua tangan, gerakan menangkap biasanya dipengaruhi oleh kemampuan visual untuk mengikuti gerakan obyek.

c) Menendang

Menendang adalah gerakan dimana kaki digunakan untuk menendang obyek seperti bola. Latihan menendang dapat dilakukan dengan dua bentuk, yaitu menendang obyek yang ada di tanah dan menendang obyek dengan cara voli (Obyek masih berada di udara).

d) Menggiring

Menggiring merupakan keterampilan manipulatif yang membutuhkan koordinasi antara mata-kaki dan mata-tangan untuk membawa bola dari satu tempat ke tempat yang lain. Gerakan menggiring biasa dilakukan dalam permainan sepak bola dan dilakukan menggunakan kaki, sedangkan dalam permainan basket menggiring bola dengan menggunakan tangan dengan jalan bola dipantulkan kelantai.

e) Memukul

Memukul merupakan suatu gerakan menggunakan satu atau dua tangan atau menggunakan suatu alat bantu. memukul dapat menggunakan tongkat berbagai alat. Untuk melatih gerakan memukul sebaiknya menggunakan alat pemukul yang pipih dengan permukaan untuk memukul lebar, sedangkan bola yang digunakan sebaiknya bola yang ringan.

Berdasarkan macam-macam gerak dasar diatas, gerak dasar dibagi menjadi tiga gerak dasar, yaitu

1. Gerak dasar lokomotor merupakan keterampilan gerak yang menyebabkan tubuh berpindah tempat satu ketempat yang lainnya. Contoh gerak dasar lokomotor yaitu berjalan, berlari, berjingkat, merayap, merangkak, melompat dan meloncat.
2. Gerak dasar nonlokomotor merupakan gerak yang tidak menyebabkan pelakunya untuk berpindah tempat dalam melakukan gerakanya. Contoh gerak dasar nonlokomotor yaitu menghindar, meliuk, berputar, mangayun, menarik, bergantung dan mendorong.
3. Gerak dasar manipulatif merupakan gerakan yang sangat kompleks dikarenakan gerakan ini melibatkan anggota tubuh untuk memanipulasi benda atau alat untuk mendukung gerakan tersebut. Contoh gerak manipulatif yaitu menendang, melempar, menangkap, memukul dan menggelindingkan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dilaksanakan merujuk pada penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan dari berbagai penelitian, agar nantinya penelitian yang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan oleh Agus Faozan (2013) yang berjudul “Kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengatasi keterbatasan saran dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Prembun Kabupaten Klaten”. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa kreativitas Guru Pendidikan Jasmani seluruh Sekolah Dasar Se-Kecamatan Prembun Kabupaten Kebumen yang berjumlah 23 Guru Pendidikan Jasmani menunjukkan hasil penelitian secara keseluruhan, guru mempunyai kreativitas tinggi dan sedang, yaitu dalam kategori tinggi 7 guru (30,43%) dan kategori sedang 7 guru (30,43%) secara rincian dari faktor keseleruhan dijelaskan sebagai berikut: 1 guru (4,34%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 7 guru (30,43%) masuk dalam kategori tinggi, 7 guru (30,43%) masuk dalam kategori sedang, 6 guru (26,08%) dalam kategori rendah, dan 2 guru (8,69%) sangat rendah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Suwarni 2015 yang berjudul “Kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memodifikasi sarana dan prasarana penjas di SD Negeri se-Gugus Giri Kerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman”. Dari hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan dengan hasil kategori tinggi sebanyak 2 guru (50%) dan sangat rendah 2 guru (50%), hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi guru penjas disetiap sekolah yang ada di gugus Girikerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman.

C. Kerangka Berpikir

Guru pendidikan Jasmani adalah faktor penting pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, di Sekolah Dasar guru pendidikan jasmani merupakan tangan pertama yang harus mampu menanamkan sikap sabar dan gigih dalam menghadapi berbagai kendala dan masalah dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Di Sekolah Dasar guru pendidikan jasmani juga memperhatikan dalam proses pelaksanaan yaitu dalam pelaksanaann pembelajaran gerak dasar. Aktivitas kebutuhan gerak anak yang tepat diusia Sekolah Dasar adalah aktivitas bermain. Dengan berbagai kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan berbagai model-model pembelajaran dan berbagai bentuk pembelajaran yang disukai peserta didik.

Pendidikan Jasmani harus diolah secara aktif, kreatif, dan menarik untuk meningkatkan bakat serta minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani harus meningkatkan kreativitasnya menggunakan berbagai model pembelajaran baik menggunakan sarana dan prasarana olahraga yang ada. Kreativitas guru merupakan kemampuan untuk dapat merubah hal lama menjadi hal baru, kreativitas guru dapat dilihat dari kemampuan yang dimilikinya, kemampuan tersebut dapat dilihat ketika guru tersebut menemukan masalah yang ada, oleh karena itu timbul keinginan untuk memecahkan masalah yang ada baik dengan cara menciptakan atau mencari ide-ide yang ada, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

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 se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

Metode ini digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa *google form*, yang dibagikan kepada guru pendidikan jasmani di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten untuk kemudian di isi selanjutnya oleh peneliti di tuangkan bentuk presentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti memilih tempat penelitian yang bertempat di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten. Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena memiliki guru pendidikan jasmani dengan kreativitas yang berbeda-beda, Peneliti akan melakukan penelitian pada bulan Febuari 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 SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin Kabupaten Klaten dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten. Dengan jumlah 34 Guru Pendidikan Jasmani, 19 Guru Pendidikan Jasmani se-KKM Sub Rayon Basin dan 15 Guru Pendidikan Jasmani se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2016: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sehingga sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif atau mewakili. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling*. *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana sampel yang diambil berjumlah sama dengan populasi. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian guru pendidikan jasmani dengan jumlah sampel 34 Orang se-KKM Sub Rayon Basin Kabupaten Klaten dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

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. Variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten. Adapun operasional variabel ini adalah kemampuan guru pendidikan jasmani dalam memodifikasi dan menciptakan kreasi dalam memecahkan masalah yang ada di berbagai sekolah atau memunculkan berbagai ide-ide terutama dalam pembelajaran gerak dasar. Kreativitas terdiri dari faktor kelancaran berfikir, keluwesan berpikir, elaborasi, originalitas, mengembangkan. Untuk mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani dapat diukur dengan menggunakan instrumen lembar angket *google form* untuk dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik dalam pengumpulan data penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner angket *google form* kepada responden yang menjadi subjek penelitian ini. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan pemilihan lokasi untuk pengambilan data.
- b. Peneliti meminta surat izin penelitian pada fakultas.
- c. Peneliti membuat kuesioner *google form*.
- d. Peneliti mengirimkan *google form* kepada responden.
- e. Peneliti mengumpulkan hasil responden dan menganalisis hasil.

