

**KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI  
SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI  
SE-KABUPATEN WONOSOBO**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Arya Sukur Pamungkas  
NIM 17601244058

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

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN WONOSOBO**

Disusun Oleh:

Arya Sukur Pamungkas  
NIM 17601244058

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2021

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 19610731199001 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Dr. Yudanto, M.Pd.  
NIP. 19810702200501 1 001

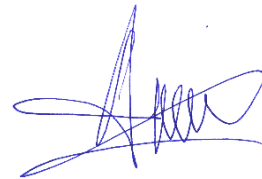
## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arya Sukur Pamungkas  
NIM : 17601244058  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TA : Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo

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, Juli 2021  
Yang Menyatakan,



Arya Sukur Pamungkas  
NIM 17601244058

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi




### KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN WONOSOBO

Disusun Oleh:  
Arya Sukur Pamungkas  
NIM 17601244058

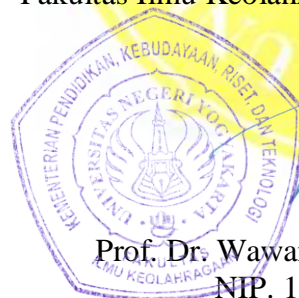
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta


Pada tanggal 9 Agustus 2021

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Yudanto, M.Pd. Ketua Penguji		15 - 08 - 2021
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		14 - 08 - 2021
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Penguji Utama		13 - 08 - 2021

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



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

## **MOTTO**

1. Angkatlah kesedihan menjadi kekuatanmu. Tunjukkan pada dunia bahwa kamu kuat, bukan manusia lemah (Arya S).
2. Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda (Albert Einstein).

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayah dan ibu tercinta, Bapak Purwohadi Prayitno dan Ibu Marsih yang tiada hentinya selalu memberi dukungan, do'a dan semangat untuk kebahagiaan dan kesuksesan putra tercintanya.
2. Dhanang Prihwantoro dan Andri Sujiati sebagai kakak yang telah mendoakan dan memberikan dana.
3. Riska Dwi Hartanti pacar satu jam yang telah memberi & menjadikan semangat untuk menyusun skripsi ini.

**KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI  
SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI  
SE-KABUPATEN WONOSOBO**

**Oleh:**

Arya Sukur Pamungkas  
NIM 17601244058

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 18 guru. Teknik *sampling* yang digunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Analisis data menggunakan deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” 22,22% (4 guru), “cukup” sebesar 50,00% (9 guru), “tinggi” sebesar 27,78% (5 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

Kata kunci: kreativitas, guru PJOK, materi sepakbola, masa pandemi

## **KATA PENGANTAR**

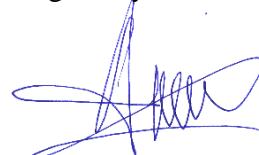
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Yudanto, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi, Ketua Penguji, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd., Penguji dan Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi

5. Kepala sekolah, guru, dan siswa di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua teman-teman Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekresasi yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

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

Yogyakarta, Juli 2021  
Yang Menyatakan,



Arya Sukur Pamungkas  
NIM 17601244058

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	10
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	12
1. Hakikat Kreativitas Guru PJOK.....	12
a. Pengertian Kreativitas.....	12
b. Aspek-aspek Kreativitas .....	12
c. Indikator Kreativitas Guru .....	16
2. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	22
a. Hakikat Pembelajaran .....	22
b. Pembelajaran PJOK .....	27
3. Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring).....	32
4. Hakikat Pembelajaran Sepakbola.....	38
a. Pengertian Sepakbola.....	38
b. Teknik Dasar Sepakbola .....	41
c. KI dan KD Sepakbola SMA.....	43
5. Karakteristik Peserta Didik SMA.....	44
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	46
C. Kerangka Berpikir .....	50
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	53

D. Definisi Operasional Variabel.....	54
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	55
F. Validitas dan Reliabilitas .....	58
G. Teknik Analisis Data .....	60
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	62
1. Faktor Kelancaran Berpikir .....	64
2. Faktor Keluwesan Berpikir .....	65
3. Faktor Elaborasi.....	67
4. Faktor Orisinalitas .....	68
5. Faktor Mengembangkan .....	70
B. Pembahasan .....	71
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	80
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi .....	81
C. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	52
Gambar 2. Diagram Batang Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.....	63
Gambar 3. Diagram Batang Faktor Kelancaran Berpikir .....	65
Gambar 4. Diagram Batang Faktor Keluwesan Berpikir.....	66
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Elaborasi.....	68
Gambar 6. Diagram Batang Faktor Orisinalitas.....	69
Gambar 7. Diagram Batang Faktor Mengembangkan.....	71

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo...	54
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket .....	55
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen .....	57
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	59
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas .....	60
Tabel 6. Norma Kategori Penilaian.....	61
Tabel 7. Deskriptif Statistik Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo .....	62
Tabel 8. Norma Penilaian Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.....	63
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Kelancaran Berpikir.....	64
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Kelancaran Berpikir.....	64
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Keluwesan Berpikir .....	65
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Keluwesan Berpikir .....	66
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Elaborasi .....	67
Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Elaborasi .....	67
Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Orisinalitas .....	69
Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Orisinalitas .....	69
Tabel 17. Deskriptif Statistik Faktor Mengembangkan .....	70
Tabel 18. Norma Penilaian Faktor Mengembangkan .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	92
Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....	97
Lampiran 3. Data Penelitian.....	100
Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	101
Lampiran 5. Tabel r .....	102
Lampiran 6. Deskriptif Statistik .....	103
Lampiran 7. Menghitung Norma Penilaian (PAP) .....	105
Lampiran 8. Google Formulir .....	109

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Di dunia saat ini sedang marak-maraknya wabah *coronavirus*. *Coronavirus* itu sendiri adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis corona virus yang diketahui. Kondisi pandemi saat ini menuntut pendidik dalam hal ini adalah guru untuk berinovasi mengubah pola pembelajaran tatap muka menjadi pola pembelajaran tanpa tatap muka. Pemerintah Republik Indonesia menginstruksikan untuk melakukan gerakan kerja dari rumah atau *Work from Home* (WFH) yang mengharuskan masyarakat untuk bekerja secara *remote* dari rumah masing-masing dengan tujuan untuk memustus rantai penyebaran virus corona ini. Banyak masyarakat yang menanggapinya dengan baik, ada juga masyarakat yang tidak menanggapinya dengan baik. Krisis kesehatan yang diakibatkan oleh wabah Covid-19 juga memelopori pembelajaran *online* secara serempak.

Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan *online* atau pendidikan jarak jauh. Ini didukung dengan perkembangan teknologi yang tidak terbatas pada revolusi industri 4.0 saat ini. Pada era industri 4.0, teknologi digital dapat memberikan dampak buruk bagi dunia pendidikan jika penggunaannya tidak tepat guna. Oleh karena itu, memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi

efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik (Putrawangsa & Hasanah, 2018: 42).

Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara *online*. Pembelajaran *online* dapat memanfaatkan platform berupa aplikasi, *website*, jejaring sosial maupun *learning management system* (Gunawan et al., 2020: 62). Berbagai *platform* tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan yang didukung berbagai teknik diskusi dan lainnya. Pembelajaran *online* secara efektif untuk melaksanakan pembelajaran meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda (Verawardina et al., 2020: 386).

Pendapat Zhafira, et al., (2020: 3), bahwa “terdapat model pembelajaran lain yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (kombinasi dari dua metode pembelajaran yaitu tatap muka dan pembelajaran daring)”. Metode pembelajaran daring tidak menuntut peserta didik untuk hadir di kelas. Peserta didik dapat mengakses pembelajaran melalui media internet. Pembelajaran elektronik daring atau dalam jaringan dan ada juga yang menyebutnya *online learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), telegram, instagram, aplikasi *zoom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Selain itu, yang terpenting adalah kesiapan pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi secara *online*.

Belajar *online* menuntut peran pendidik mengevaluasi efektivitas dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Ini penting dilakukan untuk tetap memenuhi aspek pembelajaran seperti proses pengetahuan, moral, keterampilan, kecerdasan dan estetika (Dai & Lin, 2020: 2). Mengingat bahwa perubahan ke pembelajaran *online* secara tidak langsung berpengaruh pada daya serap peserta didik (Dewi, 2020: 56). Penting untuk diperhatikan yakni komunikasi orang tua dan pendidik untuk mewujudkan kemandirian belajar peserta didik selama masa pandemi Covid-19. Ragam manfaat yang diperoleh, tentu memiliki kendala yang dirasakan pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran *online*. Kendala yang dihadapi yakni kondisi wilayah di Indonesia yang beragam menyebabkan tidak semua wilayah terjangkau oleh layanan internet dan sebaran jaringan internet yang lamban sewaktu-waktu (Khasanah et al., 2020: 43). Ini juga memungkinkan penggunaan internet yang tinggi berpengaruh pada kesehatan peserta didik. Kendala lain yang ditemukan yakni kemampuan orang tua untuk memberikan fasilitas pendidikan *online* (Obiakor & Adeniran, 2020: 2)

seperti penggunaan jaringan internet yang membutuhkan biaya (Jones & Sharma, 2019: 1; Purwanto dkk., 2020: 3).

Di dalam pendidikan terdapat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang merupakan salah satu mata pelajaran di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat. Widiastuti (2019: 141) menyatakan “PJOK pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran PJOK. Selain itu keunikan lainnya dari pendidikan jasmani adalah pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan peserta didik, meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian peserta didik dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik.

Hakikat pembelajaran PJOK yang syarat dengan gerakan fisik, pembelajarannya dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. “Metode untuk pendidikan olahraga adalah metode deduktif atau metode perintah, dengan ragam pemberian tugas, demonstrasi, dan sedikit penjelasan” (Supriyadi, 2018: 7). Dengan berbagai keterbatasan pada akses internet, dan kemampuan operasional pada fitur-fitur *online*, PJOK dengan sendirinya menemui berbagai hambatan dan kendala di masa pandemi Covid-19.

Salah satu materi PJOK yaitu olahraga sepakbola. Sucipto (dalam Andriansyah & Winarno, 2020: 14) menyatakan bahwa, “Sepakbola merupakan

permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang”. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengangnya di daerah tendangan hukumannya. Mencapai kerjasama *team* yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan sepakbola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak membuang energi dan waktu.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru dan beberapa peserta didik di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Wonosobo permasalahan yang banyak terjadi saat mengikuti pembelajaran daring yaitu tidak stabilnya jaringan internet, sehingga kurang optimal pelaksanaannya. Pembelajaran daring tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi peserta didik dan guru yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, apalagi peserta didik tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal.

Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi peserta didik dan guru yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, apalagi peserta didik tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan. Berdasarkan wawancara dengan guru PJOK, pembelajaran PJOK materi sepakbola tetap dilakukan, namun guru hanya memberikan tugas untuk melakukan gerakan atau teknik terkait sepakbola, kemudian peserta didik membuat video dan dikirim melalui *handphone* kepada guru yang bersangkutan.

Kendala atau permasalahan umum yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran saat pandemi, di antaranya, 1) tidak semua peserta didik memiliki komputer, laptop, *handphone Android*. 2) Tidak semua peserta didik maupun guru mampu mengakses internet (tidak hanya masalah paket data, tapi juga kemampuan dalam pengoperasiannya). 3) Ada guru PJOK yang tidak mampu memanfaatkan media mengajar elektronik berbentuk *hardware* dan *software*. 4) Masih ada sebagian peserta didik yang kurang memahami PJOK dan menganggap pelajaran tidak penting. 5) Akses internet yang terbatas di tiap-tiap wilayah, karena secara geografis Kabupaten Wonosobo merupakan daerah pegunungan yang sebagian infrastrukturnya masih tertinggal dari wilayah lainnya. 6) Sejauh ini guru PJOK juga kebingungan memilih dan memanfaatkan *platform* teknologi atau *online learning* yang dapat memenuhi pengajaran PJOK. Jika guru PJOK tidak dapat beradaptasi dengan cepat dalam menindaklanjuti rintangan tersebut, prestasi akademik peserta didik sudah pasti akan terpengaruh. Bahkan, kekhawatiran para ahli PJOK akan ancaman kekurangan gerak yang dapat menimbulkan masalah kebugaran dan berbagai macam penyakit akan mendera peserta didik, karena sistem imun kekebalan tubuh yang lemah.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan peserta didik terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan peserta didik aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. Beberapa sekolah yang belum dapat menyelenggarakan Kegiatan Belajar

Mengajar (KBM) daring dapat mengembangkan kreativitas guru untuk memanfaatkan media belajar alternatif selama peserta didik belajar di rumah. Guru dapat menggunakan sumber belajar yang ada yaitu buku peserta didik sesuai dengan tema-tema yang diajarkan sesuai jadwal yang telah dibuat sebelumnya.

Proses dalam belajar mengajar merupakan aktivitas yang berlangsung dengan melibatkan bermacam komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas dapat dikatakan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan atau menemukan hal yang baru tidak monoton. Wicaksono, (2019: 96) menyatakan bahwa “untuk mencapai semua tujuan dari pendidikan jasmani tersebut, maka diperlukan peran guru yang kreatif dalam mengemas proses pembelajaran PJOK, sehingga hambatan dalam proses pembelajaran PJOK dapat diminimalisasi”. Guru yang kreatif dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik, khususnya yang tertuang dalam sebuah bentuk pembelajaran yang inovatif. Artinya selain menjadi seorang pendidik, guru juga harus menjadi seorang kreator yang mampu menciptakan kondisi belajar yang nyaman dan kondusif bagi peserta didik (Mulyasa, 2015: 32).

Kadarsih (2020: 42) menyatakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru bagi dirinya meskipun sesuatu yang ditemukan itu bukan hal yang baru bagi orang lain”. Namun pada pembelajaran PJOK kurang memerhatikan peningkatan kreativitas, kreativitas sangat dibutuhkan demi memiliki daya saing dan memudahkan memecahkan suatu masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Karena berdasarkan ketetapan Pasal 10 ayat (1) Undang-undang Nomor 14 Tahun

2005 tentang Guru dan Dosen mengamanatkan bahwa Guru harus memiliki kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Keempat kompetensi bersifat holistik dan merupakan suatu kesatuan yang menjadi ciri Guru profesional.

