

**KREATIVITAS GURU PJOK SD NEGERI DALAM MENGEJEMAS  
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL SE-KECAMATAN  
PENGASIH**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Adammas Reza Firmansah  
NIM 16604224008

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**



**KREATIVITAS GURU PJOK SD NEGERI DALAM MENGEJEMAS  
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL SE-KECAMATAN  
PENGASIH**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Adammas Reza Firmansah  
NIM 16604224008

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

# **KREATIVITAS GURU PJOK SD NEGERI DALAM MENGEJEMAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL SE-KECAMATAN PENGASIH**

Oleh:

Adammas Reza Firmansah  
NIM 16604224008

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas guru PJOK dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil yang terlaksana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kuantitatif tanpa pendekatan. Pengumpulan data menggunakan teknik survei dengan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih, dengan total keseluruhan sejumlah 32 Sekolah Dasar. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, dan didapatkan 31 sampel untuk penelitian ini, dikarenakan terdapat satu Sekolah Dasar yang guru PJOKnya sudah pensiun dan belum ada penggantinya. Variabel penelitian ini adalah kreativitas guru PJOK dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil. Instrumen penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 33 butir pernyataan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas guru PJOK se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil secara keseluruhan memiliki rerata sebesar 124,19 terletak pada interval 122,32 — 126,06 berkategori Cukup Baik. Secara terperinci dapat diketahui bahwa kategori sangat baik sebanyak 4 guru (12,90%), baik sebanyak 2 guru (6,45%), cukup baik sebanyak 12 guru (38,71%), tidak baik sebanyak 13 guru (41,94%), dan sangat tidak baik sebanyak 0 guru (0%).

Kata kunci: Kreativitas, Guru PJOK, Pembelajaran Permainan Bola Kecil

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adammas Reza Firmansah

NIM : 16604224008

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil Se-Kecamatan Pengasih

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya penulis sendiri. Sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya orang atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 November 2022

Yang menyatakan,

Adammas Reza Firmansah  
NIM. 16604224008

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **KREATIFITAS GURU PJOK SD NEGERI DALAM MENGEKSPRESIKAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL SE-KECAMATAN PENGASIH**

Disusun oleh:

Adammas Reza Firmansah  
NIM. 16604224008

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

Yogyakarta, 24 November 2022

Mengetahui,  
Koord. Prodi PJSD



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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing TAS



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.  
NIP. 19581101 198603 1 002

## HALAMAN PENGESAHAN

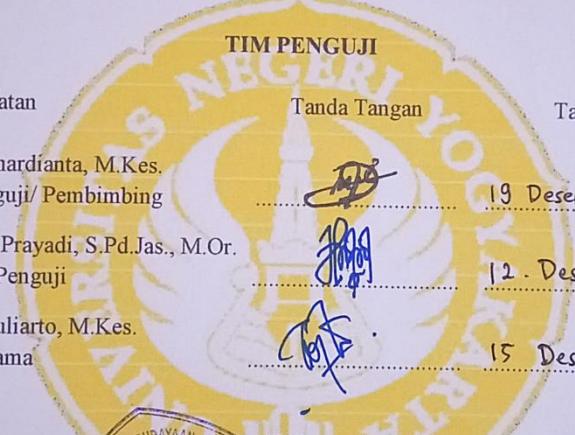
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### KREATIVITAS GURU PJOK SD NEGERI DALAM MENGEJEMAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL SE-KECAMATAN PENGASIH

Disusun oleh:

Adammas Reza Firmansah  
NIM. 16604224008

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri  
Yogyakarta  
Pada Tanggal 9 Desember 2022



Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,  
Yogyakarta, 23 Desember 2022

Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **HALAMAN MOTTO**

1. Bambang Wismono: “*Syahadat lakune wong Jowo: sabar, jujur, jejeg, lan temen, bakal tinemu opo kang dadi tujuanmu.*”
2. Kyai Habib Asy’ari Ahmad: “Menulislah sampai dirimu tak perlu berpikir untuk menorehkan setiap huruf dengan penamu.”
3. M.H. Ainun Najib: “Temukan fadhilahmu supaya bisa rahmatan lil-alamin.”
4. Brotoseno: “Jadilah orang yang berani, karena Tuhan selalu bersama orang-orang yang berani.”
5. Adammas RF: “Terus berproses menjadi manusia kholifah seutuhnya, sebagaimana Kanjeng Nabi SAW sang manusia sejati yang diutus oleh Gusti Allah SWT sebagai rohmat bagi semesta raya.”

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Penulis ungkapkan rasa syukur pada Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah memberikan rohman rohim-Nya, hidayah-Nya, ampunan-Nya, ridho-Nya dan segala kemudahan yang telah dilimpahkan kepada penulis yang hanya hamba yang biasa-biasa saja, sehingga Tugas Akhir Skripsi ini mampu terselesaikan dengan penuh suka cita. Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua kepada Alm. Bapak dan kepada Ibu yang telah membesarakan penulis dengan penuh kasih sayang tanpa pamrih, dan kepada kakak yang sangat penulis hormati dan sayangi.
2. Para guru mulia, Kyai Habib Asy'ari Ahmad, Raden Bambang Wismono, Kyai Syarif Asrofi, dan Kyai Muhammad Rof'i Hasyim yang telah berkenan membimbing penilus baik secara dzohir maupun bathin.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang senantiasa melimpahkan segala rahmat, hidayah, kasih sayang, dan ampunan-Nya kepada semua umat manusia, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil Se-Kecamatan Pengasih” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain terutama kepada Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or selaku *judgement expert* instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan dan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
2. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes selaku Koordinator Program Studi PJSD dan seluruh dosen beserta staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitasnya selama proses penyusunan pra-proposal hingga Tugas Akhir Skripsi ini selesai.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan fasilitas untuk penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan karyawan FIK UNY atsa segala dukungan dalam ilmu pengetahuan yang telah diberikan kepada saya selama ini.

6. Seluruh Guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pengasih yang telah berkenan menjadi responden dalam penelitian ini.
7. Seluruh Guru PJOK SD Negeri se-Gugus 3 dan se-Gugus 4 kecamatan Wates yang berkenan menjadi responden dalam uji coba instrumen penelitian ini.
8. Semua pihak, yang secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, atas segala bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini saya ucapkan terimakasih yang tidak terkira kepada semuanya.

Akhirnya, semoga segala bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi sebuah amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi pembaca maupun pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 14 November 2022

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis.....	6

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Pustaka .....	7
1. Kajian mengenai Kreativitas .....	7
2. Kajian mengenai Guru PJOK .....	12
3. Kajian mengenai Pembelajaran Permainan Bola Kecil.....	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Berpikir .....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	44
1. Populasi .....	44
2. Sampel .....	46
D. Definisi Operasional Variabel .....	46
E. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data .....	47
1. Instrumen Penelitian.....	47

2. Teknik Pengambilan Data .....	55
F. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	58
B. Pembahasan .....	65
1. Faktor Non-Kognitif .....	66
2. Faktor Kognitif .....	66
C. Keterbatasan Penelitian .....	67
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	69
1. Faktor Non-Kognitif.....	69
2. Faktor Kognitif .....	69
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	70
C. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	73
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	76

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1. Daftar Nama Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih.....	45
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	50
Tabel 3. Daftar Nama Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 3 dan se-Gugus 4 Kecamatan Wates.....	51
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	53
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	54
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	55
Tabel 7. Pengkategorian Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan.....	57
Tabel 8. Statistik Keseluruhan Tingkat Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	59
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Keseluruhan Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	59
Tabel 10. Statistik Faktor Non-Kognitif Tingkat Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	61
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Non-Kognitif Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	62
Tabel 12. Statistik Faktor Kognitif Tingkat Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	63

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Faktor Kognitif Kreativitas Guru PJOK	
SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil	
se-Kecamatan Pengasih .....	64

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Kasti.....	36
Gambar 2. Lapangan Rounders.....	38
Gambar 3. Diagram Batang Keseluruhan Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	60
Gambar 4. Diagram Batang Faktor Non-Kognitif Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	62
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Kognitif Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih .....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Halaman

Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing Proposal TAS .....	77
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli .....	78
Lampiran 3. Surat Keterangan Validitas Ahli.....	79
Lampiran 4. Surat Permohonan Ijin Uji Coba .....	80
Lampiran 5. Angket Uji Coba.....	81
Lampiran 6. Rekapitulasi Data Uji Coba .....	89
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian .....	90
Lampiran 8. Angket Penelitian .....	93
Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian .....	101
Lampiran 10. Rekapitulasi data Penelitian.....	102
Lampiran 11. Analisis Data Hasil Penelitian .....	103
Lampiran 12. Pelaksanaan Penelitian Online.....	108

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Sekolah Dasar merupakan pijakan pertama dalam memperoleh dasar-dasar keilmuan dan juga sebagai lembaga untuk menggali potensi anak agar segera diketahui bakat minatnya sejak dini. Dengan diketahui bakat serta minatnya di bangku Sekolah Dasar maka jenjang selanjutnya bisa dikembangkan dan difokuskan agar menjadi ahli yang mampu mengintegrasikan keahliannya dengan bidang yang lain. Beberapa pembelajaran dasar mulai diajarkan di Sekolah Dasar, mulai dari Tematik, Pendidikan Agama, Muatan Lokal hingga PJOK. Di antara semua pembelajaran dasar yang mampu mengembangkan ketiga aspek pendidikan secara bersamaan ialah PJOK, karena melalui PJOK segmentasi Kognitif, Afektif dan Psikomotor mampu dikembangkan secara langsung dalam satu proses pembelajaran.

Dalam mata pelajaran seperti apapun tentunya guru dituntut untuk kreatif dalam mengemas pembelajaran yang ada, terlebih mata pelajaran PJOK yang memiliki aktivitas kompleks. Tentu kreativitas guru ini banyak dibutuhkan pada saat prapembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, dengan mengacu pada kurikulum yang ada, pembelajaran disesuaikan dengan sarana-prasarana yang ada di sekolah, bahkan disesuaikan dengan peserta didik. Belum lagi guru merupakan cerminan bagi siswanya, di saat guru memiliki kreativitas yang mumpuni, minimal siswa dapat berkembang secara berkelanjutan, dan harapan yang paling tinggi ialah siswa mampu berpikir cerdas karena kreativitas yang telah guru gunakan mampu mengaktifkan pola

pikir siswa menjadi manusia yang maju. Selain itu, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru, dalam mengolah segala perencanaan serta membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, mengingat PJOK Sekolah Dasar diikuti oleh peserta didik pada usia bermain.

Pembelajaran PJOK memiliki beragam materi yang salah satunya ialah permainan bola kecil, di mana proses pembelajaran tersebut menggunakan bola kecil sebagai medianya. Pada dasarnya permainan bola kecil cukup efektif dalam melatih siswa untuk mengembangkan kualitas motoriknya, karena gerak yang ditimbulkan dari permainan bola kecil ini begitu kompleks mulai dari gerak lokomotor, non-lokomotor, hingga manipulatif. Jenis permainan bola kecil yang banyak digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran PJOK ialah kasti, *rounders*, *kippers*, bola bakar, tenis lapangan mini, tenis meja, mini golf, dll. Dengan banyaknya jenis permainan yang ada guru harus lebih kreatif dalam mengemas dan mengembangkan permainan bola kecil bahkan jika guru mampu membuat suatu inovasi permainan bola kecil yang menarik bagi peserta didik, maka ketiga aspek pendidikan akan tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

Ada beberapa hal terkait pembelajaran permainan bola kecil dalam mata pelajaran PJOK yang berpengaruh pada keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Salah satunya ialah kreativitas guru dalam mengemas permainan bola kecil yang dijadikan materi ajar, tingkat pemahaman guru pada permainan bola kecil, banyak sedikitnya jenis permainan bola kecil yang pahami oleh guru, modifikasi dan inovasi permainan bola kecil yang dilakukan oleh guru itu sendiri. Selain itu, sumber

literasi guru begitu mempengaruhi kualitas guru di lapangan, dengan berbagai macam permasalahan mulai dari yang terduga hingga yang tidak terduga guru harus siap dengan hal tersebut, mempertimbangkan banyak hal sebelum merencanakan suatu program pembelajaran. Semakin guru memiliki sumber literasi yang banyak semakin luas cakupan berpikir seorang guru dalam menghadapi suatu permasalahan di lapangan, dan dengan cepat guru mampu mengatasi masalah yang muncul, seperti masalah siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran permainan bola kecil secara sukarela karena hanya senang dengan permainan sepak bola, guru yang cerdas dengan segudang pengetahuan di kepalanya akan dengan cepat membuat permainan bola kecil yang begitu menarik bagi siswa tersebut, sedangkan yang hanya memiliki sedikit literasi hanya akan kebingungan dan akhirnya menuruti permintaan siswa, atau mungkin malah memarahi siswa tersebut. Hal-hal tersebut harusnya menjadi PR bersama, baik pada guru maupun calon guru yang akan mengajar di Sekolah Dasar, agar mampu mengembangkan amanah pendidikan secara professional.

Sesuai hasil pengamatan di lapangan yang lebih otentik selama proses pelaksanaan Praktik Lapangan Pembelajaran di Sekolah Dasar ditemukan beberapa permasalahan yang membuat pembelajaran permainan bola kecil ini kurang diminati dan kurang mengena pada siswa. Permasalahan yang umum terjadi ialah jenis permainan bola kecil yang kurang bervariasi, bahkan hanya mampu mengajar dengan satu jenis permainan bola kecil saja dan yang sangat umum digunakan ialah kasti atau *rounders*, hal itu mungkin disebabkan oleh pengetahuan guru yang terbatas mengenai macam-macam jenis permainan bola kecil. Kurang adanya inisiatif guru

untuk membuat suatu produk permainan bola kecil yang menarik dan mudah untuk dimainkan dan tentunya sudah disesuaikan dengan tingkatan kelas. Belum ada modifikasi permainan bola kecil yang guru lakukan, baik itu pada sarana-prasarana maupun peraturan bermainnya saat proses pembelajaran. Guru masih terlalu mengikuti aturan baku yang termaktub pada buku yang menjadi sumber literasi bagi guru itu sendiri. Poin-poin tersebut yang membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PJOK khususnya pada materi permainan bola kecil. Sehingga, dikalangan siswa Sekolah Dasar permainan bola kecil ini kurang diminati bahkan tidak disukai dengan berbagai macam alasan, seperti kurang asik, peraturan terlalu rumit, permainan yang kurang menarik, hingga ada yang trauma karena terkena lemparan bola.

Sehubungan dengan masalah tersebut, saya terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil Sekolah Dasar se-kecamatan Pengasih, Kulon Progo. Hal yang akan diteliti ialah macam permainan bola kecil, modifikasi permainannya, hingga pemanfaatan sarana-prasarana yang tersedia di sekolah dengan mengambil sampel dari jumlah keseluruhan Sekolah Dasar di kecamatan Pengasih.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan apa yang telah dibahas pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Berdasarkan observasi di lapangan, diketahui bahwa pembelajaran permainan bola kecil di Sekolah Dasar kurang variatif.

2. Keterbatasan literasi guru PJOK SD pada pembelajaran permainan bola kecil.
3. Pemanfaatan sarana-prasarana sekolah yang belum maksimal oleh guru PJOK SD untuk menunjang proses pembelajaran permainan bola kecil.
4. Kurangnya inisiatif guru PJOK SD untuk membuat suatu inovasi permainan bola kecil yang menarik bagi siswanya.
5. Penggunaan model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang masih monoton oleh Guru PJOK SD.

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

Penelitian ini dibatasi pada kreativitas guru PJOK Sekolah Dasar dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih, Kulon Progo.

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

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana kreativitas Guru PJOK SD dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih?

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

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui tingkat kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil yang terlaksana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini harapannya menjadi salah satu referensi untuk menambah literasi dan wawasan pengetahuan tentang pendidikan, terlebih untuk mengembangkan program studi PGSD Penjas.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini harapannya dapat memberikan sebuah gambaran pada Sekolah Dasar yang dijadikan acuan untuk memberikan dorongan dan motivasi kepada guru PJOK agar lebih mendalamai dan meningkatkan kreativitasnya dalam mengemas proses pembelajaran permainan bola kecil.

#### b. Bagi Guru

Dengan Penelitian ini diharapkan guru mampu termotivasi untuk mengembangkan kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran sebagai bentuk profesionalitas kerja dan mendidik generasi penerus bangsa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

1. Kajian mengenai Kreativitas
  - a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menjadi sebuah bukti tindakan atau *action* atas sebuah problematika yang dihadapi oleh individu maupun kelompok, yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Berbicara tentang kreativitas, tentunya perlu diketahui terlebih dahulu tentang definisi kreativitas, walaupun pada dasarnya memang cukup sulit untuk menentukan definisi yang operasional guna mendefinisikan kreativitas, karena kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensional yang seakan-akan membuat semua orang terarah pada bentuk intepretasinya. Namun, ada beberapa para ahli pula yang berpendapat tentang definisi kreativitas ini, dan bahkan tidak sedikit pula perbedaan definisi yang dikemukakan oleh para ahli, tapi justru saling melengkapi dan menyempurnakan definisi mengenai kreativitas itu sendiri.

Salah satunya adalah pendapat dari Semiawan (2009: 44), disampaikan bahwa kreativitas adalah sebuah modifikasi pada sesuatu yang sudah ada kemudian menjadi konsep baru. Lebih sederhananya dapat dipahami sebagai sebuah tindakan menggabungkan dua atau lebih konsep lama/ yang sudah ada, untuk dijadikan sebagai konsep baru yang lebih baik.

Sedangkan Munandar (2009: 12) berpendapat bahwa kreativitas merupakan:

Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Dari dua definisi yang disampaikan oleh dua ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan sebuah karya ataupun gagasan yang benar-benar baru (*original*) atau sebuah kombinasi/ penggabungan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya yang cenderung berbeda dari gagasan atau karya yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas menjadi sebuah modal positif bagi semua orang, dan pada dasarnya kreativitas juga dapat dipicu agar menjadi sebuah karakter bagi setiap orang. Nursito (1999: 34) mengungkapkan bahwa terdapat tujuh teknik untuk memicu timbulnya kreativitas:

- 1) Aktif membaca
- 2) Gemar melakukan telaah
- 3) Giat berapresiasif
- 4) Mencintai nilai seni
- 5) Respektif terhadap perkembangan
- 6) Menghasilkan sejumlah karya
- 7) Dapat memberikan contoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain

Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kreativitas ini muncul atas dasar kejelian individu maupun kelompok terhadap lingkungan melalui cara maupun proses seperti apapun, bertujuan untuk melaksanakan mitigasi terhadap sebuah persoala, sehingga mampu memberikan jawaban solusi-solusi atas problematika yang sedang atau yang akan dihadapi oleh individu atau kelompok tersebut.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas memiliki beberapa ciri-ciri dasar yang dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui kreativitas seseorang, hal ini diungkapkan oleh Munandar (2009: 10), ia berpendapat bahwa ciri-ciri kreativitas dibedakan menjadi dua, yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non-kognitif (*non-aptitude*). Ciri kognitif terdiri dari 4 hal, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaboratif. Sedangkan ciri non-kognitif terdiri dari 3 hal, yaitu motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif.

