

**KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM
PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI *COVID-19***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Krisna Riyadi Bayu Faizal
NIM 17601244030

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI *COVID-19*

Disusun Oleh:

KrisnaRiyadi Bayu Faizal

NIM 17601244030

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

Tanggal, Agustus 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.,AIFO.
NIP. 196107311990011001



Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP.198107022005011001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Krisna Riyadi Bayu Faizal

NIM : 17601244030

Program Studi : PJKR

Judul TAS : Kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul
dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi
covid-19

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, Agustus 2021
Yang menyatakan



Krisna Riyadi Bayu Faizal
NIM. 17601244030

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI *COVID-19*




Disusun Oleh:

Krisna Riyadi Bayu Faizal
NIM 17601244030

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada tanggal 8 September 2021



TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Yudanto, M.Pd. Ketua Penguji		22/09/2021
Danang Pujo Broto, S.Pd., M.Or. Sekretaris Penguji		21/09/2021
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Penguji Utama		24/09/2021

Yogyakarta, 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan




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

MOTTO

Tidak ada kegagalan jika kamu terus berusaha, kegagalan akan datang saat kamu berhenti berusaha

(Krisna Riyadi Bayu Faizal)

Semua orang itu jenius jika anda bisa menilainya. Tetapi jika anda menilai ikan dengan kemampuannya untuk memanjat pohon, percayalah itu adalah bodoh

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah mempermudah usaha saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu skripsi ini juga saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Bapak Suwarno dan Ibu Darwati yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan doa disetiap langkah saya. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada teman-teman dan saudara saya yang selalu memberikan semangat dan dorongan hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI *COVID-19*

Oleh:

Krisna Riyadi Bayu Faizal

NIM 17601244030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas guru PJOK tingkat SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul yang berjumlah 40 orang, sedangkan sampel yang digunakan menggunakan semua populasi yang ada atau *total sampling* yang berjumlah 40 orang guru. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner *google form*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* dengan kategori “sangat rendah” sebesar 8% (3 guru), dengan kategori “rendah” sebesar 40% (16 guru), dengan kategori “sedang” sebesar 23% (9 guru), kategori “tinggi” sebesar 25% (10 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 5% (2 guru).

Kata kunci: *guru PJOK SMA se-Kabupaten bantul, pembelajaran bola voli, covid-19*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan tak lepas dari bantuan dan kerjasama pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Yudanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing TAS yang telah memberikan semangat, dorongan dan bimbingannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Penguji dan sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M. Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Ketua MGMP mata pelajaran pendidikan jasmani tingkat SMA se-Kabupaten Bantul yang telah memberikan ijin dan bantuan pada saat pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Guru pendidikan jasmani tingkat SMA se-Kabupaten Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak diatas menjad 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, Agustus 2021
Penulis,



Krisna Riyadi Bayu Faizal
NIM. 17601244030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Kreativitas.....	8
a. Pengertian Kreativitas	8
b. Ciri-Ciri Kreativitas	10
c. Faktor-Faktor Kreativitas Guru PJOK	12
2. Hakikat PJOK.....	14
3. Hakikat Guru PJOK.....	16
4. Hakikat Mengajar dan Pembelajaran	19
a. Pengertian Mengajar	19
b. Pengertian Pembelajaran.....	19
5. COVID-19.....	21
6. Pembelajaran Voli SMA Kabupaten Bantul	22
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	25

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	27
B. Devinisi Operasional Variabel	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
D. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data.....	28
E. Validitas dan Reliabilitas	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Kreativitas Guru Pendidikan jasmani Secara Keseluruhan.....	41
2. Faktor Kelancaran Berpikir (<i>fluency of thinking</i>).....	43
3. Faktor Keluwesan Berpikir (<i>flexibility of thinking</i>).....	45
4. Faktor Elaborasi (<i>elaboration</i>)	48
5. Faktor Orisinalitas (<i>originality</i>).....	50
6. Faktor Mengembangkan (<i>redefinition</i>).....	53
B. Pembahasan.....	55
C. Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Implikasi	63
C. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	68

Daftar Gambar

Gambar 1.	Bagan kerangka berpikir	26
Gambar 2.	Diagram Batang Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi <i>covid-19</i>	43
Gambar 3.	Diagram batang faktor kelancaran berpikir	45
Gambar 4.	Diagram batang faktor keluwesan berpikir	47
Gambar 5.	Diagram batang faktor elaborasi.....	50
Gambar 6.	Diagram batang faktor orisinalitas.....	52
Gambar 7.	Diagram batang faktor mengembangkan	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ruang Lingkup PJOK Pembelajaran Bola Voli Kelas X	14
Tabel 2. Ruang Lingkup PJOK Pembelajaran Bola Voli Kelas XI	15
Tabel 3. Ruang Lingkup PJOK Pembelajaran Bola Voli Kelas XII.....	16
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Penelitian	31
Tabel 5. Bobot Skor	32
Tabel 6. Data Uji Validitas Instrumen	34
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas	36
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	37
Tabel 9. Interval dan Kategori.....	40
Tabel 10. Deskriptif statistik kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi <i>covid-19</i>	42
Tabel 11. Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi	42
Tabel 12. Kreativitas berdasarkan faktor kelancaran berpikir (<i>fluency of thinkng</i>).....	44
Tabel 13. Faktor kelancaran berpikir (<i>fluency of thinking</i>).....	44
Tabel 14. Kreativitas berdasarkan faktor keluwesan berpikir (<i>flexibility of thinkng</i>).....	46
Tabel 15. Faktor keluwesan berpikir (<i>flexibility of thinking</i>).....	47
Tabel 16. Kreativitas berdasarkan faktor elaborasi (<i>elaboration</i>)	48
Tabel 17. Faktor elaborasi (<i>elaboration</i>).....	49
Tabel 18. Kreativitas berdasarkan faktor orisinalitas (<i>originality</i>).....	51
Tabel 19. Faktor orisinalitas (<i>originality</i>)	51
Tabel 20. Kreativitas berdasarkan faktor mengembangkan (<i>redefinition</i>).....	53
Tabel 21. Faktor mengembangkan (<i>redefinition</i>).....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	69
Lampiran 2. Surat Ijin Uji Coba Instrumen	70
Lampiran 3. Surat Balasan Bukti Penelitian.....	71
Lampiran 4. Surat Balasan Bukti Uji Coba Instrumen.....	72
Lampiran 5. Soal Instrumen Penelitian	73
Lampiran 6. Hasil Uji Coba Instrumen	78
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas	79
Lampiran 8. Hasil Penelitian	80
Lampiran 8. Bukti Pengisian Angket	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk memajukan sebuah bangsa dan memperluas ilmu pengetahuan bagi seseorang yang menerima pendidikan dengan baik. Dengan pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda masa depan yang kelak dapat meneruskan pembangunan atau memudahkan apa yang di cita-citakan, serta mendorong untuk selalu berpikir kritis, dinamis, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan itu sendiri harus mampu mencetak sumber daya manusia yang berkompeten yang mampu bersaing di era serba *modern* seperti saat ini. Tidak hanya kompetensi yang diandalkan dengan pendidikan juga harus mampu membangun sikap, ketrampilan dan pengetahuan agar berguna di masa yang akan datang.

Seperti yang telah di tuliskan menurut UUD RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 1 yang pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada saat ini dunia sedang digemparkan dengan virus baru bernama *Corona Virus Disease* atau lebih dikenal dengan virus *Covid-19*. *Covid-19*

hampir mewabah di seluruh dunia termasuk Indonesia yang dampaknya mempengaruhi berbagai bidang termasuk pendidikan. Maka dari itu dunia pendidikan menghadapi masalah yang cukup serius. Penyebaran virus yang sangat pesat menyebabkan penyelenggaraan proses pendidikan di semua jenjang terkendala. Kegiatan pendidikan yang harusnya dilakukan dengan tatap muka harus digantikan dengan pembelajaran *online*.

Menanggapi peristiwa ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan kegiatan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh guna memutus rantai penyebaran virus *Covid-19*. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi berbasis internet untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian siswa mampu belajar kapan saja dan dimana saja. Siswa berkomunikasi dengan guru dapat melalui *whatsapp group*, *google meet*, *zoom*, *telepon*, dan berbagai fitur atau platform lainnya. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Nakayama M, Yamamoto H (2007: 200).

Di dalam pelaksanaannya yang lebih di dominasi dengan praktik dibanding dengan teori, sehingga dalam pelaksanaannya mendorong siswa untuk lebih bersikap disiplin dan bertanggung jawab. Sejalan dengan itu maka hakikat pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi Qomarrullah (2014: 78). Bagi seorang guru PJOK yang tidak memiliki tingkat kreativitas tinggi akan lebih

sulit dalam menyampaikan materi pembelajaran dibandingkan mata pelajaran lainnya yang lebih banyak menggunakan teori. Disisi lain dalam survey yang dilakukan terdapat sebagian guru hanya memberikan materi atau penugasan melalui media sosial tanpa memperhatikan peserta didik, seperti melakukan pembelajaran dengan *zoom* atau *google meet* untuk memantau langsung tingkat pemahaman dari siswa itu sendiri. Maka dari itu kreativitas guru sangat penting karena pada masa saat ini, tenaga pendidik harus pintar-pintar memilih media dan cara penyampaiannya agar sasaran dan tujuannya tepat. Guru yang kreatif selalu mencari bagaimana cara agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang direncanakan sebagaimana mestinya. Namun disisi lain masih terdapat tenaga pendidik yang hanya sekedar menyampaikan materi tanpa memperhatikan keefektifan dari cara yang dilakukan. Selain itu berbagai keterbatasan pembelajaran daring sering ditemui seperti kendala sinyal yang kurang stabil, kemampuan operasional pada fitur-fitur *online*, dan sistem eror pada aplikasi yang digunakan karena terlalu banyak diakses.

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 perbuatan, tingkah laku, suatu bangunan, hasil-hasil kesusasteraan, dan lain-lain. Sedangkan, menurut 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.

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang menurut Sagirun N (2010: 7) adalah sebagai berikut: Mempunyai kemampuan untuk menciptakan ide-ide sebagai upaya pemecahan masalah dalam pendidikan jasmani. Guru membuat atau memodifikasi alat, perkakas dan fasilitas dengan memanfaatkan alat dan bahan di sekitar. Yang kedua terbuka dalam berbagai hal baru dalam pendidikan jasmani. Guru selalu mengikuti perkembangan pendidikan jasmani melalui media elektronik atau berbagai media lainnya. Yang ketiga mempunyai kemampuan untuk 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.

Dari berbagai faktor dan permasalahan yang ada di atas maka terdapat berbagai hal dasar yang perlu dimiliki oleh guru untuk menunjang kreativitas dalam pembelajaran daring seperti saat ini diantaranya 1) Mengetahui lebih banyak fungsi teknologi yang ada saat ini sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa. 2) Lebih memanfaatkan media untuk menunjang proses pembelajaran daring agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang disampaikan. 3) Lebih selektif dalam pemberian tugas dan penyampaian materi untuk menghindari pembelajaran yang kurang efektif juga agar tujuan dari pemberian materi dapat sesuai dengan rencana sebelumnya.

Di dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK khususnya permainan bola voli yang penyampaian materinya lebih mengarah pada praktik harus dilakukan secara daring karena kondisi pandemi pada saat ini. Oleh karena itu kreativitas guru yang

mengajar secara daring sangat penting termasuk guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul agar materi yang seharusnya dilakukan dengan praktik langsung di lapangan tetap tercapai walaupun dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh. Tenaga pendidik harus pintar-pintar memberikan materi dan penugasan agar setiap siswa mampu memahami materi yang diberikan dan tidak ada manipulasi saat pengumpulan tugas walaupun tidak ada pengawasan langsung dari guru itu sendiri.

Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam judul penelitian ” Kreativitas Guru PJOK SMA Se-Kabupaten Bantul Dalam Pembelajaran Bola Voli Di Masa Pandemi *Covid-19*” yang diharapkan berbagai kreativitas guru dapat menjadi inspirasi bagi calon tenaga pendidik di masa yang akan datang.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru PJOK dalam kegiatan pembelajaran daring khususnya bola voli masih kurang memodifikasi pembelajaran dan menciptakan ide-ide baru dalam melaksanakan pembelajarannya.
2. Penyampaian materi pembelajaran PJOK khususnya permainan bola voli yang dilakukan secara daring masih kurang sesuai yang berakibat peserta didik sulit untuk memahaminya.

3. Variasi pembelajaran daring khususnya mata pelajaran PJOK di Kabupaten Bantul masih tergolong kurang, dimana guru hanya memberikan materi atau link video tanpa memperhatikan anak didiknya.
4. Belum mengetahui seberapa tinggi kreativitas guru PJOK dalam menghadapi pembelajaran daring seperti saat ini.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti mebatasi masalah pada Kreativitas Guru PJOK SMA Se-Kabupaten Bantul Dalam Pembelajaran Bola Voli Di Masa Pandemi *Covid-19*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Seberapa tinggi kreativitas guru PJOK se-Kabupaten Bantul dalam mengajar pembelajaran bola voli pada masa pandemi *covid-19?*”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam mengajar pembelajaranbola voli di masa pandemi *Covid-19*.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan terdapat berbagai manfaat yang dapat diambil dari peneitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mengajar mata pelajaran PJOK tingkat SMA khususnya permainan bola voli pada masa pandemi *Covid-19* di Kabupaten Bantul.
 - b. Menjadi masukan bagi guru agar dapat lebih mengembangkan kreativitas saat mengajar PJOK di masa pandemi *Covid-19* saat ini.
2. Manfaat praktis
 - a. Dapat digunakan sebagai masukan atau inspirasi bagi calon tenaga pendidik untuk lebih kreatif dalam mengajar pembelajaran PJOK khususnya bola voli secara daring.
 - b. Menjadi referensi untuk penyampaian materi permainan bola voli agar materi yang disampaikan dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Hampir setiap individu dituntut untuk menciptakan hal baru atau kebiasaan baru khususnya pada masa pandemi *Covid-19* seperti saat ini. Tujuannya agar hal itu dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Oleh karena itu pada masa saat ini masyarakat harus sekreatif mungkin dalam menjalankan berbagai aspek kehidupan agar mencapai kehidupan yang lebih baik.

Berikut berbagai pengertian/devinisi kreativitas menurut para ahli, Menurut Talajan (2012: 11) kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptakan secara mekanik. Kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru, baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya maupun secara relatif baru bagi individunya sendiri walaupun orang lain telah menemukan atau memproduksi sebelumnya.

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 perbuatan, tingkah laku, suatu bangunan, hasil-hasil kesusasteraan, dan lain-lain.

Baron & Harrington yang dikutip oleh Talajan (2012: 13) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau suatu kelompok, produk-produk kreatif tercipta. Produk itu sendiri sangat bervariasi, mulai dari penemuan mekanis, proses kimia baru, solusi baru atau pernyataan baru mengenai sesuatu masalah dalam matematika dan ilmu pengetahuan, komposisi musik yang segar, puisi, cerita pendek atau novel yang menggugah yang belum pernah ditulis sebelumnya, lukisan dengan sudut pandang atau gaya tarikan yang baru, seni lukis, seni patung atau fotografi yang belum ada sebelumnya, sampai dengan terobosan aturan hukum, agama, pandangan filsafat atau pola perilaku baru.

Menurut Sugihartono (2012: 14) kreativitas merupakan salah satu kemampuan mental yang unik pada manusia. Kreativitas sering melibatkan kemampuan berfikir. Orang yang kreatif dan dalam berfikir mampu memandang sesuatu dari sudut pandang yang baru, dan dapat menyelesaikan masalah yang berbeda dari orang pada umumnya. Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda. Potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong, baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam individu sendiri.

Dari berbagai pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan suatu hal seperti produk, komposisi, atau gagasan yang baru agar semua hal yang dilakukan menjadi lebih efisien dengan mengedepankan tujuan yang telah direncanakan agar semua tercapai seseuai rencana.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Orang yang kreatif selalu memiliki rasa ingin tahu dan memiliki niat tinggi untuk menciptakan gagasan atau hal-hal baru yang membuat suatu kegiatan menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Agung (2010: 69-79) ciri-ciri guru kreatif adalah :

- 1) Mampu menciptakan ide baru. Guru dapat menemukan sebuah ide baru yang dapat bermanfaat bagi peserta didik.
- 2) Tampil beda. Sesuatu yang baru dimana belum pernah dipikirkan atau dilakukan oleh guru-guru yang lain.
- 3) Fleksibel. Guru tidak kaku tetapi mempunyai prinsip dan memahami karakter peserta didik, memahami gaya belajar peserta didik dan memahami apa yang diharapkan oleh peserta didik.
- 4) Mudah bergaul. Guru tidak boleh terlalu menjaga gengsi karena akan membuat peserta didik enggan dan takut mendekati. Guru hendaklah menempatkan peserta didik dihati kita sebagai teman dan sahabat, dengan begitu akan lebih dekat dan merasa bahwa kita lebih bersahabat.
- 5) Menyenangkan. Peserta didik pasti suka dengan guru yang menyenangkan dan memiliki selera humor tapi tidak berlebihan dan tidak kurang, sehingga pembelajaran tidak akan terlalu tegang.
- 6) Suka melakukan eksperimen. Guru suka melakukan eksperimen atau uji coba metode pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuannya menjadi seorang guru.

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

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

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan ciri-ciri orang kreatif secara garis besar adalah memiliki kemampuan untuk melihat dan mengidentifikasi masalah yang ada, memiliki gagasan untuk memecahkan masalah, mampu menciptakan ide-ide baru, mencoba atau bereksperimen dengan metode pembelajaran baru dan terbuka pada hal-hal baru dan mampu menerima dengan baik masukan dari luar.

c. Faktor-faktor Kreativitas Guru PJOK

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 beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah ketrampilan dalam melihat atau mengidentifikasi suatu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda sehingga mampu menciptakan ide-ide atau gagasan baru dalam upaya untuk memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Menurut Sismadiyanto (2008: 119) Penjasorkes merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Menurut Karmini (2009: 21) ditetapkannya Penjasorkes dan olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah telah membuktikan pentingnya Penjasorkes dan olahraga diajarkan mulai tingkat SD hingga SLTA. Menurut Mulyaningsih (2009: 82) Penjasorkes mempunyai tujuan menyangkut tujuan fisik, sosial, mental, emosional, dan rekreasi.

Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut standar kompetensi dan kompetensi dasar meliputi berbagai aspek sebagai berikut:

Tabel 1. Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pembelajaran bola voli kelas X

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR

3.1	Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik*	4.1	Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik*
-----	--	-----	--

Tabel 2. Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pembelajaran bola voli kelas XI

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)		KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah		4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	
KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*	4.1	Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*

Tabel 3. Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pembelajaran bola voli kelas XII

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)		KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah		4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	
KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Merancang pola penyerangan dan pertahanan salah satu permainan bola besar*	4.1	Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan salah satu permainan bola besar*

3. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Menurut Suryabrata (2005: 8-9) secara khusus tugas guru pendidikan jasmani yaitu :

a. Sebagai pengajar

Guru pendidikan jasmani sebagai pengajar tugasnya adalah lebih banyak memberikan ilmu pengetahuan yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah kognitif peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga/ aktivitas

di alam terbuka para peserta didik mendapatkan banyak pengetahuan bagaimana hakikat masing-masing materi.

b. Sebagai pendidik

Guru pendidikan jasmani sebagai pendidik tugasnya adalah lebih banyak memberikan dan menanamkan sikap atau afektif ke peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik ditanamkan sikap, agar benar-benar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dengan unsur-unsur sikap: tanggungjawab, jujur, menghargai orang lain, ikut berpartisipasi, rajin belajar, rajin hadir, dan lain-lain.

c. Sebagai pelatih

Guru pendidikan jasmani sebagai pelatih tugasnya adalah lebih banyak memberikan keterampilan dan fisik yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah fisik dan psikomotor peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik mempunyai fisik dan keterampilan gerak yang baik.

d. Sebagai pembimbing

Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing tugasnya adalah lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik pada tambahan kemampuan para peserta didiknya. Sebagai contoh: membimbing baris berbaris, petugas upacara,

mengelola UKS, mengelola koperasi, kegiatan pecinta alam, dan juga membimbing peserta didik yang memiliki masalah atau khusus.

Menurut Suryabrata (2001: 30) dalam pengelolaan kelas, guru pendidikan jasmani yang efektif dan efisien jika:

- a. Guru tidak mudah marah
- b. Guru memberikan penghargaan dan pujian kepada siswa
- c. Guru berperilaku yang mantap
- d. Waktu untuk pengelolaan kelas tidak banyak
- e. Kelas teratur dan tertib
- f. Kegiatan bersifat akademis
- g. Guru kreatif dan hemat tenaga
- h. Guru aktif dan kreatif
- i. Tugas siswa selalu terpantau

Dari pendapat seorang ahli yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah seseorang profesional yang dapat menempatkan dirinya dalam berbagai aspek dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, disamping itu guru PJOK juga harus memiliki berbagai kemampuan dasar setiap cabang olahraga yang sesuai dengan materi yang ada di sekolah dan sesuai juga dengan kurikulum yang diterapkan pada saat itu.

4. Hakikat Mengajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Mengajar

Menurut Sagala (2012: 9) mengajar adalah membantu (mencoba membantu) seseorang untuk mempelajari sesuatu dan apa yang dibutuhkan dalam belajar itu tidak ada kontribusinya terhadap pendidikan orang yang belajar. Artinya mengajar pada hakekatnya suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa belajar.

Kemudian pengertian yang lebih luas menurut Sardiman (2012: 48), mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik- baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Atau dikatakan, mengajar sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Kondisi itu diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan anak secara optimal baik jasmani maupun rohani, baik fisik maupun mental. Pengertian mengajar seperti ini memberikan petunjuk bahwa fungsi pokok dalam mengajar itu adalah menyediakan pembelajaran yang kondusif dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah.

b. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata “instruction” yang sering digunakan di dunia pendidikan Amerika Serikat. Istiah ini cenderung dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-wholistik dimana siswa sebagai sumber dari kegiatan. Menurut Trianto (2009: 17), pembelajaran adalah usaha seorang guru untuk mengarahkan

interaksi siswanya dengan sumber belajar (membelajarkan siswanya) untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Sagala (2012: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Menurut Sanjaya (2005: 79), terdapat beberapa karakteristik dalam istilah pembelajaran yaitu pembelajaran berarti membelajarkan siswa yang berlangsung dimana saja serta berorientasi pada pencapaian tujuan. Proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja, dengan kata lain bahwa siswa dapat memanfaatkan berbagai tempat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan sifat materi pelajaran.

Kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari pencapaian siswa yang telah menguasai materi pelajaran namun diukur dari pencapaian siswa yang telah melakukan proses belajar. Artinya, sejauh mana materi pelajaran yang dikuasai siswa dapat membentuk pola perilaku siswa itu sendiri. Guru berperan dalam membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar, hal ini lah yang disebut student oriented.