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. Instrument dalam penelitian ini berupa angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan alternative 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 gerak dasar kekas bawah di KKM Sub Rayon Basin.

Sedangkan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam penelitian ini yaitu :

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)
 - b. Keluwesan berpikir (*flexibility*)
 - 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 menghasilkan 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. Instrument 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 1. Kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar Kelas Bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basir dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

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

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

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. keterangan skor masing-masing sebagai berikut :

Tabel 2. Bobot Skor

Kategori	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas isi bisa dikatakan validitas logis karena validitas ini diperoleh dengan suatu usaha hati-hati melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki. Berbeda dengan validitas kriteria, validitas jenis ini membandingkan antara (skor) setiap butir soal dengan (skor) kriteria pembanding (Suyanto & Iqbal, 2018:102). Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi harus valid agar dapat memperoleh data yang valid dengan melihat kesesuaian antara dimensi dan kisi-kisi tentang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajarn gerak dasar. Untuk menguji validitas dapat digunakan pendapat ahli. Ahli dalam penelian ini yaitu Dr. Yudanto, M. Pd.

Dengan melihat kesesuaian antara kisi-kisi, tujuan, dan teori yang digunakan. Setelah angket divalidasi kemudian dilakukan uji coba angket kreativitas guru pendidikan jasmani. Angket *google form* di uji cobakan kepada bukan sampel.

Tabel 3. Data Uji Validitas Instrumen

No	r table	r hitung	Keterangan
1.	0,632	0,774	Valid
2.	0,632	0,823	Valid
3.	0,632	0,700	Valid
4.	0,632	0,716	Valid
5.	0,632	0,676	Valid
6.	0,632	0,760	Valid
7.	0,632	0,708	Valid
8.	0,632	0,646	Valid
9.	0,632	0,636	Valid
10.	0,632	0,725	Valid
11.	0,632	0,644	Valid
12.	0,632	0,790	Valid
13.	0,632	0,725	Valid
14.	0,632	0,725	Valid
15.	0,632	0,823	Valid
16.	0,632	0,650	Valid
17.	0,632	0,882	Valid
18.	0,632	0,857	Valid
19.	0,632	0,814	Valid
20.	0,632	0,673	Valid

Berdasarkan table diatas, diketahui bahwa tidak terdapat soal yang dinyatakan tidak valid jadi soal keseluruhan berjumlah 20 butir. Selanjutnya butir soal diatas akan dijadikan sebagai angket penelitian yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan sesuatu. Menurut Sukardi (2011:127) instrument penelitian harus reliabel yaitu instrument yang dibuat memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur. Uji reliabilitas berguna untuk mengukur sejauh mana pengukuran diulangi dua kali atau lebih. Metode yang digunakan metode koefisien ini menggunakan variasi dari item, baik dengan format salah atau benar atau juga bisa skala likert. Sehingga *alpha cronbach* merupakan koefisien yang paling umum dikenakan untuk mengevaluasi *internal consistency*.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's alpha</i>	<i>N of Items</i>
1,042	20

G. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan presentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi atau memberi gambar terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. (Sugiyono, 2007:29). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknis statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Subjek

Pembagian kategori tersebut menggunakan *Mean* dan *Standart Deviasi*, berdasarkan pendapat dari Azwar (2016:163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penelitian Acuan Norma (PAN), yaitu sebagai berikut :

Tabel 5. Interval dan Kategori

Interval	Kategori
$X < \text{Mean} - 1,5 \text{ SD}$	Sangat tinggi
$\text{Mean} - 1,5 \text{ SD} < X < \text{Mean} - 0,5 \text{ SD}$	Tinggi
$\text{Mean} - 0,5 \text{ SD} < X < \text{Mean} + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
$\text{Mean} + 0,5 \text{ SD} < X < \text{Mean} + 1,5 \text{ SD}$	Rendah
$X > \text{Mean} + 1,5 \text{ SD}$	Sangat rendah

Keterangan :

X : Rerata

SD : Standat Deviasi/Simpang Baku

M : Mean

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian tentang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten yang dilakukan dari 16 Maret-26 Maret 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 gerak dasar kelas bawah, dan tingkat kreativitas terbagi menjadi 5 faktor : Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*), elaborasi (*elaboration*), orisinalitas (*originality*), mengembangkan (*redefinition*). Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

B. Kreativitas guru pendidikan jasmani secara keseluruhan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten dengan berjumlah 34 guru pendidikan jasmani, dengan hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 56, skor tertinggi (*maksimum*) 80, rerata (*mean*) 66,56, nilai tengah (*median*) 64, nilai muncul (*mode*) 60, standar deviasi (SD) 7,12. Hasil selengkapnya pada tabel, sebagai berikut :

Tabel 6. Deskriptif statistik kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar

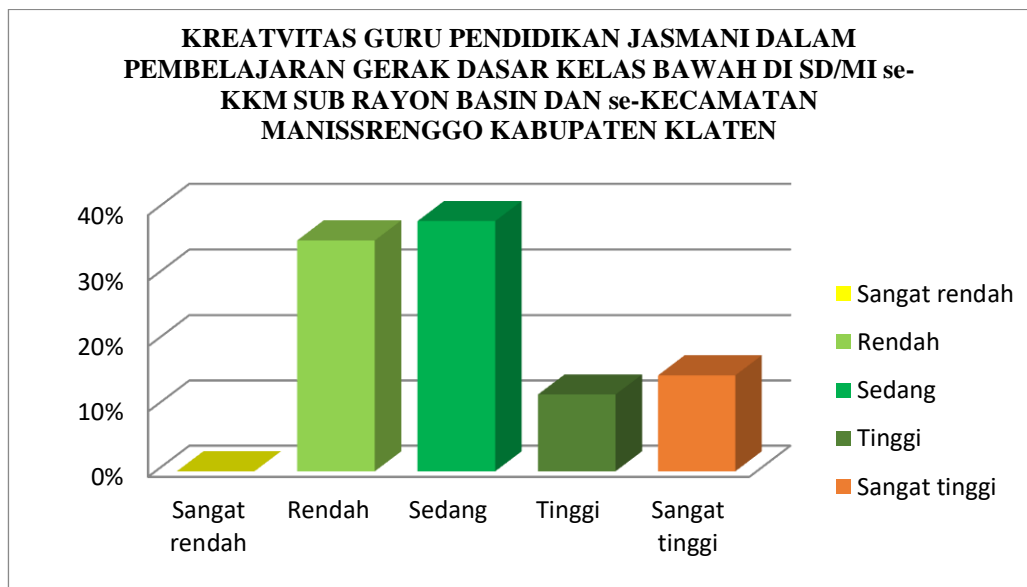
Statistik	
<i>N</i>	34
<i>Mean</i>	66,56
<i>Median</i>	64
<i>Mode</i>	60
<i>Standart deviasi</i>	7,12
<i>Minimum</i>	56
<i>Maximum</i>	80