Ciri kognitif (*aptitude*), diartikan sebagai kemampuan individu dalam berpikir kreatif di saat menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi. Ciri kognitif yang pertama ialah **orisinalitas**, yang merupakan kemampuan setiap individu untuk menemukan gagasan yang asli atau original sebagai buah pemikiran sendiri. **Fleksibilitas**, diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah melalui berbagai pendekatan atau jalan pemecahan masalah yang disesuaikan dengan jenis masalah yang sedang dihadapi, termasuk pertimbangan lingkungan, subjek sekitar, dsb. **Kelancaran**, yaitu kemampuan memproduksi banyak gagasan dapat memberi banyak jawaban terhadap suatu pertanyaan yang diberikan. Ciri kognitif yang terakhir yaitu **elaborasi**, merupakan kemampuan untuk menguraikan suatu hal secara terperinci, atau penggabungan atas beberapa pendapat yang telah dikemukakan sebelumnya untuk dijadikan jawaban atas permasalahan yang sedang dihadapi.

Ciri non kognitif (*non-aptitude*), diartikan sebagai kemampuan individu dalam bersikap kreatif ketika menyelesaikan masalah. Ciri non kognitif yang pertama ialah **motivasi**, didefinisikan sebagai segala sesuatu yang membuat seseorang terdorong

untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Ciri yang kedua berupa **sikap**, dapat diartikan sebagai sebuah kecenderungan untuk bereaksi dengan cara-cara tertentu terhadap suatu perangsang atau situasi yang sedang dihadapi. Ciri non kognitif yang terakhir adalah kepribadian kreatif, yaitu suatu potensi daya kreatif yang dimiliki setiap individu manusia.

Cambel dalam Sarjono (2010: 9), menyebutkan ciri-ciri pokok orang kreatif, sebagai berikut:

- 1) Berpikir dari segala arah (*convergen thinking*), melihat segala macam permasalahan dari berbagai macam perspektif, dengan menggali fakta-fakta yang kemudian diarahkan pada akar masalah yang dihadapi untuk mendapatkan solusi beserta konsekuensi yang akan dihadapi.
- 2) Berpikir ke segala arah (*divergen thingking*), berpikir luas atau *open minded* terhadap suatu masalah untuk menghasilkan ide ataupun gagasan yang efektif efisien.
- 3) Fleksibel konseptual (*conceptual flexibility*), mampu merubah konsep suatu penyelesaian masalah secara spontan pada masalah yang memerlukan *treatment* khusus, terlebih pada masalah yang sulit diselesaikan.
- 4) Orisinalitas (*originality*), mampu memunculkan sebuah ide, gagasan, tindakan yang benar-benar baru atau belum pernah dicetuskan dan dilakukan oleh orang lain sebelumnya.
- 5) Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas.

- 6) Latar belakang yang merangsang, orang-orang kreatif pada umumnya cukup lama tumbuh dalam lingkungan penuh tekanan dari orang-orang sekitar, dan juga sedang berada di sekitar orang-orang yang ahli pada bidang tertentu. Sehingga orang-orang yang sebelumnya berada dalam tekanan tersebut terangsang untuk bisa keluar dari tekanan tersebut.
- 7) Kecakapan dalam banyak hal, pada umumnya orang-orang kreatif memiliki banyak minat dan kecakapan dari berbagai bidang (*multiple skill*).  
Kreativitas memang menjadi hal yang begitu penting dalam kehidupan manusia, karena dengan kreativitas, manusia mampu mempermudah aktivitasnya sehari-hari. Bahkan alasan betapa pentingnya mengembangkan kreativitas ini pun disampaikan oleh Munandar (2009: 31):
  - 1) Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (Munandar, 2009) kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
  - 2) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran dalam pendidikan (Guilford, 1967). Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).
  - 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga memberi kepuasan pada individu.
  - 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan paparan di atas, kreativitas tak pernah jauh dari masalah, bahkan masalah dianggap sebagai faktor pemicu kreativitas yang paling utama. Pada penelitian ini yang dimaksud kreativitas ialah sebuah kemampuan atau potensi untuk

menemukan suatu ide, gagasan, perencanaan, dalam sebuah pola kerja yang efektif efisien untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. Secara garis besar ciri-ciri orang kreatif sesuai paparan di atas yaitu, mampu melihat permasalahan dari berbagai macam perspektif dan berpikir luas, untuk menemukan ide atau gagasan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan efektif dan efisien, serta mampu terbuka dan mau menerima hal-hal baru dengan perspektif positif.

## 2. Kajian mengenai Guru PJOK

### a. Hakikat Guru

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Guru adalah orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesinya) mengajar (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 469). Ametembun menyatakan bahwa guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah (Djamarah, 2005: 32). Sedangkan secara legal formal, guru adalah sesiapa yang memperoleh Surat Keputusan (SK), baik dari pemerintah atau swasta, untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di lembaga pendidikan sekolah (Suparlan, 2006:11). Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa, guru merupakan profesi seseorang yang memberikan berbagai macam hal secara profesional dan mampu mengembangkan kapasitas peserta didik secara menyeluruh sampai pada 3 ranah aspek pendidikan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai bekal untuk kehidupan yang akan dihadapi ke depannya.

Berkaitan dengan peran guru, terdapat beberapa pendapat yang ditulis oleh Sardiman (2005: 143-144), sebagai berikut:

- 1) Prey Katz, menggambarkan peran guru sebagai komunikator, sahabat yang dapat mengingatkan, motivator yang dapat memberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam mengembangkan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, dan menjadi orang yang menguasai bahan yang diajarkan.
- 2) Havighurst, dijelaskan bahwa peran guru di sekolah ialah sebagai pegawai (*employee*) dalam urusan kedinasan; sebagai bawahan (*subordinate*) bagi atasannya; sebagai kolega dalam hubungan antar teman sejawat; sebagai mediator, pengatur kedisiplinan, *evaluator* dan pengganti orang tua di sekolah bagi siswa-siswanya.
- 3) James W. Brown, mengemukakan bahwa tugas dan peran guru ialah menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencana dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa.
- 4) Federasi dan Organisasi Profesional Guru Sedunia, menyatakan bahwa peranan guru di sekolah itu tidak hanya sebagai transmiter dari ide-ide saja, akan tetapi juga memiliki peran sebagai transformer dan katalisator dari nilai dan sikap.

Dari penjelasan di atas telah disampaikan beberapa pengertian serta fungsi peran seorang guru, dan secara garis besar dapat dipahami bahwa guru merupakan seseorang yang bertugas untuk mencerdaskan murid dan sekaligus menjadi fasilitator

tumbuh kembang segmen intelegensi, spiritual, dan emosional murid. Maka, pasti dalam menjalankan perannya sebagai sosok yang dijadikan contoh bagi anak didiknya akan mengalami berbagai masalah yang umum maupun khusus, dan tentunya guru harus benar-benar kreatif dalam mengemas berbagai macam materi ajarnya, sikapnya dalam mengajar, kebijaksanaan dalam mengendalikan peserta didiknya, cara mengelola lingkungan yang mendorong peserta didiknya. Mengenai guru yang kreatif, Narwanti (2011: 11) menyampaikan, bahwa terdapat ciri-ciri guru kreatif, sebagai berikut:

- 1) Guru yang fleksibel, yaitu yang mampu menghadapi perbedaan karakteristik siswa yang diajar, sehingga potensi siswa dapat dikembangkan dengan baik.
- 2) Guru yang optimis, harus memiliki perspektif dan keyakinan bahwa semua siswanya memiliki potensi dan keunikan masing-masing. Selain itu, guru harus yakin bahwa proses interaksi yang menyenangkan dalam pembelajaran akan berdampak baik pada perkembangan karakter siswa.
- 3) Guru yang *respect*, guru yang selalu membangun sebuah rasa menghargai satu sama lain antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Maka akan terbangun sebuah tenggang rasa antara guru dengan siswa, dan siswa mengikuti pembelajaran bukan karena keterpaksaan, tapi karena rasa menghormati dan menghargai guru sebagai sosok yang mencerdaskannya.
- 4) Guru yang cekatan, pada umumnya anak-anak yang selalu aktif dan dinamis apabila diimbangi oleh guru yang cekatan, dan hal tersebut akan menimbulkan sebuah *chemistry* antara guru dengan siswa.

- 5) Guru yang humoris, humor yang dilontarkan di sela-sela pembelajaran akan memberikan kesan yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga akan membangun suasana pembelajaran yang menarik untuk diikuti.
- 6) Guru yang inspiratif, sebagai fasilitator siswanya, maka guru harus menjadi sosok yang inspiratif dalam berbagai hal, baik itu secara sikap, karakter, pengetahuan, bahkan hingga keleluasaan gerak tubuh. Sehingga menimbulkan kebermaknaan pada pribadi siswa dan menginspirasi siswa-siswanya.
- 7) Guru yang lembut, kelembutan akan menimbulkan kerekatan antara guru dengan siswa, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 8) Guru yang disiplin, kebijakan kedisiplinan yang dibuat dan dicontohkan langsung oleh guru itu sendiri diharapkan mampu memberikan perubahan pada sikap siswa ke arah yang lebih baik.
- 9) Guru yang responsif, kepekaan terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada siswanya, baik dari segi sosial budaya, ilmu pengetahuan maupun teknologi akan membuat siswa merasa dihargai sebagai anak didiknya, dan pada akhirnya akan terbangun nuansa saling menghormati dan menghargai satu sama lain.
- 10) Guru yang empatik, dengan empati yang dimiliki oleh guru akan sangat membantu dan menjadi motivasi bagi siswa yang mungkin kurang cepat menerima pembelajaran.

- 11) Guru yang nge-*friend* dengan siswanya, kedekatan dan sikap *friendly* seorang guru akan membuat siswa begitu nyaman dalam menjalani proses pembelajaran yang berlangsung.
- 12) Guru yang penuh semangat, pancaran semangat guru disaat mengajar akan memicu motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 13) Guru yang komunikatif, menjalin komunikasi secara kompleks baik itu hanya berupa sapaan, teguran, atau nasehat akan membuat siswa merasa dihargai.
- 14) Guru yang pemaaf, guru harus menjadi sosok pemaaf sebagai teladan nyata bagi siswa-siswanya untuk dicontoh, selain itu memaafkan kesalahan adalah sebuah kemuliaan bagi siapapun.
- 15) Guru yang sanggup menjadi teladan, dalam budaya jawa banyak disampaikan bahwa guru adalah kependekan dari istilah *digugu lan ditiru* yang maksudnya ialah guru sebagai orang yang dipatuhi perintahnya dan dicontoh perilakunya. Dari hal tersebut sudah jelas, siswa tidak akan pernah berubah menjadi baik jika gurunya saja tidak memberikan contoh yang baik.

b. Hakikat Pendidikan Jasmani

Sukintaka (2004: 21), pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematik untuk menjadi manusia seutuhnya. Rijsdorp dalam Sukintaka (2004: 31), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan pergaulan pedagogik dalam bidang gerak dan pengetahuan tubuh manusia untuk mencapai kedewasaannya.

Pangrazi dan Dauer (1992) dalam Suherman (2000: 20) menyatakan sebagai berikut:

*Physical education is a part of the general educational program that contributes, primarily through movement experiences, to the total growth and development of all children. Physical education is defined as education of and through movement, and must be conducted in a manner that merit this meaning.*

Secara garis besar Pangrazi dan Dauer berpendapat bahwa, pendidikan jasmani sebagai bagian dari program pendidikan umum yang berkontribusi melalui pengalaman gerak, yang ditujukan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan melalui gerak, selain itu harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya.

Tujuan pendidikan jasmani secara umum dibagi dalam empat kategori oleh Suherman (2000: 23), sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik, proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dari berbagai organ tubuh siswa (*physical fitness*) yang ditujukan untuk mengembangkan kualitas fisik peserta didik.
- 2) Perkembangan gerak, tujuan yang dimaksudkan untuk menyempurnakan kemampuan gerak, yang lebih efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillful*).
- 3) Perkembangan mental, tujuan untuk menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga akan memicu perkembangan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

- 4) Perkembangan sosial, tujuan untuk mengembangkan sikap siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat di lingkungannya.

c. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

Pada kajian sebelumnya, guru dan pendidikan jasmani telah dibahasa secara tuntas dengan bertumpuan pada pendapat para ahli, dengan begitu definisi tentang guru pendidikan jasmani dapat diketahui melalui elaborasi berdasarkan teori tentang guru dan teori tentang pendidikan jasmani. Guru Penjas atau Guru Pendidikan Jasmani ini dapat didefinisikan sebagai pendidik memiliki hak, kewajiban, tugas, dan peran layaknya guru pada umumnya yang dibekali dengan keahlian khusus berupa pengetahuan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani atau fisik untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu menyempurnakan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui aktivitas jasmani atau pendidikan gerak. Seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk profesional dalam mendidik siswanya, guru harus mampu memahami serta memiliki kemampuan dasar pada setiap materi yang akan disampaikan pada siswa-siswanya selama proses pembelajaran.

Suryobroto (2001: 28) berpendapat, bahwa guru pendidikan jasmani yang efektif dan efisien adalah:

- 1) Guru tidak mudah marah
- 2) Guru memberikan penghargaan dan pujian kepada siswa
- 3) Guru berperilaku yang mantap
- 4) Waktu untuk pengelolaan kelas tidak banyak
- 5) Kelas teratur dan tertib
- 6) Kegiatan bersifat akademis
- 7) Guru kreatif dan hemat tenaga
- 8) Siswa aktif dan kreatif

Selain efektif dan efisien Lutan (2001: 28-29) juga menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani harus memiliki karakteristik agar dianggap mampu mengajar pendidikan jasmani di sekolah, yaitu:

- 1) Mempunyai kemampuan untuk mengidentifikasi anak didik.
- 2) Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk kreasi dan aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani serta mampu menumbuhkan potensi kemampuan motorik anak.
- 3) Mampu merencanakan bimbingan dan pengembangan anak dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- 4) Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, dan menilai serta mengoreksi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 5) Memiliki pemahaman dan penguasaan keterampilan gerak.
- 6) Memiliki pemahaman tentang unsur-unsur kondisi fisik.
- 7) Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memanfaatkan faktor-faktor lingkungan yang ada dalam upaya pencapai tujuan pendidikan jasmani.
- 8) Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dalam dunia olahraga.
- 9) Memiliki keterampilan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga.

Sukintaka (2004: 42) juga menyatakan bahwa ada beberapa syarat yang harus dilakukan oleh guru pendidikan jasmani, yaitu:

- 1) Memahami pengetahuan pendidikan jasmani dan kesehatan sekolah sebagai bidang studi.
- 2) Memahami karakteristik anak didik.
- 3) Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk aktif dan berkreatif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan mampu menumbuhkembangkan potensi kemampuan motorik dan keterampilan motorik.
- 4) Mampu memberikan bimbingan dan pengetahuan anak didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- 5) Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, menilai, serta mengoreksi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 6) Memiliki pemahaman tentang unsur-unsur kondisi jasmani.
- 7) Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani.

- 8) Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi anak didik dalam keolahragaan.
- 9) Mempunyai kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bersama bahwa guru pendidikan jasmani benar-benar dituntut untuk profesional dan kreatif dalam mengemas bahan ajar serta menentukan metode mendidik siswanya yang efektif dan efisien melalui aktivitas jasmani. Selain itu, kemampuan-kemampuan dasar yang dijadikan materi ajar pendidikan jasmani juga harus dikuasai secara utuh oleh guru pendidikan jasmani. Belum lagi berkaitan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah, guru diharapkan mampu mengelaborasikan dan menyelaraskan materi ajar pendidikan jasmani dengan kurikulum yang berlaku.

3. Kajian mengenai Pembelajaran Permainan Bola Kecil
  - a. Hakikat Pembelajaran
    - 1) Pengertian Pembelajaran

PP Nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas PP Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memberdayakan potensi peserta didik menjadi kompetensi atau suatu hal yang dikuasai.

Menurut Nasution (2005) dalam Sugiharto, dkk (2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik

mungkin dan menyelaraskannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Dalam hal ini lingkungan bukan hanya ruang atau tempat belajar yang bersifat materialistik, akan tetapi meliputi non materialistik berupa guru, alat peraga, perpustakaan, suasana belajar, keleluasaan berekspresi siswa dan segala hal yang relevan dengan kegiatan belajar siswa. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah sebuah usaha nyata secara sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yang mendorong terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana didapatkannya kemampuan baru oleh siswa yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.

## 2) Model Pembelajaran

Arends dalam Trianto (2010: 51), menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk tujuan pengajaran, tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan juga pengelolaan kelas. Trianto (2010: 53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri khusus model pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a) Rasional, teoritis, dan logis yang disusun oleh para pakar pendidikan, khususnya oleh penemu maupun pengembang model itu sendiri.

- b) Memiliki landasan pemikiran yang berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.
- c) Memerlukan gaya mengajar yang sesuai dengan model yang digunakan, untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.
- d) Lingkungan belajar yang sesuai dengan konsep model pembelajaran yang dipilih juga diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa setiap model pembelajaran yang memiliki konsep dan karakter yang berbeda memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Dengan begitu, semakin jelas bahwa guru selalu dituntut untuk memberikan warna dan variasi dalam setiap model pembelajaran yang diterapkan, dan itu bergantung pada pola pendekatan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik.

Dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013 yang membahas tentang standar proses, dijelaskan bahwa pembelajaran yang digunakan untuk jenjang SD/MI dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini pertama kali dikembangkan pada awal tahun 1970-an oleh Fogarty (Mendikbud, 2013: 191). Pembelajaran tematik terpadu ini juga dijelaskan oleh Fogarty (2009: 92), yaitu:

*The integrated curricular model represent a cross disciplinary approach similar to the shared model. The integrated model major blends the four major disciplines by setting curricular priorities in each and finding the overlapping skills, concepts, an attitudes in all four. As in the shared model, the integration is a result of sifting ideas out of the subject matter content, not laying idea over the subject in the webbed themes*

*approach. The integration sprouts from within the various disciplines and matches are made among them as commonalities emerge.*

Robin Fogarty menyatakan bahwa model pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan lintas disiplin ilmu yang mirip dengan model bersama. Model tematik integratif memadukan beberapa cabang pengetahuan dengan prioritas masing-masing dan juga menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang “tumpang tindih” pada perpaduan cabang ilmu pengetahuan sekaligus. Pada dasarnya guru diharapkan mampu mengajarkan konten atau isi dengan tetap fokus pada kebermaknaan pembelajaran yang luas sehingga hubungan antara materi dari mata pembelajaran satu dengan yang lainnya dapat terhubung dengan mudah.