Menurut Trianto (2009: 20), keefektifan pembelajaran adalah suatu hasil yang didapat setelah pelaksanaan proses pembelajaran. Efisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses pembelajaran yang baik adalah segala daya upaya guru

untuk membantu siswanya agar mampu belajar dengan lebih baik. Suatu pembelajaran dikatakan efektif bila memenuhi persyaratan utama seperti mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, memprioritaskan ketetapan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar), perilaku siswa dalam melaksanakan tugas cenderung tinggi, serta perbandingan waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM.

Dari berbagai teori yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dan mengajar adalah dua istilah dan kegiatan yang bisa dibilang tidak dapat dipisahkan. Dimana dalam proses pembelajaran sendiri terdapat seseorang individu atau lebih sebagai fasilitator yang berperan mengajarkan sesuatu yang baru atau sesuatu yang belum diketahui oleh individu lainnya.

5. Covid-19

Coronavirus adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis coronavirus yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS).

Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19) adalah jenis baru sebelumnya belum pernah teridentifikasi pada tubuh manusia. Terdapat berbagai tanda atau gejala seseorang yang terinfeksi virus *corona* antara lain batuk dan flu, hilangnya indera perasa, suhu tubuh naik dan gangguan pernapasan. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Yurianto, Ahmad (2020).

Menurut WHO (2020) *Covid-19* adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. *Covid-19* ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia.

Pnyebaran virus *Covid-19* yang sangat pesat berpengaruh terhadap berbagai aspek termasuk ekonomi dan pendidikan. Guna menekan tingkat penyebaran virus Corona pemerintah menerapkan sejumlah kebijakan diantaranya membatasi kegiatan yang menimbulkan perkumpulan dalam jumlah banyak ataupun sedikit termasuk bekerja dan kegiatan pendidikan. Keadaan ini mengakibatkan pemerintah mengambil kebijakan untuk meliburkan seluruh aktivitas pendidikan dan menghadirkan alternatif proses pembelajaran lainnya. Melalui Surat Edaran nomor 3 tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Covid-19* maka pemerintah memberlakukan kegiatan belajar secara daring dalam rangka pencegahan penyebaran *Covid-19* (Menteri Pendidikan, 2020).

6. Pembelajaran bola voli di SMA Kabupaten Bantul

Setelah melakukan berbagai pengamatan tentang materi bola voli yang dilakukan di SMA khususnya Kabupaten bantul maka diperoleh berbagai kesimpulan. Pada masa sebelum pandemi virus *Covid-19* meluas di Indonesia materi bola voli lebih banyak disampaikan melalui praktik. Materi ini umumnya dilakukan sebanyak satu pertemuan atau dua kali pertemuan dengan berbagai aspek yang disampaikan guru kepada siswa diantaranya teknik dasar, peraturan

permainan dan biasanya guru akan memberikan tes sebagai penilaian. Selain itu siswa juga diharapkan dapat menganalisis gerakan dan mempraktikkan hasil analisis mereka dengan gerakan yang benar.

Berbeda pada saat pandemi *Covid-19* mulai meluas dan kebijakan pemerintah Indonesia tentang pembelajaran yang dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh, semua mata pelajaran termasuk PJOK yang di dalamnya terdapat materi bola voli juga dilakukan secara individu. Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan kebanyakan guru memberikan materi berupa *power point, microsoft word*, tautan video atau berbagai platform lainnya. Dimana siswa akan membaca materi yang diberikan kemudian siswa mempraktikannya dan hasilnya dikirim dapat melalui *google classroom, whatsapp group*, atau media lainnya sesuai ketentuan guru itu sendiri. Namun banyak yang menilai metode pembelajaran seperti ini kurang efektif karena guru tidak mengawasi secara langsung kinerja siswa dan terjadi banyak plagiatisme sesama siswa tersebut. Kebanyakan siswa SMA di Kabupaten Bantul masih belum bersungguh-sungguh saat melakukan berbagai gerakan teknik bola voli karena tidak ada pengawasan langsung oleh guru itu sendiri.

B. Penelitian yang Relevan

Terdapat berbagai penelitian yang relevan yang dijadikan acuan sebagai sumber teori yang terdapat pada penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zaid Al Ardzi (2021) dalam penelitian yang berjudul *Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Dasar Kelas Bawah di KKM Sub Rayon Basin di Kabupaten*

Klaten. Berdasarkan hasil penelitian tentang kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar kelas bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basindan se-Kecamatan Manissrenggo Kanupaten Klaten dapat diambil kesimpulan yaitu 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).

2. Penelitian oleh Angga Narendra Putra (2020) dalam judul penelitian Implementasi Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% guru tetap memberikan pembelajaran PJOK, 66,7% guru menggunakan metode pembelajaran daring, 38,9% pembelajaran PJOK sesuai dengan RPP dan 38,9% sesuai RPP namun tidak runtut, 100% menggunakan media pembelajaran *whatsapp group*, 94% peserta didik antusias dan berpartisipasi baik dalam pembelajaran, 100% guru bekerjasama dengan orang tua peserta didik agar proses pembelajaran PJOK tetap berlangsung, 61,1% guru mengatakan dalam implementasinya hanya sebagian pembelajaran yang sesuai RPP, 100% penilaian berdasarkan pengumpulan tugas dan ujian, 83,3% guru

mengatakan penilaian pada pembelajaran daring tidak efektif, dan 50% kendala dalam pembelajaran PJOK daring yaitu kesulitan mengakses internet.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Resti Indriyanti (2014) dalam penelitian berjudul Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Menghadapi Siswa yang Kurang Aktif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Dabin 3 Kecamatan Nusawungu Kabupaten Cilacap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas gurupendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menghadapi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kategori sangat tinggi 9 guru (90%), 1 guru (10%) berada pada kategori tinggi, tidak ada guru (0%) berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah.

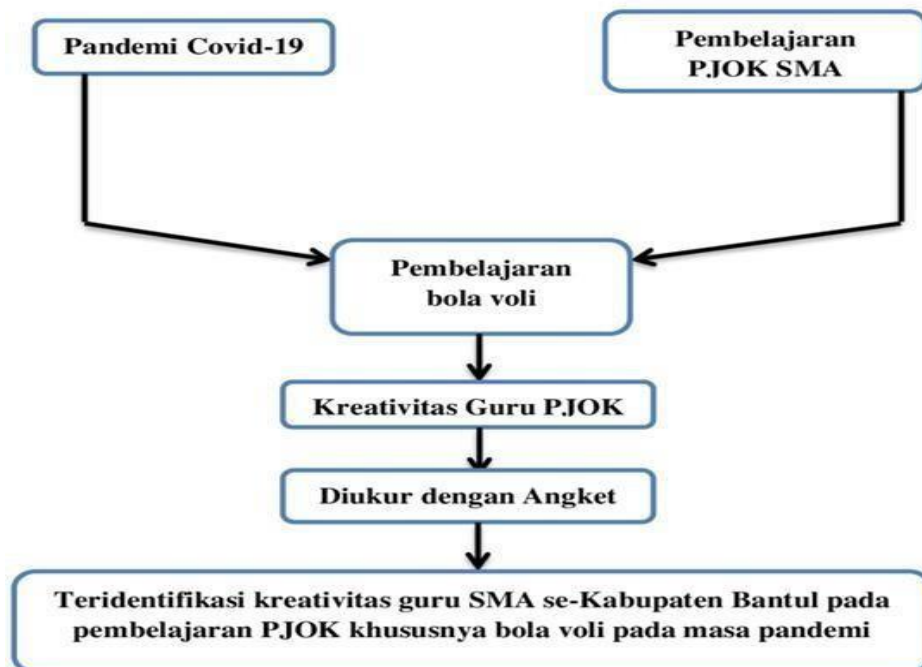
C. Kerangka Berpikir

Dari kajian teori diatas maka dapat dijadikan suatu kerangka berfikir, masa pandemi *Covid-19* sangat berpengaruh bagi beberapa aspek terutama bidang pendidikan. Kreativitas guru yang terlatih dari dulu melalui pembelajaran tatap muka bisa dikatakan tidak dapat diaplikasikan dalam pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Perlu waktu bagi guru untuk menyesuaikan dan membangun kreativitas untuk menghadapi pembelajaran daring. Guru PJOK yang kreatif akan menggunakan banyak hal yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswanya terhadap materi yang di sampaikan salah satunya bola voli. Sebagai contoh adalah menggunakan manajemen pembelajaran yang baik yaitu pengelolaan kelas, menyampaikan materi, menyimpulkan materi, dan

menggunakan sarana dan prasarana dengan baik termasuk berbagai aplikasi dan platform lainnya sebagai pendukung pembelajaran jarak jauh agar tujuannya tepat seperti yang telah direncanakan.

Kreativitas guru Penjasorkes bisa dilihat dari kemampuannya melihat atau memecahkan suatu masalah yang ada. Setelah seorang guru Penjasorkes melihat suatu masalah maka dia akan berusaha menciptakan ide atau gagasan untuk diterapkan dalam memecahkan suatu masalah yang ada tersebut. Dan seorang guru Penjasorkes seharusnya terbuka terhadap cara-cara baru yang dianggapnya lebih efektif dan efisien digunakan untuk mengajar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Gambar1. Bagan kerangka berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei, dan teknik pengambilan data menggunakan angket berupa pernyataan tertulis yang diisi secara online sesuai dengan fakta yang ada melalui *link* yang dibagikan oleh peneliti kepada responden. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi kreativitas guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA se-kabupaten bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* saat ini. Hasil yang diperoleh dari pengisian angket dianalisis menggunakan statistik yang dituangkan dalam bentuk presentase.

B. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

Agar tercapainya tujuan dari penelitian ini perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya. Yang dimaksud variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian Arikunto (2002: 96). Devinisi operasional variabel adalah tingkat kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli pada masa pandemi yang terdiri dari faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*), elaborasi (*elaboration*), orisinalitas (*originality*), mengembangkan (*redefinition*).

Secara umum atau secara garis besar penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu kreativitas guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*.

C. Populasi Penelitian dan Sampel

Menurut Arikunto (2002: 108) populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Jadi jika seorang peneliti ingin meneliti semua elemen yang terdapat dalam suatu wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan populasi dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMA se-Kabupaten Bantul yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* yang semua populasinya digunakan sebagai sampel dalam penelitian yang dilakukan.

D. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai media untuk membantu dalam pengambilan data juga harus dapat memberikan informasi tentang responden mengenai keadaan yang sesuai dengan sebenarnya. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tingkat SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* maka digunakan angket sebagai instrumennya.

Menurut 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 yang diukur dalam penelitian ini yaitu kreativitas guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA dalam pembelajaran bola voli di masa panemi *covid-19*. 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 manghasilkan gagasan dengan cepat dan produktif
- b. Keluwesan berpikir (*Flexibility*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :
 - 1) Kemampuan dalam memproduksi berbagai ide kreatif
 - 2) Kesiapan mengatasi berbagai persoalan pembelajaran
- c. Elaborasi (*Elaboration*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :
 - 1) Kemampuan dalam pendekatan
 - 2) Kemampuan menggunakan teknologi informasi

- d. Orisinalitas (*Originality*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :
 - 1) Kemampuan dalam mencetuskan berbagai gagasan
 - 2) Kemampuan dalam memngembangkan metode baru yang tidak umum
- e. Mengembang (*Redefinition*) dijabarkan menjadi 2 indikator yaitu :
 - 1) Kemampuan dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif
 - 2) Kemampuan untuk memperkaya suatu gagasan yang lebih menarik
- a) Menyusun butir-butir pernyataan

Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka beberapa faktor-faktor yang telah disebutkan diatas dijabarkan menjadi kisi-kisi sebagai gambaran dalam sebuah angket yang akan digunakan, setelah itu di kembangkan dalam butir-butir pernyataan.