Rigianti (2020: 3) menyatakan bahwa “pada kegiatan pembelajaran daring, semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata berubah menjadi media visual karena keterbatasan jarak. Pelaksanaan pembelajaran daring tetap berlangsung meskipun dengan keterbatasan”. Pada saat pelaksanaan pembelajaran akan dihadapkan berbagai masalah, dimana guru harus menangani berbagai masalah tersebut. Diantaranya masalah yang dihadapi adalah proses pembelajaran yang mengharuskan pencapaian tujuan pembelajaran dengan keterbatasan tersebut. Maka diperlukanlah kemampuan berpikir kreatif guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan tidak monoton dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Jaringan internet di Kabupaten Wonosobo tidak stabil, berbeda dengan beberapa daerah lain.

2. Ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya bagi peserta didik dan guru.
3. Guru tidak semua mahir menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran.
4. Sejauh ini guru PJOK juga kebingungan memilih dan memanfaatkan platform teknologi atau online learning yang dapat memenuhi pengajaran PJOK.
5. Belum diketahuinya kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Seberapa tinggi kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Bagi Penulis; Penelitian ini akan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo serta dapat mempertajam daya analisis di bidang penelitian.
  - b. Bagi Pembaca; Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.
  - c. Bagi Guru; Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam memperbaiki faktor yang menjadi penghambat dalam faktor pembelajaran daring materi sepakbola.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu yang sudah didapat dalam bangku perkuliahan serta salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
  - b. Bagi Sekolah
    - 1) Memberikan informasi bagi pihak sekolah dan guru PJOK mengenai kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi.

- 2) Data yang diperoleh untuk pengembangan dan evaluasi kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.
- c. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
- 1) Penelitian ini akan dijadikan sumbangan ilmu bagi FIK dan mahasiswa didik Universitas Negeri Yogyakarta secara umum dan PJOK pada khususnya.
  - 2) Penelitian ini dijadikan bahan referensi dan acuan peneliti berikutnya mengenai kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Hakikat Kreativitas Guru PJOK**

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

Berbicara tentang pendidikan tidak akan lepas dari manusia. Manusia merupakan subyek dari pendidikan. Manusia dipandang sebagai subyek bukan objek. Pendidikan merupakan latihan bagi subjek didik dalam mencari ilmu dan semangat ilmu. Tujuannya diarahkan kepada pengembangan kreativitas, karena manusia kreatif adalah hakikat dari manusia sebagai subjek pendidikan (Isjomi, 2016: 64). Wicaksono (2019: 96) menyatakan bahwa

kreativitas merupakan kemampuan melihat suatu fenomena dari perspektif yang berbeda, kreatif merupakan gabungan dari tiga kemampuan yang diselaraskan yaitu: (1) Kemampuan mensintesis dengan cara membangun hubungan yang tak lazim. (2) Kemampuan analisis dengan cara memberikan penilaian kritis untuk memunculkan ide-ide baru. (3) Kemampuan pragmatis dengan cara mengubah ide menjadi kenyataan.

Pendapat Kadarsih (2020:16) bahwa “kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah”. Pendapat senada diungkapkan Munandar (2014: 47) “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada”. Lebih lanjut dikatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Pendapat Ghufroon & Risnawati (2014: 29) bahwa

kegiatan kreatifitas itu bisa menggabungkan sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang belum pernah ada. Dalam hal ini dikaitkan dengan kreativitas guru dalam mengajar, guru yang bersangkutan mungkin dapat menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan asli ciptaan sendiri.

Rahmawati & Yulianti (2020: 29) mendefinisikan

kegiatan kreatifitas itu sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.

Munandar (2014: 18) menekankan bahwa “sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksemi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas.

#### **b. Aspek-Aspek Kreativitas**

Pendapat Suharnan (dalam Ghufroon & Risnawati, 2014: 37) bahwa terdapat aspek-aspek pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aktivitas berpikir

Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang berangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan imajiner, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.

2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru.

Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan. Kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandangan lain yang baru dan kemampuan untuk menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3) Sifat baru atau orisional.

Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreatif bila belum pernah diciptakan sebelumnya bersifat luar biasa dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Sifat baru yang terkandung dalam kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut (a) Produk yang bersifat baru dan belum pernah ada sebelumnya, (b) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya,

(c) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan dari hasil yang sudah ada.

4) Produk yang berguna atau bernilai.

Suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Pendapat Guilford (dalam Kim et al., 2016: 2), bahwa

aspek-aspek kreativitas adalah sebagai berikut: *fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran untuk menghasilkan banyak gagasan, *fleksibilitas*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, *orisinalitas*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli, *elaborasi*, yaitu kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail atau terperinci, *redefinition*, yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 aspek kreatif yaitu: (1) inovatif (inisiatif) terdiri atas kemampuan mencetuskan gagasan sebagai jawaban penyelesaian masalah dan kemampuan menghasilkan gagasan yang bervariasi, (2) orisinalitas (daya cipta) meliputi kemampuan menciptakan alat baru dan kemampuan melahirkan ungkapan baru, unik dan asli dan (3) pengembangan gagasan meliputi kemampuan memodifikasi alat-alat olahraga, sehingga tercipta alat baru yang menarik dan orisinal dan kemampuan mengembangkan gagasan, sehingga menjadi lebih menarik.

### **c. Indikator Kreativitas Guru PJOK**

Guru merupakan suatu profesi, yaitu suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan sembarang orang di luar

pendidikan. Sebagai seorang guru PJOK tentu sangat memerlukan suatu strategi dan keterampilan pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. “Untuk mencapai hal itu, tentu tidak mudah terlebih mata pelajaran PJOK berlangsung di lapangan, sehingga memiliki tingkat kerumitan yang berbeda bila dibandingkan dengan di kelas” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Profil guru pada umumnya setidaknya memenuhi persyaratan berjiwa Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 dan melaksanakan 10 kompetensi guru. Di samping itu ada persyaratan utama bagi guru, yakni mempunyai kelebihan dalam ilmu pengetahuan dan norma yang berlaku. “Bagi guru pendidikan jasmani, di samping profil dan persyaratan utama, sebaiknya juga mempunyai kompetensi pendidikan jasmani agar mampu melaksanakan tugas dengan baik” (Subagyo, dkk., 2015: 12).

Telah dipahami bahwa guru PJOK dalam format sistem dan aplikasi pendidikan merupakan unsur yang berkontribusi signifikan bagi terwujudnya proses pembelajaran dalam konsepsi pendidikan yang bermutu. Di sisi lain, mutu dalam konteks pendidikan merupakan akumulasi dari mutu masukan, mutu proses, mutu keluaran dan mutu dampak pendidikan dalam kehidupan masyarakat. Mutu masukan dapat dilihat dari beberapa sisi. Jatmika, dkk, (2017: 2) menyatakan bahwa:

Pertama, kualitas sumber daya manusia dalam hal ini guru PJOK dalam melayani pembelajaran pada satuan pendidikan; Kedua, mutu masukan material berupa kurikulum, buku, alat peraga, sarana dan prasarana sekolah; Ketiga, mutu perangkat lunak berupa peraturan, diskripsi kerja, struktur organisasi sekolah; Keempat, mutu masukan yang bersifat harapan

dan kebutuhan, tercermin dalam visi-misi, semangat, kinerja, dan cita-cita dalam penyelenggaraan pendidikan.

Pada hakikatnya seorang guru bertugas mencerdaskan anak bangsa dalam suatu lembaga pendidikan formal yang berlangsung di sekolah dan berfungsi untuk meningkatkan martabat bangsa dan meningkatkan mutu pendidikan. Guru sebagai seorang pendidik yang memiliki peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pembelajaran efektif, guru hendaknya dapat menerapkan strategi diantaranya adalah memprioritaskan pada tujuan pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran dan melalui perencanaan, motivasi serta pengendalian, guru dapat menentukan sikap, sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berwawasan positif terhadap perkembangan dirinya. Hal tersebut juga berlaku bagi guru PJOK. Sebagai salah satu komponen pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah, pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat strategis dalam pembentukan manusia seutuhnya. “Pendidikan jasmani dan olahraga tidak hanya berdampak positif pada pertumbuhan fisik anak, melainkan juga perkembangan mental, intelektual, emosional dan sosialnya” (Syahrin, dkk., 2017: 78).

Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Guru yang profesional harus memiliki kompetensi dalam melaksanakan program pembelajaran. Kompetensi guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan di sekolah. “Kompetensi guru meliputi kompetensi

pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”. “Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dinyatakan bahwa penguasaan empat kompetensi tersebut mutlak harus dimiliki setiap guru untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional” (Novauli, 2015: 45).

Kompetensi guru dapat diartikan sebagai kebulatan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ditampilkan dalam bentuk perilaku cerdas dan penuh tanggung jawab yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan profesinya. jelas bahwa seorang guru dituntut memiliki kompetensi atau kemampuan dalam ilmu yang dimilikinya, kemampuan penguasaan mata pelajaran, kemampuan berinteraksi sosial baik dengan sesama peserta didik maupun dengan sesama guru, dan kepala sekolah, bahkan dengan masyarakat luas. Hal ini sejalan dengan pandangan Makmun (dalam Usman, 2017: 262) bahwa setiap kompetensi pada dasarnya mempunyai 6 unsur yaitu:

- 1) *performance*: penampilan sesuai bidang profesinya;
- 2) *subject component*; penguasaan bahan/substansi pengetahuan dan keterampilan teknis sesuai bidang profesinya;
- 3) *professional*; substansi pengetahuan dan keterampilan teknis sesuai bidang profesinya;
- 4) *process*: kemampuan intelektual seperti berpikir logis, pemecahan masalah, kreatif, membuat keputusan;
- 5) *adjustment*: penyesuaian diri;
- 6) *attitude*: sikap, nilai kepribadian.

Seorang guru pendidikan jasmani yang berkualitas harus memiliki kompetensi, sehingga ketika mengajar guru pendidikan jasmani benar-benar mampu mentransferkan ilmunya kepada anak didiknya. Undang-Undang No 14 Tahun 2005 menyatakan bahwa kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan,

keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai guru dan dosen untuk melaksanakan tugas keprofesionalannya. Permendiknas No 16 Tahun 2007 menyatakan bahwa kompetensi guru terdiri dari: (1) Kompetensi pedagogi, (2) Kompetensi profesional, (3) Kompetensi kepribadian, dan (4) Kompetensi sosial. Jadi seorang guru harus memiliki keempat kompetensi dasar tersebut (Pujiyanto & Insanisty, 2014: 31).

Guru adalah orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya atau profesi mengajar, sehingga guru pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai orang yang pekerjaannya atau profesinya mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani. Tugas guru yang paling utama adalah bagaimana mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik, sehingga tumbuh minat dan nafsunya untuk belajar (Mulyasa, 2015: 188).

Suryobroto (dalam Kusantoro, 2019: 21) menyatakan bahwa tugas guru pendidikan jasmani secara nyata sangat kompleks antara lain:

1) Sebagai pengajar

Guru pendidikan jasmani sebagai pengajar tugasnya adalah lebih banyak memberi ilmu pengetahuan yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah 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.

2) Sebagai pendidik

Guru pendidikan jasmani sebagai pendidik tugasnya adalah lebih 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: tanggung jawab, jujur,

menghargai orang lain, ikut berpartisipasi, rajin belajar, rajin hadir dan lain-lain.

3) Sebagai pelatih

Guru pendidikan jasmani sebagai pelatih tugasnya adalah lebih banyak memberikan keterampilan dan fisik yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah fisik dan psikomotorik 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 fisik dan keterampilan gerak yang baik.

4) Sebagai pembimbing

Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing tugasnya adalah lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik pada tambahkemampuan para peserta didiknya. Sebagai contoh: membimbing baris berbaris, petugas upacara, mengelola UKS, mengelola koperasi, kegiatan pencinta alam dan membimbing peserta didik yang memiliki masalah atau khusus.

Pendapat Utami & Nopembri (2011:101) “Membagi karakteristik guru anak berbakat menjadi tiga kelompok: filosofis, profesional, dan pribadi”. Karakteristik filosofis penting karena cara guru memandang pendidikan mempunyai dampak terhadap pendekatan mereka terhadap mengajar. Karakteristik profesional dari guru dapat dikembangkan melalui pelatihan dalam jabatan seperti kemampuan untuk mempergunakan keterampilan dinamika kelompok, teknik. Kadarsih (2020:30) menyatakan ciri-ciri orang kreatif ialah cerdas, gigih, cakap, dinamis, mandiri, percaya diri, penuh daya cipta dan bersemangat dalam mengajar.

Pendapat Munandar (2014:103) menyatakan bahwa

yang menjadi indikator kreativitas guru adalah sebagai berikut (1) Mengembangkan program membaca yang baik, (2) Guru lakukan penilaian yang berbeda, (3) Guru dapat menumbuhkan antusias belajar peserta didik, (4) Guru terapkan teknik pemecahan masalah, (5) Guru dapat menciptakan metode dan media yang dapat membuat anak bersemangat dalam mengajar.

Pendapat 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 alternatif 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.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa guru adalah orang yang merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan sekaligus mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Guru pendidikan jamani merupakan suatu aktivitas mengajar, berkaitan dengan fisik yang dilakukan secara terstruktur, terencana dan berfungsi mengembangkan berbagai komponen yang ada di dalam tubuh.

## **2. Hakikat Pembelajaran PJOK**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang bersifat positif, dan pada tahap akhir di dapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Dimiyati dan Mudjiono (2015: 297) menjelaskan “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan

pada penyediaan sumber belajar”. Menurut Fathurrahman (2017:16) “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan terencana dalam sistem pendidikan untuk menyampaikan materi dengan pola pendekatan sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan sesuai keragaman dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Artinya peserta didik akan berhasil melakukannya dengan waktu dan macam gerak berbeda sesuai keterampilannya. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu (Priastuti, 2015: 138). Jihad & Haris (2012:12) menyatakan

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama”. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. “Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-peserta

didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar” (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2).

Festiawan & Arovah (2020: 188) menyatakan bahwa:

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan peserta didik dan peserta didik sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan peserta didik bukan guru yang menjadi semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-peserta didik) menjadi dua arah (guru-peserta didik dan peserta didik-guru).

Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif  
Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.
- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional  
Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.
- 3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif  
Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Uno (2011: 2), menyatakan “istilah pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik”. Dengan demikian pembelajaran merupakan proses dari belajar yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar. Snelbecker yang telah dikutip Rianto (2012: 32) mendefinisikan pembelajaran (*instructional theory*) sebagai

seperangkat prinsip yang dapat dijadikan pedoman dalam mengatur kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan. Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, peserta didik, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

#### 2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”, yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis *start* sampai garis *finis*. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam

perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

### 3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### 4) Peserta didik

Peserta didik atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

### 5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

#### 6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan peserta didik. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan peserta didik akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan peserta didik akan rendah atau bahkan tidak peserta didik akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

#### 7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

#### 8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas peserta didik, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar peserta didik yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

## **b. Pembelajaran PJOK**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran PJOK merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada tingkat SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan peserta didik dengan konsep-konsep penjas yang mengarahkan peserta didik agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya (Iswanto, 2017: 80).

Hakikat pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada peserta didiknya, lebih dari itu dalam proses pembelajaran harapannya seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri peserta didik. Hakikat Pendidikan jasmani memiliki dua asumsi yaitu pendidikan melalui jasmani dan pendidikan untuk jasmani.

Berdasar pada asumsi pertama dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang sengaja dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Asumsi yang kedua pendidikan jasmani diasumsikan sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan peningkatan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34).

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. “Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab” (Mahardhika, dkk., 2018: 62).

Pendapat Widiastuti (2019: 141) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu keunikan lainnya dari pendidikan jasmani adalah pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan peserta didik, meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian peserta didik dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. “Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif” (Komarudin, 2016: 14).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan

sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas isik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”.

Kemendikbud (2014: 9) menjelaskan bahwa “Pendidikan Jasmani mengandung makna pendidikan menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik”. Kata aktivitas jasmani mengandung makna pembelajaran adalah berbasis aktivitas fisik. Kata olahraga mengandung makna aktivitas jasmani yang dilakukan dengan tujuan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Sementara kualitas fisik, mental dan emosional disini

bermakna, pembelajaran PJOK membuat peserta didik memiliki kesehatan yang baik, kemampuan fisik, memiliki pemahaman yang benar, memiliki sikap yang baik tentang aktifitas fisik, sehingga sepanjang hidupnya mereka akan memiliki gaya hidup sehat dan aktif.

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. “Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya” (Yudanto, 2008: 17). Penjasorkes diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Penjasorkes dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga cabang. Penjasorkes yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan

utamanya. Pendekatan pembelajaran penjasorkesi yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42).

Pendapat Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa “berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani”. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

### **3. Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)**

Istilah model pembelajaran dalam jaringan (daring) atau *Online Learning Models* (OLM), pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (*computer-based learning/CBL*). Dalam perkembangan selanjutnya, fungsi komputer telah

digantikan oleh telepon seluler atau gawai. Pembelajaran dapat berlangsung lebih luwes dibandingkan jika menggunakan komputer. Orang dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dalam situasi apa saja.

Menurut Moore, et al., (2011: 130) “pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”. “Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan guru peserta didik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet” (Kuntarto, 2017: 100). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013: 19).

Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas. Daring kombinasi adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka dan daring. Daring kombinasi dilaksanakan dengan cara mempersiapkan sistem pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan secara langsung antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. “Dalam daring kombinasi pelaksanaan pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu, yang tidak mewajibkan untuk selalu belajar di dalam ruang kelas dengan segala peraturan yang kaku” (Sofyana & Rozaq, 2019: 82).

Pembelajaran daring *learning* juga sangat efektif bagi peserta didik karena bisa berlatih dengan adanya umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, dan personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik yang menggunakan simulasi dan permainan. Pembelajaran berbasis daring *learning* dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran berbasis Daring *Learning* menjadi efektif yang dasarnya bergantung dari pandangan pemegang kepentingan. Menurut Rusman (Subron & Bayu, 2019: 32) setidaknya harus ada prinsip utama dalam pembelajaran berbasis daring di antaranya;

1) Interaksi

Interaksi berarti kapasitas komunikasi dengan orang lain yang tertarik pada topik yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis Learning. Dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antar peserta maupun antara peserta dengan instruktur. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis daring dengan pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Instruction*). Hal ini berarti bahwa mereka yang terlibat dalam pembelajaran berbasis Daring tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi dengan waktu yang sama. Interaksi tidak hanya menyediakan hubungan antar manusia, tetapi menyediakan keterhubungan isi, dimana setiap orang dapat membantu antara satu dengan yang lain untuk memahami isi materi

dengan berkomunikasi. Hal tersebut menciptakan lapisan belajar terdalam yang tidak bisa diciptakan oleh pengembangan media.

## 2) Ketergunaan

Ketergunaan yang dimaksud di sini adalah bagaimana bisa pembelajaran yang berbasis *Learning* diaktualisasikan. Terdapat dua elemen penting dalam prinsip ketergunaan, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana perkembangan pembelajaran berbasis *Learning* ini menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain)

*E-Learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan peserta didik. Putri & Dewi (2020: 34) menyatakan bahwa “seiring perkembangan zaman, seseorang dapat memperoleh informasi secara mudah melalui teknologi baru yang terus berkembang. Perkembangan teknologi ini dapat menjadi menguntungkan di bidang pendidikan bagi guru maupun peserta didik”. Adapun manfaat dari kegiatan belajar menggunakan *e-learning*, yaitu dengan dapat mempersingkat waktu pembelajaran atau lebih praktis dan membuat biaya pelajaran lebih ekonomis, *e-learning* juga dapat mempermudah interaksi peserta didik dengan bahan materi yang telah diberikan, peserta didik juga dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat hingga berulang-ulang, dan *e-learning* merupakan proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi

di dalam ruangan kelas saja, tetapi di luar kelas atau di rumah (*study at home*) dengan bantuan peralatan teknologi dan jaringan internet, sehingga para peserta didik dapat aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar (Rohmah & Marimin, 2016: 4).

Pendapat Arnesti & Hamid (2015: 87) menjelaskan tentang keuntungan penggunaan pembelajaran *online* yaitu:

- 1) pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi,
- 2) mampu meningkatkan tingkat ingatan,
- 3) memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi,
- 4) memberikan kemudahan menyampaikan,
- 5) memperbarui isi,
- 6) mengunduh,
- 7) para peserta didik juga bisa mengirim email kepada peserta didik lain,
- 8) mengirim komentar pada forum diskusi,
- 9) memakai ruang *chat*,
- 10) hingga *link video conference* untuk berkomunikasi langsung.

Dalam konsep teknologi pendidikan, pada model *distancing learning* (pembelajaran jarak jauh) yang menjadi awal pembelajaran online/daring, teknologi hanyalah sebuah alat (*tools*) atau dalam pembelajaran disebut sebagai media yang akan membantu guru dalam menyampaikan isi, pesan dan informasi yang menjadi konten pembelajaran. Dengan demikian kehadiran teknologi komunikasi dengan segala perangkat bawanya bukanlah merupakan hal yang paling mendasar dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran dalam hal ini adalah bagaimana proses pembelajaran dapat terus berlangsung meskipun peserta didik dan guru berada di rumah masing-masing. Dengan konsep *distancing learning* tersebut, maka kendala yang berkaitan dengan kekurangmampuan guru dalam mengelola

pembelajaran *online* tidak semua peserta didik memiliki perangkat teknologi (*handphone*) berbasis android untuk mengakses pembelajaran *online* bukanlah alasan untuk tidak menyelenggarakan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Modul cetak menjadi alternatif pengganti perangkat teknologi informasi dalam penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi (Suparman, 2014: 34).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- 2) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemik Covid-19;
- 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarpeserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- 4) Bukti atau prosuk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks *online* animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video *streaming online*. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015: 43). Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik yang mana sistem pembelajaran secara konvensional atau tatap muka dapat memperluas penyebaran virus Covid-19.

Pembelajaran secara daring merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring, sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet. Menurut Imania (2019: 32) “pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan peserta didik, dalam masa darurat pandemi”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan guru peserta didik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet.

#### **4. Hakikat Pembelajaran Sepakbola**

##### **a. Pengertian Sepakbola**

Sepakbola merupakan olahraga yang paling populer di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Olahraga ini sudah memasyarakat di kalangan bawah hingga kalangan atas. Di Indonesia olahraga sepakbola sudah dikenal berpuluh-puluh tahun, tetapi belum mampu bersaing di tingkat dunia. “Saat ini di Indonesia, sepakbola mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya kompetisi dalam pertandingan sepakbola pada jenjang umur, baik itu jenjang anak-anak dan dewasa. Di Indonesia sendiri pembinaan sepakbola usia

dini saat ini sebenarnya telah banyak dilakukan. Salah satunya mulai diadakannya kelas khusus olahraga” (Komarudin & Rizqi, 2020:2).

Senada dengan pendapat di atas, Cresser (2015: 2) menyatakan bahwa “*Soccer is a high-intensity, multi-dimensional sport that is physically, mentally and technically demanding. In addition to the many skill requirements, elite soccer players cover approximately 10 to 12 km per game – 2 of them at maximum speed*”. Sepakbola adalah olahraga bola besar dimana kedua tim berusaha mencetak gol ke gawang lawan untuk memperoleh kemenangan (Nicholls & Sintonen, 2018:3). Sepakbola merupakan permainan beregu dimana setiap pemain mempunyai posisinya masing-masing, seperti penjaga gawang (*goalkeeper*), pemain bertahan (*defender*), pemain tengah (*mildfielder*) dan pemain menyerang (*forward*). Permainan sepakbola modern saat ini lebih mengutamakan permainan secara menyeluruh yang melibatkan semua pemain di dalamnya.

Muhajir (dalam Santoso, 2014:42) menyatakan bahwa “sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”. Di dalam memainkan bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badannya kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan. Sepakbola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, Biasanya permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2 x 45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit diantara dua babak tersebut.

Mencetak gol ke gawang lawan merupakan sasaran dari setiap kesebelasan. Suatu kesebelasan dinyatakan sebagai pemenang apabila kesebelasan tersebut dapat memasukan bola ke gawang lebih banyak dan kemasukan bola lebih sedikit jika dibandingkan dengan lawannya.

Muhdhor (2013: 9) menjelaskan “Sepakbola adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing beranggotakan 11 orang. Permainan sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola kulit berukuran 27- 28 inci”. Selaras dengan hal tersebut, Sucipto (dalam Andriansyah & Winarno, 2020: 14) menyatakan bahwa, “Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang”. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengangnya di daerah tendangan hukumannya. Mencapai kerjasama *team* yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan sepakbola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak membuang-buang energi dan waktu”.

Pendapat Luxbacher (2011: 2) menjelaskan bahwa “sepakbola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan”. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang yang dimainkan dengan tungkai,

dada, kepala kecuali pejuang gawang diperbolehkan menggunakan lengan dan tangan di area kotak penalti.

#### **b. Teknik Dasar Sepakbola**

Ditinjau dari pelaksanaan permainan sepakbola bahwa, gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan adalah gerakan-gerakan dari badan dan macam-macam cara memainkan bola. Para ahli sepakbola sepakat bahwa faktor penting dan berpengaruh serta dibutuhkan dalam permainan sepakbola adalah teknik dasar permainan sepakbola yang harus dikuasai oleh para pemain. Bermain sepakbola dengan baik, sangat perlu mempelajari teknik-teknik dasar bermain sepakbola. Soewarno (dalam Yudanto, 2011:108) menjelaskan bahwa “pada dasarnya teknik dasar sepakbola dibagi menjadi dua, yaitu teknik dasar tanpa bola dan teknik dasar dengan bola. Teknik dasar tanpa bola meliputi: lari dan merubah arah, meloncat/melompat dan gerak tipu tanpa bola/gerak tipu badan”. Selanjutnya, untuk teknik dasar dengan bola meliputi:menendang bola, menerima bola, menyundul bola, menggiring bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan ke dalam, dan teknik menjaga gawang. Teknik dasar yang perlu dimiliki oleh pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*).

Teknik dasar dalam sepakbola terdiri dari teknik menendang bola, menahan bola, menggiring bola, menyundul bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan kedalam, dan teknik penjaga gawang (Faqihudin & Wahadi, 2015:3). Santoso (2011:72) menjelaskan teknik dasar sepakbola yaitu:

- 1) memberikan bola/mengoper bola (*passing*) dengan berbagai teknik dasar dan variasinya yang baik dan benar;
- 2) menghentikan bola/ menerima umpan (*stoping/controlling*) dari teman dengan berbagai teknik dasar dan variasinya yang baik dan benar;
- 3) menggiring bola (*dribbling*) dengan berbagai teknik dan variasinya yang baik dan benar;
- 4) menyundul bola (*heading*) dengan berbagai teknik dan variasinya yang baik dan benar;
- 5) menembak bola ke gawang (*shooting*) dengan berbagai teknik dan variasinya yang baik dan benar;
- 6) lemparan ke dalam (*throw-in*);
- 7) teknik khusus penjaga gawang; dan
- 8) teknik *ball felling*

Herwin (dalam Prasetyo, 2019: 21) menyatakan permainan sepakbola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi:

- 1) Gerak atau teknik tanpa bola  
Selama dalam sebuah permainan sepakbola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba.
- 2) Gerak atau teknik dengan bola  
Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: (a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*) bola (*passing*), (b) Menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) Menggiring bola (*dribbling*), (d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) Menyundul bola (*heading*), (f) Gerak tipu (*feinting*), (g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) Melempar bola ke dalam (*throw-in*), (i) Menjaga gawang (*goal keeping*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik dasar sepakbola yaitu menendang (*kicking*), menghentikan (*stoping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). Kualitas dan kemampuan teknik yang baik akan mendukung penampilan seorang pemain dan kerjasama tim. Semakin baik kualitas teknik yang dimiliki, maka penguasaan permainan akan

semakin baik, sehingga akan memberikan peluang untuk memenangkan pertandingan.