### 3) Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip Pembelajaran yang dibahas dalam kajian teori ini tentunya merupakan prinsip pembelajaran tematik karena disesuaikan dengan Kurikulum 2013, di mana pembelajaran berbasis tema sangat ditekankan dalam menjalankan proses pembelajaran. Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar layaknya pembelajaran terpadu. Sukandi dalam Trianto (2010: 154) menyatakan bahwa, pembelajaran terpadu harus memiliki satu tema aktual yang dekat dengan dunia siswa, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tema inilah yang dijadikan sebagai landasan untuk menyatukan berbagai macam materi antar mata pelajaran.

Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan kurikulum yang berlaku, dan perlu memilih materi dari beberapa mata pelajaran yang saling

berkaitan. Akan tetapi, ada pula materi pembelajaran yang tidak perlu dipaksa untuk dipadukan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan (Trianto, 2011: 154). Secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik juga diklasifikasikan oleh Trianto (2011: 155-156) sebagai berikut:

- a) Prinsip Penggalian Tema, menjadi sebuah prinsip utama dalam pembelajaran tematik, di mana tema yang saling tumpang tindih atau memiliki keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran.
  - b) Prinsip Pengelolaan Pembelajaran, guru diharuskan mampu menjadi sebagai fasilitator dan mediator siswa dalam keberlangsungan proses pembelajaran.
  - c) Prinsip Evaluasi, menjadi hal yang sangat penting guru sendiri untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran pada proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, sebagai bentuk keseriusan guru sendiri untuk berbenah dan menyempurnakan proses belajar mengajarnya.
  - d) Prinsip Reaksi, guru harus responsif terhadap tingkah laku siswa dalam segala macam peristiwa pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, untuk mengarahkan siswa pada tujuan utama yang telah direncanakan.
- 4) Komponen Pembelajaran

Sumiati dan Asra (2010: 3) komponen pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Dalam proses interaksi antara tiga komponen tersebut tentunya harus melibatkan metode pembelajaran, model pembelajaran, dan penataan lingkungan belajar, sehingga dapat memunculkan situasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah

direncanakan sebelumnya. Dalam hal ini perlu dipahami bahwa peran paling penting ialah guru, karena yang mampu mengelola dua komponen yang lain adalah guru.

#### 5) Tujuan Pembelajaran

Daryanto (2005: 10) tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh siswa, sebagai akibat dari hasil dan proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang tentunya dapat diamati dan diukur. Sedangkan Meager dalam Sumiati dan Asra (2010: 10) membuat batasan yang cukup jelas mengenai tujuan pembelajaran, ditegaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menjelaskan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Tujuan pembelajaran juga perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan yang jelas ini nantinya akan dijadikan tolak ukur terhadap ketercapaian siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, sehingga perlu dijamin keilmiahannya. Tujuan pembelajaran ini pun wajib tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Mulyasa (2010: 222) menyatakan bahwa, ada beberapa cara mengembangkan RPP, salah satu cara mengembangkan RPP ialah merumuskan tujuan pembelajaran, dan perumusan tujuan pembelajaran itu diambil dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan. Dari penjelasan tersebut sudah jelas bahwa tujuan pembelajaran dirumuskan harus berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang telah ditentukan, agar tujuan pendidikan yang dirumuskan oleh guru tidak terlalu

melenceng jauh dari kurikulum pendidikan nasional. Tidak berbeda dengan kurikulum 2013 jika standar kompetensi digunakan pada kurikulum KTSP maka pada kurikulum 2013 menggunakan kompetensi inti, dan pada kompetensi dasar dan indikator tetap sama.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran ialah sebuah rumusan secara terperinci mengenai apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari proses dan hasil pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan dengan jelas agar tidak menimbulkan tafsir ganda membuat guru kesulitan membuat tolak ukur penilaiannya. Selain itu, tujuan pembelajaran dirumuskan melalui kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa yang sudah ada dalam kurikulum pendidikan nasional.

## 6) Guru/ Pendidik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang disebut Guru adalah orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesi) mengajar (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 469). Ametembun (dalam Djamarah, 2005: 32) menyatakan bahwa, guru adalah siapapun itu yang memiliki kewenangan dan tanggung jawab terhadap pendidikan siswa atau murid, baik secara individual maupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Sedangkan secara legal formal, guru adalah sesiapa yang memperoleh Surat Keputusan (SK), baik dari pemerintah atau swasta, untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di lembaga pendidikan sekolah (Suparlan, 2006: 11). Dengan

begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa guru merupakan sebuah profesi yang memberikan pembelajaran secara profesional dan mampu mengembangkan kapasitas peserta didik atau murid baik itu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai bekal sebelum di masa yang akan datang.

#### 7) Siswa/ Peserta Didik

Siswa merupakan salah satu komponen inti dalam sebuah proses pembelajaran, karena siswa merupakan subjek utama pendidikan yang dididik untuk mampu mencapai perubahan sesuai suatu tujuan yang telah direncanakan. PP Nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas PP Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses Pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Kimble dan Garmezy (dalam Sumiati dan Asra, 2010: 38) menyatakan bahwa, sifat dan perubahan perilaku siswa dalam belajar relatif permanen. Sehingga, dalam hal ini guru harus benar-benar menjalankan tugas fungsinya secara totalitas untuk membentuk karakter siswa yang baik. Bahkan guru harus benar-benar mengatur berbagai macam skenario pembelajaran, untuk membangun nuansa yang mampu merangsang siswa untuk mendapatkan kesadaran belajar.

#### 8) Materi Pembelajaran

Djamarah, dkk (2002: 43) menyatakan bahwa materi pembelajaran merupakan sebuah substansi yang nantinya akan disampaikan kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Materi pembelajaran ini tentunya disesuaikan dengan ruang

lingkup dan psikologi siswa berdasarkan klasernya masing-masing, agar sesuai dan tepat sasaran. Selain itu, materi pembelajaran juga selalu selaras dengan kurikulum yang berlaku. Harjanto (2005: 222) menyampaikan beberapa kriteria pemilihan materi pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam sistem pembelajaran dan yang menjadi dasar atas penentuan strategi pembelajaran, yaitu:

- a) Kriteria tujuan pembelajaran mengarah pada tujuan khusus ataupun umum,
- b) Materi pembelajaran yang terperinci dan terjabar,
- c) Relevan dengan kebutuhan siswa,
- d) Disesuaikan dengan kearifan lokal atau kondisi masyarakat,
- e) Materi pembelajaran dikemas sedemikian rupa dan dikonsolidasikan dengan etik yang berlaku di masyarakat,
- f) Materi pembelajaran yang disampaikan terstruktur sistematis dan logis,
- g) Materi pembelajaran memiliki rujukan yang jelas dari literasi yang baku, guru yang ahli, maupun masyarakat.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa materi pembelajaran ialah, sebuah substansi atau muatan yang ditransfer kepada siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran ini tentunya disesuaikan dengan siswa yang menerima materi tersebut. Kriteria untuk menentukan materi pembelajaran harus didasari oleh sumber informasi yang baku, moralitas, logis-sistematis, kebutuhan siswa yang relevan, sehingga kesesuaian pendidikan terhadap *local wisdom* yang berlaku di lingkungan masyarakat sebagai tempat tumbuh kembang siswa dapat dikonsolidasikan dengan materi pembelajaran sekolah.

## 9) Metode Pembelajaran

Sumiati dan Asra (2010: 92) menyatakan bahwa, penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kesesuaian antara metode pembelajaran dengan materi ajar, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi, kondisi, dan waktu. Dengan begitu, metode pembelajaran bisa dipahami sebagai suatu cara guru untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Metode pembelajaran ini sangat fleksibel bisa berubah-ubah karena menyesuaikan pada banyak faktor yang mempengaruhi mulai dari materi, dan terutama berdasar kemampuan guru sendiri, hingga situasi kondisi.

## 10) Media Pembelajaran

Susilana dan Riyana (2009: 179) mengklasifikasikan penggunaan media pembelajaran berdasarkan tempat penggunaannya, yaitu:

- a) Penggunaan media di kelas, ditujukan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam kelas. Disesuaikan dengan materi dan peserta didik, maka setiap tingkat kelas dan mata pelajaran dipastikan memiliki media yang berbeda antara satu dengan yang lain.
- b) Penggunaan media di luar kelas, media ini secara tidak langsung dikendalikan oleh guru sendiri, akan tetapi digunakan juga oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau kontrol oleh orang tua siswa. Media luar kelas dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu penggunaan tidak terprogram yang berkaitan dengan penggunaan yang bebas tanpa ada batasan dan masyarakat pun bisa menggunakannya; penggunaan secara terprogram, di mana media digunakan

secara terprogram oleh guru dan telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana prasarana yang akan menunjang berlangsungnya proses pembelajaran yang guru laksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media juga disesuaikan pada tempat penggunaannya yaitu penggunaan di dalam kelas maupun di luar kelas.

#### 11) Evaluasi Pembelajaran

Harjanto (2005: 277), evaluasi pembelajaran adalah penilaian atau penaksiran terhadap hasil dan proses kemajuan peserta didik ke arah tujuan yang telah ditetapkan. Penilaian dinyatakan dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif, dengan begitu perlu pengukuran melalui tes ataupun pola kerja penilaian lainnya disesuaikan bentuk pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Sumiati dan Asra (2010: 200) menyampaikan bahwa hasil tes yang diselenggarakan guru mempunyai kegunaan bagi siswa , diantaranya:

- a) Ketercapaian siswa, untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi pembelajaran yang disajikan oleh guru,
- b) Remidial siswa, untuk mengetahui bagian materi yang belum dikuasai oleh siswa, sehingga akan ada sebuah upaya perbaikan yang efektif dan efisien bagi siswa,

- c) Pengayaan siswa, untuk penguatan bagi siswa yang telah memperoleh skor atau nilai yang tinggi, menjadi sebuah dorongan untuk mempertahankan dan meningkatkannya.

Uraian di atas sudah cukup untuk dipahami bahwa secara garis besar, evaluasi pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah penilaian pada proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh siswa melalui beberapa tes yang relevan dengan materi pembelajaran yang diterima oleh siswa sebelumnya. Selain itu, evaluasi pembelajaran ini menjadi komponen yang sangat penting dalam pembelajaran karena menjadi informasi bagi guru untuk mengetahui persentase ketercapaian siswa dalam menyerap pembelajaran.

## 12) Lingkungan Belajar

Suciati, dkk (2007: 5) lingkungan belajar merupakan situasi yang ada di sekitar siswa pada saat belajar. Lingkungan dalam konteks ini tidak hanya berupa wujud fisik saja, akan tetapi juga non fisik di dalam maupun luar sekolah baik itu bangunan dan ketersediaan alat penunjang pembelajaran atau suasana yang terbangun di lingkungan belajar siswa itu sendiri, dan berbagai macam hal yang berkaitan dengan substansi-substansi sosial budaya dan geografi di luar sekolah. Selain itu, Dalyono (2007: 129) turut menegaskan bahwa lingkungan itu sebenarnya mencakup segala material dan stimulus di dalam dan di luar individu, baik yang bersifat fisiologis, psikologis maupun sosio-kultural. Jadi, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar adalah segala macam bentuk baik secara fisik maupun non fisik, yang lebih

ditekankan pada situasi yang ada di sekitar siswa baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran yang mendukung berjalannya sebuah proses belajar siswa.

### 13) Pengelolaan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, sudah menjadi tugas dan kewajiban guru untuk mengelola proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Maka dari itu, kegiatan siswa harus benar-benar terorganisir dan tertata rapi, agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sumiati dan Asra (2010: 4) berpendapat bahwa dalam pembelajaran guru harus berperan dalam mengelola proses mulai dari awal hingga akhir pembelajaran, setidak-tidaknya menjalankan tugas utama, seperti berikut:

- a) Merencanakan pembelajaran, mulai dari merumuskan tujuan pembelajaran, menetapkan materi pembelajaran, menetapkan kegiatan belajar mengajar, menetapkan metode dan media pembelajaran, hingga menetapkan alat evaluasi.
- b) Pelaksanaan pengajaran, aksi nyata guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswanya, yang termasuk di dalamnya adalah penilaian pencapaian tujuan pembelajaran.
- c) Mengevaluasi pembelajaran, merupakan langkah pasca proses pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru, sebagai komponen utama untuk mengukur derajat keberhasilan belajar mengajar siswa.
- d) Memberikan umpan balik, untuk merangsang minat dan antusias siswa dalam melaksanakan tugas belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, pengelolaan pembelajaran adalah sebuah usaha nyata yang dilakukan guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan animo belajar, sehingga proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditetapkan.

b. Pembelajaran Permainan Bola Kecil

Permainan bola kecil adalah sebuah permainan yang menggunakan bola dengan ukuran kecil sebagai medianya. Tolak ukur bola yang dianggap kecil ialah apabila bola tersebut bisa digenggam tangan dan mampu dikendalikan dengan satu tangan. Permainan bola kecil menjadi salah satu permainan yang cukup diminati oleh siswa Sekolah Dasar karena memiliki jenis yang cukup bervariasi. Pada umumnya permainan bola kecil ini banyak menggunakan alat seperti pemukul, dan target. Selain itu, permainan bola kecil memicu pemain untuk melakukan gerak manipulatif yang cukup kompleks seperti melempar, memukul, meloncat, berlari, berjalan, dan gerak yang lainnya.

Pembelajaran tentunya berkaitan dengan sebuah kegiatan yang terstruktur dan terorganisir secara baik untuk mencapai sebuah tujuan yang telah disesuaikan dengan kurikulum pendidikan yang berlaku. Maka, pembelajaran permainan bola kecil dapat didefinisikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang menggunakan permainan bola kecil sebagai materi dan media pembelajarannya. Permainan bola kecil yang umum diajarkan di Sekolah Dasar se bisa mungkin harus mengalami penyederhanaan yang disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta disesuaikan

dengan kemampuan siswa. Dengan begitu, guru dituntut untuk melakukan inovasi dan modifikasi pada permainan bola kecil untuk memvariasikan bentuk permainannya yang diharapkan siswa tidak mudah bosan dikarenakan permainan yang terus diulang-ulang dan membuat permainan itu membosankan karena terlalu monoton. Beberapa contoh permainan bola kecil yang relevan digunakan oleh guru dan mudah untuk dimodifikasi oleh guru seperti, kasti, *rounders*, golf, tenis lapangan, tenis meja, woodball, hockey, dan permainan lemparan yang menggunakan target seperti lempar kaleng, pinball, lempar botol, dan lain sebagainya.

Pada umumnya permainan bola kecil yang biasa diajarkan di Sekolah Dasar oleh guru antara lain ialah kasti, *rounders*, tenis meja, bola bakar dan beberapa permainan target lainnya yang menggunakan bola kecil sebagai medianya. Berikut 2 permainan bola kecil yang paling sering dijadikan bahan ajar dan media dalam pelaksanaan proses pembelajaran PJOK Sekolah Dasar:

- 1) Kasti
  - a) Pengertian

Menurut Ridwan dan Sulaeman (2008: 12) kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil. Permainan kasti termasuk permainan beregu yang mengutamakan kekompakan. Permainan Kasti ini lebih menekankan rasa kegembiraan dan melatih ketangkasannya para pemainnya. Untuk dapat memenangkan permainan, satu regu dituntut untuk bekerja sama dengan baik. Rosyidi, dkk (1982: 12) Permainan kasti adalah permainan yang sangat populer, hingga di beberapa daerah permainan ini mengalami beberapa perkembangan dan modifikasi, yang

kemudian menimbulkan kesulitan dalam aturan dan teknis permainannya karena adanya perbedaan pendapat. Akan tetapi, kesulitan tersebut (terutama yang mengenai peraturannya) masih memiliki kemungkinan atau potensi untuk tidak ditetapkan sebagai suatu peraturan. Dalam hal ini, dapat dicontohkan dalam sebuah perlombaan kasti antar sekolah dasar, peraturan biasanya sudah ditetapkan oleh panitia dengan dan sudah disampaikan pada *technical meeting* untuk menghindari kesalahpahaman terhadap aturan main permainan kasti. Selain itu, di saat sebuah pertandingan sudah berlangsung maka segala sesuatu hanya dipertanggungjawabkan atas kebijakan wasit/guru atau kebijakan aturan yang telah ditetapkan secara kolektif oleh pemain itu sendiri. Pemenang permainan kasti ini dapat ditentukan melalui regu yang mampu memutari lapangan lebih banyak.

b) Peralatan kasti

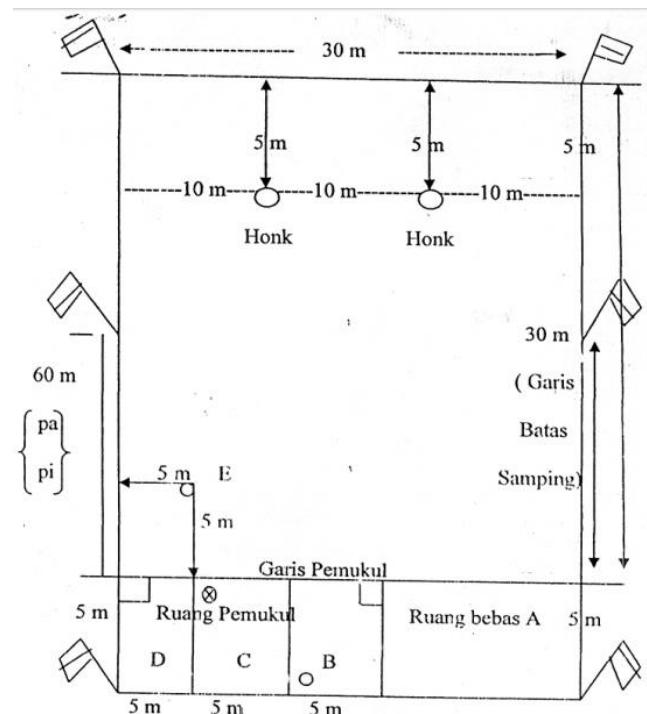
Lapangan memang menjadi hal paling utama sebagai sebuah ruang gerak bagi pemain kasti, akan tetapi peralatan dalam bermain bola kasti juga termasuk hal utama yang diperlukan agar proses dalam permainan bola kasti dapat berjalan. Peralatan yang digunakan adalah (Rosyidi, dkk, 1982: 26):

- (1) Tongkat pemukul, bergaris tengah 5 cm dan panjang 50-60 cm,
- (2) Bola kecil, keliling 20 cm, berat 60-70 gram,
- (3) Tiang hinggap tinggi 150 cm di atas tanah,
- (4) Patok tali,
- (5) Nomor dada berukuran 25 x 25 cm, berwarna putih,

c) Lapangan kasti

Menurut Ridwan dan Sulaeman (2008: 12) lapangan yang digunakan untuk permainan bola kasti dapat secara khusus dipersiapkan atau cukup menggunakan lapangan sepakbola atau halaman sekolah yang telah diset dengan sedemikian rupa, seperti area base pelempar, base pemukul, base pemberhentian pertama, kedua, dan ketiga. Secara lebih detailnya, ruang atau area ideal yang harus disiapkan dalam sebuah lapangan kasti ialah seperti berikut: ruang bebas/ruang tunggu pemain bagi tim pemukul, tempat pelampar (pelambung), tempat pemukul, tempat penjaga belakang, tempat pemberhentian pertama, tempat pemberhentian kedua, tempat pemberhentian ketiga, dan yang terakhir adalah batas-batas area pemain penjaga.

Untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar di bawah:



Gambar 1. Lapangan Kasti  
Ambarwati (2010)

2) Rounders

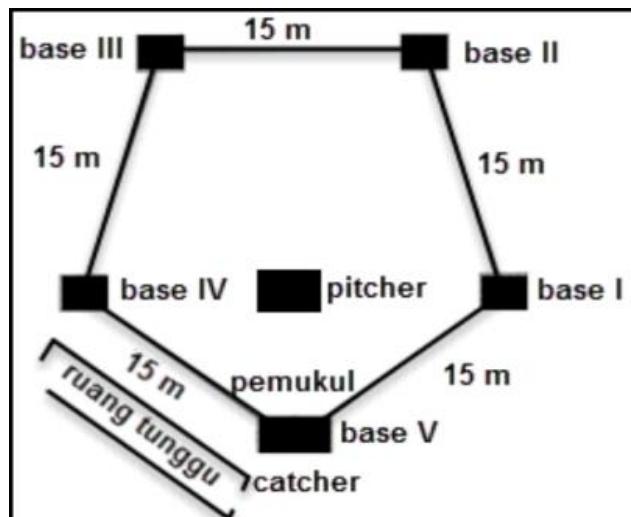
a) Pengertian rounders

Rounders merupakan permainan yang secara jenisnya sama seperti kasti, karena ada penjaga dan pemukul yang mencetak skor, hanya layout lapangan dan aturan permainan saja yang membedakan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Heryana & Verianti (2010: 67) menyatakan “bahwa dalam permainan rounders setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai "Rounders"". Dalam menentukan pemenangnya rounders dan kasti memiliki kesamaan, yaitu regu yang mampu mengelilingi lapangan lebih banyak, maka regu tersebut dinyatakan sebagai pemenangnya.

b) Lapangan rounders

Lapangan rounders berbentuk segi lima beraturan yang masing-masing sisinya berukuran 15 meter. Setiap sudut lapangan dijadikan tempat hinggap atau *cek point* yang disebut base. Terdapat lima tempat hinggap yakni tempat hinggap I, II, III, IV, dan V. Tempat hinggap V biasanya disebut sebagai *home base* dan digunakan sebagai tempat pemukul, sedangkan tempat untuk melambungkan bola terletak di tengah disebut *pitcher base*, dan ada lagi tempat untuk penangkap bola atau *catcher base*

yang terletak di belakang Base V (*home base*), secara jelasnya dapat diketahui melalui gambar di bawah.



Gambar 2. Lapangan Rounders  
Heryana & Verianti (2010: 71)

c) Peralatan rounders

Peralatan rounders cukup sederhana, yaitu alat pukul atau biasa disebut *stick*, tempat hinggap atau base, tiang bendera batas dan yang terakhir adalah bola. Secara standar alat pemukul atau *stick* rounders terbuat dari kayu dengan ukuran panjang ± 46 cm dan berat 370 gram. Tempat hinggap yang digunakan sebagai penanda base ini biasanya berbentuk persegi dengan ukuran 37 X 37 cm yang memiliki ketebalan antara 5 sampai 12 cm. Tiang bendera batas ini terletak pada tiap titik perpanjangan garis lurus menuju tempat hinggap kelima menuju tempat hinggap pertama dan seterusnya sampai kembali lagi ke tempat hinggap ke lima lagi, untuk tiang bendera batas permainan rounders ini memiliki tinggi 1,5 meter dari permukaan tanah. Bola bergaris tengah 19 cm dengan berat 70-85 gram.

#### **D. Kajian yang Relevan**

Beberapa penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian skripsi oleh Muflih Reza Setyanto (2017) yang berjudul “Proses Pembelajaran Permainan Bola Kecil di Kelas Atas Sekolah Dasar Se-Gugus Sendangadi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran permainan bola kecil di kelas atas yang berlangsung di Sekolah Dasar se-gugus Sendangadi. Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif kuantitatif dengan angket sebagai instrumennya. Pada penelitian ini ditunjukkan hasil keseluruhan proses pembelajaran permainan bola kecil di SD se-gugus Sendangadi yang masuk dalam kategori baik. Tolak ukur baik itu didasarkan pada hasil survey yang ditunjukkan melalui persentase secara keseluruhan sebesar 42.85%.
2. Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Riyanto (2010), yang berjudul “Proses Pembelajaran Atletik Guru Pendidikan Jasmani di SD Negeri Se-Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui proses berjalannya pembelajaran atletik yang dilaksanakan oleh guru Penjas di SD Negeri se-Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan angket sebagai instrumennya. Dari penelitian tersebut didapati hasil dengan persentase secara keseluruhan mencapai 69.37%, yang di mana angka tersebut masuk dalam kategori baik. Akan tetapi, harus tetap meningkatkan proses pembelajaran atletik agar hasilnya bisa optimal.

## **E. Kerangka Berpikir**

Mata Pelajaran PJOK menjadi salah satu pelajaran yang selalu bersentuhan dengan lingkungan luar kelas atau tempat terbuka. Sesuai dengan karakteristik anak di mana usia sekolah dasar adalah masa di mana anak-anak sedang senang-senangnya bermain untuk mengembangkan kualitas motoriknya. Mata pelajaran PJOK justru menjadi salah satu wadah bagi anak untuk meyalurkan kegembiraannya dalam beraktivitas di luar ruangan. Sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru PJOK Sekolah dasar untuk mewadahi dan menyalurkan potensi anak, jangan sampai siswa merasa bosan dan mengikuti pelajaran dengan semaunya. Rasa senang siswa harus dimunculkan dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung dengan segala usaha yang dilakukan oleh guru. Salah satu usaha yang bisa dilakukan ialah dengan mengemas pembelajaran semenarik mungkin agar siswa tertarik dan mau mengikuti pembelajaran dengan semangat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Dengan begitu perkembangan anak dari aspek akfesi, kognisi dan psikomotor dapat tercapai dengan mudah.

Permainan bola kecil ini juga menjadi salah satu permainan yang mampu mengembangkan komponen psikomotor secara kompleks, karena dalam permainan bola kecil terdapat gerakan-gerakan yang sangat kompleks, tidak hanya gerak lokomotor dan non-lokomotor, akan tetapi juga manipulatif yang sudah bersentuhan dengan gerak yang koordinatif. Untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran permainan bola kecil maka guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar guru mampu membuat suatu pembelajaran permainan permainan bola kecil menjadi

menarik. Baik itu melalui bentuk permainannya, modifikasi peralatannya ataupun peraturan permainannya.

Namun, yang ditemui di lapangan dengan pengamatan secara otentik pada saat proses PLP di Sekolah Dasar, justru guru PJOK Sekolah Dasar kurang variatif dalam mengemas suatu permainan bola kecil yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Tentunya bukan karena sebab guru kurang kreatif dalam mengemas permainan bola kecil ini, tapi mulai dari kurangnya sumber literasi bagi guru tentang permainan bola kecil, keterbatasan fasilitas, hingga sarana-prasarana yang kurang memadahi. Hal tersebut sebenarnya sudah menjadi masalah yang sangat umum bagi semua guru di Indonesia, apalagi guru SD Negeri yang bertempat di daerah pelosok yang begitu jauh dari kota sehingga dalam usaha memenuhi sarana prasana yang dibutuhkan cukup sulit untuk dicari, dan tidak jauh berbeda dengan SD Negeri yang terletak di daerah pemukiman padat penduduk yang membuat ruang gerak siswa sangat terbatas. Pada dasarnya, seperti apapun hambatan yang menghalangi guru untuk melaksanakan proses belajara mengajar, seyogyanya guru harus berusaha semaksimal mungkin menggali potensinya sendiri, baik itu meningkatkan kepekaan pada lingkungan, menambah wawasan melalui literasi yang ada, mencoba bereksperimen dengan alat seadanya, hingga melakukan diskusi dengan sesama guru lain. Sehingga, guru tidak mudah menyerah dalam mengatasi suatu masalah yang dihadapi, karena guru sebagai percontohan bagi murid-muridnya mulai dari hal yang paling sederhana berupa tekad dan semangat mencerdaskan murid-muridnya, itu sangat mempengaruhi kesan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan berinteraksi dengan gurunya. Harapannya,

kreativitas guru dalam memodifikasi dan menginovasi permainan bola kecil bukan lagi menjadi sebuah hal yang mustahil untuk dilakukan, mengingat permasalahan umum yang dialami guru PJOK saat mengajar adalah “orientasi siswa terhadap mata pembelajaran PJOK adalah bermain sepak bola”. Hal ini lah yang menjadi dasar bagi penulis untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Kreativitas Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih” guna mengetahui tingkat kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran permainan bola kecil.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Damayanti (2013: 23) menyatakan bahwa, metode penelitian adalah prosedur atau cara tertentu yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang disebut ilmu. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sample tertentu (Sugiyono, 2013: 14). Best dalam Darmadi (2011: 145), menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang menggambarkan dan mengimplementasikan suatu obyek sesuai dengan kenyataan..

Tujuan penelitian dengan jenis deskriptif ialah untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik suatu obyek maupun subjek dengan diteliti secara tepat (Darmadi, 2011: 145). Penelitian deskriptif dipilih sebagai desain pada penelitian ini dimaksudkan untuk menyajikan data secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai kreativitas guru PJOK dalam mengemas proses pembelajaran permainan bola kecil dengan cara menyebarluaskan angket (kuisioner).

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

Tempat penelitian ini dilaksanakan di kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo dengan melibatkan Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih dengan waktu penelitian terhitung dari tanggal 20 hingga 27 September 2020. Penelitian ini dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi Whatsapp.

Keputusan tersebut diambil berdasarkan pertimbangan keselamatan dan keamanan guru serta sekolah. hal ini dilakukan peneliti dengan mempertimbangkan keamanan dan keselamatan guru di tengah pandemi yang belum berangsur pulih. Sesuai data yang saya akses dari posko dukungan operasi percepatan penanganan Covid-19 dapat di lihat bahwa data terakhir di bulan September 2020 laju kenaikan Covid-19 meningkat 4,6 kali lipat dari bulan sebelumnya. Belum lagi, peneliti masih tergabung dalam ketugas posko dukungan operasi penanganan covid-19 yang langung bertugas di bawah BPBD Kabupaten Kulon Progo dan BPBD Provinsi DIY. Sehingga, peneliti tidak berani mengambil resiko dengan melaksanakan penelitian secara langsung dengan datang ke sekolah, dan tidak mempedulikan keselamatan serta keamanan guru dan sekolah yang dijadikan subjek penelitian ini.

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

#### **1. Populasi**

Sugiyono (2013: 55), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan Zuriah (2009: 116) menyatakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK mengajar di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Berdasar hasil observasi pendahuluan memberikan gambaran bahwa terdapat 32 Sekolah Dasar Negeri. Berikut daftar sekolah dasar negeri se-kecamatan Pengasih.

Tabel 1. Daftar Nama Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih

No.	Nama Sekolah	Gugus
1	SD N PENDEM	Gugus I
2	SD N KARANGASEM	
3	SD N KUTOGIRI	
4	SD N SIDOMULYO	
5	SD N BLUBUK	
6	SD N WIDORO	
7	SD N KEMARAS	
8	SD N 3 PENGASIH	Gugus II
9	SD N 1 PENGASIH	
10	SD N GEBANGAN	
11	SD N KEPEK	
12	SD N SENDANGSARI	
13	SD N CLERENG	
14	SD N SERANG	
15	SD N KLEGEN	Gugus III
16	SD N 1 KARANGSARI	
17	SD N KEDUNGTANGKIL	
18	SD N KEDUNGREJO	
19	SD N SENDANG	
20	SD N 2 KARANGSARI	
21	SD N GUNUNGDANI	
22	SDN NGENTO	Gugus IV
23	SD N TAWANGSARI	
24	SD N 1 NGULAKAN	
25	SD N 2 NGULAKAN	
26	SD N 1 JANTURAN	
27	SD N 2 JANTURAN	
28	SDN 2 PENGASIH	
29	SDN 2 KALIPETIR	Gugus V
30	SDN 1 KALIPETIR	
31	SDN 3 KALIPETIR	
32	SDN MARGOSARI	

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 62), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Terlebih dahulu populasi peneliti harus diketahui agar sampel dapat ditentukan secara tepat. Selain itu, sampel juga harus memiliki ciri dan karakteristik sesuai populasi agar mampu mewakili populasi yang diteliti. Sedangkan untuk penentuan jumlah besaran sampel yang harus diambil dalam suatu penelitian belum ada ketentuan yang mutlak, berdasarkan pernyataan Nawawi (1991: 50), bahwa mengenai jumlah sampel yang diambil harus dipenuhi sesungguhnya tidak ada ketentuan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik *Nonprobability Sampling*. Teknik *Nonprobability Sampling* yang dimaksud ialah *Purposive Sampling*, teknik ini merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan dalam penelitian ini yaitu guru PJOK yang masih aktif mengajar di SD Negeri, dan yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG). Dalam penelitian ini terdapat 31 sampel karena guru PJOK SD Negeri Kedungrejo sudah pensiun pada tahun 2019 dan belum ada pengantinya.

## D. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Kerlinger (1973) dalam Sugiyono (2013: 58) “variabel adalah konstruk (construct) atau sifat yang dipelajari”. Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai yang berasal dari orang, obyek, atau

kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajarai kemudian ditarik kesimpulan Sugiyono (2013: 59).

Penelitian ini terdiri atas satu variabel, yaitu kreativitas guru PJOK dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil. Secara operasional, definisi dari variabel sebagai berikut:

Kreativitas guru PJOK merupakan suatu kemampuan guru dalam mengonsep dan melaksanakan sebuah ide, gagasan, atau suatu penemuan yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi oleh guru itu sendiri dalam melaksanakan proses pembelajaran permainan bola kecil di sekolah. Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi kreativitas guru yaitu faktor non-kognitif yang meliputi: motivasi, kepribadian, sikap kreatif; dan faktor kognitif yang meliputi: orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaboratif. Sedangkan, definisi dari pembelajaran permainan bola kecil ialah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan melalui aktivitas permainan bola kecil yang telah tersusun secara sistematis dan terstruktur untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan oleh guru.

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

### 1. Instrumen Penelitian

#### a. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013: 76). Kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah

sampai pada langkah pengumpulan informasi di lapangan (Darmadi, 2011: 260). Pada penelitian ini, media yang digunakan untuk mengumpulkan informasi ialah angket atau kuesioner.

Zuriah (2009: 182) menyatakan bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Hadi (1991: 7-9), menyatakan bahwa ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut antara lain, (a) mendefinisikan konstrak, (b) menyidik faktor, (c) menyusun butir pertanyaan/ pernyataan.

### 1) Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah membuat batasan mengenai variabel yang kita ukur. Mendefinisikan konstrak bertujuan untuk memberikan batasan arti dari konstrak yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Definisi konstrak dalam penelitian ini adalah kreativitas Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Pembelajaran Bola Kecil.

### 2) Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah suatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen dari faktor penghambat yang akan diteliti. Berdasarkan pengkajian teori yang ada pada sebelumnya, didapati bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran, yaitu faktor kognitif dan faktor non kognitif.

Berkaitan dengan pembelajaran permainan bola kecil, faktor kognitif dan faktor non-kognitif yang mempengaruhi kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil terikat dengan faktor pembelajaran bola kecil yang berhubungan dengan pengaplikasian kreativitas guru dalam merencanakan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan pasca pembelajaran permainan bola kecil.

### 3) Menyusun Butir Pertanyaan/ Pernyataan

Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup di mana jawaban sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden dalam mengerjakan angket hanya tinggal memilih jawabannya. Angket dalam penelitian ini terdiri dari 35 pernyataan, responden hanya tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan. Angket ini menggunakan skala bertingkat dengan jawaban “Selalu” bernilai 4, “Sering” bernilai 3, “Jarang” bernilai 2, dan “Tidak Pernah” bernilai 1. Dalam penyusunan butir-butir pernyataan instrumen tersebut maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi angket. Setelah itu, dari berbagai macam faktor tersebut dikembangkan dalam bentuk butir-butir pernyataan, butir tersebut digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan. Angket awal yang disusun ini nantinya akan di uji terlebih dahulu kepada beberapa responden, dengan tujuan untuk menguji reliabilitas dan validitas dari angket ini. Melalui *Judgement Expert* angket ini dikonsultasikan lalu diujikan kepada responden yang memiliki ciri khas seperti sampel yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Pemilihan diksi sangat perpengaruh besar terhadap pemahaman responden dalam mengambil pilihan jawaban. Dengan begitu, jika

penyusunan butir pernyataan ini tidak dilaksanakan dengan serius justru bisa menjadi penghambat terlaksananya penelitian ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

No.	Faktor	Indikator	Butir Soal
1.	Non Kognitif ( <i>non-aptitude</i> )	1. Motivasi	1, 2, 3, 4, 5
		2. Kepribadian	6, 7, 8, 9, 10
		3. Sikap Kreatif	11, 12, 13, 14, 15
2.	Kognitif ( <i>aptitude</i> )	1. Orisinalitas	16, 17, 18, 19, 20
		2. Fleksibilitas	21, 22, 23, 24, 25
		3. Kelancaran	26, 27, 28, 29, 30
		4. Elaboratif	31, 32, 33, 34, 35

### b. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen yang baik (Arikunto, 2010: 211). Intrumen yang baik diharuskan memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Responden yang digunakan dalam uji coba instrumen ini adalah Guru PJOK Se-Gugus 3 dan 4 Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo, hal ini dipilih karena responden memiliki kemiripan kondisi yang mendekati sampel penelitian, lebih detailnya lagi dapat ditinjau dari segi ciri letak geografis, demografi, sosial budaya, bahwa SD Negeri se-gugus 3 dan 4 Kecamatan Wates ini memiliki kemiripan karakter dengan SD Negeri se-Kcamatan Pengasih. Uji coba instrumen ini dilakukan setelah peneliti mengkonsultasikan penyusuan instrumen dengan *judgment expert*. Gugus 3 dan 4 Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo memiliki jumlah total 10 Sekolah Dasar Negeri. Berikut ini merupakan daftar Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 3 dan 4

Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo yang akan dijadikan responden dalam uji coba instrumen ini:

Tabel 3. Daftar Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 3 dan se-Gugus 4 Kecamatan Wates

No.	Nama Sekolah	Gugus
1	SDN SOGAN	Gugus III
2	SDN KARANGWUNI	
3	SDN DARAT	
4	SDN KARANGREJO	
5	SDN SUMBERAN	
6	SDN 1 KULWARU	Gugus IV
7	SDN 4 WATES	
8	SDN 5 WATES	
9	SDN TERBAHSARI	
10	SDN KASATRIYAN	

c. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

1) Uji Validitas

Validitas adalah tingkat di mana suatu tes mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu tes tidak dapat dianggap valid apabila ditujukan untuk sebuah keperluan atau kelompok yang tidak ditentukan, suatu tes hanya valid jika diperuntukkan pada suatu keperluan dan kelompok tertentu (Darmadi, 2011: 87). Untuk menguji validitas dalam penelitian ini peneliti mengkonsultasiakan instrumen yang telah disusun kepada ahli dan dimintai pendapatnya. Setelah konsultasi dengan ahli dilaksanakan, kemudian ahli (*judgment experts*) menyetujui instrumen, dan langkah selanjutnya ialah mengujicobakan instrumen. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan rumus *product moment* dari Karl Pearson, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{xy}$	= korelasi produk momen	$\Sigma y$	= jumlah skor total
$N$	= jumlah sampel	$\Sigma x^2$	= jumlah kuadrat skor butir
$x$	= skor butir	$\Sigma y^2$	= jumlah kuadrat skor total
$y$	= skor total	$\Sigma xy$	= jumlah perkalian skor butir dengan Skor total
$\Sigma x$	= jumlah skor butir		

Dengan tingkat kepercayaan 95% maka bila:  $r_{hitung} > r_{tabel}$  butir instrumen dinyatakan valid, dan  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  butir instrumen dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa instrumen penelitian yang terdiri 35 butir pernyataan, terdapat 2 pernyataan gugur atau tidak valid yang terletak pada pada nomor 20 dan 32.