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. Instrumen ini mrmodifikasi intstrumen penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zaid Al Ardzi yang berjudul Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Kelas Bawah di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin se-Kecamatan Manissrenggo Kabupaten Klaten (2021). maka disajikan kisi-kisi instrument angket uji coba penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen uji coba penelitian

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</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*)

Dalam penelitian ini teknik pengukuran variabel dengan menggunakan "skala linkert" yang dimodifikasi. Responden menjawab dengan memilih atau mengeklik salah satu opsi yang tersedia di masing-masing pernyataan. Adapun setiap butir pernyataan yang diberikan terdiri dari empat alternatif jawaban antara lain SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju).

Tabel 5. Bobot skor

Bentuk Pernyataan	Alternatif Jawaban			
	SS	S	KS	TS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang telah mendapat persetujuan dari dosen ahli kemudian diuji cobakan (*try out*) guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Arikunto (2010: 92) menyatakan bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Uji coba instrumen ini berguna untuk melihat apakah alat ukur yang dipakai betul-betul alat ukur yang layak digunakan atau tidak. Setelah dikonsultasikan dan didiskusikan terkait alat ukur penelitian diharapkan alat ukur dikatakan layak dan dapat dipakai dalam penelitian.

Uji coba instrumen ini dilakukan pada 29 guru PJOK SMA/MA di Kabupaten Sleman yang mengikuti MGMP. Permohonan izin, penyebaran tes, pengisian dan penarikan dilakukan pada tanggal 31 Mei - 06 Juni 2021. Tes tersebut disebarakan melalui *WhatsApp Group* dalam bentuk link melalui google formulir yang sudah mendapatkan izin dari Ketua MGMP PJOK SMA/MA di Kabupaten Sleman.

a. Uji Validitas

Dalam sebuah penelitian, diperlukan adanya kepastian dalam penggunaan instrumen. Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2011: 121) berpendapat bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan menurut Arikunto (2010: 211) mengatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2010:213) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Jumlah kasus

$\sum xy$: Jumlah perkalian x dan y

$\sum x^2$: Jumlah x kuadrat

$\sum y^2$: Jumlah y kuadrat

Dalam menentukan validitas butir dalam angket yang diuji cobakan, uji validitas menggunakan bantuan program komputer yaitu program SPSS 17.0. Butir angket yang valid adalah yang mempunyai harga r hitung \geq r tabel dengan taraf signifikan 5%. Dalam tabel disebutkan bahwa r tabel untuk 29 responden adalah sebesar 0,367, jadi butir pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung \geq 0,367.

Tabel 6. Data uji validitas instrumen

No	r table	r hitung	Keterangan
1.	0,367	0,639	Valid
2.	0,367	0,710	Valid
3.	0,367	0,527	Valid
4.	0,367	0,628	Valid
5.	0,367	0,623	Valid
6.	0,367	0,429	Valid
7.	0,367	0,575	Valid
8.	0,367	0,406	Valid
9.	0,367	0,544	Valid
10.	0,367	0,525	Valid
11.	0,367	0,788	Valid
12.	0,367	0,604	Valid
13.	0,367	0,639	Valid
14.	0,367	0,628	Valid
15.	0,367	0,423	Valid
16.	0,367	0,393	Valid

17.	0,367	0,604	Valid
18.	0,367	0,710	Valid
19.	0,367	0,527	Valid
20.	0,367	0,628	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh 20 butir pertanyaan atau semua butir pertanyaan dinyatakan valid dengan mempunyai nilai $\geq r$ hitung. Dengan demikian dapat disimpulkan dari 20 butir pertanyaan yang ada mampu mempresentasikan semua faktor yang terdapat dalam pengambilan data penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2010: 221) mengatakan bahwa reliabilitas merujuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Reliabel artinya, dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Analisis butir pernyataan hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan valid saja. Untuk penghitungan reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* Arikunto (2010: 239).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_b^2 : Varians total

Uji kereliableitas instrumen ini menggunakan bantuan program computer SPSS 17.0 dengan menggunakan teknik konsistensi internal *Alpha Cronbroach*. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil uji reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kesimpulan
Kreativitas guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi <i>covid-19</i>	0.743	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, instrumen penelitian tingkat pengetahuan guru penjas tentang teknik dasar dalam pembelajaran bola voli di SMA/MA memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.743. Nilai *Cronbach's Alpha* tersebut lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* adalah reliabel. Sehingga item-item pernyataan pada angket tersebut layak digunakan untuk penelitian.

Setelah valid dan reliabel maka instrumen layak dijadikan sebagai alat pengambila data. Adapun kisi-kisi tes yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian setelah melalui proses uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen penelitian

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</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
Jumlah				20

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

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam penelitian menggunakan metode survey sedangkan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan angket atau kuisioner. Kuisioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang dia ketahui Arikunto (2002: 128). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tipe pilihan yang meminta responden untuk memilih salah satu jawaban dari pernyataan atau pertanyaan yang telah diberikan. Setiap butir pertanyaan atau pernyataan tidak hanya memiliki satu jawaban namun terdapat beberapa pilihan alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju. Langkah-langkah dalam mengumpulkan data yaitu menyebar angket, mengumpulkan angket dan mengelompokkan angket. Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan peneliti membuat butir-butir pertanyaan dengan menggunakan media *google form*. Peneliti membagikan angket melalui link yang dapat langsung di akses oleh responden melalui *smartphone* hanya

dengan mengeklik link yang telah dibagikan oleh peneliti. Setelah itu hasil dari jawaban responden dikirimkan dan dianalisis.

Arikunto (2002: 129) menyatakan bahwa dipilihnya angket sebagai alat untuk mengumpulkan data karena keuntungannya:

1. Tidak memerlukan hadirnya peneliti
2. Dapat dikirimkan serentak kepada responden
3. Dapat dijawab oleh responden menurut kepentingannya masing-masing dan menurut waktu senggang responden
4. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu-malu untuk menjawab
5. Dapat dibuat tes standar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

Responden menjawab dengan memilih atau menekan pada setiap alternatif jawaban yang telah disediakan di masing-masing pernyataan melalui media *google form*. Adapun setiap butir pernyataan dari empat alternatif jawaban yaitu: untuk pernyataan positif: SS (Sangat Setuju) diberi skor 4, S (Setuju) diberi skor 3, KS (Kurang Setuju) diberi skor 2, TS (Tidak Setuju) diberi skor 1 sedangkan untuk pernyataan negatif: SS (Sangat Setuju) diberi skor 1, S (Setuju) diberi skor 2, KS (Kurang Setuju) diberi skor 3, TS (Tidak Setuju) diberi skor 4.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisa deskriptif atau statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui

data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Sugiyono (2007: 29).

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk presentase. untuk mencari besarnya frekuensi relatif (persentase) menurut Sudijono (2006: 43) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase yang dicari

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

Sedangkan untuk mengetahui data tiap faktor maka dilakukan pengkategorian. Sesuai dengan instrumen maka dibagi menjadi lima kategori, yaitu : Sangat Tinggi, Tinggi, Rendah, dan Sangat Rendah, Sudijono (2005: 175), Sebagai Berikut:

Tabel 9. Interval dan kategori

Interval	Kategori
Mean + 1,5 SD < X	Sangat Tinggi
Mean+0,5 < X < Mean+1,5 SD	Tinggi
Mean-0,5 < X < Mean+0,5 SD	Sedang
Mean-1,5 SD < X < Mean-0,5 SD	Rendah
X < Mean-1,5 SD	Sangat Rendah

Keterangan :

X : Rerata

SD : Standat Deviasi/Simpang Baku

M : Mean

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengenai kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* yang dilakukan pada tanggal 31 Mei sampai 14 Juni 2021 diperoleh dari lembar angket yang pertanyaannya berjumlah 20 butir. Setelah mengumpulkan data, maka dilakukan analisis dalam bentuk transkrip dengan bentuk angka untuk mengetahui tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*. Tingkat kreativitas tersebut dibagi menjadi 5 faktor yaitu: Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*), elaborasi (*elaboration*), orisinalitas (*originality*), mengembangkan (*redefinition*). Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

1. Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Secara Keseluruhan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli pada masa pandemi *covid-19*, dengan jumlah 40 guru pendidikan jasmani, dengan hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 55, skor tertinggi (*maksimum*) 78, rerata (*mean*) 64, nilai tengah (*median*) 62, nilai muncul (*modus*) 61, standar deviasi (SD) 6. Hasil selengkapnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif statistik kreativitas guru PJOK dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi covid-19

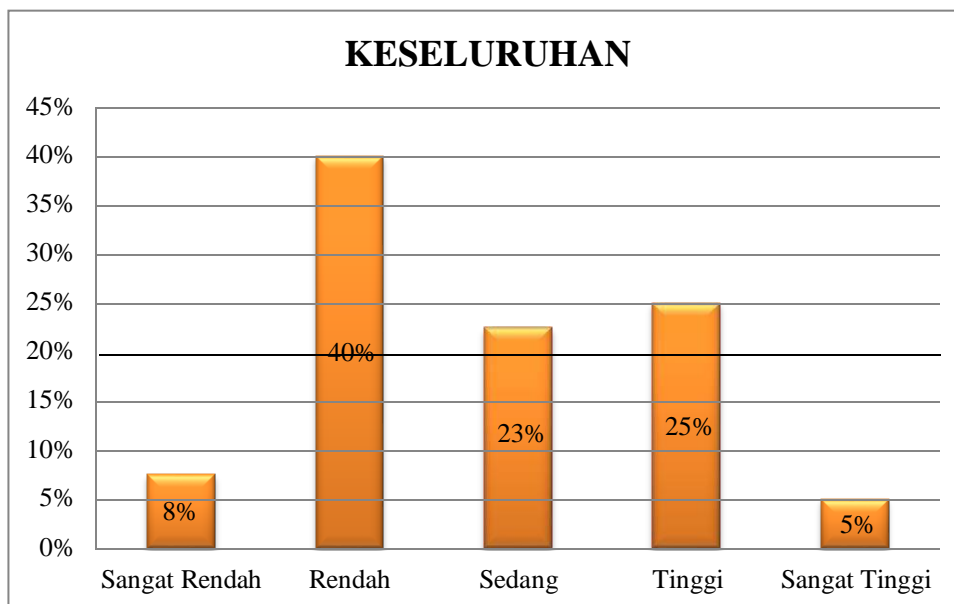
Deskriptif Statistik	
<i>Mean</i>	64
<i>Median</i>	62
<i>Modus</i>	61
<i>Maximal</i>	78
<i>Minimal</i>	55
<i>Standart deviasi</i>	6

Apabila di tampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi covid-19 di sajikan pada table, sebagai berikut:

Tabel 11. Kretaivitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi

Skala	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 55$	Sangat Rendah	3	8%
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$55 < X \leq 61$	Rendah	16	40%
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$61 < X \leq 67$	Sedang	9	23%
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$67 < X \leq 73$	Tinggi	10	25%
$M + 1,5 SD < X$	$73 < X$	Sangat Tinggi	2	5%
Jumlah			40	100%

Bedasarkan norma penilaian tabel diatas, kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi covid-19 dapat disajikan dalam gambar atau diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram batang Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* mendapatkan hasil pada kategori “sangat rendah” sebesar 8% (3 guru), dengan kategori “rendah” sebesar 40% (16 guru), dengan kategori “sedang” sebesar 23% (9 guru), kategori “tinggi” sebesar 25% (10 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 5% (2 guru).