### **c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sepakbola SMA Kelas X**

Kemendikbud (2014: 11) menjelaskan bahwa Pelaksanaan Pembelajaran didasarkan pada pemahaman tentang KI dan KD. Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang mengajarkan materi tersebut hendaknya:

- 1) Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya memberikan motivasi dan mendorong peserta didik secara aktif (*active learning*) untuk mencari sumber dan contoh-contoh konkrit dari lingkungan sekitar. Guru harus mengkondisikan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik melakukan observasi dan refleksi. Observasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya membaca buku dengan kritis, menganalisis dan mengevaluasi sumber-sumber.
- 2) Peserta didik harus dirangsang untuk berpikir kritis dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mengajukan pertanyaan di setiap pembelajaran.
- 3) Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dilakukan secara perorangan, berpasangan, dan berkelompok, dengan formasi berbanjar atau lingkaran.
- 4) Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan frekuensi pengulangan gerak yang cukup untuk setiap peserta didik.

Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) sepakbola untuk SMA Kelas X yaitu untuk KD: 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik\* KI: 4.1

Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik\*.

Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. Model pembelajaran yang digunakan di tengah merebahnya pandemi covid-19 ialah model pembelajaran dengan jarak jauh atau belajar dari rumah dengan menggunakan jaringan internet. Model pembelajaran daring yang sesuai dan dapat digunakan dalam pendidikan jasmani ialah model pembelajaran yang memiliki aplikasi video. Dikarenakan tidak semua metode pembelajaran daring dapat digunakan dalam proses pendidikan jasmani yang berkaitan dengan aspek psikomotor (gerak) yang bersifat praktikum.

## **5. Karakteristik Peserta Didik SMA**

Peserta didik SMA tergolong dalam usia remaja. Masa remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak ke fase dewasa. Remaja merupakan fase antara fase anak-anak dengan fase dewasa, dengan demikian perkembangan-perkembangan terjadi pada fase ini. Seperti yang diungkapkan oleh Desmita (2014: 190-192) “secara garis besar perubahan/perkembangan yang dialami oleh remaja meliputi perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial”.

Pendapat Dewi (2012: 4) menyatakan bahwa “fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-19 tahun untuk putra dan 10-19 tahun untuk putri”. Pembagian usia untuk putra 12-14 tahun termasuk masa remaja awal, 14-16 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan 17-19 tahun termasuk masa remaja akhir. Pembagian untuk putri 10-13 tahun termasuk remaja awal, 13-15 tahun termasuk

remaja pertengahan, dan 16-19 tahun termasuk remaja akhir. Desmita (2014: 190) menyatakan bahwa “fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir”. Dengan demikian peserta didik SMA dalam penelitian ini digolongkan sebagai fase remaja awal, karena memiliki rentang usia tersebut.

Masa remaja perkembangan sangat pesat dialami seseorang. Seperti yang diungkapkan Desmita (2014: 36) beberapa karakteristik peserta didik SMA antara lain:

- a. terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan;
- b. mulai timbul ciri-ciri seks sekunder;
- c. kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua;
- d. senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa;
- e. mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan;
- f. reaksi dan ekspresi emosi masih labil;
- g. mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial; dan
- h. kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Pendapat Dewi (2012: 5) menambahkan “periode remaja awal (12-18) memiliki ciri-ciri: (1) anak tidak suka diperlakukan seperti anak kecil lagi; dan (2) anak mulai bersikap kritis”. Yusuf (2012: 193-209) menyatakan bahwa “perkembangan yang dialami remaja antara lain perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan kepribadian, dan perkembangan kesadaran beragama”. Jahja (2011: 231-234) menambahkan “aspek perkembangan yang

terjadi pada remaja antara lain perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan kepribadian, dan sosial”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan yang mencolok yang dialami oleh remaja adalah dari segi perkembangan fisik dan psikologis. Berdasarkan perkembangan-perkembangan yang dialami oleh remaja, diketahui ada beberapa perbedaan perkembangan yang dialami antara remaja putra dan putri memiliki perkembangan yang berbeda.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono (2019) dengan judul “Kreativitas Guru Penjas terhadap Proses Pembelajaran Penjas di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sekecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen 2018”. Penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP Negeri se-Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen. Penelitian ini dilaksanakan pada tujuh Sekolah Menengah Pertama Negeri se-Kecamatan Kebumen. Sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan guru olahraga SMP Negeri se-kecamatan Kebumen. Teknik pengumpulan data melalui wawancara. Teknik analisis data menggunakan *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Hasil temuan penelitian kemampuan kreativitas guru penjas terhadap proses pembelajaran pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri se-Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen tahun 2018 guru sudah melakukan kemampuan kreativitasnya berdasarkan lima factor,yaitu1) Kelancaran berpikir (*fluencyof thinking*), 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*), 3) Elaborasi (*elaboration*), 4) Originalitas (*originality*), dan 5) Mengembangkan (*Redefinition*). Saran bagi guru agar menambah pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan baik teknik atau cara mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan peserta didik, agar terus bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sarihat & Munastiwi dkk (2020) dengan judul “Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Masa *Study From Home*”.Tujuan untuk mengetahui kreativitas apa saja yang telah dihasilkan oleh guru dalam membuat pembelajaran jarak jauh menjadi lebih menarik dan bermakna kepada peserta didik selama masa *study from home*. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan bersifat *library research*. Data berasal dari literatur maupun bahan dokumentasi lain, seperti tulisan jurnal terakreditasi, buku nasional, artikel, *database online*, *website*, indeks dan abstrak, kemudian data tersebut dianalisis seluruhnya. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa bahan pembelajaran yang diberikan berhubungan dengan situasi pandemi COVID-19 yang sedang dihadapi, seperti; guru memberikan edukasi mengenai COVID-19, yakni bahaya serta cara

pencegahannya dengan membuat hand sanitizer dan peralatan untuk protokol lainnya. Orang tua mengambil video atau photo anaknya saat aktivitas belajar, lalu memberikan laporan kepada guru. Ini dapat menjadi kolaborasi yang bagus antara guru, murid, dan orang tua murid dalam berinovasi sehingga tugas dalam pembelajaran dapat berjalan baik meskipun belajar dari rumah..

3. Penelitian yang dilakukan oleh Untari (2020) yang berjudul “Kreatifitas Guru Dalam Menyongsong Pembelajaran Masa Pandemi Covid- 19”. Pandemi Covid-19 yang saat ini melanda dunia telah memaksa masyarakat untuk tinggal di rumah sehingga tidak dapat lagi melakukan aktivitas seperti biasa, termasuk bersekolah untuk para pelajar. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa harus dilakukan dengan cara yang inovatif, salah satunya dengan melakukan proses belajar mengajar secara online. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar guru di SDN Margorejo 1 Kota Surabaya saat terjadi pandemi Covid-19. Sampel yang diteliti sebanyak 10 pendidik dari kelas I, II, III dan ditambah guru agama Islam. Teknik Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner dan wawancara. Kuisisioner yang disebarkan dalam bentuk pertanyaan adalah kuisisioner semi tertutup. Diperoleh data dari keempat indikator yang penulis rumuskan yang memberikan penilaian kurang dari kelas 1,2 dan 3 yang penulis analisisnya 55%, penilaian cukup 37%, penilaian baik 8% dan sangat baik. 0%.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Afghani (2020) yang berjudul “Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19”. Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi Covid-19 di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak kecuali di Indonesia. Gangguan dalam proses belajar langsung antara peserta didik dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid. seluruh aktivitas umumnya dilakukan di rumah melalui sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem daring teknologi mendorong peserta didik agar bisa lebih inovatif dan kreatif dalam belajar (*student centered learning*). penelitian ini bertujuan untuk 1) Menganalisis wawasan lebih tentang pendidikan kreatif melalui media pembelajaran daring yang berhadapan langsung di masa pandemi Covid-19. 2) Mendeskripsikan seberapa tinggi kekreatifan peserta didik dalam berpikir. Jenis penelitian ini merupakan penelitian referensi. Keabsahan data dengan menggunakan triangulasi sumber dan perpanjangan waktu. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode komparasi konstanta. Hasil penelitian ini ada dua 1) Mengetahui pentingnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran daring 2) Strategi mengatasi masalah bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan ruang untuk memperoleh kreativitas pendidikan daring di saat pandemi Covid-19.

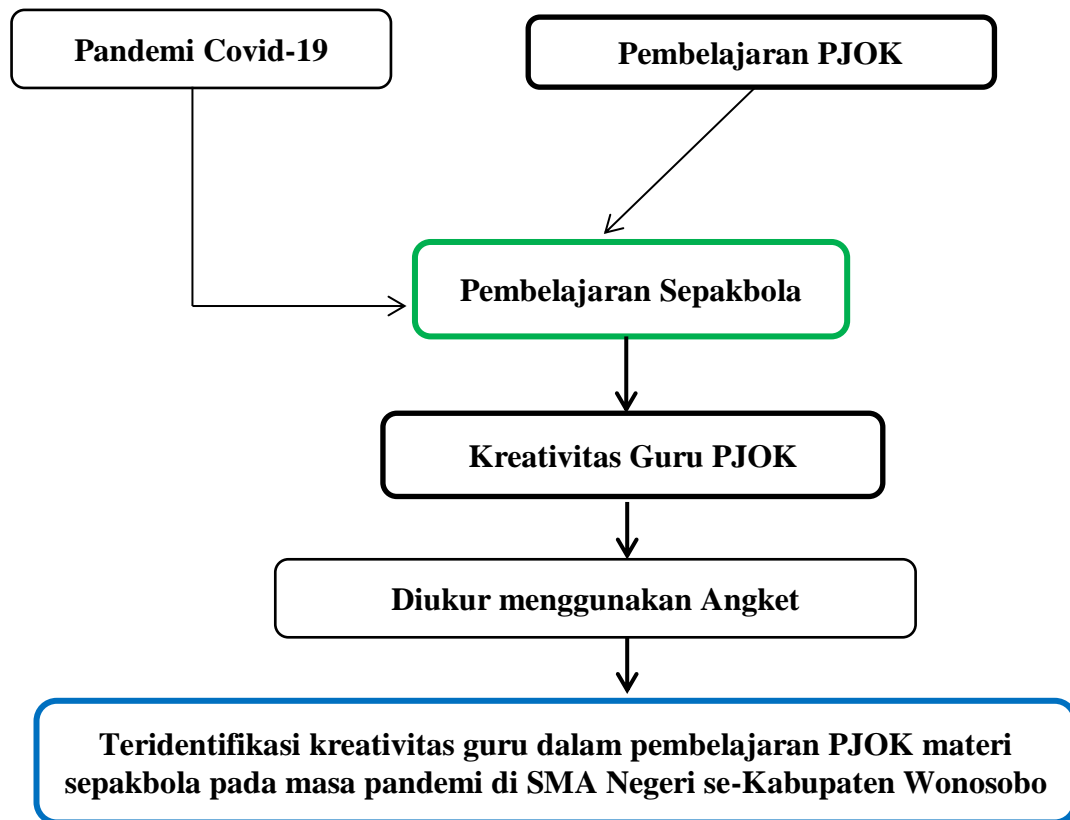
### C. Kerangka Berpikir

Kondisi saat ini memberi dampak secara langsung pada dunia pendidikan. Lembaga pendidikan formal, informal dan nonformal menutup pembelajaran tatap muka dan beralih dengan pembelajaran daring (*online*). Peralihan pembelajaran, dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran daring memunculkan banyak hambatan bagi guru, mengingat hal ini terjadi secara mendadak tanpa adanya persiapan sebelumnya. Pada kegiatan pembelajaran tatap muka, media pembelajaran dapat berupa orang, benda-benda sekitar, lingkungan dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut akan menjadi berbeda ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata, berubah menjadi media visual karena keterbatasan jarak. Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, audio dalam pembelajaran. Materi belajar tersebut dapat dimanfaatkan peserta didik dengan melihat atau membaca. Sumber belajar seperti inilah yang menjadi modal utama dalam mengembangkan pembelajaran daring.

Kendala atau permasalahan umum yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran saat pandemi, di antaranya, 1) tidak semua peserta didik memiliki komputer, laptop, *handphone Android*. 2) Tidak semua peserta didik maupun guru mampu mengakses internet (tidak hanya masalah paket data, tapi juga kemampuan dalam pengoperasiannya). 3) Ada guru PJOK yang tidak mampu memanfaatkan media mengajar elektronik berbentuk *hardware* dan *software*. 4) Masih ada sebagian peserta didik yang kurang memahami PJOK dan

menganggap pelajaran tidak penting. 5) Akses internet yang terbatas di tiap-tiap wilayah, karena secara geografis Kabupaten Wonosobo merupakan daerah pegunungan yang sebagian infrastrukturnya masih tertinggal dari wilayah lainnya. 6) Sejauh ini guru PJOK juga kebingungan memilih dan memanfaatkan *platform* teknologi atau *online learning* yang dapat memenuhi pengajaran PJOK. Jika guru PJOK tidak dapat beradaptasi dengan cepat dalam menindaklanjuti rintangan tersebut, prestasi akademik peserta didik sudah pasti akan terpengaruh. Bahkan, kekhawatiran para ahli PJOK akan ancaman kekurangan gerak yang dapat menimbulkan masalah kebugaran dan berbagai macam penyakit akan mendera peserta didik, karena sistem imun kekebalan tubuh yang lemah.

Guru yang kreatif dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik, khususnya yang tertuang dalam sebuah bentuk pembelajaran yang inovatif. Artinya selain menjadi seorang pendidik, guru juga harus menjadi seorang kreator yang mampu menciptakan kondisi belajar yang nyaman dan kondusif bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka akan dilakukan penelitian untuk kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo yang diukur menggunakan angket. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka Berpikir**

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2015: 147), menyatakan bahwa “penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

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

Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 9 sekolah. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2021.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Hardani, dkk. (2020: 361) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Arikunto (2015: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo yang

berjumlah 18 guru. Rincian populasi penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Rincian Guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo**

No.	Kelas	Alamat	Jumlah
1	SMA 1 Selomerto	Jl. Balekambang KM 4 Selomerto	2
2	SMA 1 Watumalang	Gondang Watumalang	2
3	SMAN 1 Kaliwiro	JL. Lamuk	2
4	SMAN 1 Kertek	JL. Raya Kertek Km 06	2
5	SMAN 1 Mojotengah	Jl. Lurah Sudarto, Mudal	2
6	SMAN 1 Sapuran	JL. Purworejo Km 20	2
7	SMAN 1 Wadaslintang	JL. Wonosobo - Prembun Km 40	2
8	SMAN 1 Wonosobo	JL. T. Jogonegoro Km 02	2
9	SMAN 2 Wonosobo	Jl. Banyumas Km 5 Wonosobo	2
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>

## 2. Sampel

Arikunto (2015: 81) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian populasi atau sejumlah anggota populasi yang mewakili karakteristik populasi”. “Sebagaimana karakteristik populasi, sampel yang mewakili populasi adalah sampel yang benar-benar terpilih sesuai dengan karakteristik populasi itu. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling*” (Hardani, dkk. 2020: 363). Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *total sampling*, artinya keseluruhan populasi diambil semua untuk menjadi sampel.