Butir pernyataan yang tidak valid ini dikarenakan  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  ( $r_{tabel} = 0,632$ ) dengan  $N = 10$ . Sugiyono (2013: 168), menyatakan bahwa apabila instrumen tidak valid maka harus diperbaiki atau dibuang. Maksud dari diperbaiki adalah memperbaiki pernyataan dalam angket yang tidak valid yang kemudian harus diujicobakan lagi hingga pernyataan itu valid. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti mengambil keputusan untuk membuang pernyataan yang tidak valid sehingga untuk penelitian berikutnya tidak dipakai, hal ini dikarenakan pernyataan yang valid sudah cukup mewakili faktor-faktor yang akan diteliti. Berdasarkan hasil analisis data uji coba di atas, maka pengambilan data penelitian ini menggunakan 33 butir pernyataan

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	<b>r hitung</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,714	0,632	Valid
2	0,895	0,632	Valid
3	0,739	0,632	Valid
4	0,812	0,632	Valid
5	0,770	0,632	Valid
6	0,650	0,632	Valid
7	0,785	0,632	Valid
8	0,783	0,632	Valid
9	0,726	0,632	Valid
10	0,745	0,632	Valid
11	0,882	0,632	Valid
12	0,963	0,632	Valid
13	0,703	0,632	Valid
14	0,895	0,632	Valid
15	0,758	0,632	Valid
16	0,841	0,632	Valid
17	0,902	0,632	Valid
18	0,948	0,632	Valid
19	0,823	0,632	Valid
20	0,523	0,632	Tidak Valid
21	0,703	0,632	Valid
22	0,919	0,632	Valid
23	0,716	0,632	Valid
24	0,783	0,632	Valid
25	0,707	0,632	Valid
26	0,890	0,632	Valid
27	0,930	0,632	Valid
28	0,847	0,632	Valid
29	0,817	0,632	Valid
30	0,676	0,632	Valid
31	0,808	0,632	Valid
32	0,287	0,632	Tidak Valid
33	0,946	0,632	Valid
34	0,874	0,632	Valid
35	0,889	0,632	Valid

## 2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkatan di mana suatu tes secara konsisten mengukur berapapun tes tersebut mengukur. Reliabilitas dinyatakan dengan angka-angka, biasanya sebagai suatu koefisien, koefisien yang tinggi menunjukkan reliabilitas yang tinggi pula (Darmadi, 2011: 88). Uji coba instrumen ini dilaksanakan di SD N Sekolah Dasar Negeri se-gugus 3 dan 4 Kecamatan Wates dengan 8 Guru PJOK sebagai respondennya. Sekolah Dasar Negeri se-gugus 3 dan 4 Kecamatan Wates dipilih menjadi sampel uji coba dikarenakan memiliki kemiripan karakteristik dengan SD Negeri se-Kecamatan Pengasih, dari segi ciri letak geografis, demografi, sosial budaya, dan latar belakangnya. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan dengan *internal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mencobakan sekali saja, lalu dari data yang diperoleh dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_b^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :  $r_i$  = Reliabilitas instrumen                       $\sum s_b^2$  = Jumlah varians butir  
 $K$  = Banyaknya butir soal                               $s_t^2$  = Varians total

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N Of Items	Hasil Uji Reliabilitas
0,983	35	Reliable

Hasil uji nilai koefisien reliabilitas di atas adalah 0,983. Sesuai dengan kriteria, nilai tersebut sudah lebih besar dari  $r_{tabel}$  0,632 maka dapat di simpulkan bahwa data

hasil angket memiliki tingkat reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain bisa dinyatakan bahwa angket ini dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan uji validitas dan uji reliabilitas di atas dari 35 butir pernyataan terdapat 2 pernyataan yang tidak valid atau bisa dinyatakan sebagai butir yang gugur dan peneliti memilih untuk membuang pernyataan yang tidak valid, dengan begitu instrumen penelitian yang berupa angket untuk penelitian ini terdiri dari 33 butir pernyataan yang layak digunakan untuk mengambil data mengenai kreativitas guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pengasih dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket penelitian kreativitas Guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pengasih dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil setelah dilakukan penyesuaian:

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

No	Faktor	Indikator	Butir Soal
1.	Non Kognitif ( <i>non-aptitude</i> )	1. Motivasi	1, 2, 3, 4, 5
		2. Kepribadian	6, 7, 8, 9, 10
		3. Sikap Kreatif	11, 12, 13, 14, 15
2.	Kognitif ( <i>aptitude</i> )	1. Orisinalitas	16, 17, 18, 19
		2. Fleksibilitas	20, 21, 22, 23, 24
		3. Kelancaran	25, 26, 27, 28, 29
		4. Elaboratif	30, 31, 32, 33

## 2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarluaskan angket kepada Guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pengasih sesuai dengan jumlah sampel melalui media online. Langkah tersebut diambil dikarenakan masih dalam kondisi

pandemi yang membuat sekolah belum sepenuhnya masuk, sehingga penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Selain itu, peneliti mempertimbangkan keselamatan dan keamanan guru maupun sekolah dari penyebaran virus covid-19 yang semakin naik dan telah memasuki fase ke-2 penyebaran. Peneliti akan menggunakan aplikasi *chatting* yaitu aplikasi *Whatsapp* untuk memudahkan komunikasi dan mengirimkan angket kepada guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pengasih. Data yang masuk akan langsung direkap dan dimasukkan ke dalam pembahasan.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif melalui bentuk persentase. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi apa adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2013: 29). Data yang diolah dari angket yang berhasil dikumpulkan kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Selanjutnya dideskripsikan dan diambil kesimpulan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Ada pun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu yang ditentukan dari kelas interval data penelitian disetiap aspek, sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Frekuensi yang sedang di cari presentasenya

N = *Number Of Case* (Jumlah total frekuensi)

Pemberian kriteria dari jawaban responden didasarkan pada skor yang diperoleh dari jumlah skor tiap kelompok butir. Jawaban responden akan dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu: Sangat Tinggi, Tinggi, Rendah, dan Sangat Rendah. Data yang telah dikumpulkan akan dikelompokkan melalui tabel distribusi frekuensi dan ditentukan kategorinya. Pengkategorian penelitian ini disusun dalam 5 kategori, yaitu menggunakan teknik kategori Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik (Azwar, 2013 : 148). Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Pengkategorian Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

No.	Rentang	Kategori
1	$M_i + 1,5 SD_i < X$	Sangat Baik
2	$M_i + 0,5 SD_i < X \leq M_i + 1,5 SD_i$	Baik
3	$M_i - 0,5 SD_i < X \leq M_i + 0,5 SD_i$	Cukup Baik
4	$M_i - 1,5 SD_i < X \leq M_i - 0,5 SD_i$	Tidak Baik
5	$X \leq M_i - 1,5 SD_i$	Sangat Tidak Baik

Keterangan :

X = Rata-rata Skor

$M_i$  = *Mean* ideal

$SD_i$  = Standar Deviasi ideal

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang di mana subjek penelitian digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Penelitian ini dideskripsikan dengan tingkat kesetujuan guru PJOK terhadap butir pernyataan angket yang telah diberikan oleh peneliti. Skor yang diperoleh dari pengisian angket oleh guru PJOK akan menggambarkan seberapa besar kreativitas masing-masing guru dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil. Pengolahan data dibantu dengan program komputer *Microsoft Excel* 2013.

Instrumen yang digunakan berupa angket kuisioner, yang di sana terdapat 33 butir pertanyaan dengan opsi jawaban Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP), setiap butir pernyataan diberi skor 1 – 4. Sedangkan konstrak dalam penelitian ini adalah kreativitas guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pengasih dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil dengan 2 faktor penilaian, yaitu faktor kognitif (*aptitude*) dan faktor non kognitif (*non-aptitude*). Faktor non kognitif (*non-aptitude*) sendiri terdiri dari tiga indikator, yaitu motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Sedangkan faktor kognitif (*aptitude*) terdapat empat indikator, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaboratif.

Secara keseluruhan data tentang kreativitas guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih dapat dijabarkan sebagai berikut, perolehan skor tertinggi (*maxsimum*) 132, skor terendah (*minimum*) 119, rata-rata skor (mean) 124,19, nilai

tengah (*median*) 123, nilai yang sering muncul (*mode*) 122, dan standar deviasi (SD) sebesar 3,75. Data hasil pengolahan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Statistik Keseluruhan Tingkat Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

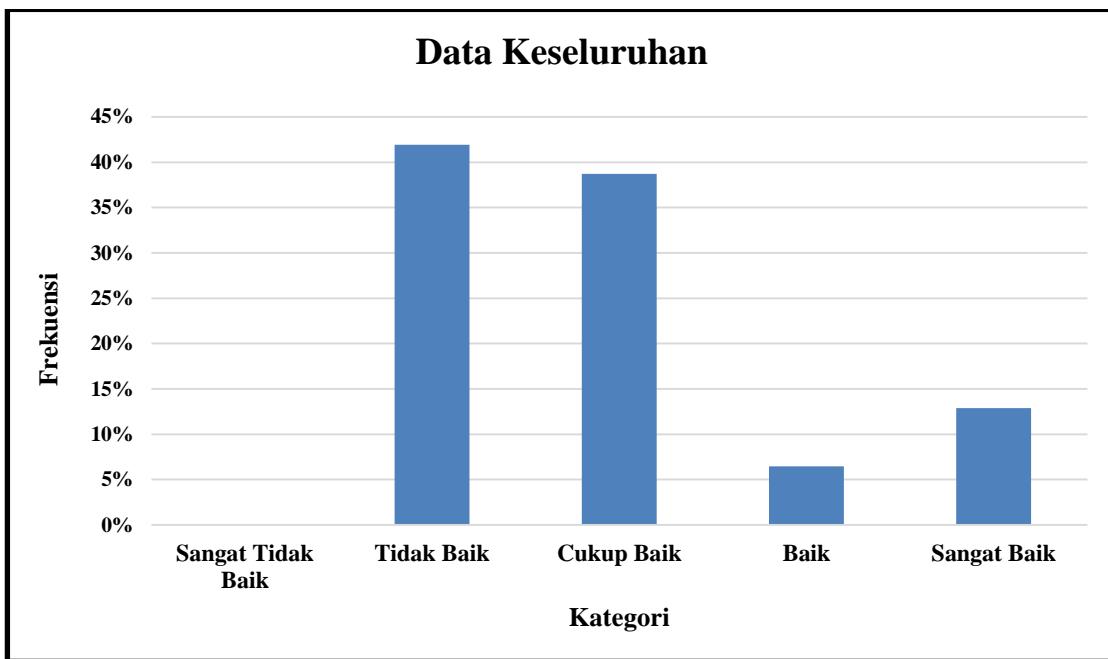
Statistik	
N	31
<i>Mean</i>	124,19
<i>Median</i>	123
<i>Mode</i>	122
Std. Deviasi	3,75
<i>Maxsimum</i>	132
<i>Minimum</i>	119

Selanjutnya data statistik di atas dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi sesuai rumus pengkategorian, maka dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Keseluruhan Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$129,82 < X$	Sangat Baik	4	12,90%
2.	126,07 — 129,82	Baik	2	6,45%
3.	122,32 — 126,06	Cukup Baik	12	38,71%
4.	118,56 — 122,31	Tidak Baik	13	41,94%
5.	$X < 118,56$	Sangat Tidak Baik	0	0,00%

Jika data pada tabel di atas disajikan dalam bentuk diagram batang, maka akan tampak gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Keseluruhan Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

Berdasarkan data distribusi frekuensi dan diagram batang di atas, diperoleh 12,90% (4 guru) memiliki kreativitas sangat baik, 6,45% (2 guru) memiliki kreativitas baik, 38,71% (12 guru) memiliki kreativitas cukup baik, 41,94% (13 guru) memiliki kreativitas tidak baik, dan 0% (0 guru) memiliki kreativitas yang sangat tidak baik. Nilai rata-rata skor sebesar 124,19 terletak pada interval skor 122,32 — 126,06 dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih secara keseluruhan adalah Cukup Baik.

Data penelitian ini dideskripsikan untuk mengetahui gambaran yang jelas mengenai karakteristik data tersebut. Guna mendapatkan hasil penelitian kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil, perlu

dilakukan pembahasan sesuai dengan masing-masing faktor yang mengkonstrak variabel penelitian ini, berikut pembahasan masing-masing faktornya:

a. Faktor Non Kognitif (*Non-Aptitude*)

Faktor non-kognitif (*non-aptitude*) merupakan faktor yang mengacu pada sikap karakter yang mempengaruhi baik tidaknya kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih. Faktor Non-Kognitif ini terdiri dari 15 butir pernyataan.

Faktor non-kognitif memiliki 45,45% (15 pernyataan) dari total keseluruhan pernyataan angket penelitian, perolehan skor tertinggi (*maxsimum*) 60, skor terendah (*minimum*) 53, rata-rata skor (*mean*) 56,61, nilai tengah (*median*) 56, nilai yang sering muncul (*mode*) 58, dan standar deviasi (SD) sebesar 2,17.

Tabel 10. Statistik Faktor Non-Kognitif Tingkat Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

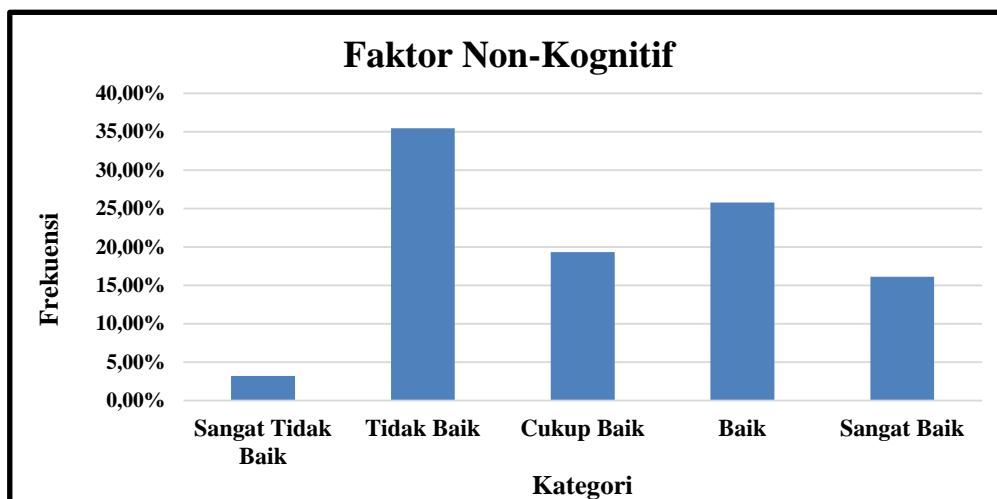
Statistik	
N	31
<i>Mean</i>	56,61
<i>Median</i>	56
<i>Mode</i>	58
Std. Deviasi	2,17
<i>Maxsimum</i>	60
<i>Minimum</i>	53

Apabila data statistik faktor non-kognitif (*non-aptitude*) dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorinya, maka dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Non-Kognitif Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$59,87 < X$	Sangat Baik	5	16,13%
2.	$57,70 — 59,87$	Baik	8	25,81%
3.	$55,53 — 57,69$	Cukup Baik	6	19,35%
4.	$53,36 — 55,52$	Tidak Baik	11	35,48%
5.	$X < 53,36$	Sangat Tidak Baik	1	3,23%

Jika data tabel distribusi frekuensi di atas ditampilkan dalam diagram batang:



Gambar 4. Diagram Batang Faktor Non-Kognitif Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

Berdasarkan data distribusi frekuensi dan diagram batang di atas diperoleh 16,13% (5 guru) memiliki kreativitas sangat baik, 25,81% (8 guru) memiliki kreativitas baik, 19,35% (6 guru) memiliki kreativitas cukup baik, 35,48% (11 guru) memiliki kreativitas tidak baik, dan 3,23% (1 guru) memiliki kreativitas sangat tidak baik. Sedangkan untuk nilai rata-rata skor pada faktor non kognitif ini sebesar 56,61

terletak pada interval skor 55,53 — 57,69. Maka, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih berdasarkan faktor Non-Kognitif adalah Cukup Baik.

b. Faktor Kognitif (*Aptitude*)

Faktor kognitif (*aptitude*) merupakan salah satu faktor yang mengacu pada proses berpikir guru yang mampu mempengaruhi baik buruknya kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih. Faktor kognitif pada angket penelitian ini terdapat 18 butir pernyataan.