Apabila di tampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten di sajikan pada table, sebagai berikut:

Tabel 7. Kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
Sangat rendah	$X < 55,88$	0	0%
Rendah	$55,88 < X \leq 63,00$	12	35%
Sedang	$63,00 < X \leq 70,12$	13	38%
Tinggi	$70,12 < X \leq 77,24$	4	12%
Sangat tinggi	$X > 77,24$	5	15%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 6 di atas, kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram batang Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa hasil kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0%, dengan kategori “Rendah” 35% (12 Guru), dengan Kategori “Sedang” sebesar 38% (13 Guru), dengan Kategori “Tinggi” sebesar 12% (4 Guru), dengan kategori “Sangat Tinggi” sebesar 15% (5 Guru).

C. Faktor Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) didapatkan skor terendah (*minimum*) 11, skor tertinggi (*maksimum*) 16, rerata (*mean*) 13,53, nilai tengah (*median*) 14, nilai yang

sering muncul (*mode*) 14, standard deviasi (SD) 1,48. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

Tabel 8. Kreativitas dalam faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)

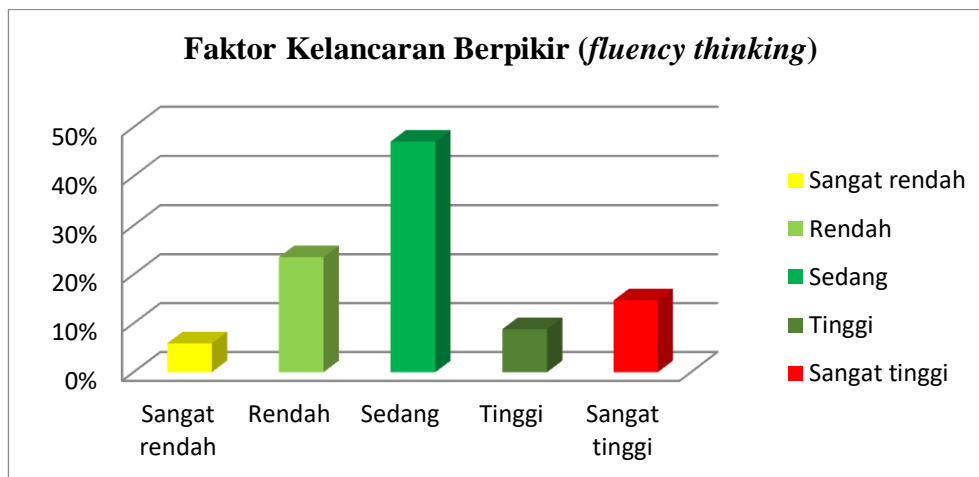
Statistik	
<i>N</i>	34
<i>Mean</i>	13,53
<i>Median</i>	14
<i>Mode</i>	14
<i>Standart deviasi</i>	1,48
<i>Minimum</i>	11
<i>Maximum</i>	16

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), disajikan pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 9. Faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
Sangat rendah	$X < 11,31$	2	6%
Rendah	$11,31 < X \leq 12,79$	8	24%
Sedang	$12,79 < X \leq 14,27$	16	47%
Tinggi	$14,27 < X \leq 15,75$	3	9%
Sangat tinggi	$X > 15,75$	5	15%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan norma penilaian table 8 tersebut, kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajarn gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yang berhubungan dengan pemebelajaran gerak dasar disajikan pada gambar, sebagai berikut:



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

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil dari kemampuan guru dalam kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) dalam pembelajaran gerak dasar didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 6% (2 Guru), dengan kategori “Rendah” sebesar 24% (8 Guru), dengan kategori “Sedang” sebesar 47% (16 Guru), dengan kategori “Tinggi” sebesar 9% (3 Guru), dengan kategori “Sangat Tinggi” sebesar 15% (5 Guru).

1. Faktor Keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), rerata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*mode*), standard deviasi (SD). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

**Tabel 10. Deskripsi statistik kreativitas faktor keluwesan berpikir
(flexibility of thinking)**

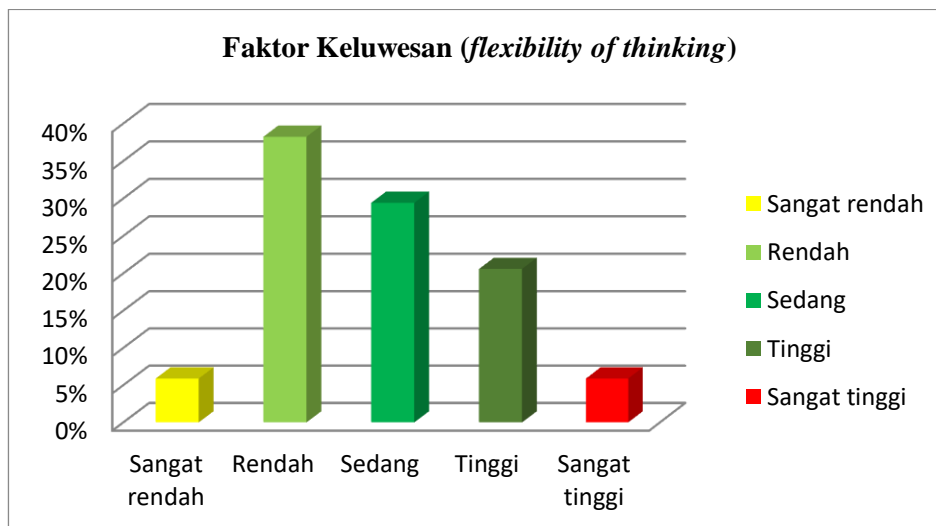
Statistik	
<i>N</i>	34
<i>Mean</i>	13,65
<i>Median</i>	14
<i>Mode</i>	14
<i>Standart deviasi</i>	1,28
<i>Minimum</i>	11
<i>Maximum</i>	16

Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor keluwesan (*flexibility of thinking*) dalam memecahkan masalah pada pembelajaran gerak dasar, disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*)

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
Sangat rendah	$X < 11,73$	2	6%
Rendah	$11,73 < X \leq 13,01$	13	38%
Sedang	$13,01 < X \leq 14,29$	10	29%
Tinggi	$14,29 < X \leq 15,56$	7	21%
Sangat tinggi	$X > 15,56$	2	6%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 10 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasara kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan MANissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor keluwesan berpikir dalam memproduksi berbagai hal untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran gerak dasar dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



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

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa keluwesan berpikir dalam memproduksi berbagai ide kreatif didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 6% (2 Guru), dengan kategori “Rendah” sebesar 38% (13 Guru), dengan Kategori “Sedang” sebesar 29% (10 Guru), dengan kategori “Tinggi” sebesar 21% (7 Guru), dengan kategori “Sangat Tinggi” sebesar 6% (2 Guru).