### D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto, (2015: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo. Definisi operasional yaitu kemampuan guru pendidikan jasmani

dalam memodifikasi dan menciptakan kreasi dalam memecahkan masalah yang ada di berbagai sekolah atau memunculkan berbagai ide-ide terutama dalam pembelajaran gerak dasar. Kreativitas terdiri dari faktor kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, originalitas, mengembangkan. Untuk mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani dapat diukur dengan menggunakan instrumen lembar angket *google form* untuk dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2015: 168), menyatakan bahwa “angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat”. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu:

**Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket**

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

Hadi (1991: 9), menyatakan penyusunan instrumen digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Mendefinisikan konstruk.

Konstruk dalam penelitian ini adalah kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

b. Menyidik faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo dipengaruhi oleh faktor kelancaran berfikir, keluwesan berpikir, elaborasi, originalitas, mengembangkan menerapkan hal yang baru dalam proses pembelajaran.

c. Menyusun butir-butir instrumen.

Menyusun butir-butir pertanyaan, maka faktor-faktor tersebut di atas dijabarkan menjadi kisi-kisi angket. Setelah itu dikembangkan dalam butir-butir pertanyaan. Butir pertanyaan dalam angket yang akan digunakan untuk memperoleh data mengenai kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

Instrumen ini selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Selanjutnya mengadakan perbaikan instrumen sesuai masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Sesudah melakukan serangkaian konsultasi dan diskusi mengenai instrumen penelitian yang digunakan (angket penelitian), maka instrumen tersebut dinyatakan layak dan siap untuk digunakan. Instrumen diadopsi Al Ardzi (2021) dengan validitas 0,823 dan reliabilitas sebesar 0,985. Kisi-kisi instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes	
			+	-
Kreativitas Guru PJOK	Kelancaran berpikir ( <i>Fluency of thinking</i> )	1. Kelancaran dalam menyampaikan banyak ide 2. Kelancaran dalam menghasilkan gagasan dengan cepat dan produktif	1, 2, 3	4
	Keluwasan berpikir ( <i>Flexibility of thinking</i> )	1. Kemampuan dalam memproduksi berbagai ide kreatif 2. Kesiapan mengatasi berbagai persoalan pembelajaran	5, 6, 8	7
	Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	1. Kemampuan dalam pendekatan 2. Kemampuan menggunakan Informasi dan teknologi	9, 10, 11	12
	Orisinalitas ( <i>Originality</i> )	1. Kemampuan dalam mencetuskan berbagai gagasan 2. Kemampuan dalam mengembangkan produk baru yang tidak umum	13, 14, 15	16
	Mengembangkan ( <i>Redefinition</i> )	1. Kemampuan dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif 2. Kemampuan untuk memperkaya suatu gagasan yang lebih menarik	17, 18, 19	20
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Mencari data guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.
- b. Menyebarkan angket kepada responden melalui *google form*.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian, data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

#### **F. Validitas dan Reliabilitas**

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Pendapat Arikunto (2015: 48), “*One shoot* atau pengukuran sekali saja, pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur jawaban antar pernyataan.” Hasil analisis validitas dan reliabilitas instrumen dijelaskan sebagai berikut.

##### **1. Uji Validitas**

Anderson (dalam Siyoto & Sodik, 2015) menyatakan bahwa “*A test is valid if it measures what it purpuse to measure*” artinya : “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* ( $df = n-1$ ) pada taraf signifikansi 0,05 (Ananda & Fadli, 2018: 122). Jika  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Nomor Butir</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel (df 17;5%)</b>	<b>Keterangan</b>
Butir 01	0,815	0,456	Valid
Butir 02	0,781	0,456	Valid
Butir 03	0,777	0,456	Valid
Butir 04	0,777	0,456	Valid
Butir 05	0,781	0,456	Valid
Butir 06	0,675	0,456	Valid
Butir 07	0,728	0,456	Valid
Butir 08	0,777	0,456	Valid
Butir 09	0,583	0,456	Valid
Butir 10	0,815	0,456	Valid
Butir 11	0,781	0,456	Valid
Butir 12	0,690	0,456	Valid
Butir 13	0,777	0,456	Valid
Butir 14	0,674	0,456	Valid
Butir 15	0,777	0,456	Valid
Butir 16	0,675	0,456	Valid
Butir 17	0,674	0,456	Valid
Butir 18	0,815	0,456	Valid
Butir 19	0,674	0,456	Valid
Butir 20	0,781	0,456	Valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 20 butir semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan berhubungan dengan ketepatan dan konsistensi. Reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan pengukuran ulang. Reliabilitas sebagai konsistensi pengamatan yang diperoleh dari pencatatan berulang baik pada satu subjek maupun sejumlah subjek (Siyoto

& Sodik, 2015). Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan metode *Cronbach Alpha* yang dibantu dengan program komputer. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,000. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,959	20

#### **G. Teknik Analisis Data**

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase (Sugiyono, 2015: 112). Rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Widoyoko (2014: 238) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) ideal pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Norma Kategori Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Tinggi
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Rendah
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Rendah

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata

Mi =  $\frac{1}{2}$  (skor maks ideal + skor min ideal)

Sbi =  $\frac{1}{6}$  (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 25 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, orisinalitas, dan mengembangkan. Hasil analisis kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo dijelaskan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Deskriptif Statistik Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo**

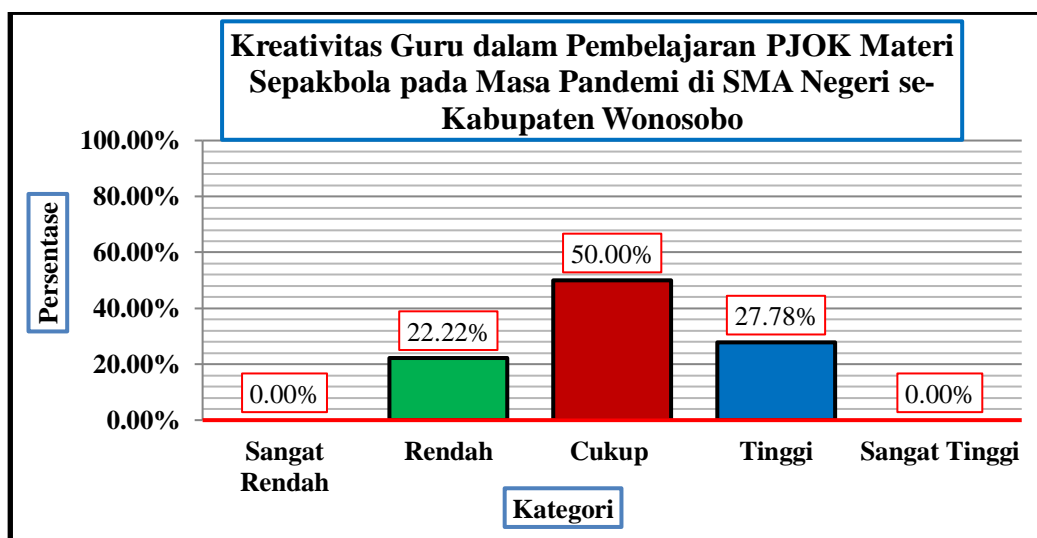
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	50,00
<i>Std. Deviation</i>	10,00
<i>Minimum</i>	20,00
<i>Maximum</i>	80,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Norma Penilaian Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$68 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$56 < X \leq 68$	Tinggi	5	27,78%
3	$44 < X \leq 56$	Cukup	9	50,00%
4	$32 < X \leq 44$	Rendah	4	22,22%
5	$X \leq 32$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Batang Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola pada Masa Pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” 22,22% (4 guru), “cukup” sebesar 50,00% (9 guru), “tinggi” sebesar 27,78% (5 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

## 1. Faktor Kelancaran Berpikir

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor kelancaran berpikir dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Kelancaran Berpikir**

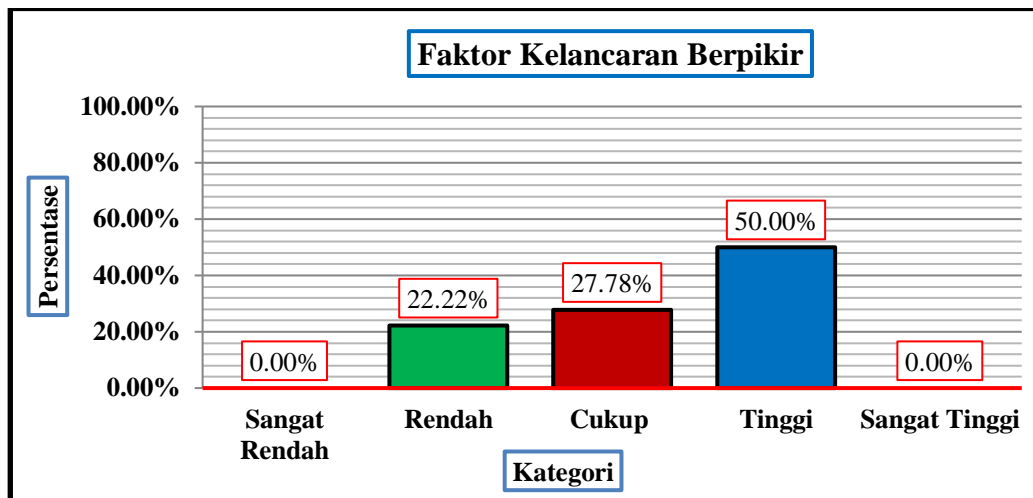
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	10,00
<i>Std, Deviation</i>	2,00
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	16,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian pada tabel 9 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor kelancaran berpikir disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Kelancaran Berpikir**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	9	50,00%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	5	27,78%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	4	22,22%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor kelancaran berpikir dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Faktor Kelancaran Berpikir**

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor kelancaran berpikir berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 22,22% (4 guru), “cukup” sebesar 27,78% (5 guru), “tinggi” sebesar 50,00% (9 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

## 2. Faktor Keluwesan Berpikir

Deskriptif statistik kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor keluwesan berpikir dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Keluwesan Berpikir**

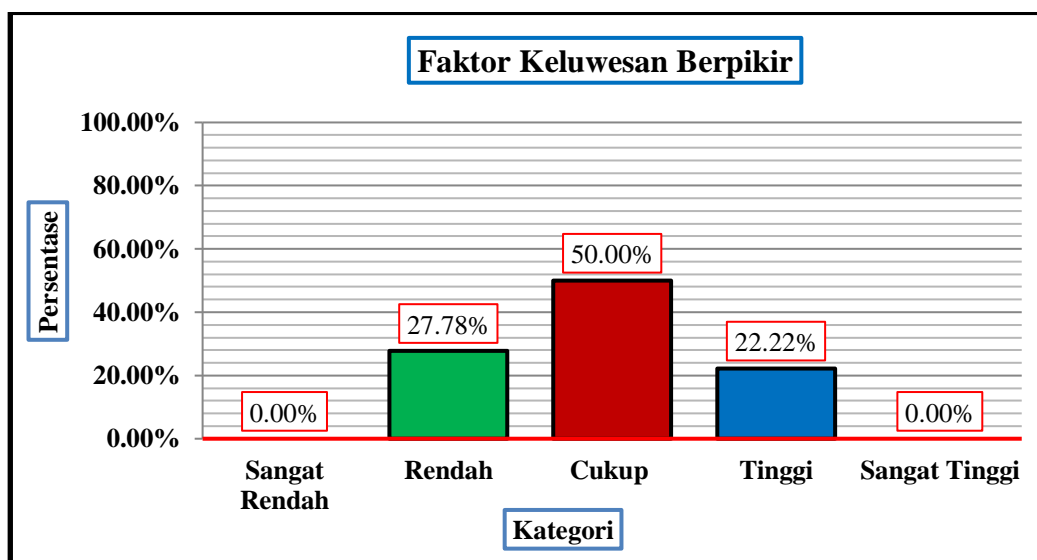
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	10,00
<i>Std. Deviation</i>	2,00
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	16,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor keluwesan berpikir disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Keluwesan Berpikir**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	4	22,22%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	9	50,00%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	5	27,78%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor keluwesan berpikir dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Faktor Keluwesan Berpikir**

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor keluwesan berpikir berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 27,78% (5 guru), “cukup” sebesar 50,00% (9 guru), “tinggi” sebesar 22,22% (4 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

### 3. Faktor Elaborasi

Deskriptif statistik kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor elaborasi dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Elaborasi**

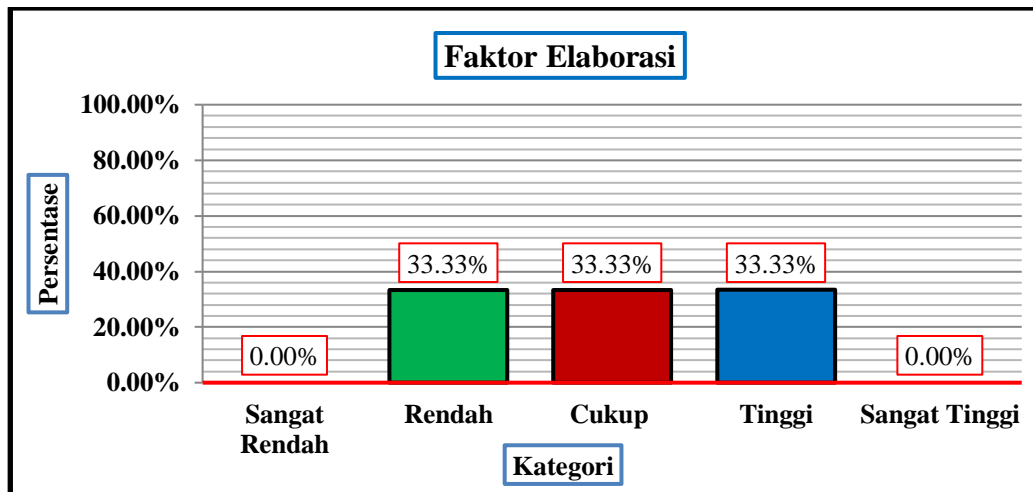
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	10,00
<i>Std. Deviation</i>	2,00
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	16,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor elaborasi pada tabel 14 berikut:

**Tabel 18. Norma Penilaian Faktor Elaborasi**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	6	33,33%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	6	33,33%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	6	33,33%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor elaborasi dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Faktor Elaborasi**

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor elaborasi berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 33,33% (6 guru), “cukup” sebesar 33,33% (6 guru), “tinggi” sebesar 33,33% (6 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

#### **4. Faktor Orisinalitas**

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor orisinalitas dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Orisinalitas**

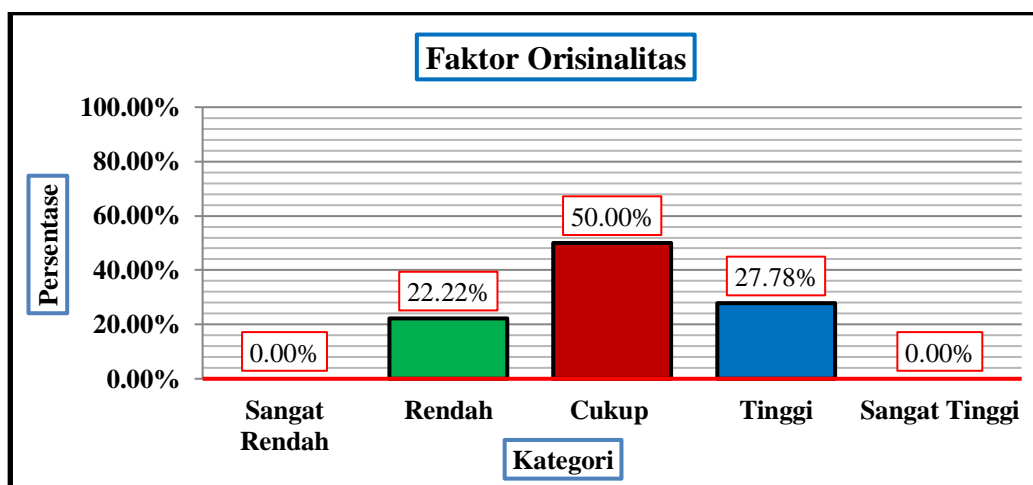
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	10,00
<i>Std, Deviation</i>	2,00
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	16,00

Norma Penilaian kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor orisinalitas disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

**Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Orisinalitas**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	5	27,78%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	9	50,00%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	4	22,22%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor orisinalitas dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Faktor Orisinalitas**

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor orisinalitas berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 22,22% (4 guru), “cukup” sebesar 50,00% (9 guru), “tinggi” sebesar 27,78% (5 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

## 5. Faktor Mengembangkan

Deskriptif statistik data hasil penelitian kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor mengembangkan sebagai berikut:

**Tabel 17. Deskriptif Statistik Faktor Mengembangkan**

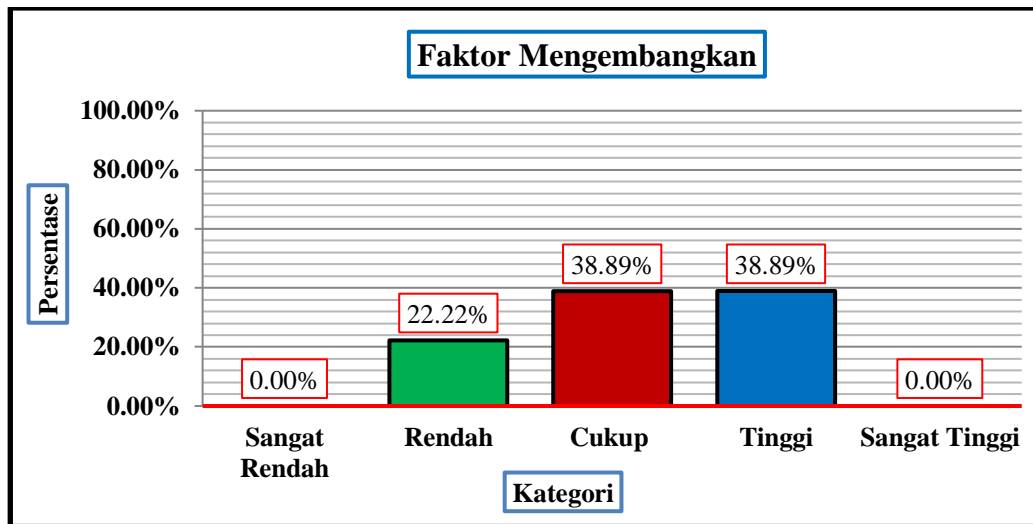
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	10,00
<i>Std. Deviation</i>	2,00
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	16,00

Norma Penilaian, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor mengembangkan disajikan pada tabel 18 sebagai berikut:

**Tabel 18. Norma Penilaian Faktor Mengembangkan**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	7	38,89%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	7	38,89%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	4	22,22%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 18 di atas, kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor mengembangkan dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut:



**Gambar 7. Diagram Batang Faktor Mengembangkan**

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor mengembangkan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 22,22% (4 guru), “cukup” sebesar 38,89% (7 guru), “tinggi” sebesar 38,89% (7 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi

di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil analisis secara rinci yaitu sebesar 50,00% atau 9 guru dalam kategori cukup, 5 guru atau 27,78% kategori tinggi, selanjutnya sebesar 22,22% atau 4 guru dalam kategori rendah. Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Lebih dari itu, guru harus memiliki kemampuan untuk menjadi fasilitator dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif. Selain itu, guru dituntut mampu memahami karakter peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar dapat membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar.

Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran daring dapat dilihat dari ide-ide atau gagasan yang dimiliki guru. Indikator guru kreatif menurut Mark Sun dalam (Kahfi, 2020: 138), yaitu “guru kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sikap terbuka, selalu ingin mencoba hal baru, menerima saran dari orang lain, selalu bisa mengatai masalah, guru kreatif selalu termotivasi dengan hal baru, melalui observasi atau pengamatan secara langsung”. Guru bukan hanya berprofesi sebagai pengajar, akan tetapi guru juga dituntut untuk bisa mendidik peserta didiknya dengan materi pembelajaran yang diajarkan (Sarihat & Munastiwi, 2021: 12). Dalam situasi dan kondisi yang mengharuskan kegiatan belajar dan mengajar dari rumah dengan sistem online dan menggunakan teknologi canggih, tidak menutup kemungkinan guru harus membuka diri serta berinovasi dengan fasilitas yang ada, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kreativitas guru merupakan kemampuan guru dalam menciptakan suatu gagasan atau produk baru yang dapat mendukung perannya dalam proses pembelajaran. Selain kreativitas dari guru, dukungan dari sekolah dalam hal penyediaan media pembelajaran daring juga sangat membantu guru maupun peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran daring yang efektif dan efisien. Guru dalam hal ini dituntut untuk kreatif. Kreativitas guru dalam hal ini ialah dengan mampu merancang, menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran tersebut dalam hal ini ialah pembelajaran jarak jauh. Dalam menyusun sebuah pembelajaran tentunya guru di sini diharapkan memiliki kemampuan membuah konsep, yang mana konsep ini harus menitik beratkan pada kemampuan peserta didik. Dengan demikian, guru akan mampu menyusun bahan ajar yang sesuai dengan konsep yang ditinjau berdasarkan kemampuan dasar peserta didik. Pada masa pandemi seperti saat ini, tentu saja model, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentu saja harus disesuaikan dengan peraturan yang berlaku yakni menjaga jarak dengan tidak kontak fisik secara langsung, atau dapat dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (Rahmawaty & Yulianto, 2020: 29).

Mengingat pentingnya guru terhadap perkembangan peserta didik, maka seorang guru harus terus berkembang dari masa ke masa. Tidak hanya pelajaran di kelas, tetapi guru harus aktif di dalam meningkatkan kemampuan dirinya dalam memajukan diri supaya dapat menjawab tantangan di dalam dunia pendidikan. Seorang guru terus mengasah kemampuan dalam mendidik peserta didik agar dapat menyesuaikan dengan tuntutan zaman, di samping kreatif dalam model dan

metode pembelajaran. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru harus terus menerus disempurnakan. Pada saat ini pandemi Covid-19, mengakibatkan terjadinya perubahan dalam kebijakan dalam pelaksanaan pendidikan. Kebijakan belajar di rumah menjadi tantangan, karena harus mengubah cara kebiasaan dan perilaku guru serta peserta didik dalam proses belajar mengajar selama ini. Kebijakan ini tentunya menuntut banyak penyesuaian. Tidak ada yang siap menghadapi kondisi ini. Guru dituntut menemukan pola yang tepat sebagaimana pembelajaran dari rumah bisa berjalan optimal. Oleh karena itu, guru harus berani melakukan pembaharuan diri di dalam meningkatkan pengetahuannya terhadap kemajuan zaman dan belajar terus menerus karena kemajuan pengetahuan terus berkembang. Pembaharuan diri terus menerus terjadi dalam diri guru.

Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, orisinalitas, dan mengembangkan dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Faktor Kelancaran Berpikir**

Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor kelancaran berpikir berada pada kategori cukup. Kemampuan berpikir dipandang sebagai kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan nalarnya. Kemampuan berpikir dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya, yakni proses berpikir dasar, kritis, serta berpikir kreatif. Oleh karena

itu, kemampuan berpikir dalam matematika lebih tepat diistilahkan sebagai kemampuan berpikir dasar, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan berpikir kreatif. Ghufron & Rini (2014: 101) mengemukakan bahwa “kemampuan berpikir kreatif memiliki perananan penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan sumber kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam hal penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia”. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mengembangkan diri manusia dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kemampuan berpikir kreatif, seseorang tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya sehingga dimungkinkan tidak akan pernah terjadi kemajuan dalam hidupnya. Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan mempertajam bagian-bagian otak yang berhubungan dengan kognitif murni. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang maka akan melahirkan gagasan (ide), menemukan hubungan yang saling berkaitan, membuat dan melakukan imajinasi, serta mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal.

Orang kreatif akan memperanaktifkan fikirannya, terus berpikir untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Masa pandemi merupakan masalah besar yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik. Guru akan memikirkan solusi pembelajaran yang tepat dalam menghadapi masa pandemi ini. Media pembelajaran dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tidak semua orang tua dan peserta didik mampu untuk

mengikuti pembelajaran secara *online* disebabkan karena berbagai macam alasan. Gurupun tetap berpikir untuk menyeibangkan antara kehidupan mereka yang memperoleh jaringan yang kuat dan mereka yang tinggal didaerah terpencil dengan keadaan signal yang lemah (Kadarsih, 2020: 25).

## **2. Faktor Keluwesan Berpikir**

Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor keluwesan berpikir berada pada kategori cukup. Aspek keluwesan berpikir merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide yang terdiri dari kategori-kategori yang berbeda-beda atau kemampuan memandang suatu (objek, masalah) dari berbagai sudut pandang (Amtiningsih, dkk. 2016: 868). Berpikir kreatif (juga disebut berpikir divergen) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian.

Lebih lanjut, menurut Agustina dkk. (2020: 155) menyatakan “keluwesan berpikir (*flexibility*), adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah”. Keluwesan berpikir adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawabanjawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir.

### 3. Faktor Elaborasi

Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor elaborasi berada pada kategori cukup. Aspek merinci (*elaboration*) pada berpikir kreatif dititik beratkan pada kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Dapat juga dikatakan elaborasi merupakan penambahan detail atau keterangan terhadap ide yang sudah ada (Agustina, dkk. 2020: 155). Kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran masih sederhana. Guru seringkali hanya memanfaatkan video pembelajaran animasi menarik yang diambil dari *youtube*. Hal ini disebabkan karena mereka belum memiliki keahlian dalam mengembangkan media animasi secara mandiri. Terbukti dari video pembelajaran yang dibuat pun masih sederhana. Guru melakukan perekaman diri pribadi dalam mengajar hanya dengan menggunakan kamera HP tanpa proses editing yang rumit dengan aplikasi khusus, sehingga kualitas video yang dihasilkan pun masih sederhana.

Guru belum menunjukkan indikator kreativitas secara menyeluruh. Guru belum secara optimal menunjukkan kemampuan elaborasi dan orginalitas sebagai indikator kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran. Dengan kemampuan terbatas, guru belum mampu mengelaborasi dan mengembangkan sendiri media pembelajaran yang menarik dan memiliki aspek keaslian. Guru cenderung masih banyak memanfaatkan media yang telah tersedia secara bebas di internet sebagai sumber belajar. Faktor utama yang menyebabkan hal demikian

karena kurangnya keterampilan serta pengetahuan guru tentang variasi aplikasi pembelajaran (Abdullah, 2016: 31). Tidak mahir dalam mengoperasikan media berbasis teknologi seperti laptop dan/atau komputer, tidak familiar dengan berbagai aplikasi pembelajaran, serta tidak pernah memperoleh pelatihan pengembangan media ajar merupakan kendala-kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media berbasis IT di Sekolah Dasar (Soewarno et al., 2016).

#### **4. Faktor Orisinalitas**

Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor orisinalitas berada pada kategori cukup. Aminingsih, dkk. (2016: 870) menyatakan “berpikir orisinal adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik, dan tidak biasa misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain”. Pengembangan aspek *originality* sangat berhubungan dengan aspek kelancaran dan keluwesan. Apabila kelancaran dan keluwesan dikembangkan maksimal dalam kegiatan tanya jawab atau diskusi maka kemungkinan guru akan mengembangkan originalitas sebab originalitas akan muncul jika guru dapat mengembangkan kelancaran dan keluwesan.