2 Faktor Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli pada masa pandemi *covid-19*, dengan jumlah 40 guru pendidikan jasmani berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) dengan hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 11, skor tertinggi (*maksimum*)

16, rerata (*mean*) 14, nilai tengah (*median*) 14, nilai muncul (*modus*) 14, standar deviasi (SD) 1. Hasil selengkapnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Kreativitas berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinkng*)

Deskriptif Statistik	
<i>Mean</i>	14
<i>Median</i>	14
<i>Modus</i>	14
<i>Maximal</i>	16
<i>Minimal</i>	11
<i>Standart deviasi</i>	1

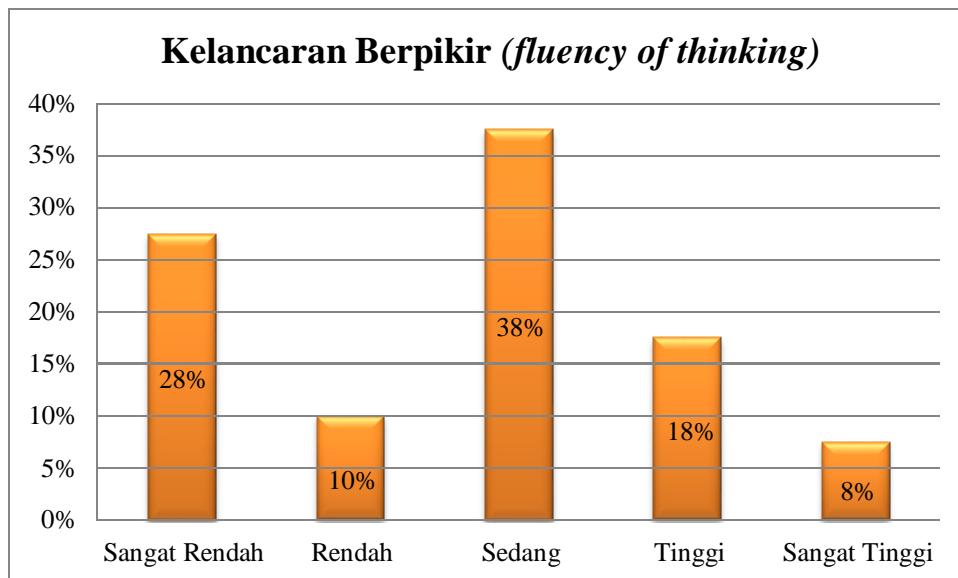
Apabila di tampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), di sajikan pada table sebagai berikut:

Tabel 13. Faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)

Skala	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 12,5$	Sangat Rendah	11	28%
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$12,5 < X \leq 13,5$	Rendah	4	10%
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$13,5 < X \leq 14,5$	Sedang	15	38%
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$14,5 < X \leq 15,5$	Tinggi	7	18%
$M + 1,5 SD < X$	$15,5 < X$	Sangat Tinggi	3	8%
Jumlah			40	100%

Bedasarkan norma penilaian tabel diatas, kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*

berdasarkan faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yang berpengaruh pada pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*, dapat disajikan dalam gambar atau diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram batang faktor kelancaran berpikir (*fluency thinking*) dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) mendapatkan hasil pada kategori “sangat rendah” sebesar 28% (11 guru), dengan kategori “rendah” sebesar 10% (4 guru), dengan kategori “sedang” sebesar 38% (15 guru), kategori “tinggi” sebesar 18% (7 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 8% (3 guru).

3. Faktor Keluwesan Berpikir (*flexibility of thinking*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli pada masa pandemi *covid-19*, dengan jumlah 40 guru pendidikan jasmani berdasarkan faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dengan

hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 10, skor tertinggi (*maksimum*) 16, rerata (*mean*) 12, nilai tengah (*median*) 12, nilai muncul (*modus*) 12, standar deviasi (SD) 1. Hasil selengkapnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Kreativitas berdasarkan faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinkng*)

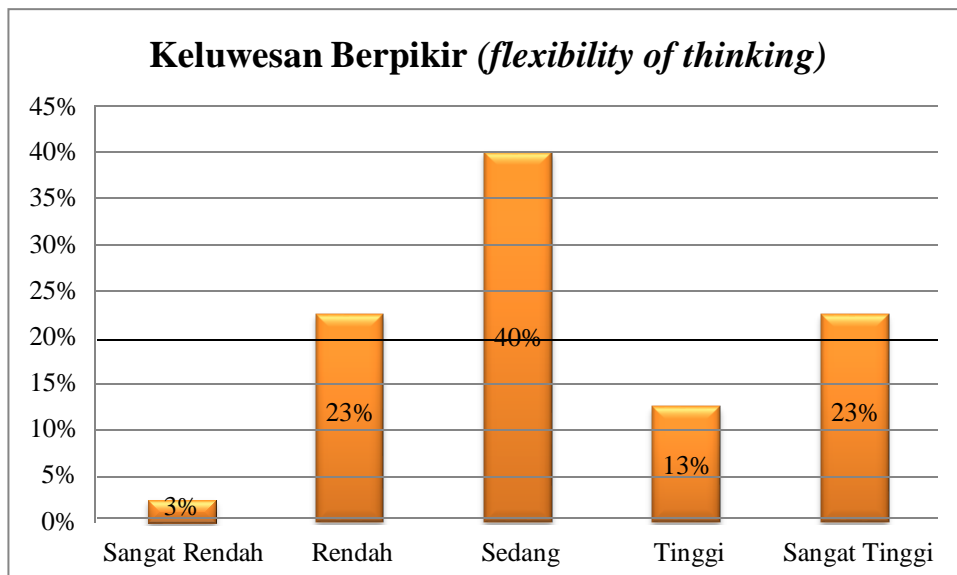
Deskriptif Statistik	
<i>Mean</i>	12
<i>Median</i>	12
<i>Modus</i>	12
<i>Maximal</i>	16
<i>Minimal</i>	10
<i>Standart deviasi</i>	1

Apabila di tampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*), di sajikan pada table sebagai berikut:

Tabel 15. Faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*)

Skala	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 10,5$	Sangat Rendah	1	3%
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$10,5 < X \leq 11,5$	Rendah	9	23%
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$11,5 < X \leq 12,5$	Sedang	16	40%
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$12,5 < X \leq 13,5$	Tinggi	5	13%
$M + 1,5 SD < X$	$13,5 < X$	Sangat Tinggi	9	23%
Jumlah			40	100%

Bedasarkan norma penilaian tabel diatas, kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam menciptakan berbagai ide kreatif untuk memecahkan masalah pada pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*, dapat disajikan dalam gambar atau diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram batang faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam faktor keluwesan berpikir (*fluency of thinkink*) untuk menciptakan berbagai ide kreatif mendapatkan hasil pada kategori “sangat rendah” sebesar 3% (1 guru), dengan kategori “rendah” sebesar 23% (9 guru), dengan kategori “sedang” sebesar 40% (16 guru), kategori “tinggi” sebesar 13% (5 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 23% (9 guru).

4 Faktor Elaborasi (*elaboration*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli pada masa pandemi *covid-19*, dengan jumlah 40 guru pendidikan jasmani berdasarkan faktor elaborasi (*elaboration*) dengan hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 11, skor tertinggi (*maksimum*) 16, rerata (*mean*) 13, nilai tengah (*median*) 13, nilai muncul (*modus*) 12, standar deviasi (SD) 2. Hasil selengkapnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 16. Kreativitas berdasarkan faktor elaborasi (*elaboration*)

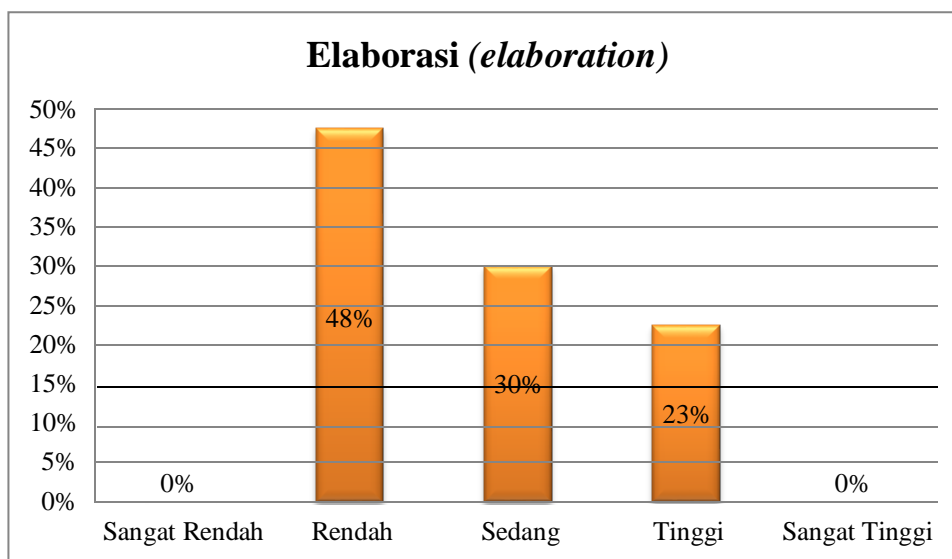
Deskriptif Statistik	
<i>Mean</i>	13
<i>Median</i>	13
<i>Modus</i>	12
<i>Maximal</i>	16
<i>Minimal</i>	11
<i>Standart deviasi</i>	1

Apabila di tampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor elaborasi (*elaboration*), di sajikan pada table sebagai berikut:

Tabel 17. Faktor elaborasi (*elaboration*)

Skala	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 10$	Sangat Rendah	0	0%
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$10 < X \leq 12$	Rendah	19	48%
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$12 < X \leq 14$	Sedang	12	30%
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$14 < X \leq 16$	Tinggi	9	23%
$M + 1,5 SD < X$	$16 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			40	100%

Bedasarkan norma penilaian tabel diatas, kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor elaborasi (*elaboration*) dalam menggunakan teknologi informasi dan menggunakan berbagai macam pendekatan khususnya pada pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*, dapat disajikan dalam gambar atau diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram batang faktor elaborasi (*elaborasi*) dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam faktor elaborasi (*elaboration*) dalam menggunakan teknologi informasi dan berbagai macam pendekatan, mendapatkan hasil pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 guru), dengan kategori “rendah” sebesar 48% (19 guru), dengan kategori “sedang” sebesar 30% (12 guru), kategori “tinggi” sebesar 23% (9 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru).