2. Faktor Elaborasi (*elaboration*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub rayon Basir dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor elaborasi (*Elaboration*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), rerata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*mode*), standard deviasi (SD). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik faktor elaborai (*elaboration*)

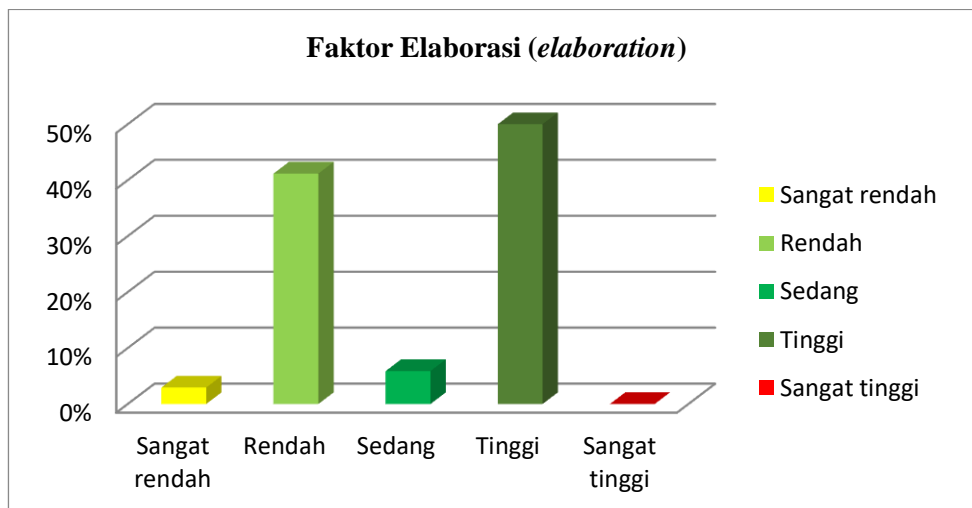
Statistik	
<i>N</i>	34
<i>Mean</i>	14,09
<i>Median</i>	15
<i>Mode</i>	16
<i>Standart deviasi</i>	1,71
<i>Minimum</i>	11
<i>Maximum</i>	16

Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor elaborasi (*Elaboration*) dalam menggunakan teknologi dan informasi terutama pada pembelajaran gerak dasar, disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Faktor elaborasi (*elaboration*)

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
Sangat rendah	$X < 11,52$	1	3%
Rendah	$11,52 < X \leq 13,23$	14	41%
Sedang	$13,23 < X \leq 14,94$	2	6%
Tinggi	$14,94 < X \leq 16,66$	17	50%
Sangat tinggi	$X > 16,66$	0	0%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 12 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasara kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor elaborasi kemampuan dalam menggunakan informasi dan teknologi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran gerak dasar dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram batang faktor elaboration (*elaboration*) dalam pembelajaran gerak dasar.

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa elaborasi dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 3% (1 Guru), kategori “Rendah” sebesar 41% (14 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 6% (2 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 50% (17 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 0% (0 Guru).

3. Faktor Orisinalitas (*originality*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub rayon Basir dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor orisinalitas (*Originality*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), rerata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*mode*), standard deviasi (*SD*). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik faktor orisinalitas (*originality*)

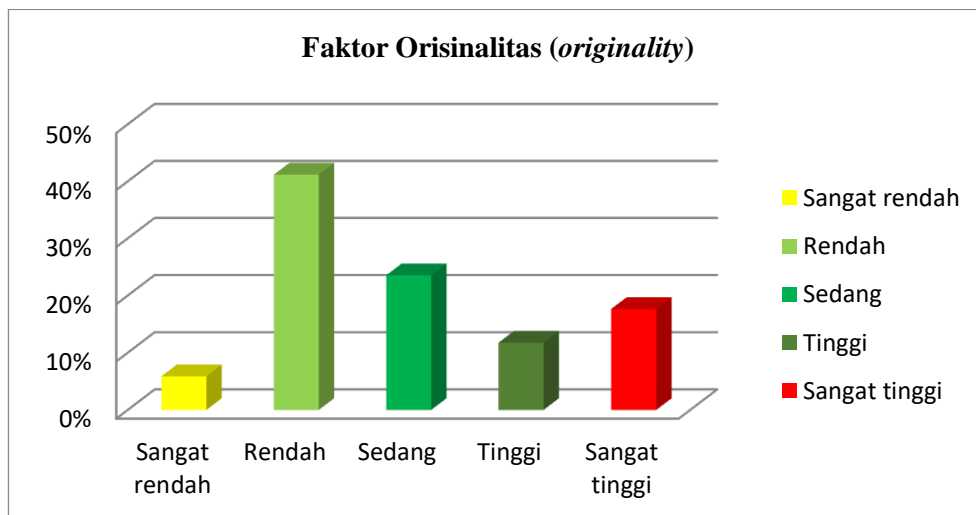
Statistik	
<i>N</i>	34
<i>Mean</i>	12,24
<i>Median</i>	12
<i>Mode</i>	11
<i>Standart deviasi</i>	2,35
<i>Minimum</i>	8
<i>Maximum</i>	16

Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor orisinalitas (*Originality*) dalam mengembangkan produk baru terutama pada pembelajaran gerak dasar, disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Faktor orisinalitas (*originality*)

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
Sangat rendah	$X < 8,71$	2	6%
Rendah	$8,71 < X \leq 11,06$	14	41%
Sedang	$11,06 < X \leq 13,41$	8	24%
Tinggi	$13,41 < X \leq 15,76$	4	12%
Sangat tinggi	$X > 15,76$	6	18%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 14 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasara kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten 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 gerak dasar

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa orisinalitas dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 6% (2 Guru), kategori “Rendah” sebesar 41% (14 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 24% (8 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 12% (4 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 18% (6 Guru).