Orisinal adalah bentuk keaslian dari karya yang telah dibuat dan dipublikasi oleh pembuat karya. Hasil karya guru yang berupa video pembuatan secara mandiri yang diterapkan melalui aplikasi merupakan karya orisinalitas. Jika ada sebagian yang mengambil dari sumber lain seperti youtube adalah sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik. Kreativitas sangat membutuhkan keaslian karena orang yang kreatif mampu untuk

memunculkan ideide yang cemerlang dengan sumber bacaan sebagai tambahan pengalaman dan pengetahuan (Kadarsih, 2020: 29).

## **5. Faktor Mengembangkan**

Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berdasarkan faktor mengembangkan berada pada kategori cukup. Kreativitas mampu menciptakan produk yang bernilai sehingga itu akan menjadi daya tarik bagi konsumen. Dalam pembahasan ini yang menjadi konsumen khusus adalah peserta didik. Peserta didik menerima hasil karya guru yang berupa video pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi (Kadarsih, 2020: 30). Sebagian besar guru dalam pembelajaran daring hanya menggunakan metode mengajar yang monoton hanya memberi bahan ajar dan tugas, sehingga tidak memberikan umpan balik atau *feedback* (penjelasan dan klarifikasi) atas materi yang telah dipelajari. Hal tersebut menyebabkan peserta didik bosan, tidak menarik dan akhirnya menyimpulkan bahwa pembelajaran daring itu susah. Oleh karena itu, guru dituntut aktif dan kreatif dalam menyampaikan pesan dan informasi mengembangkan pengetahuan yang ada dikurikulum dengan sekreatif mungkin selama pembelajaran daring agar peserta didik antusias menerima pesan tersebut. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan guru dituntut mengembangkan kreativitasnya.

Guru dalam kondisi ini hakikatnya memiliki tuntutan yang sangat tinggi, karena guru memiliki tuntutan untuk beradaptasi lebih cepat agar kembali dapat mengambil alih perannya sebagai fasilitator pembelajaran, serta mencapai target

pembelajaran, dalam hal ini perlu adanya kesadaran akan peningkatan kreatifitas guru dalam beradaptasi dan menyikapi keadaan, ketika guru dapat menggunakan kreatifitasnya maka hal yang baru akan menjadi peluang baginya untuk mempermudah kinerja dan tuntutan lainnya yang nantinya pasti akan muncul seiring dengan perkembangan keadaan.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kerendahan. Beberapa kelemahan dan kerendahan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket yang dibagikan melalui *google form*, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” 22,22% (4 guru), “cukup” sebesar 50,00% (9 guru), “tinggi” sebesar 27,78% (5 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo pada kategori cukup.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran

PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.

### **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo.
2. Agar melakukan penelitian tentang kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di SMA Negeri se-Kabupaten Wonosobo dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afghani, D. R. (2020) Kreativitas pembelajaran daring untuk pelajar sekolah menengah dalam pandemi Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(2).
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas model OPPEMEI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahapeserta didik. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150-160.
- Amtiningsih, S., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2016). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan guided inquiry dipadu brainstorming pada materi pencemaran air. *In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 13, No. 1, pp. 868-872).
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Andriansyah, M. F., & Winarno, M. E. (2020). Hubungan antara kecepatan, kelincahan dan koordinasi dengan keterampilan dribbling peserta didik Akademi Arema U-14. *Sport Science and Health*, 2(1), 12-23.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Ariwobowo, Y. (2014). Pemahaman mahapeserta didik pjr kelas b angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(1).
- Arnesti & Hamid. (2015). Penggunaan media pembelajaran online – offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Bilfaqih, Y., & Qamaruddin. M. N. (2015). *Esensi pengembangan pembelajaran daring*. Yogyakarta:Deepublihs.
- Cresser, L. (2015). *Modern soccer tactics*. Australia: World Class Coaching.
- Dai, D., & Lin, G. (2020). Online home study plan for postponed 2020 spring semester during the covid-19 epidemic: a case study of Tangquan Middle School in Nanjing, Jiangsu Province, China. *SSRN Electronic Journal*. 2(1).

- Desmita. (2014). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, H. E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55– 61.
- Dimiyati \$ Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajri, S. A., & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Faqihudin, A., & Wahadi, M. N. (2015). Pengaruh daya ledak dan latihan kekuatan terhadap hasil jump heading. *Journal of Sport Sciences*, 4 (2).
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. ArRuzz Media.
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” untuk peserta didik SMP:alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga. *Physical Activity Journal*, 1(2), 188-201.
- Ghufron, N., & Rini, R. S. (2014). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26.
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). Variations of models and learning platforms for prospective teachers during the covid-19 pandemic period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Imania, K. A. N. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Jurnal PETIK*, 5, 31-47.
- Isjoni. (2016). *Cooperative learning efektivitas pembelajaran kelompok*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Iswanto. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), 79-91.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Jatmika, H. M., Hariono, A., Purwanto, J., & Setiawan, C. (2017). Analisis kebutuhan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pasca program guru pembelajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1), 1-11.
- Jihad & Haris. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Jones, K., & Sharma, R. (2019). On reimagining a future for online learning in the post-covid era. *SSRN Electronic Journal*, 1(3).
- Kadarsih, S. (2020). Kreativitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2).
- Kahfi, A. (2020). Tantangan dan harapan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137-154.
- Kemendikbud. (2014). *Pedoman guru mata pelajaran penjas orkes*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam masa pandemi covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Kim, M. K., Roh, I. S., & Cho, M. K. (2016). Creativity of gifted students in an integrated math-science instruction. *Thinking Skills and Creativity*, 19, 38-48.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Komarudin & Risqi, F. (2020). Tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, dan kecerdasan emosi peserta didik Kelas Khusus Olahraga cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 1-8
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa indonesia di perguruan tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.

- Kusantoro, P. (2019). *Tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap perencanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 di SD Negeri Se-Kecamatan Sentolo tahun 2019*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Luxbacher, J. A. (2014). *Sepakbola*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mahardhika, N. A., Jusuf, J. B., & Priyambada. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi peserta didik SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (2), 62-68.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19).
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135.
- Muhdhor, Z. A. H. (2013). *menjadi pemain sepakbola profesional. Teknik, strategi, taktik menyerang & bertahan*. Jakarta: Kata Pena.
- Mulyasa, E. (2015). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novauli, F. (2015). Kompetensi guru dalam peningkatan prestasi belajar pada smp negeri dalam kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 3(1), 45-67.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Obiakor, T., & Adeniran, A. (2020). Covid-19 : impending situation threatens to Deepen Nigeria ' s education crisis. *Center for the Study of the Economies of Africa*, 3(2).
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Prasetyo, Y. T. (2020). *Pengaruh metode latihan lari percepatan dan lari interval terhadap peningkatan dribbling pada pemain sepakbola KU 14 Tahun di SSB Pandawa*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan keberanian guling belakang melalui permainan bola dan sampai pada peserta didik kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Pujianto, D., & Insanisty, B. (2014). Pemetaan profil dan kompetensi guru pendidikan jasmani dan kesehatan tingkat sekolah dasar di Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(1).
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 2, 1–12.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 16(1).
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran. *Mathema Journal*, 2(1).
- Rahmawati, I. Y., & Yulianti, D. B. (2020). Kreativitas guru dalam proses pembelajaran ditinjau dari penggunaan metode pembelajaran jarak jauh di tengah wabah COVID-19. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE)*, 5(1), 28-39.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rianto, Y. (2012). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: PT. Kencana.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*, 7, 297-302.
- Rithaudin, A., & Sari, P. T. P (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.
- Rohmah, K. K., & Marimin, M. (2016). Pengaruh persepsi peserta didik mengenai keterampilan mengajar, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial terhadap prestasi belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 813-813.

- Santoso, N. (2011). Peran guru pendidikan jasmani dalam ikut mengembangkan persepakbolaan nasional. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- \_\_\_\_\_. (2014). Tingkat keterampilan passing-stoping dalam permainan sepakbola pada mahapeserta didik PJKR B angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2).
- Sintonen, K., & Nicholls, A. (2018). *Developing a football training product (eBook)*. USA: Human Kinetics.
- Sarihat & Munastiwi, E. (2021). Kreativitas guru dalam pembelajaran masa study from home. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 17-35.
- Sofyana, & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran daring kombinasi berbasis whatsapp pada kelas karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1).
- Subagyo, Komari, A., & Pambudi, A. F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Subron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi peserta didik dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2014). *Teknologi pendidikan dalam pendidikan jarak jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah dasar. *Jurnal Gelanggang Olahraga*, 1 (2), 6–11.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Syahrin, A., Amiruddin, A., & Bustamam, B. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Karakter Peserta didik Pada Mts Se-Banda Aceh Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(2).
- Usman, U. (2017). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Utama, AM. B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2, 3.
- Utami, N.S & Nopembri, S. (2011). Pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran teaching games for understanding. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Utami, M. S. U., & Purnomo, E. (2019). Minat peserta didik sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21.
- Verawardina, U., Asnur, L., Lubis, A. L., Hendriyani, Y., Ramadhani, D., Dewi, I. P., ... & Sriwahyuni, T. (2020). Reviewing online learning facing the Covid-19 outbreak. *Talent Development & Excellence*, 12.
- Wicaksono, G. H. (2019). Kreativitas guru penjas terhadap proses pembelajaran penjas di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sekecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen 2018. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 5(2), 95-100.
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Wedanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 41-54.
- Widiastuti. (2019). Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 15(1).
- Widoyoko, E. P. (2014). *evaluasi program pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- \_\_\_\_\_. (2011). Model pemanasan dalam bentuk bermain pada pembelajaran sepakbola bagi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).

Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. (2020). Persepsi mahapeserta didik terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1)

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

	<p>PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN <b>SMA NEGERI 1 WONOSOBO</b> Jl.T. Jogonegoro Km. 2 Wonosobo Telp/Fax ( 0286 ) 321155 KP. 56314</p>
<hr/> <b>SURAT KETERANGAN</b> Nomor 423.4462/2021	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Wonosobo, menerangkan bahwa :</p>	
Nama	: ARYA SUKUR PAMUNGKAS
NIM	: 17601244058
Prodi	: Pendidikan Jasmani Keolahragaan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
<p>Bahwa yang bersangkutan benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Wonosobo pada tanggal 21 Juli 2021 dengan memberikan Angket Kuisisioner secara Online kepada Guru Olahraga di SMA Negeri 1 Wonosobo.</p>	
<p>Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Wonosobo, 22 Juli 2021 Kepala Sekolah</p>   <p>Sabar Riyanto, S.Pd.M.T NIP. 19710615200031004</p>	

Lanjutan Lampiran 1.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1  
SELOMERTO**

Jalan Balekambang Kilometer 4 Selomerto Wonosobo Kode Pos 56361  
Telepon: 082136247355 Web: sman1selomerto.sch.id Surat Elektronik: sman1selomerto@yahoo.co.id

Nomor : 420.3/165/2021  
Lamp. : -  
Hal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Di  
Yogyakarta

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara Nomor : 633/UN34.16/PT.01.04/2021, tanggal : 12 Juli 2021, Perihal : Permohonan Izin Penelitian. Kami Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Selomerto Kabupaten Wonosobo memberikan Izin untuk melakukan Penelitian bagi mahasiswa di bawah ini :

N a m a : ARYA SUKUR PAMUNGKAS  
N I M : 17601244058  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi – S1.  
Hari/tanggal : 12 Juli 2021 sampai dengan 30 Juli 2021

Demikian surat balasan dari kami, agar bisa dilaksanakan sebaik-baiknya .

Wonosobo, 14 Juli 2021

Kepala Sekolah



RUSMIYANTO, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19690812 199803 1 013

Lanjutan Lampiran 1.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 WATUMALANG**  
*Alamat : Jln. Kyai Banjaran Bedali Kuripan Watumalang Km. 10 Wonosobo 56352*  
*Telp. (0286) 3304018 Email : [sma1watumalang@gmail.com](mailto:sma1watumalang@gmail.com)*

---

**SURAT KETERANGAN**

No : 421.3/504/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Watumalang,  
menerangkan bahwa :

Nama : ARYA SUKUR PAMUNGKAS  
NIM : 17601244058  
Prodi : Pendidikan Jasmani Keolahragaan dan Rekreasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa yang bersangkutan benar telah melaksanakan Penelitian di SMA  
Negeri 1 Watumalang pada tanggal 14 Juli 2021 dengan memberikan Angket  
Kuisisioner secara Online kepada Guru Olahraga di SMA Negeri 1 Watumalang.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana  
mestinya.

Wonosobo, 15 Juli 2021

Kepala Sekolah



Dra. SRI WURYANTI  
NIP. 19640717 198601 2 003

Lanjutan Lampiran 1.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1  
MOJOTENGAH**

Jalan Lurah Sudarto Mojotengah, Wonosobo Kode Pos 56361 Telepon 0286-321014  
Surat Elektronik smasamojo@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 070/211/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **HERI PUJIYANTO, S.Pd., M.Si.**  
NIP : 19660817 198903 1 010  
Pangkat / Golongan : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Mojotengah  
Kabupaten Wonosobo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **ARYA SUKUR PAMUNGKAS**  
NIM : 17601244058  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)  
Prodi / Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan  
Rekreasi – S1

Telah melaksanakan Kegiatan Obeservasi/Penelitian di SMA Negeri 1 Mojotengah Kabupaten Wonosobo pada tanggal 12 s.d. 30 Juli 2021 dengan judul  
" KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAK BOLA  
PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN WONOSOBO ".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat  
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mojotengah, 19 Juli 2021





Kepala Sekolah,

**HERI PUJIYANTO, S.Pd., M.Si.**

NIP. 19660817 198903 1 010

Lanjutan Lampiran 1.