5. Faktor Orisinalitas (*originality*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli pada masa pandemi *covid-19*, dengan jumlah 40 guru pendidikan jasmani berdasarkan faktor orisinalitas (*originality*) dengan hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 10, skor tertinggi (*maksimum*) 16, rerata

(mean) 12, nilai tengah (*median*) 12, nilai muncul (*modus*) 11, standar deviasi (SD) 1. Hasil selengkapnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Kreativitas berdasarkan faktor orisinalitas (*originality*)

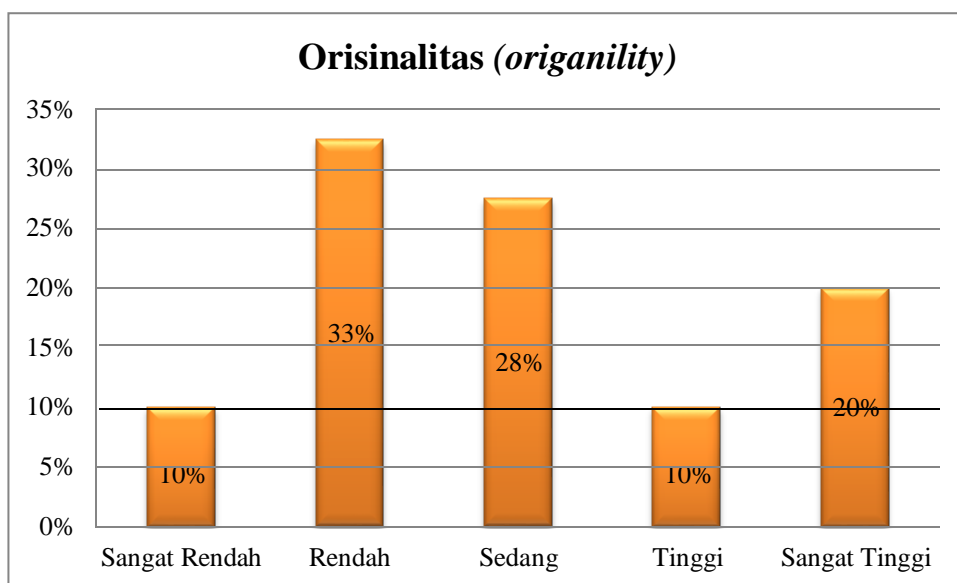
Deskriptif Statistik	
<i>Mean</i>	12
<i>Median</i>	12
<i>Modus</i>	11
<i>Maximal</i>	16
<i>Minimal</i>	10
<i>Standart deviasi</i>	1

Apabila di tampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor orisinalitas (*originality*) dalam mencetuskan suatu gagasan unik dan menarik, di sajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Faktor orisinalitas (*originality*)

Skala	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 10,5$	Sangat Rendah	4	10%
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$10,5 < X \leq 11,5$	Rendah	13	33%
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$11,5 < X \leq 12,5$	Sedang	11	28%
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$12,5 < X \leq 13,5$	Tinggi	4	10%
$M + 1,5 SD < X$	$13,5 < X$	Sangat Tinggi	8	20%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan norma penilaian tabel diatas, kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor orisinalitas (*originality*) dalam mencetuskan suatu gagasan menarik sebagai cara untuk memecahkan masalah pada pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*, dapat disajikan dalam gambar atau diagram sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram batang faktor orisinalitas (*originality*) dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam faktor orisinality (*originality*) dalam mencetuskan suatu gagasan menarik sebagai cara untuk memecahkan masalah mendapatkan hasil pada kategori “sangat rendah” sebesar 10% (4 guru), dengan kategori “rendah” sebesar 33% (13 guru), dengan kategori “sedang” sebesar 28% (11 guru), kategori “tinggi” sebesar 10% (4 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 20% (8 guru).

6 Faktor Mengembangkan (*redefinition*)

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli pada masa pandemi *covid-19*, dengan jumlah 40 guru pendidikan jasmani berdasarkan faktor mengembangkan (*redefinition*) dengan hasil penelitian dapat diperoleh skor terendah (*minimum*) 11, skor tertinggi (*maksimum*) 16, rerata (*mean*) 12, nilai tengah (*median*) 12, nilai muncul (*modus*) 12, standar deviasi (SD) 1. Hasil selengkapnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 20. Kreativitas berdasarkan faktor mengembangkan (*redefinition*)

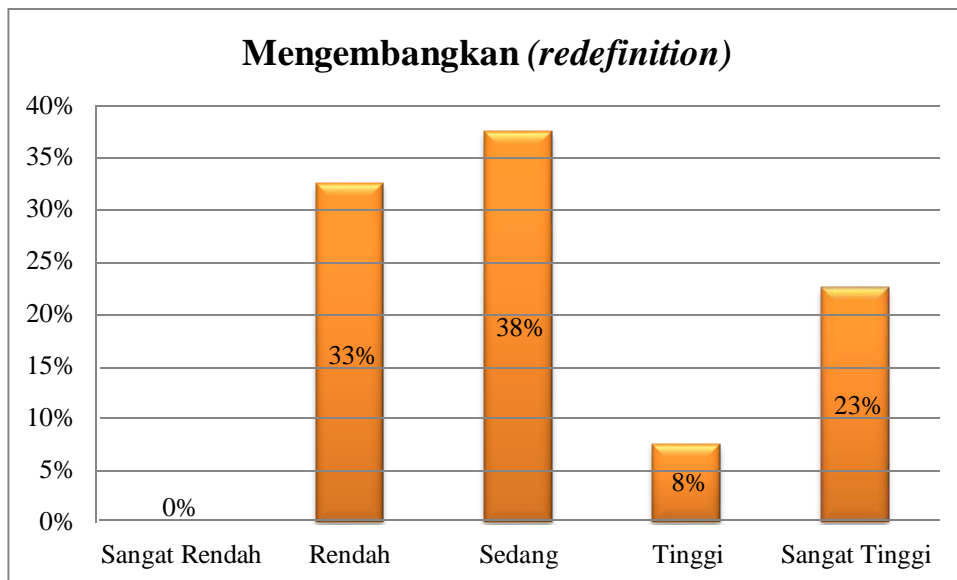
Deskriptif Statistik	
<i>Mean</i>	12
<i>Median</i>	12
<i>Modus</i>	12
<i>Maximal</i>	16
<i>Minimal</i>	11
<i>Standart deviasi</i>	1

Apabila di tampilkan dalam bentuk norma penilaian, kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan suatu gagasan yang menarik untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif, di sajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 21. Faktor mengembangkan (*redefinition*)

Skala	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 10,5$	Sangat Rendah	0	0%
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$10,5 < X \leq 11,5$	Rendah	13	33%
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$11,5 < X \leq 12,5$	Sedang	15	38%
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$12,5 < X \leq 13,5$	Tinggi	3	8%
$M + 1,5 SD < X$	$13,5 < X$	Sangat Tinggi	9	23%
Jumlah			40	100%

Bedasarkan norma penilaian tabel diatas, kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* berdasarkan faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan suatu gagasan yang menarik khususnya pada pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*, dapat disajikan dalam gambar atau diagram sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram batang faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan suatu gagasan yang efektif khususnya pada pembelajaran bola voli di masa pandemi mendapatkan hasil pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 guru), dengan kategori “rendah” sebesar 33% (13 guru), dengan kategori “sedang” sebesar 38% (15 guru), kategori “tinggi” sebesar 8% (3 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 23% (9 guru).

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) tingkat SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola di masa pandemi *covid-19*. Penelitian yang dilakukan menggunakan kuisisioner angket dengan penyebarannya dilakukan melalui *platform digital google form* . setelah kuisisioner angket dibuat, selanjutnya dilakukan uji validitas dengan menguji cobakan angket tersebut kepada bukan sampel. Hasil dari uji coba kemudian di olah untuk mengetahui valid atau tidaknya kuisisioner angket yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner angket dan sampel yang digunakan adalah keseluruhan data yang di dapat atau *total sampling*.

Berdasarkan hasil data penelitian yang elah dilakukan, didapatkan tingkat kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* tergolong rendah dengan jumlah 16 guru (40%), jumlah tersebut merupakan frekuensi terbesar dari keseluruhan hasil pengambilan

data yang telah dilakukan. Hal itu disebabkan karena kreativitas guru setiap individu tentunya berbeda, jika guru mampu melihat suatu masalah dan menemukan solusi untuk memecahkan masalah tersebut maka akan menciptakan kreativitas dalam pembelajaran khususnya pembelajaran jarak jauh pada saat ini. Kreativitas guru pendidikan jasmani terdiri dari beberapa faktor yang dapat dilihat dari hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Faktor Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*)

Hasil dari faktor kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu kelancaran dalam menyampaikan banyak ide yang lebih ditekankan pada kuantitas, pada faktor ini guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* mendapatkan hasil pada kategori sedang dengan jumlah 15 guru (38%) dari jumlah total 40 orang guru. Kelancaran berpikir dalam menciptakan ide dan alternatif belajar lainnya guna mendukung pembelajaran online masih tergolong sedang dan perlu di tingkatkan lagi. Hal ini disebabkan karena kemampuan setiap individu berbeda dalam menciptakan alternatif belajar yang lebih efektif untuk pembelajaran daring. Guru harus dapat menciptakan inovasi dan memodifikasi pembelajaran yang lebih efektif agar tujuan yang telah direncanakan tercapai.

Kelancaran berpikir yang dimaksud merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan berbagai hal-hal baru untuk menciptakan suatu gagasan yang menarik. Menurut Wicaksono (2019: 96) kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu kelancaran dalam menyampaikan berbagai ide kreatif yang lebih ditekankan pada kuantitas bukan kualitas.

2. Faktor Keluwesan Berpikir (*flexibility of thinking*)

Berikutnya hasil dari faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) yaitu kemampuan dalam memproduksi berbagai ide, memanfaatkan sarana dan prasarana juga mampu melihat suatu masalah kemudian mencari alternatif untuk pemecahan masalah tersebut, pada faktor ini guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* tergolong pada tingkat sedang dengan jumlah 16 guru (40%) dari jumlah keseluruhan 40 orang guru. Keluwesan berpikir dalam memproduksi ide dan alternatif belajar yang menyenangkan namun tetap efektif untuk dilakukan masih tergolong sedang dan perlu ditngkatkan lagi. Hal ini disebabkan karena kesadaran guru dalam mencari alternatif dan menciptakan ide baru yang masih kurang. Kesadaran dari diri sendiri sangat penting untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menciptakan ide yang kreatif dan inovatif yang kemudian dapat diterapkan pada pembelajaran bola voli di masa pandmi *covid-19*.

Faktor keluwesan berpikir sangat penting dimiliki bagi seorang guru karena dapat membantu dalam mencari alternatif belajar yang tepat, seperti yang diungkapkan oleh Wicaksono (2019: 96) keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) yaitu kemampuan kretivitas dalam memproduksi berbagai ide, memanfaatkan sarana dan prasarana dan mampu melihat suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda untuk mencari alternatif yang baik, sehingga mampu menciptakan cara berpikir yang baru.

3. Faktor Elaborasi (*elaboration*)

Kemudian hasil dari faktor elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan dalam melakukan pendekatan berpikir dan kemampuan menggunakan teknologi informasi, pada faktor ini guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* termasuk dalam kategori rendah dengan skor yang di dapatkan sejumlah 19 guru (48%) dari jumlah total 40 orang guru. Kategori yang masih termasuk rendah disebabkan karena guru belum dapat mencari solusi yang tepat saat terjadi kendala dalam pembelajaran daring khususnya permainan bola voli. Belum maksimalnya dalam mencari sumber informasi dari buku dan media lainnya juga salah satu penyebab guru sulit menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi saat pembelajaran daring.

Faktor elaborasi berguna bagi seorang guru dalam melakukan pendekatan atau komunikasi kepada siswanya untuk mengetahui karakteristik dari siswa itu sendiri. Menurut Guilford (dalam Nur AM, 2008: 2) faktor elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk berpikir atau melakukan hal-hal secara detail atau terperinci dalam melaksanakannya.

4. Faktor Orisinalitas (*originality*)

Selanjutnya hasil dari faktor orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan dalam mencetuskan gagasan unik atau kemampuan mencetuskan gagasan yang asil, pada faktor ini guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* digolongkan pada kategori rendah dengan jumlah 13 guru (33%) dari jumlah keseluruhan 40 orang guru. Hal ini disebabkan karena sebagian guru belum memerintahkan siswanya untuk memanfaatkan

barang-barang yang ada disekitar mereka untuk digunakan sebagai media pendukung pada saat pembelajaran atau saat mengerjakan tugas praktik. Disisi lain sebagian guru itu sendiri belum memanfaatkan media elektronik atau digital yang ada untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa masih kurang jelas saat materi disampaikan.