4. Faktor Mengembangkan (*redefinition*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor mengembangkan (*Redefinition*) didapatkan skor terendah (*minimum*), skor tertinggi (*maksimum*), rerata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*mode*), standard deviasi (SD). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table, sebagai berikut:

Tabel 16. Deskriptif Statistik faktor mengembangkan (*redefinition*)

Statistik	
<i>N</i>	34
<i>Mean</i>	13,06
<i>Median</i>	13
<i>Mode</i>	12
<i>Standart deviasi</i>	1,72
<i>Minimum</i>	11
<i>Maximum</i>	16

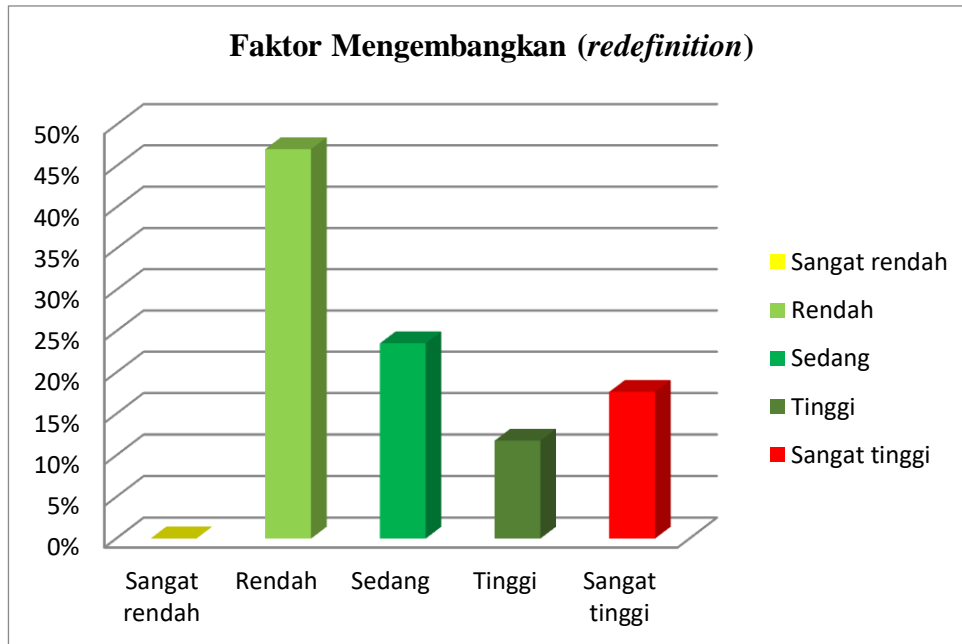
Apabila dalam bentuk norma penilaian, tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran terutama pada pembelajaran gerak dasar, disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Faktor mengembangkan (*redefinition*)

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
Sangat rendah	$X < 10,84$	0	0%
Rendah	$10,84 < X \leq 12,20$	16	47%
Sedang	$12,20 < X \leq 13,92$	8	24%
Tinggi	$13,92 < X \leq 15,64$	4	12%
Sangat tinggi	$X > 15,64$	6	18%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 16 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran gerak dasara kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berdasarkan faktor mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran terutama dalam pembelajaran gerak dasar untuk memecahkan

masalah dalam pembelajaran gerak dasar dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



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

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran didapatkan hasil pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 0% (0 Guru), kategori “Rendah” sebesar 47% (16 Guru), Kategori “Sedang” sebesar 24% (8 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 12% (4 Guru), kategori “Sangat Tinggi” sebesar 18% (6 Guru).

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten. Penelitian ini menggunakan kuesioner angket melalui *google form*. Setelah kuesioner *google form* dibuat maka kuesioner tersebut mengalami validasi dari ahli dan di uji cobakan untuk dapat menunjukkan hasil valid dan tidaknya setelah itu juga mendapatkan saran untuk susunan tulisannya diperbaiki. Teknik dalam pengambilan data dengan menggunakan kuesioner angket *google form* dan sampel yang digunakan adalah keseluruhan data yang masuk atau *total sampling*.

Menurut Momon Sudarma (2010:145) Kreativitas adalah sebuah kekuatan atau energy yang ada dalam individu. Energy ini menjadi dorongan bagi seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara memodifikasi pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang terbaik, selain itu dorongan energy juga dapat penemuan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu hal yang sudah ada, sesuatu yang baru itu berupa modifikasi, perbuatan atau suatu ide baru. Kreativitas guru pendidikan jasmani sangatlah penting dalam menyukkseskan kegiatan pembelajaran untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan dapat memodifikasi setiap kegiatan pembelajaran, dari hasil analisis dapat diketahui bahwa secara kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten pada kategori sedang 13 guru (38%), pada kategori tersebut merupakan frekuensi

terbanyak dari hasil penelitian kreativitas secara keseluruhan, dengan hasil analisis diatas dalam menciptakan kreativitas tidaklah mudah perlu adanya energy, strategi atau metode yang baik dalam setiap memodifikasi dan mendesain kegiatan pembelajaran yang baik dan berkualitas. Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaan pembelajaran guru pendidikan jasmani belum membuat perencanaan kegiatan pembelajaran yang matang dan setiap guru pendidikan jasmani mempunyai kreativitas yang berbeda-beda, apabila guru itu mampu melihat berbagai masalah yang ada dan mampu memecahkan masalah dalam setiap kegiatan pembelajaran maka akan dapat menciptakan kreativitas dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Slameto (2010:93) Karena pembelajaran pendidikan jasmani dipandang sebagai seni dan ilmu, guru dituntut harus memiliki kretaitivas dan menciptakan peserta didik menjadi aktif. Untuk dapat menciptakan kreativitas tidaklah mudah perlu adanya energy, strategi atau metode yang baik dalam setiap memodifikasi dan mendesain kegiatan pembelajaran yang baik dan berkualitas. Guru akan mengajar kreatif dan efektif bila selalu membuat perencanaan sebelum mengajar. Dengan persiapan mengajar guru akan mentap didepan kelas. Perencanaan yang matang akan menimbulkan banyak inisiatif dan daya kreatif guru waktu mengajar, dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik.

Menurut Wicaksono (2019: 96) faktor kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar terdiri atas berbagai faktor yaitu:

1. Faktor berpikir (*fluency of thinking*)

Hasil dari faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu kelancaran dalam menyampaikan banyak ide, dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas dan bukan kualitas. Guru pendidikan jasmani di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten dalam menyampaikan banyak ide dan menghasilkan gagasan yang produktif berada pada kategori sedang 16 orang guru (47%), dari 34 guru. Kemampuan guru dalam menyampaikan banyak ide dan menghasilkan gagasan dengan cepat dan produktif dalam pembelajaran gerak dasar termasuk dalam kategori sedang, hal ini disebabkan karena sebagian guru hanya menekankan kualitas bukan kuantitas dan setiap guru juga memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menyampaikan banyak ide, masih minimnya guru dalam meningkatkan pengetahuan, menciptakan inovasi dan memodifikasi pembelajaran agar materi pembelajaran gerak dapat tersajikan dengan kreatif.

2. faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*)

Hasil analisis faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) yaitu kemampuan kreativitas dalam memproduksi berbagai ide, memanfaatkan sarana dan prasarana dan mampu melihat masalah dengan sudut pandang yang berbeda untuk mencari alternative yang baik. Guru pendidikan jasmani di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten pada kategori rendah 13 orang guru (38%), dari 34 orang guru. Keluwesan berpikir

dalam mencari alternatif dan memproduksi banyak ide dalam pembelajaran yang baik dan menarik termasuk dalam kategori rendah, hal ini disebabkan kurangnya kemauan guru dalam mencari alternatif dan memproduksi banyak ide yang dapat menciptakan sesuatu yang baru, kemauan dari diri sendiri sangatlah penting dengan mencari solusinya, menciptakan ide yang kemudian dilanjutkan dengan menerapkan ide tersebut untuk memberikan pembelajaran gerak dasar yang kreatif.

3. faktor elaborasi (*elaboration*)

Hasil analisis faktor elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan dalam menggunakan macam-macam pendekatan berfikir dan kemampuan menggunakan informasi dan teknologi. Guru pendidikan jasmani di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten pada kategori tinggi 17 guru (50%), dari 34 guru. Hal ini disebabkan karena kemampuan menggunakan macam-macam pendekatan berfikir dan kemampuan menggunakan informasi dan teknologi termasuk dalam kategori tinggi, hal ini disebabkan guru pendidikan jasmani sebelum pelaksanaan pembelajaran gerak dasar selalu mencari solusi setiap kendala pembelajaran dan mencari berbagai sumber informasi baik dari buku, internet atau teman sejawat untuk memperkaya kemampuan dalam membuat pembelajaran gerak dasar yang kreatif.

4. Faktor orisinalitas (*originality*)

Hasil analisis faktor orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan dalam menyetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Guru pendidikan jasmani di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan

Manissrenggo Kabupaten Klaten berada pada kategori rendah 14 guru (41%), dari 34 guru. Hal ini disebabkan karena sebagian guru belum memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai yang ada disekolah untuk dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik, selain itu guru belum memaksimalkan kemampuan untuk mencetuskan berbagai gagasan dan mengembangkan berbagai produk yang tidak umum dalam setiap kegiatan pembelajaran gerak dasar seperti membuat pembelajaran dalam bentuk permainan atau juga bisa memasukan permainan tradisional dengan tujuan untuk melestarikan budaya, melatih kerjasama dan merangsang motorik peserta didik.

5. Hasil analisis faktor mengembangkan (*redefinition*)

Hasil analisis faktor mengembangkan (*redefinition*) yaitu kemampuan mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan sehingga tidak akan merasa jenuh. Guru pendidikan jasmani di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten berada pada kategori rendah 16 guru (24%), dari 34 guru. Hal ini disebabkan karenan setelah melakukan pengamatan dan mencari banyak informasi yang didapat dari buku, internet maupun dalam forum KKG kemauan guru masih kurang untuk mengembangkan suatu model pembelajaran dan permainan yang menarik sesuai kebutuhan disekolah sehingga guru pendidikan jasmani hanya beberapa guru yang sudah mampu mengembangkan berbagai model pembelajaran dan permainan yang kreatif serta mampu memperkaya dan mengembangkan suatau gagasan yang lebih menarik dalam setiap kegiatan pembelajaran gerak dasar.

E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dalam penelitian ini sudah diupayakan dengan maksimal, 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. Peneliti 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 penerapan *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 analisis data dan pembahasan tentang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kanupaten Klaten dapat diambil kesimpulan sebagai secara keseluruhan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo secara keseluruhan adalah berkategori sedang, yaitu dalam kategori sangat rendah sebesar (0%), kategori rendah 35% (12 Guru), kategori sedang sebesar 38% (13 Guru), kategori tinggi sebesar 12% (4 Guru), kategori sangat tinggi sebesar 15% (5 Guru).

Sedangkan secara perfaktorannya, sebagai berikut: (1) Faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) dalam pembelajaran gerak dasar didapatkan hasil pada kategori sedang 47% (16 orang guru), (2) Faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam memproduksi berbagai ide kreatif didapatkan hasil pada kategori Rendah 38% (13 orang guru), (3) Faktor elaborasi (*elaboration*) dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori Tinggi 50% (17 Orang guru), (4) Faktor orisinalitas (*originality*) dalam kemampuan menggunakan informasi dan teknologi didapatkan hasil pada kategori Rendah 41% (14 orang guru), (5) Faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran didapatkan hasil pada kategori Rendah 47% (16 orang guru).

B. Implikasi

Hasil penelitian ini berimplikasi praktis, terutama bagi pihak-pihak yang terkait dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten, diantaranya:

1. Hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi pihak sekolah terkait dengan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten 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 SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

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 pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.
2. Guru pendidikan jasmani mampu memahami langkah-langkah pembelajaran serta memanfaatkan berbagai teknologi dan informasi untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif meningkatkan pembelajaran gerak dasar.
3. Lembaga atau KKG SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo mengadakan pelatihan/*workshop* terkait dengan model pembelajaran guna dapat memaksimalkan dalam penerapan pembelajaran yang menarik dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2010. Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru, Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Amirullah, hari. 2011. Keterlaksanaan penjas dan olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jurnal pendidikan Indonesia. (Volume 8, Nomor 1, April 2011)
- Anas Sudijono. 2005. Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bakhtiar, Syahril. 2015. Merancang pembelajaran gerak dasar anak. Jakarta: UNP Press Padang.
- Ega Trisna Rahayu. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Faozan S. 2013. "Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Prembun Kabupaten Kebumen" (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Handhinito, Bagus. 2015. "Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Prembun Kabupaten Kebumen" (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan. Semarang (ID) : Universitas Negeri Semarang.
- Hanief, Yulingga Nanda & Sugito. 2015. Membentuk gerak dasar pada siswa Sekolah Dasar melalui permainan tradisional. 1(1): 60-66.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Surabaya: Unesa Universitas Press.
- Listyarini A. 2006. "Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola di Sekolah Menengah Pertama". 5(1): 34-35. Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Mahendra, Agus. 2015. Filsafat Pendidikan Jasmani: Dasar-dasar Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar. Bandung: CV. Bintang WarliArtika.
- Momon Sudarma. 2013. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Nugraha, Lesman, Mahendra, Agus, Herdiyana, Indra. 2018. Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui kerangka analisis gerak (*Movement Analysis Framework*).
- Oemar Hamalik. 2008. Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. 2009. Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Qomarrullah, Rif'iy. 2014. Model Aktivitas Belajar Gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Pendidikan Jasmani (Penelitian Pengembangan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar). *Indonesian Journal of Sport Science*. 1(1): 76-88.
- Rismayanthi, C. 2013. Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Pendidikan Jasmani Indonesia*. 9(1). 64-72.
- Sagirun N. 2010. Kreativitas Guru Penjas Dalam Menyikapi Sarana dan Prasarana Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Padureso Kebumen. Skripsi FIK UNY Yogyakarta.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rieneka cipta.
- Sugiyono. 2007. Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharmi Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharmi Arikunto. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Suwarni S. 2015. "Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Memodifikasi Sarana Prasarana Penjas di SD Negeri Se-Gugus Girikerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman" (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta (ID) : Universitas Negeri Yogyakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen.