	<p>PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN <b>SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 WADASLINTANG</b> Jalan Wonosobo Prembun Kilometer 40 Wadaslintang, Wonosobo Kode Pos 56365 Telepon 082134843558 Surat Elektronik sma1_wadaslintang@yahoo.com</p>
<p>Wadaslintang, 15 Juli 2021</p>	
Nomor	: 422/ 305 / 2021
Lampiran	: -
Hal	: Persetujuan Ijin Penelitian
<p>Kepada: Yth.Universitas Negeri Yogyakarta di <u>Yogyakarta</u></p>	
<p>Berdasarkan Surat Universitas Negeri Yogyakarta No. 633 /UN 34.16/PT.01.04/2021 tanggal 12 Juli 2021 tentang ijin penelitian, bersama ini kami sampaikan bahwa SMA N 1 Wadaslintang mengijinkan:</p>	
Nama	: Arya Sukur Pamungkas
NIM	: 17601244058
Prodi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi – S1
<p>Untuk mencari data dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) "KREATIFITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI SE – KABUPATEN WONOSOBO" mulai tanggal 12 – 30 Juli 2021.</p>	
<p>Demikian Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.</p>	
<p>Kepala SMA N 1 Wadaslintang</p>  <p>Drs. SUPRIYANTO, MM.Pd Pembina NIP. 19681214 200012 1 001 4</p>	

## Lampiran 2. Instrumen Penelitian

### Identitas Responden

Nama : .....  
Jenis Kelamin : .....  
Sekolah : .....  
Lama Mengajar : .....

### **PETUNJUK PENGISIAN ANGKET PENELITIAN**

1. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan memberi tanda centang (√) pada jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban :  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
KS : Kurang Setuju  
TS : Tidak Setuju
3. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.
4. Semua pertanyaan yang ada pada angket ini, tidak bermaksud menilai anda dalam bentuk apapun.
5. Jawaban yang anda berikan sangat berarti bagi kami.

## PERNYATAAN

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
	<b>Kelancaran Berpikir</b>				
1	Sebelum kegiatan pembelajaran saya merancang pembelajaran yang akan disampaikan				
2	Saya akan langsung memodifikasi sarana dan prasarana apabila mendapat ide ataupun cara pembelajaran yang menarik				
3	Saya menyampaikan materi dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami				
4	Saya hanya memanfaatkan media video setiap kegiatan pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi				
	<b>Keluwesannya Berpikir</b>				
5	Saya selalu menggunakan metode pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi yang bervariasi				
6	Saya selalu membatasi menggunakan media pembelajaran yang membahayakan peserta didik				
7	Saya mengalami kesulitan dalam menciptakan variasi pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi				
8	Saya akan membuat peralatan yang belum tersedia di sekolah untuk dijadikan media pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi				
	<b>Elaborasi</b>				
9	Setiap masalah atau kendala yang timbul pada saat pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi, saya akan selalu berusaha mencari solusi dan informasi				
10	Saya selalu mencari sumber informasi dari berbagai sumber baik buku, internet atau teman sejawat untuk memperkaya kemampuan dalam membuat pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi yang menarik dan baik				
11	Saya selalu mengecek peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi				
12	Saya hanya menyiapkan materi untuk kegiatan praktek saja tanpa menyiapkan materi untuk kegiatan pembelajaran teori				
	<b>Orisinalitas</b>				
13	Saya selalu memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai untuk dijadikan media pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi yang menarik				
14	Saya selalu berkreasi untuk menciptakan media				

	pembelajaran yang belum tersedia di sekolah				
15	Saya selalu membuat media pembelajaran untuk kegiatan teori maupun praktek				
16	Saya belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi				
<b>Mengembangkan</b>					
17	Untuk menarik minat peserta didik saya akan mengembangkan model permainan yang menarik dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi				
18	Saya akan mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan permainan dan peralatan yang semenarik mungkin				
19	Saya selalu menciptakan berbagai alat dan media pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi di era digital sesuai dengan kebutuhan peserta didik				
20	Saya lebih suka mengajar dengan menggunakan peralatan dan media seadanya				

### Lampiran 3. Data Penelitian

No	Kelancaran berpikir				Keluwasan berpikir				Elaborasi			Orisinalitas				Mengembangkan				Σ	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	51
2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	45
3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	47
4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	46
5	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	38
6	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	52
7	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	53
8	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	53
9	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	55
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
11	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	51
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
15	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	58
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40

Lampiran 4. 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
BUTIR 01	98.5000	223.088	.815	.751
BUTIR 02	98.4444	223.673	.781	.752
BUTIR 03	98.2222	225.712	.777	.754
BUTIR 04	98.6667	224.353	.777	.752
BUTIR 05	98.4444	223.673	.781	.752
BUTIR 06	98.5556	223.085	.675	.751
BUTIR 07	98.3333	225.059	.728	.753
BUTIR 08	98.6667	224.353	.777	.752
BUTIR 09	98.5556	224.732	.583	.754
BUTIR 10	98.5000	223.088	.815	.751
BUTIR 11	98.4444	223.673	.781	.752
BUTIR 12	98.5000	224.971	.690	.753
BUTIR 13	98.6667	224.353	.777	.752
BUTIR 14	98.2778	226.330	.674	.755
BUTIR 15	98.6667	224.353	.777	.752
BUTIR 16	98.5556	223.085	.675	.751
BUTIR 17	98.2778	226.330	.674	.755
BUTIR 18	98.5000	223.088	.815	.751
BUTIR 19	98.2778	226.330	.674	.755
BUTIR 20	98.4444	223.673	.781	.752
Total	50.5000	58.971	1.000	.959

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.959	20

Lampiran 5. Tabel r

<b>Tabel r Product Moment</b>											
<b>Pada Sig.0,05 (Two Tail)</b>											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
<b>17</b>	<b>0.456</b>	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

## Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistics							
		Kreativitas Guru PJOK	Kelancaran berpikir	Keluwesasan berpikir	Elaborasi	Orisinalitas	Mengembangkan
N	Valid	18	18	18	18	18	18
Mean		50,50	10,17	10,00	10,00	9,83	10,50
Median		51,50	10,50	10,00	10,00	9,50	11,00
Mode		60,00	12,00	8,00 <sup>a</sup>	8,00 <sup>a</sup>	9,00 <sup>a</sup>	12,00
Std. Deviation		7,68	1,58	1,64	1,75	1,65	1,58
Minimum		38,00	8,00	7,00	8,00	7,00	8,00
Maximum		60,00	12,00	12,00	12,00	12,00	12,00
Sum		909,00	183,00	180,00	180,00	177,00	189,00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown							

Kreativitas Guru PJOK					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	1	5.3	5.6	5.6
	40	3	15.8	16.7	22.2
	45	1	5.3	5.6	27.8
	46	1	5.3	5.6	33.3
	47	1	5.3	5.6	38.9
	51	2	10.5	11.1	50.0
	52	1	5.3	5.6	55.6
	53	2	10.5	11.1	66.7
	55	1	5.3	5.6	72.2
	58	1	5.3	5.6	77.8
	60	4	21.1	22.2	100.0
	Total	18	94.7	100.0	

Kelancaran berpikir					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	4	21.1	22.2	22.2
	9	3	15.8	16.7	38.9
	10	2	10.5	11.1	50.0
	11	4	21.1	22.2	72.2
	12	5	26.3	27.8	100.0
	Total	18	94.7	100.0	

Keluwesasan berpikir					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	5.3	5.6	5.6
	8	4	21.1	22.2	27.8
	9	1	5.3	5.6	33.3
	10	4	21.1	22.2	55.6
	11	4	21.1	22.2	77.8
	12	4	21.1	22.2	100.0
	Total	18	94.7	100.0	

<b>Elaborasi</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	6	31.6	33.3	33.3
	9	2	10.5	11.1	44.4
	10	2	10.5	11.1	55.6
	11	2	10.5	11.1	66.7
	12	6	31.6	33.3	100.0
	Total	18	94.7	100.0	

<b>Orisinalitas</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	5.3	5.6	5.6
	8	3	15.8	16.7	22.2
	9	5	26.3	27.8	50.0
	10	3	15.8	16.7	66.7
	11	1	5.3	5.6	72.2
	12	5	26.3	27.8	100.0
	Total	18	94.7	100.0	

<b>Mengembangkan</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	4	21.1	22.2	22.2
	10	4	21.1	22.2	44.4
	11	3	15.8	16.7	61.1
	12	7	36.8	38.9	100.0
	Total	18	94.7	100.0	

Lampiran 7. Menghitung Norma Penilaian (PAP)

**Tabel. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Tinggi
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Rendah
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Rendah

Keterangan:

$X$  = rata-rata

$Mi = \frac{1}{2}$  (skor maks ideal + skor min ideal)

$Sbi = \frac{1}{6}$  (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

Skor maks ideal	= $20 \times 4 = 80$
Skor min ideal	= $20 \times 1 = 20$
Mi	= $\frac{1}{2} (80 + 20) = 50$
Sbi	= $\frac{1}{6} (80 - 20) = 10$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$ : $50 + (1,8 \times 10) < X$ : <b><math>68 &lt; X</math></b>
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ : $50 + (0,6 \times 10) < X \leq 50 + (1,8 \times 10)$ : <b><math>56 &lt; X \leq 68</math></b>
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ : $50 - (0,6 \times 10) < X \leq 50 + (0,6 \times 10)$ : <b><math>44 &lt; X \leq 56</math></b>
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ : $50 - (1,8 \times 10) < X \leq 50 - (0,6 \times 10)$ : <b><math>32 &lt; X \leq 44</math></b>
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$ : $X \leq 50 - (1,8 \times 10)$ : <b><math>X \leq 32</math></b>

### **Kelancaran berpikir (*Fluency of thinking*)**

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$ : $10 + (1,8 \times 2) < X$ : <b><math>14 &lt; X</math></b>
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ : $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$ : <b><math>11 &lt; X \leq 14</math></b>
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ : $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$ : <b><math>8 &lt; X \leq 11</math></b>
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ : $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$ : <b><math>5 &lt; X \leq 8</math></b>
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$ : $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$ : <b><math>X \leq 5</math></b>

### **Keluwesannya berpikir (*Flexibility of thinking*)**

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$ : $10 + (1,8 \times 2) < X$ : <b><math>14 &lt; X</math></b>
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ : $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$ : <b><math>11 &lt; X \leq 14</math></b>
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ : $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$ : <b><math>8 &lt; X \leq 11</math></b>
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ : $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$ : <b><math>5 &lt; X \leq 8</math></b>
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$ : $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$ : <b><math>X \leq 5</math></b>

### **Elaborasi (*Elaboration*)**

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$ : $10 + (1,8 \times 2) < X$ : $14 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ : $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$ : <b><math>11 &lt; X \leq 14</math></b>
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ : $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$ : <b><math>8 &lt; X \leq 11</math></b>
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ : $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$ : <b><math>5 &lt; X \leq 8</math></b>
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$ : $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$ : <b><math>X \leq 5</math></b>

### **Orisinalitas (*Originality*)**

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$ : $10 + (1,8 \times 2) < X$ : $14 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ : $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$ : <b><math>11 &lt; X \leq 14</math></b>
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ : $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$ : <b><math>8 &lt; X \leq 11</math></b>
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ : $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$ : <b><math>5 &lt; X \leq 8</math></b>
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$ : $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$ : <b><math>X \leq 5</math></b>

### Mengembangkan (*Redefinition*)

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$ : $10 + (1,8 \times 2) < X$ : $14 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ : $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$ : <b><math>11 &lt; X \leq 14</math></b>
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ : $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$ : <b><math>8 &lt; X \leq 11</math></b>
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ : $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$ : <b><math>5 &lt; X \leq 8</math></b>
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$ : $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$ : <b><math>X \leq 5</math></b>

## Lampiran 8. Google Formulir

The image displays four sequential screenshots of a Google Form titled "KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN WONOSOBO". The form is divided into eight sections, with the following details for each visible section:

- Section 1 (Bagian 1 dari 8):** Title: "KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI SE-KAB. WONOSOBO". Greeting: "Assalamualaikum wr. wb.".
- Section 2 (Bagian 2 dari 8):** Title: "IDENTITAS DIRI". Fields include: "Nama Lengkap" (required), "Jenis Kelamin" (radio buttons for "Laki-Laki" and "Perempuan"), "Nama Sekolah" (required), and "Lama Mengajar (bulan, tahun)" (required).
- Section 3 (Bagian 3 dari 8):** Title: "PETUNJUK PENGISIAN ANGKET PENELITIAN". Instructions include: "1. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan memilih pada jawaban yang telah disediakan.", "2. Jawaban : SS : Sangat Setuju, S : Setuju, KS : Kurang Setuju, TS : Tidak Setuju", "3. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.", "4. Semua pertanyaan yang ada pada angket ini, tidak bermaksud menilai anda dalam bentuk apapun.", "5. Jawaban yang anda berikan sangat berarti bagi kami." A button at the bottom says "Lanjutkan ke bagian berikut 3".
- Section 5 (Bagian 5 dari 8):** Title: "PERTANYAAN". Question 5: "5. Saya selalu menggunakan metode pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi yang bervariasi" (required). Options: SS, S, KS, TS. Question 6: "6. Saya selalu membatasi menggunakan media pembelajaran yang membahayakan siswa" (required). Options: SS, S, KS.

17:10 | 252KB/d

TS

7. Saya mengalami kesulitan dalam menciptakan variasi pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi

SS

S

KS

TS

8. Saya akan membuat pembelajaran digital yang belum tersedia di sekolah untuk dijadikan media pembelajaran daring PJOK materi sepakbola pada masa pandemi

SS

S

KS

TS

17:11 | 2,5KB/d

SS

S

KS

TS

11. Saya selalu mengecek media digital yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi

SS

S

KS

TS

12. Saya hanya menyiapkan materi untuk kegiatan praktek saja tanpa menyiapkan materi untuk kegiatan pembelajaran teori

SS

17:11 | 325KB/d

S

KS

TS

Setelah bagian Lanjutkan ke bagian berikut 6

Bagian 7 dari 8

**PERTANYAAN**

ORISINALITAS

13. Saya selalu memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai untuk dijadikan media pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi yang menarik

SS

S

KS

TS

17:11 | 12,2KB/d

14. Saya selalu berkreasi untuk menciptakan media pembelajaran yang belum tersedia di sekolah

SS

S

KS

TS

15. Saya selalu membuat media pembelajaran untuk kegiatan teori maupun praktek

SS

S

KS

TS

16. Saya belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran PJOK materi sepakbola pada masa pandemi