Guru yang memiliki kreativitas dalam faktor orisinalitas berguna dalam memecahkan masalah karena mampu mencetuskan suatu gagasan yang asli yang lebih menarik, seperti yang diungkapkan Al-Uqshori (2007: 33) orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

5. Faktor Mengembangkan (*redefinition*)

Yang terakhir hasil dari faktor mengembangkan (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* didapatkan pada kategori sedang dengan jumlah 15 guru (38%) dari jumlah keseluruhan 40 orang guru. Termasuk dalam kategori sedang karena beberapa guru setelah mendapatkan berbagai informasi dari buku, internet atau media lainnya kesadaran guru untuk mengembangkan ide atau informasi yang telah didapatkan masih kurang. Hal tersebut sangat penting karena ide atau informasi yang telah dikembangkan dapat menciptakan suatu model pembelajaran yang kreatif dan menarik. Sebagian guru yang sudah mampu mengembangkan

informasi yang telah didupatkannya mampu menciptakan berbagai model pembelajaran dan permainan yang kreatif serta dapat mengembangkan suatu gagasan yang lebih menarik dan inovatif disetiap pembelajaran daring khususnya permainan bola voli.

Faktor mengembangkan dapat berguna bagi seorang guru dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan berbagai informasi yang didupatkannya kemudian dituangkan dalam sebuah ide yang menarik. Menurut Guilford (dalam Nur AM, 2008: 2) mengembangkan (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk merumuskan suatu batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dalam penelitian sudah diusahakan dengan maksimal, mungkin belum sesuai dengan maksud dan tujuan dari peneliti. Pada saat pelaksanaannya peneliti memiliki keterbatasan dan kendala yang tidak dapat dihindari. Adapun beberapa keterbatasan dan kendala tersebut antara lain:

1. Peneliti tidak dapat memantau langsung responden pada saat pengisian kuisisioner angket karena pandemi *covid-19* yang mengharuskan para guru bekerja dari rumah atau WFH (*Work From Home*)
2. Karena penyebarannya melalui *whatsapp group*, beberapa guru perlu diingatkan untuk mengisi angket yang telah dibagikan karena pesan atau *link google form* yang telah disebarkan tidak terbaca.
3. Pengisian angket kuisisioner melalui *google form* dan penyebarannya hanya memanfaatkan media *whatsapp* membuat peneliti tidak dapat memantau

secara langsung responden pada saat pengisian sehingga dapat menimbulkan unsur yang kurang objektif.

4. Peneliti tidak dapat memantau langsung responden, hal tersebut membuat peneliti tidak mengetahui kesungguhan responden pada saat pengisian angket kuisisioner karena dilakukan secara online dan kebanyakan guru bekerja dari rumah (WFH).

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19* secara keseluruhan termasuk dalam kategori rendah, yang jumlah kategori sangat rendah sebesar 8% (3 guru), kategori rendah sebesar 40% (16 guru), kategori sedang sebesar 23% (9 guru), kategori tinggi sebesar 25% (10 guru), dan kategori sangat tinggi sebesar 5% (2 guru).

Sedangkan secara pemfaktoran diperoleh hasil sebagai berikut: (1) kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi didapatkan dalam kategori sedang sebesar 38% (15 guru), (2) faktor keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) dalam menciptakan berbagai hal untuk memecahkan suatu masalah termasuk dalam kategori sedang sebesar 40% (16 guru), (3) faktor elaborasi (*elaboration*) kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi termasuk dalam kategori rendah sebesar 48% (19 guru). (4) faktor orisinalitas (*originality*) dalam menggunakan media dan teknologi informasi yang ada termasuk dalam kategori rendah sebesar 33% (13 guru), (5) faktor mengembangkan (*redefinition*) dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif termasuk dalam kategori sedang 38% (15 guru).

B. Implikasi

Penelitian ini berimplikasi terutama pada pihak yang bersangkutan dengan pembelajaran daring pendidikan jasmani tingkat SMA se-kabupaten Bantul khususnya mata pelajaran bola voli, antara lain:

1. Penelitian ini dapat menjadi koreksi atau masukan terhadap pihak yang terkait mengenai kreativitas guru PJOK SMA se-Kabupaten Bantul dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi covid-19 yang diambil dari faktor kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*), faktor elaborasi (*elaboration*), faktor orisinalitas (*originality*), dan faktor mengembangkan (*redefinition*).
2. Menjadi sumber referensi untuk meningkatkan kemampuan individu khususnya pada pembelajaran jarak jauh dibidang pendidikan jasmani.
3. Dapat berguna untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar yang dilakukan secara daring khususnya pendidikan jasmani pada pembelajaran bola voli tingkat SMA.

C. Saran

Dari kesimpulan yang telah dituliskan diatas ada beberapa saran yang perlu disampaikan terkait penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

1. Agar tujuan dan materi pembelajaran tercapai dengan baik guru perlu meningkatkan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran daring pada saat ini.
2. Pihak sekolah perlu meneliti apakah metode pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan dan memaksimalkan penggunaan

media teknologi informasi agar terciptanya proses belajar yang menarik dan kreatif dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi *covid-19*.

3. MGMP guru mata pelajaran PJOK tingkat SMA Kabupaten Bantul perlu mengadakan pelatihan atau *workshop* guna menciptakan model pembelajaran yang tepat untuk dilakukan pada masa pandemi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Al-Uqshari, Y. (2007). *Asy-Syakhshiah al-Mubdi'ah: Khaifa Tushbihu Mubdi'ah fi Tafkirika*. Semarang: Pustaka Nuun, 2007.
- Ardzi, Muhammad Z. A. (2021). "Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Kelas Bawah Di SD/MI se-KKM Sub Rayon Basin dan se-Kecamatan Manisrenggo Kabupaten Klaten" (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Indriyani, R. (2014). "Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Menghadapi Siswa Yang Kurang Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Dabin 3 Kecamatan Nusawungu Kabupaten Cilacap" (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karmini, M. (2009). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Yogyakarta. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomer 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Corona Virus (Covid-19).
- Mulyaningsih, F. (2009). *Journal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Yogyakarta. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nakayama, M. Yamamoto, H. (2007). The Impact Of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses Among Japanese Student. *Elektronik Journal E-Learning*, Vol.5
- Nur, A. M. (2008). *Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial*. klinis.wordpress.com. Diakses 03 Agustus 2021.

- Putra, Angga N. (2020). *“Implementasi Pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri Se-Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta”* (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sagirun, N. (2010). *“Kreativitas Guru Penjas Dalam Menyikapi Sarana dan Prasarane Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Padureso Kebumen”* (Skripsi). Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran Dalam Implementasi Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Predana Mediagroup.
- Sardiman, Arif M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sismadiyanto. (2008). *Olahraga*. Yogyakarta. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2006). *Pengantar statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Agus S. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- _____. (2005). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK Unoversitas Negeri Yogyakarta.

- Talajan, G. (2012). *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Trianto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Prenada Media Groub.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 (Bab 1 Ayat 1) Tahun 2020 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- WHO. (2020). *Pertanyaan dan Jawaban Terkait Corona Virus*. Diakses 11 Januari 2021, dari <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>
- Wicaksono, G. (2019). “*Kreativitas Guru Penjar Terhadap Proses Pembelajaran Penjas di Sekolah Menengah Pertama Negeri se-Kecamatan Kebumen kabupaten Kebumen 2018*”. 5(2): 96.
- Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, K. P. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease (Covid-19)*. (M. I. Listiana Azizah, Adistikah Aqmarina (ed.)).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

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

Nomor : 612/UN34.16/PT.01.04/2021

27 Mei 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Ketua MGMP PJOK SMA seKabupaten Bantul

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

Nama : Krisna Riyadi Bayu Faizal
NIM : 17601244030
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI COVID-19
Waktu Penelitian : 31 Mei - 14 Juni 2021

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

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

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

Lampiran 2. Surat Ijin Uji Coba Instrumen



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 537, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 135/UN34.16/LT/2021

27 Mei 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. : Ketua MGMP PJOK SMA/MA se Kabupaten Sleman
SMA N 1 SLEMAN

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

Nama : Krisna Riyadi Bayu Faizal
NIM : 17601244030
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir : KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN SLEMAN DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI COVID-19
Waktu Uji Instrumen : 31 Mei - 6 Juni 2021

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

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

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

Lampiran 3. Surat Balasan Bukti Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLARAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KABUPATEN BANTUL
**MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)
PENDIDIKAN JASMANI DAN OLARAGA (PJOK) SMA
KABUPATEN BANTUL**
Alamat : Jl. Imogiri Timur Km.14 Wukirsari, Imogiri, Bantul, Yogyakarta, Telp. Ketua 0877-3925-8826, email: mgmp.pjoksmabantul@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 036/MGMP PJOK SMA/BU/VI/2021

Berdasarkan dengan surat dari FIK UNY nomor 612/UN34.16/PT.01.04/2021 tanggal 27 Mei 2021 tentang Permohonan Ijin Uji Instrumen Penelitian penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa atas nama:

Nama : Krisna Riyadi Bayu Faizal
NIM : 17601244030
Program Studi : PJKR – S1
Judul Tugas Akhir : **KREATIFITAS GURU PENJAS SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PABEMI COVID-19**
Waktu : tanggal 31 Mei sampai tanggal 21 Juni 2021

Dengan ini ketua MGMP PJOK SMA kabupaten Bantul menyatakan bahwa mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian kepada guru-guru PJOK SMA Se kabupaten Bantul.

Demikian surat Keterangan ini kami sampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 21 Juni 2021
Ketua MGMP

SUPRIH PARDIYO, S.Pd
NIP. 19701120 2007011 013

Lampiran 4. Surat Balasan Bukti Uji Coba Instrumen



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
MGMP PENJAS-ORKES SMA/MA

Alamat : SMA N 1 Kalasan, Bogem, Tamanmartani, Kalasan, Sleman.55571 Tlp 6991925 . 496040

Surat Keterangan

Nomor: 51/mgmp.Penjas-OR-kes/2021

Yang bertandatangan di bawah ini:

- a. Nama : Handaka Dwi Wardaya, S.Pd., M.M.
b. NIP : 19691008 199703 1 005
c. Jabatan : Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman

Dengan ini menerangkan bahwa:

- a. Nama : Krisna Riyadi Bayu Faizal
b. NIM : 17601244030
c. Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY
d. Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan uji coba instrument penelitian di MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman pada tanggal 31 Mei - 6 Juni 2021 dengan judul penelitian KREATIFITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN SLEMAN DALAM PEMBELAJARAN BOLAVOLI DI MASA PANDEMI COVID-19.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 7 Juni 2021
Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA
Kab. Sleman



Handaka Dwi Wardaya, S.Pd, M.M.
Pembina Tk 1/ IVb
NIP 19691008 199703 1 005

Lampiran 5. Soal Instrumen Penelitian

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI *COVID-19*

Identitas Responden

Nama :

Jabatan :

Sekolah :

Tanggal :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET PENELITIAN

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

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
I.	Kelancaran Berpikir				
1.	Sebelum kegiatan pembelajaran saya merancang pembelajaran yang akan disampaikan				
2.	Saya akan langsung memodifikasi pembelajaran apabila mendapat ide untuk melaksanakan belajar mengajar yang lebih menarik				
3.	Saya menyampaikan materi dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				
4. *	Saya hanya memanfaatkan media <i>whatsapp</i> <i>group</i> setiap kegiatan pembelajaran bola voli di masa pandemi				
II.	Keluwesannya Berpikir				
5.	Saya selalu menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran bola voli di masa pandemi				
6.	Saya selalu membatasi menggunakan aplikasi yang membahayakan siswa dalam pembelajaran daring				