Wicaksono, Galuh. 2019. "Kreativitas Guru Penjas Terhadap Proses Pembelajaran Penjas di Sekolah Menengah Pertama Negeri Se-Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen 2018". 5(2): 96.

Yani dan Asep Tiswara. 2013. Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Luxima.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Uji Coba Instrumen

STRAZ: IZIN UJI INSTRUMEN https://admi.eservice.uny.ac.id/surat-izin-cek-uji-instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 381168, ext. 530, 557, 0274-513806, Fax 0274-513092
Email: ik.uny.ac.id, fmail: humas_ik@uny.ac.id

Nomor : 102/UN34.16/T/2021 3 Maret 2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. : korwil kecamatan Kebonarum (Guru PJOK SD kecamatan Kebonarum)

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

Nama	: Mahamad Zaid Al Andri
NIM	: 17604224047
Program Studi	: Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Judul Tugas Akhir	: kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di Kori sidi rayo basin kabupaten klaron
Waktu Uji Instrumen	: 4 - 8 Maret 2021

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan Bidang Akademik,
Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19620815 200501 1 002

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

Lampiran 2. *Permohonan Expert Judgement*

SURAT PERMOHONAN

Hal : Persetujuan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bendel Angket Penelitian

Yth. Dr. Yudanto, M.Pd.

Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu dengan judul “Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basir dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten”, maka dengan ini saya mohon agar bapak berkenan ikut serta memberikan masukan terhadap instrument penelitian ini sebagai *Expert Judgement*. Masukan tersebut sangat membantu dalam penelitian yang akan saya laksanakan nantinya.

Demikian permohonan dari saya, besar harapan saya, semoga Bapak berkenan dengan penelitian ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

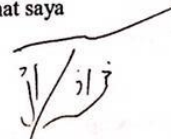
Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP 198107022005011001

Yogyakarta, 17 Maret 2020

Hormat saya



Muhammad Zaid Al Ardzi
NIM 17604224047

Lampiran 3. Validasi Instrumen

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,

Bapak Dr. Yudanto, M.Pd.

Dosen Prodi PGSD Penjas

Di Fakultas Ilmu Keolahragaan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi

NIM : 17604224047

Program Studi : PGSD Penjas

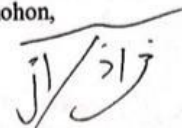
Judul TA : Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Kelas Bawah Di KKM Sub Rayon Basir Kabupaten Klaten

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TA yang telah saya susun, sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TA, (2) Kisi-kisi instrument penelitian TA, dan (3) Draft instrument penelitian TA.

Dengan demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 17 Maret 2021

Pemohon,



Muhammad Zaid Al Ardzi

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, M.Pd.

NIP : 198107022005011001

Menerangkan bahwa saudara:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi

NIM : 17604224042


Jurusan/Prodi : POR/PGSD Penjas

Judul : Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

Telah memenuhi syarat sebagai instrument penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 17 Maret 2020

Yang Memvalidasi


Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP 198107022005011001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, M.Pd
NIP : 198107022005011001
Jurusan : POR/PGSD Penjas

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi
NIM : 17604224047
Program Studi : POR/PGSD Penjas

Judul TA : Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampit.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Maret 2021

Validator,



Dr. Yudanto, M.Pd.

NIP. 198107022005011001

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-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: tik.uny.ac.id | e-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 532/UN34.16/P1.01.04/2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

16 Maret 2021

Yth. **KETUA KORWIL KECAMATAN MANISRENGGO (GURU PIJOK SD Se-Kecamatan Manisrenggo)**
Jl. Raya Manisrenggo Randukeling Tanjung Sari Manisrenggo Klaten

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

Nama : Muhammed Zaid Al Ardzi
NIM : 17604224047
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul tugas Akhir : KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR KELAS BAWAH SD/MI DI KKM SUB RAYON BASIN DAN Se-KECAMATAN MANISRENGGO KABUPATEN KLATEN
Waktu Penelitian : 17 - 27 Maret 2021

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

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

Dr. Yulik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 003

Lampiran 5. Surat 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@ik@uny.ac.id

Nomor : S20/UN34.16/P1.01.04/2021

10 Maret 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Ketua KKM Sub Rayon Basir
Jl. Deles Indah Km 2,5 Basir Kibonarum Klaten Jawa Tengah

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

Nama : Muhammad Zaid Al Arézi
NIM : 17604224047
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (IAS)
Judul Tugas Akhir : KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR KELAS BAWAJI DI KKM SUB RAYON BASIR
Waktu Penelitian : 15 - 29 Maret 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,

Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

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

Lampiran 6. Soal Instrumen Penelitian

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR KELAS BAWAH DI SD/MI se-KKM SUB RAYON BASIN DAN se-KECAMATAN MANISSRENGGO KABUPATEN KLATEN

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 (\checkmark) 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.
Jawaban yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berarti bagi peneliti, dengan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
I	Kelancaran Berpikir				
1.	Sebelum kegiatan pembelajaran saya merancang pembelajaran yang akan di sampaikan				
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				
4.*	Saya hanya memanfaatkan halaman sekolah setiap kegiatan pembelajaran gerak dasar				
II	Keluwesannya Berpikir				
5.	Saya selalu menggunakan metode pembelajaran gerak dasar yang bervariasi				
6.	Saya selalu membatasi menggunakan media pembelajaran yang membahayakan siswa				
7.*	Saya mengalami kesulitan dalam menciptakan variasi pembelajaran gerak dasar				
8.	Saya akan membuat peralatan yang belum tersedia disekolah untuk dijadikan media pembelajaran				
III	Elaborasi				
9.	Setiap masalah atau kendala yang timbul pada saat pembelajaran gerak dasar, 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 pembelajaran gerak dasar yang menarik dan baik				
11.	Saya selalu mengecek peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran				
12.*	Saya hanya menyiapkan materi untuk kegiatan praktek saja tanpa menyiapkan materi untuk kegiatan pembelajaran teori				