Faktor kognitif ini memiliki 54,55% (18 butir pernyataan) dari total keseluruhan pernyataan tentang kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih dengan statistik perolehan skor tertinggi (*maxsimum*) 72, skor terendah (*minimum*) 63, rata-rata skor (*mean*) 67,58, nilai tengah (*median*) 68, nilai yang paling sering muncul (*mode*) 68, dan standar deviasi (SD) sebesar 2,22. Data hasil pengolahan dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Statistik Faktor Kognitif Tingkat Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

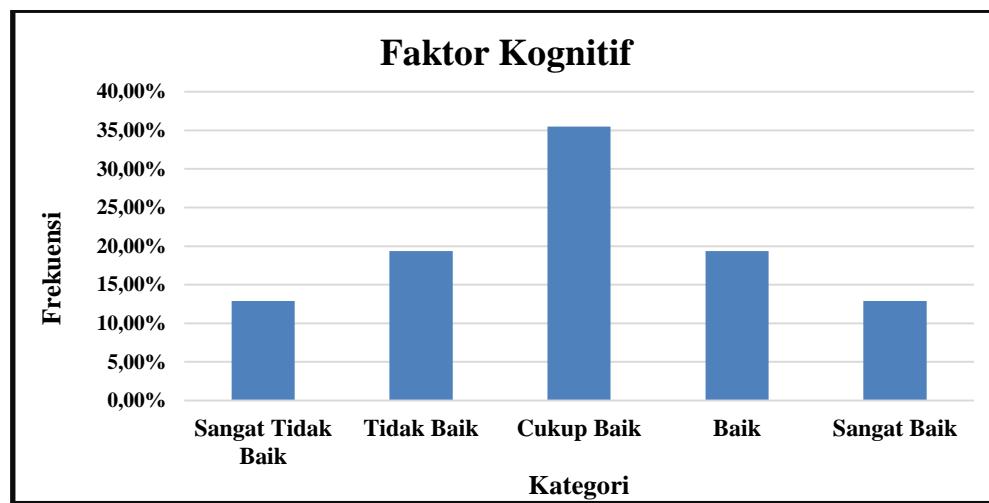
Statistik	
N	31
Mean	67,58
Median	68
Mode	68
Std. Deviasi	2,22
Maxsimum	72
Minimum	63

Apabila data faktor kognitif kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih di atas dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorinya, maka dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Faktor Kognitif Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$70,91 < X$	Sangat Baik	4	12,90%
2.	68,69 — 70,91	Baik	6	19,35%
3.	66,47 — 68,68	Cukup Baik	11	35,48%
4.	64,25 — 66,46	Tidak Baik	6	19,35%
5.	$X < 64,25$	Sangat Tidak Baik	4	12,90%

Jika data pada tabel distribusi frekuensi di atas ditampilkan dalam diagram batang, maka akan tampak pada gambar berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Faktor Kognitif Kreativitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

Berdasarkan data distribusi frekuensi dan diagram batang di atas diperoleh 12,90% (4 guru) memiliki kreativitas sangat baik, 19,35% (6 guru) memiliki kreativitas baik, 35,48% (11 guru) memiliki kreativitas cukup baik, 19,35% (6 guru) memiliki kreativitas tidak baik, dan 12,90% (4 guru) memiliki kreativitas sangat tidak baik. Sedangkan untuk nilai rata-rata skor pada faktor kognitif (*aptitude*) ini sebesar 67,58 terletak pada interval skor 66,47 — 68,68. Maka, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih berdasarkan faktor Kognitif (*Aptitude*) adalah Cukup Baik.

## **B. Pembahasan**

Berdasar hasil analisis data yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan teknik statistik deskriptif melalui persentase, menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih secara keseluruhan memiliki rata-rata sebesar 124,19 terletak pada interval skor 122,32 — 126,06 dengan kategori Cukup Baik. Secara lebih rincinya, terdapat 12,90% atau 4 guru yang memiliki kreativitas sangat baik, 6,45% atau 2 guru yang memiliki kreativitas baik, 38,71% atau 12 guru yang memiliki kreativitas cukup baik, 41,94% atau 13 guru yang memiliki kreativitas tidak baik, dan 0% atau 0 guru yang memiliki kreativitas sangat tidak baik. Dari hasil rekapitulasi data analisis didapatkan data secara rinci tentang persentase kreativitas guru yang masuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, tidak baik, dan sangat tidak baik melalui faktor kognitif dan non-kognitif.

## 1. Faktor Non-Kognitif (*Non-Aptitude*)

Faktor non-kognitif merupakan faktor yang mempengaruhi kreativitas dari segi sikap atau kepribadian, sehingga kreativitas guru PJOK SD Negeri berdasar faktor Non-Kognitif perlu diketahui, berikut hasil analisis selengkapnya:

Berdasarkan hasil analisis data faktor non-kognitif menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih memiliki rata-rata skor sebesar 56,61 terletak pada interval skor 55,53 — 57,69 berkategori Cukup Baik. Secara terperinci dapat ditunjukkan dengan persentase perolehan masing-masing kriteria sebesar 16,13% atau 5 guru yang memiliki kreativitas sangat baik, 25,81% atau 8 guru yang memiliki kreativitas baik, 19,35% atau 6 guru yang memiliki kreativitas cukup baik, 35,48% atau 11 guru yang memiliki kreativitas tidak baik, dan 3,23% atau 1 guru yang memiliki kreativitas sangat tidak baik. Dengan begitu diketahui bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih berdasarkan faktor Non-Kognitif adalah Cukup Baik.

## 2. Faktor Kognitif (*Aptitude*)

Faktor kognitif merupakan faktor yang mempengaruhi kreativitas dari segi proses berpikir atau kemampuan pengetahuan, sehingga kreativitas guru PJOK SD Negeri berdasar faktor Kognitif perlu diketahui, berikut hasil analisis selengkapnya:

Berdasarkan hasil analisis data faktor kognitif, menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih memiliki rata-rata skor sebesar 67,58 terletak pada interval skor

66,47 — 68,68 berkategori Cukup Baik. Secara terperinci ditunjukkan dengan persentase perolehan masing-masing kriteria sebesar 12,90% atau 4 guru yang memiliki kreativitas sangat baik, 19,35% atau 6 guru yang memiliki kreativitas baik, 35,48% atau 11 guru yang memiliki Kreativitas cukup baik, 19,35% atau 6 guru yang memiliki kreativitas tidak baik, dan 12,90% atau 4 guru yang memiliki kreativitas sangat tidak baik. Dengan begitu, diketahui bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih berdasarkan faktor Kognitif (*Aptitude*) adalah Cukup Baik.

### C. Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian memiliki keterbatasan yang berbeda-beda sesuai jenis dan metode penelitian sendiri, bahkan situasi kondisi lapangan pun menjadi faktor utama penyebab penelitian kurang valid, berikut keterbatasan penelitian yang muncul dalam pelaksanaan penelitian ini:

1. Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini hanya menggunakan angket kuisioner saja.
2. Peneliti tidak mampu memohon kepada guru PJOK untuk mengisi angket yang peneliti kirimkan jika ada guru yang tidak responsif atau menganggap penelitian ini tidak penting.
3. Peneliti tidak dapat mengetahui jawaban yang diberikan oleh responden sesuai dengan pendapatnya atau tidak.
4. Hasil penelitian ini hanya berlaku terhadap guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih.

5. Penelitian dilaksanakan melalui online dengan mengirimkan file dan perijinan penelitian melalui aplikasi chat yaitu *whatsapp*, hal tersebut dikatenakan peneliti mempertimbangkan faktor keamanan di masa pandemi, belum lagi peneliti tergabung dalam tim relawan Posko Dukungan Operasi Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 di Kabupaten Kulon Progo dan Provinsi DIY yang di sana fokus pada pemakaman dan penyemprotan baik penyemprotan untuk petugas medis – non-medis maupun penyemprotan pada zona kasus. Sehingga memiliki potensi yang besar dalam penularan atau penyebaran virus covid-19 kepada guru maupun lingkungan sekolah yang dikunjungi.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih adalah Cukup Baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui nilai rata-rata yang didapat sebesar 124,19, nilai tersebut masuk ke dalam interval skor 122,32 — 126,06, di mana kategori interval tersebut terletak pada kategori Cukup Baik. Jika dilihat melalui masing-masing faktor, maka dapat diketahui sebagai berikut:

##### **1. Faktor Non Kognitif (*Non-Aptitude*)**

Kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih Faktor Non Kognitif adalah Cukup Baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 56,61, nilai tersebut masuk ke dalam interval skor 55,53 — 57,69, di mana kategori interval tersebut berkategori Cukup Baik.

##### **2. Faktor Kognitif (*Aptitude*)**

Kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih Faktor Kognitif adalah Cukup Baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 67,58, nilai rata-rata tersebut masuk ke

dalam interval skor 66,47 — 68,68, di mana kategori interval tersebut berkategori Cukup Baik.

Kategori kreativitas yang Cukup Baik ini bukanlah suatu pencapaian yang memuaskan, walaupun memang ada beberapa guru yang sudah masuk dalam kategori baik dan sangat baik. Akan tetapi, data menunjukkan bahwa kategori cukup baik jumlah persentase yang paling tinggi dibandingkan kategori baik dan sangat baik. Belum lagi jika ditinjau melalui faktor non-kognitif dari 31 guru masih terdapat 11 guru yang masuk dalam kategori tidak baik dan 1 guru yang masuk dalam kategori sangat tidak baik. Sedangkan ditinjau dari faktor kognitif, dari 31 guru terdapat 6 guru yang masuk dalam kategori tidak baik, dan 4 guru yang masuk dalam kategori sangat tidak baik

## **B. Implementasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diidentifikasi bahwa kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo memiliki kategori Cukup Baik, atau dapat diartikan bahwa kreativitas guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri Kecamatan Pengasih memiliki kualitas yang Cukup Baik atau Cukup kreatif. Banyaknya kendala yang dialami guru PJOK SD seyogyanya menjadi kesempatan untuk mengembangkan kualitas kreativitasnya dalam mengemas semua proses pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran permainan bola kecil ini. Sekolah pun diharapkan untuk ikut andil dalam mendukung segala kemajuan guru untuk memberikan pendidikan yang

berkualitas bagi peserta didiknya, mulai dari penyediaan sarana-prasarana, penyediaan sumber literasi, dan dorongan yang memacu semangat guru PJOK untuk terus berkarya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru-guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pengasih, sehingga pembelajaran yang disajikan oleh guru bisa lebih variatif dan bisa diikuti oleh peserta didik dengan sukarela, menyenangkan bagi mereka, dan tentunya mengutamakan keamanan peserta didik.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan pada penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru PJOK

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat melakukan evaluasi terhadap diri pribadi dan juga proses pembelajaran permainan bola kecil yang dilaksanakan oleh guru sendiri. Dengan adanya penelitian ini, guru diharapkan mau membuka diri untuk menerima masukan terhadap kekurangannya, agar dapat mampu memperbaiki diri demi sebuah pendidikan yang berkualitas untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa.

#### 2. Bagi Lembaga Terkait

Dengan adanya penelitian kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengemas pembelajaran permainan bola kecil se-Kecamatan Pengasih, diharapkan sekolah juga dapat mengevaluasi jalannya pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru PJOK. Apabila terdapat kekurangan, maka segera diperbaiki atau dilakukan

perubahan agar pembelajaran berjalan dengan baik. Selain itu, pihak sekolah harus selalu mendukung pengembangan kualitas guru secara berkesinambungan, seperti menyediakan sumber literasi yang mencukupi, berkomunikasi dengan guru PJOK terkait sarana-prasarana yang sangat dibutuhkan, hingga mendukung guru PJOK untuk terus berkarya membuat suatu inovasi terhadap dunia permainan agar peserta didik mampu berproses secara maksimal dalam setiap pembelajarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asra dan Sumiati. (2010). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan Skala Psikolog*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Dalyono, M. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, D. (2013). *Panduan Lengkap Menyusun Proposal, Skripsi, Disertasi*. Yogyakarta: Alaska.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 19, Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan teoritis Psikologis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., dkk. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Fogarty, R. (2009). *The Mindful School How to Integrate The Curricular (3<sup>rd</sup> ed.)*. Palatine: Skylight Publishing.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset
- Heryana, D. & Verianti, G. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD-MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kemenristekdikti. (2015). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 13, Tahun 2005, tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Lutan, R. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mendikbud. (2013c). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64, tahun 2013, tentang Standar Proses*.

- Mulyasa, E. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U.(2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Narwanti, S. (2011). *Pendidikan Karakter: Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia.
- Nawawi, H. (1991). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nursito. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta : Mitra Gama Widya.
- Ridwan, I. & Sulaeman, I. (2008). *Atletik*. Solo: PT. Widya Duta Grafika.
- Rosyidi, N., dkk. (1982). *Pendidikan Permainan Bola Kecil*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sardiman, A. M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, C. R. (2009). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta : PT. Indeks.
- Suciati, dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiharto, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.
- Suparlan. (2006). *Guru Sebagai Profesi*. Yokyakarta: Hikayat Publishing.
- Suryobroto, A. S. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.

- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka.
- Zuriah, N. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing Proposal TAS.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168**

---

Nomor : 27b/PGSD Penjas/III/2020  
Lamp : 1 Bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Bapak Drs. R. Sunardianta, M.Kes.**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Adammas Reza Firmansah  
NIM : 16604224008  
Judul Skripsi : Kreatifitas Guru PJOK SD Negeri Dalam Mengemas Pembelajaran Prmainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaaan Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 3 Maret 2020  
Koord. Prodi PGSD Penjas.

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

Tembuan :  
1. Prodi  
2. Ybs

## Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli.

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas, M.Or  
Di tempat

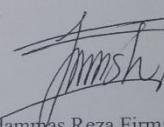
Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Adammas Reza Firmansah  
NIM : 16604224008  
Prodi : PGSD Penjas  
Judul TA : Kreatifitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 3 September 2020  
Pemohon,



Adammas Reza Firmansah  
NIM. 16604224008

Mengetahui,  
Koord. Prodi PGSD Penjas.  Dosen Pembimbing 

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

Drs. Raden Sunardianta, M.Kes  
NIP. 19581101 198603 1 002

### Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Ahli

#### **SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya ayng bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ahamad Rithaudin, S.Pd. Jas, M.Or

NIP : 19810125 200604 1 001

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Adammas Reza Firmansah

NIM : 16604224008

Prodi : PGSD Penjas

Judul TA : Kreatifitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas

Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 September 2020

Validator,



Ahamad Rithaudin, S.Pd. Jas, M.Or  
NIP. 19810125 200604 1 001

Catatan:

Beri tanda √

## Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Uji Coba



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 74/UN34.16/LT/2020

21 September 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . Kepala SD Negeri 4 Wates  
se-Kecamatan Wates

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

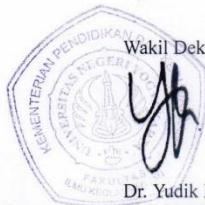
Nama	:	Adammas Reza Firmansah
NIM	:	16604224008
Program Studi	:	Pgsd Penjas - S1
Judul Tugas Akhir	:	Kreatifitas Guru PIJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih
Waktu Uji Instrumen	:	Senin - Selasa, 21 - 22 September 2020

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

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

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP. 19820815 200501 1 002



Lampiran 5. Angket Uji Coba Penelitian

**ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN**

*Identitas Responden*

1. Nama Respnden : \_\_\_\_\_
2. Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_
3. Usia : \_\_\_\_\_
4. Nama Sekolah : \_\_\_\_\_
5. Lama masa kerja : \_\_\_\_\_
6. Pendidikan Terakhir : \_\_\_\_\_

**PETUNJUK PENGISIAN:**

Berdasar atas pengalaman Ibu/ Bapak, berilah tanda silang (x) pada bobot nilai alternatif jawaban yang paling merefleksi persepsi Ibu/ Bapak pada setiap peryataan. Instrumen kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengelola pembelajaran permainan bola kecil disusun dengan menggunakan skala bertingkat dengan jawaban “Selalu” (SL) diberi nilai 4, “Sering” (SR) diberi nilai 3, “Jarang” (JR) diberi nilai 2, “Tidak Pernah” (TP) diberi nilai 1.

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SL	SR	JR	TP
1	Guru memotivasi diri untuk terus meningkatkan kreativitasnya sebagai bentuk tanggung jawab moral agar siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas.				
2	Guru memotivasi diri untuk selalu mengupdate informasi terkini yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran PJOK.				
3	Guru memotivasi diri untuk memperdalam wawasan terkait materi pembelajaran permainan bola kecil.				
4	Guru memotivasi diri untuk memaksimalkan segala potensi yang dimiliki oleh guru itu sendiri dalam merencanakan pembelajaran permainan bola kecil agar didapatkan hasil maksimal saat pelaksanaannya.				
5	Guru memotivasi diri untuk membuat atau mengembangkan				

	suatu permainan bola kecil untuk melatih kreativitasnya.			
<b>6</b>	Guru terdorong untuk menilai kinerja mengajarnya guna mengetahui kekurangan dan kelebihan yang guru miliki.			
<b>7</b>	Guru menyadari betapa pentingnya mata pelajaran PJOK bagi peserta didik, karena mampu mengembangkan ketiga aspek pendidikan secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran dan menjadikannya motivasi untuk semakin profesional.			
<b>8</b>	Guru terdorong untuk memiliki sumber literasi yang mencukupi dalam materi pembelajaran bola kecil guna meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>9</b>	Guru memiliki minat yang tinggi untuk berdiskusi dan mengintegrasikan diri dengan guru lain, guna menghasilkan pola pembelajaran yang lebih variatif di sekolah.			
<b>10</b>	Guru berusaha memahami setiap kualitas muridnya perindividu dengan pengamatannya di lapangan melalui aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.			
<b>11</b>	Melalui pengalaman mengajar, guru berusaha untuk menambal kekurangan dan meningkatkan kelebihan mengajarnya dari waktu ke waktu.			
<b>12</b>	Kejelian guru terhadap lingkungan dan subjek pendidikan merangsang guru untuk terus meningkatkan kompetensinya, terutama dalam hal pengelolaan pembelajaran.			
<b>13</b>	Guru tidak hanya menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru akan tetapi juga menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>14</b>	Guru paham kapan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, pengalaman lapangan dan lainnya harus diterapkan dalam proses pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan situasi di lapangan.			
<b>15</b>	Guru peka terhadap kondisi siswa di lapangan, misalkan siswa bosan dengan pembelajaran yang diikutinya.			
<b>16</b>	Guru melakukan suatu inovasi pada permainan bola kecil, seperti membuat suatu permainan bola kecil yang baru atau menggabungkan antara dua permainan menjadi satu dengan sarana prasarana yang ada di sekolah			
<b>17</b>	Guru memodifikasi sarana prasarana permainan bola kecil dengan mempertimbangkan faktor keamanan siswa dan tentunya menarik.			