7. *	Saya mengalami kesulitan dalam menciptakan variasi pembelajaran bola voli khususnya di masa pandemi saat ini				
8.	Saya akan memodifikasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi dan berbagai <i>platform digital</i> lainnya				
III.	Elaborasi				
9.	Setiap masalah atau kendala yang timbul pada saat pembelajaran bola voli, saya akan selalu berusaha mencari solusi dan informasi				
10.	Saya selalu mencari referensi baru dari berbagai media yang ada atau teman sejawat untuk memperkaya kemampuan dalam membuat pembelajaran bola voli yang menarik dan baik				
11.	Saya selalu memperhitungkan media dan alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh				

12.*	Saya hanya membagikan materi atau penugasan saat melakukan pembelajaran daring tanpa memberikan penjelasan secara lisan terlebih dulu				
------	---	--	--	--	--

VI.	Orisinalitas			
13.	Saya menyuruh siswa menggunakan barang-barang yang ada di rumah untuk digunakan sebagai alat penunjang tugas praktik			
14.	Saya selalu berkreasi dalam menggunakan aplikasi dan media pembelajaran daring guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan			
15.	Saya selalu membuat media pembelajaran untuk kegiatan teori maupun praktek			
16.*	Saya belum maksimal dalam memanfaatkan berbagai media untuk menunjang pembelajaran jarak jauh			
V.	Mengembangkan			
17.	Untuk menarik minat peserta didik saya akan mengembangkan model permainan yang menarik sebagai tugas dalam pembelajaran bola voli			

18.	Saya akan mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan permainan dan peralatan yang semenarik				
-----	--	--	--	--	--

	mungkin				
19.	Saya selalu menggunakan berbagai aplikasi dan media pembelajaran bola voli di masa pandemi ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik				
20.*	Saya lebih suka mengajar dengan menggunakan peralatan dan media seadanya				

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

Lampiran 6. Hasil Uji Coba Instrumen

Nama	Jabatan	Sekolah	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	TOTAL
Responden 1	Guru Penjasorkes	SMA 3 Maret Yk	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	68
Responden 2	Guru	SMA N 1 Sleman	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	75
Responden 3	Guru olahraga	SMA N 1 seyegan	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	72
Responden 4	Guru	SMA Kolombo Sleman	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59
Responden 5	guru mapel Pjok	SMA N 1 Kalasan	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	59
Responden 6	Guru	SMA N 1 Cangkringan	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	70
Responden 7	Guru PJOK	SMA N 1 Ngemplak	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Responden 8	Guru	SMA N 1 Sleman	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	69
Responden 9	Guru	SMA N 1 Depok	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	61
Responden 10	Guru	SMA N 2 Sleman	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	60
Responden 11	guru	SMA N 1 Prambanan	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59
Responden 12	Guru	SMAN 1 Sleman	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	64
Responden 13	Guru	SMA N 1 Depok	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	73
Responden 14	Guru	SMA N 1 Kalasan	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	65
Responden 15	Guru	SMA N 1 Gamping	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	1	2	3	3	4	4	64
Responden 16	Guru	SMA N 1 Kalasan	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	74
Responden 17	Guru pjok	SMA Islam Al Azhar 9 Yk	3	3	3	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	53
Responden 18	Guru	SMA N 1 Minggir	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	57
Responden 19	Guru	SMA N 1 Prambanan	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	67
Responden 20	Guru	SMA N1 Mlati	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	69
Responden 21	Guru PJOK	SMA N 1 Cangkringan	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	65
Responden 22	Guru pjok	SMA N 1 Ngaglik	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	61
Responden 23	Guru madya	MAN 3 Sleman	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	2	64
Responden 24	Guru	SMA N 2 Ngaglik	4	3	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	64
Responden 25	Guru	MAN 5 Sleman	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	71
Responden 26	Guru	MAN 2 Sleman	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	64
Responden 27	GTT	SMA N 1 Pakem	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	2	68
Responden 28	Guru	SMA N 1 Godean	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	2	64
Responden 29	Guru	SMA Islam 1 Sleman	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	2	67

Lampiran 7. Uji Validitas Dan Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	126.2414	111.547	.618	.732
Q2	126.8276	110.219	.689	.729
Q3	126.4483	111.328	.493	.732
Q4	126.6552	110.163	.598	.729
Q5	127.0345	110.249	.593	.729
Q6	126.8276	110.791	.375	.733
Q7	127.4138	109.466	.535	.728
Q8	127.0345	113.963	.380	.739
Q9	126.6897	111.150	.510	.732
Q10	126.6897	110.650	.486	.731
Q11	126.7241	108.707	.770	.725
Q12	126.8276	111.219	.577	.732
Q13	126.2414	111.547	.618	.732
Q14	126.6552	110.163	.598	.729
Q15	127.0000	111.643	.376	.734
Q16	127.8966	112.953	.355	.737
Q17	126.8276	111.219	.577	.732
Q18	126.8276	110.219	.689	.729
Q19	126.4483	111.328	.493	.732
Q20	127.0345	113.892	.207	.740
TOTAL	65.0345	29.177	1.000	.875

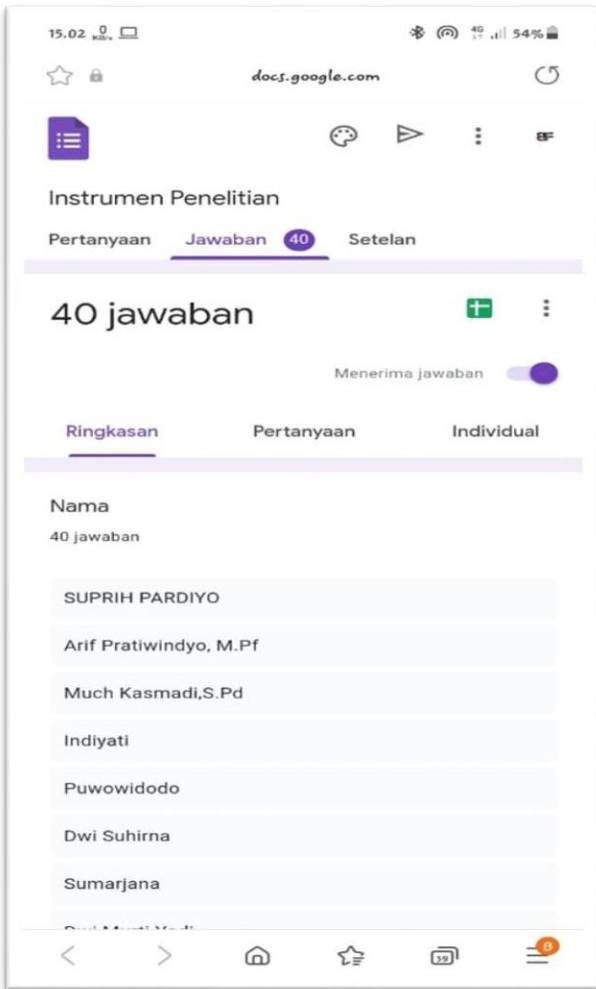
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.743	20

Lampiran 8. Hasil Penelitian

Nama	Jabatan	Sekolah	Tanggal Pengisian	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	TOTAL
Responden 1	GURU	SMA N 1 IMOIRI	09-06-21	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	61
Responden 2	Guru Mapel	SMA Negeri 1 Bantul	09-06-21	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	75
Responden 3	Guru PJOK	SMA N 1 JETIS	09-06-21	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	72
Responden 4	Guru	SMA Negeri 1 Pundong	09-06-21	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	57
Responden 5	Guru	SMA 1 Sedayu	09-06-21	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	2	4	3	3	2	4	4	3	3	66
Responden 6	Guru	SMA N 2 Banguntapan	09-06-21	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
Responden 7	Guru	SMAN 1 JETIS	09-06-21	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	56
Responden 8	Guru PJOK	SMA N 1 Piyungan	12-10-91	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	63
Responden 9	Guru	SMA Negeri 1 Imogiri	09-06-21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	59
Responden 10	Guru	SMA Pangudi Luhur Sedayu	08-06-21	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	61
Responden 11	Guru	SMA Negeri 3 Bantul	09-06-21	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	68
Responden 12	Guru	SMA 1 BAMBANGLIPURO	09-06-21	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	55
Responden 13	Guru	SMA N 1 Sedayu	09-06-21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59
Responden 14	guru	sma negeri 1 pleret	09-06-21	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	60
Responden 15	Guru	SMA N 1 KRETEK	09-06-21	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	60
Responden 16	Guru PJOK	SMA Negeri 1 Banguntapan	09-06-21	4	4	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	62
Responden 17	Guru pjok	SMA Negeri 2 Banguntapan	09-06-21	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	69
Responden 18	Guru	SMAN 1 Srandakan	09-06-21	4	3	4	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	62
Responden 19	Guru Olahraga	SMA NEGERI 1 PUNDONG	09-06-21	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	71
Responden 20	Guru Penjasorkes	SMAN 1 KASIHAN	09-06-21	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	60
Responden 21	Gtt	Sma n 1 pleret	09-06-21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	78
Responden 22	Guru	SMA N 2 Bantul	09-06-21	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	63
Responden 23	Guru	SMA negeri 2 bantul	09-06-21	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	65
Responden 24	Guru	SMA N 3 BANTUL	09-06-21	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	70
Responden 25	Guru	SMAN 1 KASIHAN	09-06-21	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	55
Responden 26	Guru	SMAN 1 Sewon	09-06-21	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	71
Responden 27	Guru	SMAN 1 Bantul	09-06-21	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	56
Responden 28	Guru	SMA N1 Kasihan	09-06-21	4	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	60
Responden 29	Guru	SMAN 1 Srandakan	09-06-21	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	73
Responden 30	Guru	SMAN1Sewon	09-06-21	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	61
Responden 31	Guru Penjasorkes	SMA N 1 Banguntapan	09-06-21	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	69
Responden 32	Guru	SMAN 2 BANTUL	10-06-21	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	61
Responden 33	Guru	SMA N 1 Pajangan	15-06-21	4	3	4	3	4	1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	63
Responden 34	Guru	SMAN 1 Bantul	06-12-21	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	61
Responden 35	Guru	Sma Kesatuan Bangsa	15-06-21	4	4	4	1	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	73
Responden 36	Guru pjok	Sma 1 piyungan	17-06-21	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	56
Responden 37	Guru	SMA Muh Imogiri	17-06-21	4	3	4	3	4	1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	63
Responden 38	Guru	SMA N 1 Dlingo	17-06-21	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	57
Responden 39	Guru	Sma N 1 Sanden	17-06-21	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	71
Responden 40	Guru	SMA Muhammadiyah Bantul	17-06-21	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	55

Lampiran 9. Bukti Pengisian Angket





15.04 0 KB, 54%

Instrumen Penelitian

Pertanyaan Jawaban 40 Setelan

KREATIVITAS GURU PJOK SMA SE-KABUPATEN BANTUL DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI MASA PANDEMI COVID-19

Silahkan pilih salah satu jawaban dengan mengklik salah satu dari beberapa jawaban opsional yang tersedia

1. Sebelum kegiatan pembelajaran saya merancang pembelajaran yang akan disampaikan *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

2. Saya akan langsung memodifikasi pembelajaran apabila mendapat ide untuk melaksanakan belajar mengajar yang lebih menarik *