IV	Orisinalitas			
13.	Saya selalu memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik			
14.	Saya selalu berkreasi untuk menciptakan media pembelajaran yang belum tersedia disekolah			
15.	Saya selalu membuat media pembelajaran untuk kegiatan teori maupun praktek			
16.*	Saya belum maksimal dalam memanfaatkan media disekitar tempat praktek			
V	Mengembangkan			
17.	Untuk menarik minat peserta didik saya akan mengembangkan model permainan yang menarik dalam pembelajaran gerak dasar			
18.	Saya akan mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan permainan dan peralatan yang semenarik mungkin			
19.	Saya selalu menciptakan berbagai alat dan media pembelajaran gerak dasar di era digital sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
20.	Saya lebih suka mengajar dengan menggunakan peralatan dan media seadanya			

Item yang bertanda bintang (*) termasuk item negative (*unfavourable*)

Lampiran 7. Data Hasil Uji Coba Instrumen

	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	JUMLAH	
1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	53	
2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	2	3	3	3	3	59	
3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	73	
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	77	
5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	67	
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
7	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	78	
9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	75	
10	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	71	
RHITUNG	0,774	0,823	0,700	0,716	0,676	0,760	0,708	0,646	0,636	0,725	0,644	0,790	0,725	0,725	0,823	0,650	0,882	0,857	0,814	0,673		
RTABEL	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	
	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	JUMLAH
1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	53
2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	2	3	3	3	3	59
3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	73
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	77
5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	67
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
7	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	78
9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	75
10	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	71
Varians Butir	0,27	0,27	0,27	0,49	0,27	0,5	0,28	0,27	0,28	0,23	0,49	0,99	0,23	0,23	0,27	0,68	0,23	0,49	0,50	0,23	7,46

k (JUMLAH SOAL)	20		
k/k-1	1,0526		
ZIGMA	0,0105		
1-ZIGMA	0,9895		
RAC	1,042	RELIABEL	
NILAI ALPHA CRON	>0,60		

Lampiran 8. Hasil Penelitian

Nama dan asal sekolah	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	JML	KATEGORI
(ardzi) 1 MIM Ahmad Dahlan	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	62	Rendah
(Fauzi) 2 MIM Basin	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	62	Rendah
(Badriah) 3 MI Takasus	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	63	Sedang
(Ramti) 4 MI Takasus	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	64	Sedang
(listia) 5 MIM Taskombang	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	74	Tinggi
(Fajrin) 6 MI Hidayatul	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	64	Sedang
(Kholid) 7 MIM Basin	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	69	Sedang
(Rifa'i) 8 MIM Basin	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	3	1	69	Sedang
(Assanni) 9 MIM Sukorini	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	2	2	3	3	2	3	63	Sedang
(Dian) 10 MI Madina	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	60	Rendah
(Sarno) 11 MI Radatul	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58	Rendah
(Taufik) 12 MI Maarif	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	60	Rendah
(Andi) 13MIM Tangkisan	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	71	Tinggi
(Afif) 14 MI Darussalam	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	3	3	2	3	62	Rendah
(Badrun) 15 MIM Kranggan	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	60	Rendah

Nama dan asal sekolah	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	JML	KATEGORI	
(Dwi) 16 MI Sukroini	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	2	2	2	2	4	3	3	3	59	Rendah	
(Harsono) 17 SD 2 Nagsri	4	1	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	56	Rendah	
(Akwalia) 18 SD N 2 Sukorini	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66	Sedang	
(Markuat) 19 SD N 1 Solodiran	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	60	Rendah	
(Ambarwati) 20 SD N 2 leses	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	58	Rendah	
(Khasanah) 21 MIM Kranggan	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	60	Rendah	
(Wahyu) 22 SD N 1 Nagsri	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	4	4	4	2	4	69	Sedang
(Ikwan) 23 ngemplak	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	Sangat Tinggi	
(Tri) 24 SD N 2 Sukorini	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	64	Sedang	
(Winarto) 25 SD N 2 Borangan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Sangat Tinggi	
(Ngatinem) 26 SD N 1 Nagsri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Sangat Tinggi	
(Fitri) 27 SD N 2 Barukan	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	68	Sedang	
(Bambang) 28 SD N Tanjung Sari	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	76	Tinggi	
(Sugiyono) 29 SD N 2 Taskombang	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	63	Sedang	

Nama dan asal sekolah	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	JML	KATEGORI	
(Siti) 30 SD N Kranggan	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	Sangat Tinggi
(Teguh) 31 SD N 1 Kepurun	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	66	Sedang
(Fikal) 32 SD N 3 Taskombang	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	Sangat Tinggi
(Suprpto) 33 MIM Ahmad Dahlan	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	72	Tinggi
(Triyanto) 34 MIM Basin	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	69	Sedang
																						2263	

Lampiran 9. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Muhammad Zaid Al Ardzi
NIM : 17604224097
Program Studi : PGSD Penjjas
Jurusan : POR
Pembimbing : Dr. Yudianto, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	4 Februari 2021	Bab I Latar Belakang, Rumusan Masalah	JH
2.	8 Februari 2021	Bab I Pendahuluan, Tata tulis	JH
3.	11 Februari 2021	Bab II Kajian teori tentang Kreativitas	JH
4.	23 Februari 2021	Bab III Metode Penelitian	JH
5.	1 Maret 2021	Kisi-Kisi Penelitian dan Instrumen	JH
6.	9 Maret 2021	Kisi-kisi Penelitian dan Instrumen	JH
7.	21 Maret 2021	Bimbingan hasil uji coba Instrumen	JH
8.	30 Maret 2021	Bimbingan Hasil Penelitian	JH
9.	5 April 2021	Hasil Penelitian data dan Pembahasan	JH
10.	13 April 2021	Bimbingan Bab 1-5 dan	JH
11.	19 April 2021	Bab 4,5 tata tulis Pembahasan dan Kesimpulan	JH
12.	3 Mei 2021	Bab 4 Pembahasan dan Kesimpulan	JH

Mengetahui
Koord.Prodi PGSD-Penjjas


Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001