<b>18</b>	Guru menyusun sendiri rencana pembelajaran permainan bola kecil, disesuaikan dengan potensi sekolah, tanpa meniru rencana pembelajaran dari guru-guru lain.			
<b>19</b>	Guru mengatasi masalah yang timbul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung secara cepat dan tepat.			
<b>20</b>	Di sekolah guru saling bekerjasama untuk mengintegrasikan antar mata pelajaran guna membuat suatu inovasi pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>21</b>	Guru menyajikan permainan bola kecil yang berbeda-beda agar lebih variatif dan menarik bagi siswa.			
<b>22</b>	Guru memanfaatkan barang-barang ataupun tempat yang ada di lingkungan maupun sekitar sekolah untuk mengatasi kekurangan dari sarana prasarana yang tidak dimiliki oleh sekolah.			
<b>23</b>	Dalam merencanakan pembelajaran, guru memilih permainan bola kecil yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dan yang sesuai dengan karakter siswanya.			
<b>24</b>	Guru menyederhanakan aturan permainan bola kecil untuk memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengutamakan safety bagi siswa.			
<b>25</b>	Selain kasti dan rounders, guru menggunakan permainan lain dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>26</b>	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan detail.			
<b>27</b>	Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil, guru mampu meminimalisir terjadinya kasus cidera dikarenakan alat dan kondisi lingkungan sekitar pembelajaran.			
<b>28</b>	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil walaupun tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung dari sekolah, dengan membuat atau mengembangkannya sendiri.			
<b>29</b>	Guru menguasai dan mengendalikan suasana kelas di saat pembelajaran permainan bola kecil berlangsung.			
<b>30</b>	Pembelajaran permainan bola kecil yang diampu oleh guru berjalan dengan lancar di setiap pertemuannya.			
<b>31</b>	Guru membuat suatu program remedial yang mudah dan menarik sesuai kompetensi minimal yang harus dicapai siswa, misal menyederhanakan aturan dan alat permainan bola kecil yang digunakan untuk pembelajaran.			
<b>32</b>	Dalam program pengayaan, guru mengajak siswa untuk membuat suatu produk permainan bola kecil atau			

	mengembangkan permainan bola kecil untuk diperaktikkan bersama dan melatih siswa mengenal permainan bola kecil.			
<b>33</b>	Guru menjadikan tujuan dari pembelajaran permainan bola kecil di sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas afektif, kognitif, dan psikomotor siswa.			
<b>34</b>	Guru berusaha untuk membuat siswa mampu mengenal dan mengerti aturan permainan melalui pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>35</b>	Guru berusaha untuk mengubah anggapan siswa terhadap permainan bola kecil yang kurang menyenangkan menjadi permainan yang menyenangkan.			

## ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

### *Identitas Responden*

- |                         |   |                |
|-------------------------|---|----------------|
| 7. Nama Respnden        | : | SUKRISNA, S.Pd |
| 8. Jenis Kelamin        | : | LAKI-LAKI      |
| 9. Usia                 | : | 54TH           |
| 10. Nama Sekolah        | : | SDN 4 WATES    |
| 11. Lama masa kerja     | : | 23TH           |
| 12. Pendidikan Terakhir | : | SARJANA        |

### PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasar atas pengalaman Ibu/ Bapak, berilah tanda silang (x) pada bobot nilai alternatif jawaban yang paling merefleksi persepsi Ibu/ Bapak pada setiap pernyataan. Instrumen kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengelola pembelajaran permainan bola kecil disusun dengan menggunakan skala bertingkat dengan jawaban “Selalu” (SL) diberi nilai 4, “Sering” (SR) diberi nilai 3, “Jarang” (JR) diberi nilai 2, “Tidak Pernah” (TP) diberi nilai 1.

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SL	SR	JR	TP
1	Guru memotivasi diri untuk terus meningkatkan kreativitasnya sebagai bentuk tanggung jawab moral agar siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas.	X			
2	Guru memotivasi diri untuk selalu mengupdate informasi terkini yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran PJOK.	X			
3	Guru memotivasi diri untuk memperdalam wawasan terkait materi pembelajaran permainan bola kecil.		X		
4	Guru memotivasi diri untuk memaksimalkan segala potensi yang dimiliki oleh guru itu sendiri dalam merencanakan pembelajaran permainan bola kecil agar didapatkan hasil maksimal saat pelaksanaannya.	X			
5	Guru memotivasi diri untuk membuat atau mengembangkan suatu permainan bola kecil untuk melatih kreativitasnya.		X		

<b>6</b>	Guru terdorong untuk menilai kinerja mengajarnya guna mengetahui kekurangan dan kelebihan yang guru miliki.	X		
<b>7</b>	Guru menyadari betapa pentingnya mata pelajaran PJOK bagi peserta didik, karena mampu mengembangkan ketiga aspek pendidikan secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran dan menjadikannya motivasi untuk semakin profesional.	X		
<b>8</b>	Guru terdorong untuk memiliki sumber literasi yang mencukupi dalam materi pembelajaran bola kecil guna meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran permainan bola kecil.	X		
<b>9</b>	Guru memiliki minat yang tinggi untuk berdiskusi dan mengintegrasikan diri dengan guru lain, guna menghasilkan pola pembelajaran yang lebih variatif di sekolah.			
<b>10</b>	Guru berusaha memahami setiap kualitas muridnya perindividu dengan pengamatannya di lapangan melalui aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.	X		
<b>11</b>	Melalui pengalaman mengajar, guru berusaha untuk menambal kekurangan dan meningkatkan kelebihan mengajarnya dari waktu ke waktu.	X		
<b>12</b>	Kejelian guru terhadap lingkungan dan subjek pendidikan merangsang guru untuk terus meningkatkan kompetensinya, terutama dalam hal pengelolaan pembelajaran.	X		
<b>13</b>	Guru tidak hanya menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru akan tetapi juga menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil.	X		
<b>14</b>	Guru paham kapan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, pengalaman lapangan dan lainnya harus diterapkan dalam proses pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan situasi di lapangan.	X		
<b>15</b>	Guru peka terhadap kondisi siswa di lapangan, misalkan siswa bosan dengan pembelajaran yang diikutinya.	X		
<b>16</b>	Guru melakukkan suatu inovasi pada permainan bola kecil, seperti membuat suatu permainan bola kecil yang baru atau menggabungkan antara dua permainan menjadi satu dengan sarana prasarana yang ada di sekolah		X	
<b>17</b>	Guru memodifikasi sarana prasarana permainan bola kecil dengan mempertimbangkan faktor keamanan siswa dan tentunya menarik.	X		
<b>18</b>	Guru menyusun sendiri rencana pembelajaran permainan bola kecil, disesuaikan dengan potensi sekolah, tanpa meniru	X		

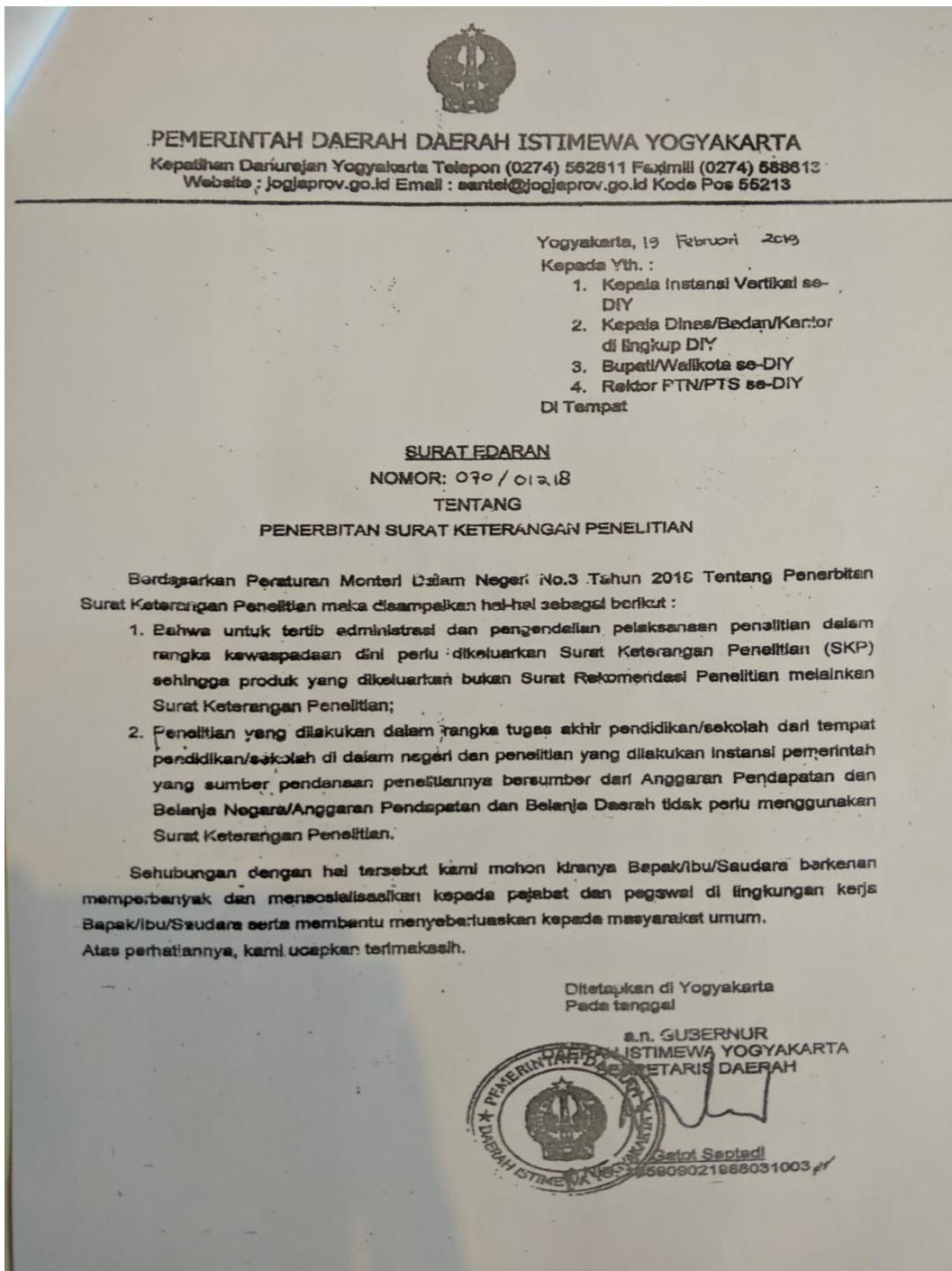
	rencana pembelajaran dari guru-guru lain.			
19	Guru mengatasi masalah yang timbul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung secara cepat dan tepat.	X		
20	Di sekolah guru saling bekerjasama untuk mengintegrasikan antar mata pelajaran guna membuat suatu inovasi pembelajaran permainan bola kecil.		X	
21	Guru menyajikan permainan bola kecil yang berbeda-beda agar lebih variatif dan menarik bagi siswa.		X	
22	Guru memanfaatkan barang-barang ataupun tempat yang ada di lingkungan maupun sekitar sekolah untuk mengatasi kekurangan dari sarana prasarana yang tidak dimiliki oleh sekolah.	X		
23	Dalam merencanakan pembelajaran, guru memilih permainan bola kecil yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dan yang sesuai dengan karakter siswanya.	X		
24	Guru menyederhanakan aturan permainan bola kecil untuk memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengutamakan safety bagi siswa.		X	
25	Selain kasti dan rounders, guru menggunakan permainan lain dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil.			X
26	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan detail.	X		
27	Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil, guru mampu meminimalisir terjadinya kasus cidera dikarenakan alat dan kondisi lingkungan sekitar pembelajaran.	X		
28	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil walaupun tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung dari sekolah, dengan membuat atau mengembangkannya sendiri.	X		
29	Guru menguasai dan mengendalikan suasana kelas di saat pembelajaran permainan bola kecil berlangsung.	X		
30	Pembelajaran permainan bola kecil yang diampu oleh guru berjalan dengan lancar di setiap pertemuannya.	X		
31	Guru membuat suatu program remedial yang mudah dan menarik sesuai kompetensi minimal yang harus dicapai siswa, misal menyederhanakan aturan dan alat permainan bola kecil yang digunakan untuk pembelajaran.		X	
32	Dalam program pengayaan, guru mengajak siswa untuk membuat suatu produk permainan bola kecil atau mengembangkan permainan bola kecil untuk diperaktikkan bersama dan melatih siswa mengenal permainan bola kecil.			X

<b>33</b>	Guru menjadikan tujuan dari pembelajaran permainan bola kecil di sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas afektif, kognitif, dan psikomotor siswa.	X			
<b>34</b>	Guru berusaha untuk membuat siswa mampu mengenal dan mengerti aturan permainan melalui pembelajaran permainan bola kecil.	X			
<b>35</b>	Guru berusaha untuk mengubah anggapan siswa terhadap permainan bola kecil yang kurang menyenangkan menjadi permainan yang menyenangkan.	X			

**Lampiran 6. Rekapitulasi Data**

NO	ITEM PERNYATAAN																														JUMLAH					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	
RESPONDEN_1	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	125
RESPONDEN_2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132
RESPONDEN_3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	118
RESPONDEN_4	4	3	2	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	87
RESPONDEN_5	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	118
RESPONDEN_6	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	76	
RESPONDEN_7	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	72
RESPONDEN_8	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	108
RESPONDEN_9	2	2	3	3	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	1	1	3	79
RESPONDEN_10	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85

## Lampiran 7. Surat Izin Penelitian





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fk.uny.ac.id E-mail: humas\_fk@uny.ac.id

Nomor : 383/UN34.16/PT.01.04/2020

21 September 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SD Negeri Kedungtangkil  
se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo

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

Nama	:	Adammas Reza Firmansah
NIM	:	16604224008
Program Studi	:	Pgsd Penjas - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Kreatifitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih
Waktu Penelitian	:	Rabu - Jumat, 23 - 25 September 2020

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



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

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 383/UN34.16/PT.01.04/2020

21 September 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SD Negeri 2 Pengasih.  
se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo

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

Nama	:	Adammas Reza Firmansah
NIM	:	16604224008
Program Studi	:	Pgsd Penjas - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Kreatifitas Guru PJOK SD Negeri dalam Mengemas Pembelajaran Permainan Bola Kecil se-Kecamatan Pengasih
Waktu Penelitian	:	Rabu - Jumat, 23 - 25 September 2020

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

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

Tembusan :

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

Lampiran 8. Angket Penelitian

**ANGKET PENELITIAN KREATIVITAS GURU PJOK SD NEGERI DALAM  
MENGEMAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL SE-  
KECAMATAN PENGASIH**

*Identitas Responden*

1. Nama Respdnen : \_\_\_\_\_
2. Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_
3. Usia : \_\_\_\_\_
4. Nama Sekolah : \_\_\_\_\_
5. Lama masa kerja : \_\_\_\_\_
6. Pendidikan Terakhir : \_\_\_\_\_

**PETUNJUK PENGISIAN:**

Berdasar atas pengalaman Ibu/ Bapak, berilah tanda silang (×) pada bobot nilai alternatif jawaban yang paling merefleksi persepsi Ibu/ Bapak pada setiap peryataan. Instrumen kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengelola pembelajaran permainan bola kecil disusun dengan menggunakan skala bertingkat dengan jawaban “Selalu” (SL) diberi nilai 4, “Sering” (SR) diberi nilai 3, “Jarang” (JR) diberi nilai 2, “Tidak Pernah” (TP) diberi nilai 1.

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SL	SR	JR	TP
1	Guru memotivasi diri untuk terus meningkatkan kreativitasnya sebagai bentuk tanggung jawab moral agar siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas.				
2	Guru memotivasi diri untuk selalu mengupdate informasi terkini yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran PJOK.				
3	Guru memotivasi diri untuk memperdalam wawasan terkait materi pembelajaran permainan bola kecil.				
4	Guru memotivasi diri untuk memaksimalkan segala potensi				

	yang dimiliki oleh guru itu sendiri dalam merencanakan pembelajaran permainan bola kecil agar didapatkan hasil maksimal saat pelaksanaannya.			
<b>5</b>	Guru memotivasi diri untuk membuat atau mengembangkan suatu permainan bola kecil untuk melatih kreativitasnya.			
<b>6</b>	Guru terdorong untuk menilai kinerja mengajarnya guna mengetahui kekurangan dan kelebihan yang guru miliki.			
<b>7</b>	Guru menyadari betapa pentingnya mata pelajaran PJOK bagi peserta didik, karena mampu mengembangkan ketiga aspek pendidikan secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran dan menjadikannya motivasi untuk semakin profesional.			
<b>8</b>	Guru terdorong untuk memiliki sumber literasi yang mencukupi dalam materi pembelajaran bola kecil guna meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>9</b>	Guru memiliki minat yang tinggi untuk berdiskusi dan mengintegrasikan diri dengan guru lain, guna menghasilkan pola pembelajaran yang lebih variatif di sekolah.			
<b>10</b>	Guru berusaha memahami setiap kualitas muridnya perindividu dengan pengamatannya di lapangan melalui aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.			
<b>11</b>	Melalui pengalaman mengajar, guru berusaha untuk menambal kekurangan dan meningkatkan kelebihan mengajarnya dari waktu ke waktu.			
<b>12</b>	Kejelian guru terhadap lingkungan dan subjek pendidikan merangsang guru untuk terus meningkatkan kompetensinya, terutama dalam hal pengelolaan pembelajaran.			
<b>13</b>	Guru tidak hanya menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru akan tetapi juga menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>14</b>	Guru paham kapan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, pengalaman lapangan dan lainnya harus diterapkan dalam proses pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan situasi di lapangan.			
<b>15</b>	Guru peka terhadap kondisi siswa di lapangan, misalkan siswa bosan dengan pembelajaran yang diikutinya.			
<b>16</b>	Guru melakukan suatu inovasi pada permainan bola kecil, seperti membuat suatu permainan bola kecil yang baru atau menggabungkan antara dua permainan menjadi satu dengan sarana prasarana yang ada di sekolah			

<b>17</b>	Guru memodifikasi sarana prasarana permainan bola kecil dengan mempertimbangkan faktor keamanan siswa dan tentunya menarik.			
<b>18</b>	Guru menyusun sendiri rencana pembelajaran permainan bola kecil, disesuaikan dengan potensi sekolah, tanpa meniru rencana pembelajaran dari guru-guru lain.			
<b>19</b>	Guru mengatasi masalah yang timbul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung secara cepat dan tepat.			
<b>20</b>	Guru menyajikan permainan bola kecil yang berbeda-beda agar lebih variatif dan menarik bagi siswa.			
<b>21</b>	Guru memanfaatkan barang-barang ataupun tempat yang ada di lingkungan maupun sekitar sekolah untuk mengatasi kekurangan dari sarana prasarana yang tidak dimiliki oleh sekolah.			
<b>22</b>	Dalam merencanakan pembelajaran, guru memilih permainan bola kecil yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dan yang sesuai dengan karakter siswanya.			
<b>23</b>	Guru menyederhanakan aturan permainan bola kecil untuk memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengutamakan safety bagi siswa.			
<b>24</b>	Selain kasti dan rounders, guru menggunakan permainan lain dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil.			
<b>25</b>	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan detail.			
<b>26</b>	Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil, guru mampu meminimalisir terjadinya kasus cidera dikarenakan alat dan kondisi lingkungan sekitar pembelajaran.			
<b>27</b>	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil walaupun tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung dari sekolah, dengan membuat atau mengembangkannya sendiri.			
<b>28</b>	Guru menguasai dan mengendalikan suasana kelas di saat pembelajaran permainan bola kecil berlangsung.			
<b>29</b>	Pembelajaran permainan bola kecil yang diampu oleh guru berjalan dengan lancar di setiap pertemuannya.			
<b>30</b>	Guru membuat suatu program remedial yang mudah dan menarik sesuai kompetensi minimal yang harus dicapai siswa, misal menyederhanakan aturan dan alat permainan bola kecil yang digunakan untuk pembelajaran.			
<b>31</b>	Guru menjadikan tujuan dari pembelajaran permainan bola kecil di sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas			

	afektif, kognitif, dan psikomotor siswa.				
<b>32</b>	Guru berusaha untuk membuat siswa mampu mengenal dan mengerti aturan permainan melalui pembelajaran permainan bola kecil.				
<b>33</b>	Guru berusaha untuk mengubah anggapan siswa terhadap permainan bola kecil yang kurang menyenangkan menjadi permainan yang menyenangkan.				

**ANGKET PENELITIAN KREATIVITAS GURU PJOK SD NEGERI DALAM  
MENGEMAS PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL SE-  
KECAMATAN PENGASIH**

*Identitas Responden*

- |                         |   |                         |
|-------------------------|---|-------------------------|
| 7. Nama Respnden        | : | MARGIYANI               |
| 8. Jenis Kelamin        | : | WANITA                  |
| 9. Usia                 | : | 58 TAHUN                |
| 10. Nama Sekolah        | : | SD NEGERI KEDUNGTANGKIL |
| 11. Lama masa kerja     | : | 38 TAHUN                |
| 12. Pendidikan Terakhir | : | S1                      |

**PETUNJUK PENGISIAN:**

Berdasar atas pengalaman Ibu/ Bapak, berilah tanda silang (x) pada bobot nilai alternatif jawaban yang paling merefleksi persepsi Ibu/ Bapak pada setiap peryataan. Instrumen kreativitas guru PJOK SD Negeri dalam mengelola pembelajaran permainan bola kecil disusun dengan menggunakan skala bertingkat dengan jawaban “Selalu” (SL) diberi nilai 4, “Sering” (SR) diberi nilai 3, “Jarang” (JR) diberi nilai 2, “Tidak Pernah” (TP) diberi nilai 1.

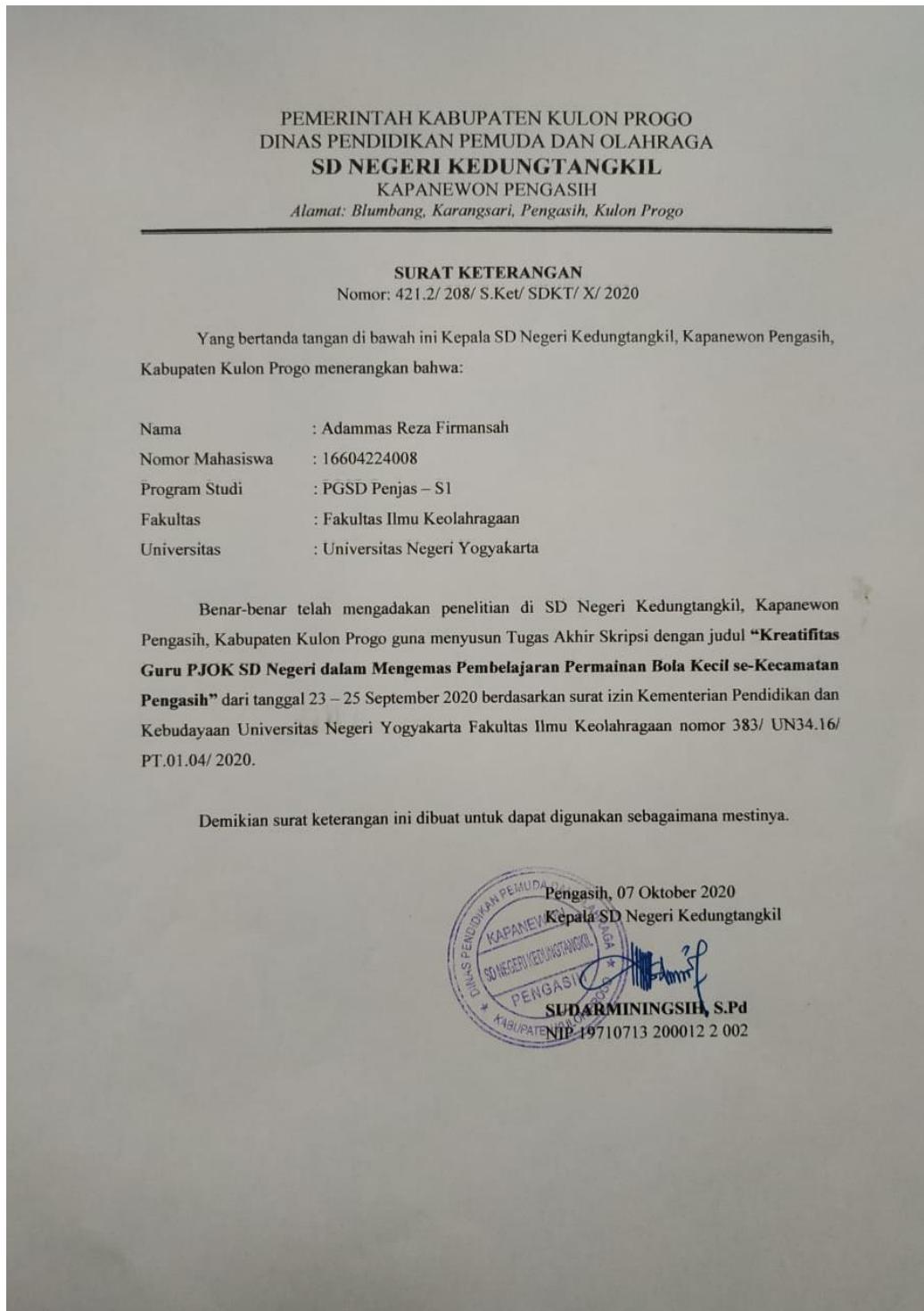
NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SL	SR	JR	TP
1	Guru memotivasi diri untuk terus meningkatkan kreativitasnya sebagai bentuk tanggung jawab moral agar siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas.	X			
2	Guru memotivasi diri untuk selalu mengupdate informasi terkini yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran PJOK.	X			
3	Guru memotivasi diri untuk memperdalam wawasan terkait materi pembelajaran permainan bola kecil.	X			
4	Guru memotivasi diri untuk memaksimalkan segala potensi yang dimiliki oleh guru itu sendiri dalam merencanakan pembelajaran permainan bola kecil agar didapatkan hasil	X			

	maksimal saat pelaksanaannya.			
<b>5</b>	Guru memotivasi diri untuk membuat atau mengembangkan suatu permainan bola kecil untuk melatih kreativitasnya.	X		
<b>6</b>	Guru terdorong untuk menilai kinerja mengajarnya guna mengetahui kekurangan dan kelebihan yang guru miliki.	X		
<b>7</b>	Guru menyadari betapa pentingnya mata pelajaran PJOK bagi peserta didik, karena mampu mengembangkan ketiga aspek pendidikan secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran dan menjadikannya motivasi untuk semakin profesional.	X		
<b>8</b>	Guru terdorong untuk memiliki sumber literasi yang mencukupi dalam materi pembelajaran bola kecil guna meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran permainan bola kecil.	X		
<b>9</b>	Guru memiliki minat yang tinggi untuk berdiskusi dan mengintegrasikan diri dengan guru lain, guna menghasilkan pola pembelajaran yang lebih variatif di sekolah.	X		
<b>10</b>	Guru berusaha memahami setiap kualitas muridnya perindividu dengan pengamatannya di lapangan melalui aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.	X		
<b>11</b>	Melalui pengalaman mengajar, guru berusaha untuk menambal kekurangan dan meningkatkan kelebihan mengajarnya dari waktu ke waktu.		X	
<b>12</b>	Kejelian guru terhadap lingkungan dan subjek pendidikan merangsang guru untuk terus meningkatkan kompetensinya, terutama dalam hal pengelolaan pembelajaran.		X	
<b>13</b>	Guru tidak hanya menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru akan tetapi juga menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil.	X		
<b>14</b>	Guru paham kapan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, pengalaman lapangan dan lainnya harus diterapkan dalam proses pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan situasi di lapangan.	X		
<b>15</b>	Guru peka terhadap kondisi siswa di lapangan, misalkan siswa bosan dengan pembelajaran yang diikutinya.	X		
<b>16</b>	Guru melakukan suatu inovasi pada permainan bola kecil, seperti membuat suatu permainan bola kecil yang baru atau menggabungkan antara dua permainan menjadi satu dengan sarana prasarana yang ada di sekolah	X		
<b>17</b>	Guru memodifikasi sarana prasarana permainan bola kecil dengan mempertimbangkan faktor keamanan siswa dan	X		

	tentunya menarik.			
<b>18</b>	Guru menyusun sendiri rencana pembelajaran permainan bola kecil, disesuaikan dengan potensi sekolah, tanpa meniru rencana pembelajaran dari guru-guru lain.	X		
<b>19</b>	Guru mengatasi masalah yang timbul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung secara cepat dan tepat.	X		
<b>20</b>	Guru menyajikan permainan bola kecil yang berbeda-beda agar lebih variatif dan menarik bagi siswa.			X
<b>21</b>	Guru memanfaatkan barang-barang ataupun tempat yang ada di lingkungan maupun sekitar sekolah untuk mengatasi kekurangan dari sarana prasarana yang tidak dimiliki oleh sekolah.	X		
<b>22</b>	Dalam merencanakan pembelajaran, guru memilih permainan bola kecil yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dan yang sesuai dengan karakter siswanya.	X		
<b>23</b>	Guru menyederhanakan aturan permainan bola kecil untuk memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengutamakan safety bagi siswa.	X		
<b>24</b>	Selain kasti dan rounders, guru menggunakan permainan lain dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil.		X	
<b>25</b>	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan detail.	X		
<b>26</b>	Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil, guru mampu meminimalisir terjadinya kasus cidera dikarenakan alat dan kondisi lingkungan sekitar pembelajaran.	X		
<b>27</b>	Guru melaksanakan pembelajaran permainan bola kecil walaupun tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung dari sekolah, dengan membuat atau mengembangkannya sendiri.		X	
<b>28</b>	Guru menguasai dan mengendalikan suasana kelas di saat pembelajaran permainan bola kecil berlangsung.	X		
<b>29</b>	Pembelajaran permainan bola kecil yang diampu oleh guru berjalan dengan lancar di setiap pertemuannya.		X	
<b>30</b>	Guru membuat suatu program remedial yang mudah dan menarik sesuai kompetensi minimal yang harus dicapai siswa, misal menyederhanakan aturan dan alat permainan bola kecil yang digunakan untuk pembelajaran.	X		
<b>31</b>	Guru menjadikan tujuan dari pembelajaran permainan bola kecil di sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas afektif, kognitif, dan psikomotor siswa.	X		

<b>32</b>	Guru berusaha untuk membuat siswa mampu mengenal dan mengerti aturan permainan melalui pembelajaran permainan bola kecil.	X			
<b>33</b>	Guru berusaha untuk mengubah anggapan siswa terhadap permainan bola kecil yang kurang menyenangkan menjadi permainan yang menyenangkan.	X			

## Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian



Lampiran 10. Rekapitulasi Data Penelitian

NO	NAMA SEKOLAH	PERNYATAAN FAKTOR NON KOGNITIF															PERNYATAAN FAKTOR KOGNITIF															T	JUMLAH			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33		
1	SDN KARANGASEM	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	53	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	122	
2	SDN WIDORO	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	54	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	65	119	
3	SDN BLUBUK	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	124	
4	SDN SERANG	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	128
5	SDN KEPEK	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	126
6	SDN 3 PENGASIH	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	122
7	SDN CLEIRENG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	129
8	SDN 1 KARANGSARI	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	122
9	SDN 2 KARANGSARI	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	55	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	119
10	SDN KEDUNGTAHNGIL	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	120
11	SDN SENDANG	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	122
12	SDN INENTO	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	55	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67	122
13	SDN 1 ANTURAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	132
14	SDN 2 ANTURAN	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	121
15	SDN 1 NGULAKAN	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	126
16	SDN 2 NGULAKAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71	131
17	SDN MARGOSARI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	126
18	SDN 3 KALIPETIR	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	126
19	SDN PENDEM	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	54	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	123
20	SDN KUTOGIRI	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	54	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	122
21	SDN SIDOMULYO	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	55	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	124
22	SDN KEMARAS	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	55	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	123
23	SDN 1 PENGASIH	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	55	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67	122
24	SDN GEBANGAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71	131
25	SDN SENDANGSARI	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	119
26	SDN KLEGEN	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	54	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	120
27	SDN GUNUNGDAI	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	57	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	123
28	SDN 2 NGULAKAN	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	126
29	SDN TAWANGSARI	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	126
30	SDN 2 KALIPETIR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71	131
31	SDN 1 KALIPETIR	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	54	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	123
JUMLAH		75	74	73	72	68	65	74	71	72	70	69	73	74	75	1079	72	71	66	75	73	70	69	72	71	74	69	63	70	74	74	1281	2360			

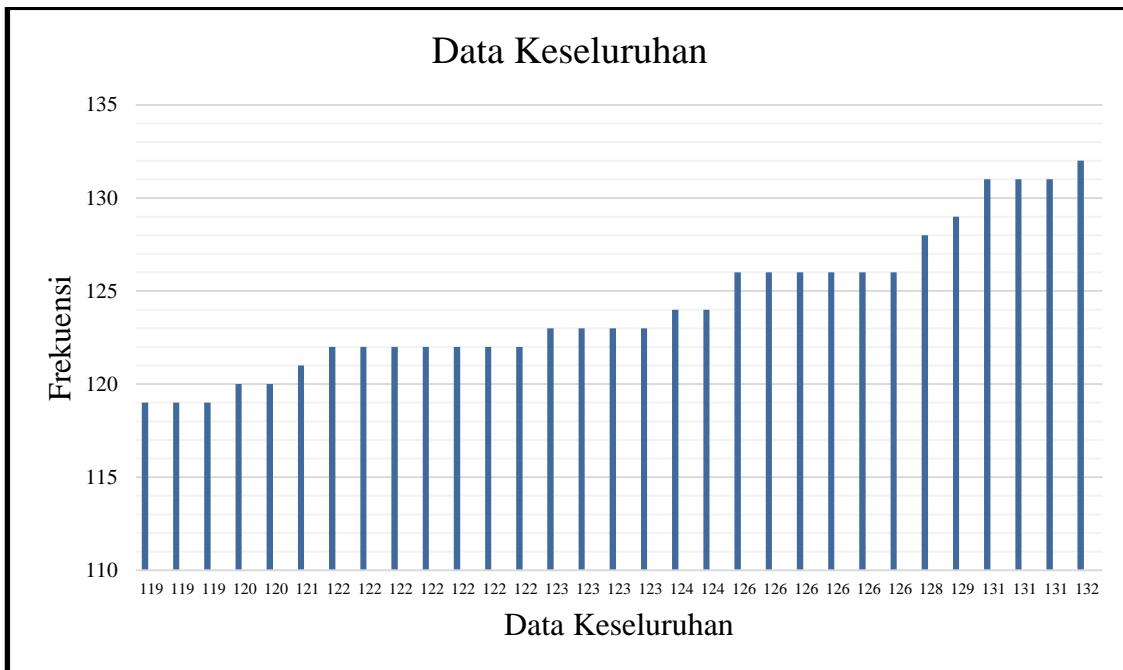
Lampiran 11. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Analisis Data Keseluruhan

STATISTIK KESELURUHAN	
N	31
Mean	124,19
Median	123
Mode	122
Std, Deviasi	3,75
Maximum	132
Minimum	119

SKOR	FREK.	PERSEN.
119	3	9,68%
120	2	6,45%
121	1	3,23%
122	7	22,58%
123	4	12,90%
124	2	6,45%
126	6	19,35%
128	1	3,23%
129	1	3,23%
131	3	9,68%
132	1	3,23%

INDIKATOR	FREK.	PERSEN.
Sangat Baik	4	12,90%
Baik	2	6,45%
Cukup	12	38,71%
Tidak Baik	13	41,94%
Sangat Tidak Baik	0	0,00%
Jumlah	31	100,00%

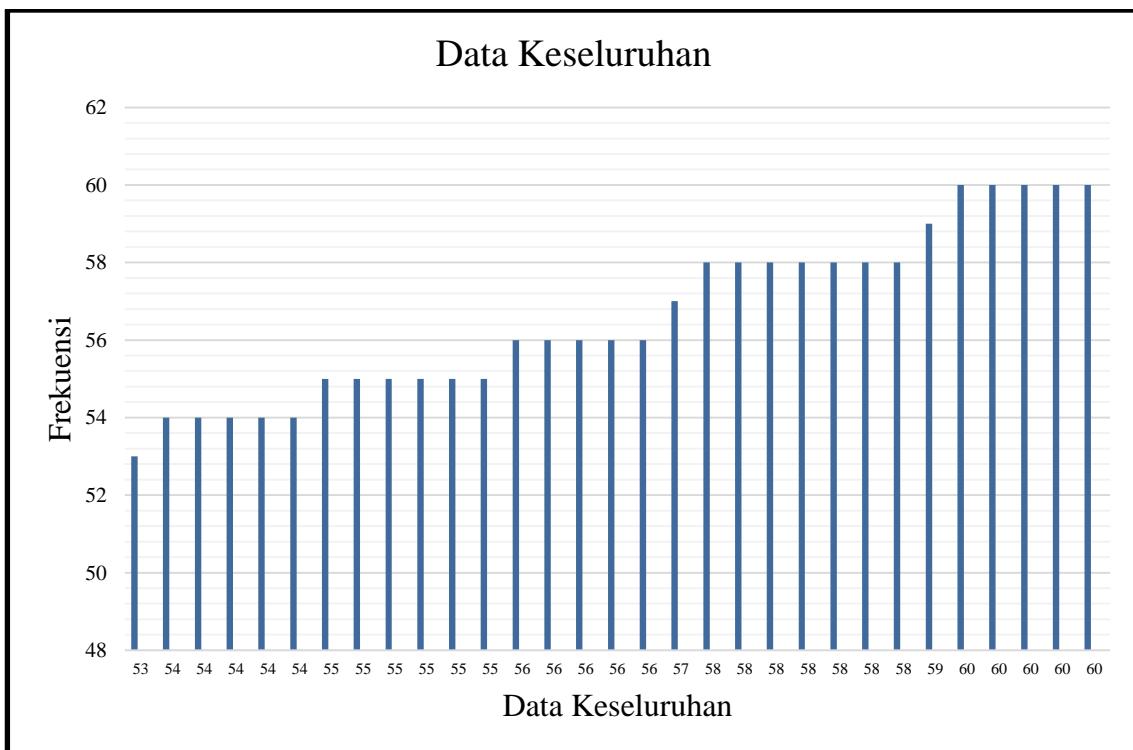


## 2. Analisis Data Faktor Non Kognitif

STATISTIK FAKTOR NON APTITUDE	
N	31
Mean	56,61
Median	56
Mode	58
Std, Deviasi	2,17
Max	60
Min	53

SKOR	FREK.	PERSEN.
53	1	3,23%
54	5	16,13%
55	6	19,35%
56	5	16,13%
57	1	3,23%
58	7	22,58%
59	1	3,23%
60	5	16,13%

INDIKATOR	FREK.	PRESEN.
Sangat Baik	5	16,13%
Baik	8	25,81%
Cukup Baik	6	19,35%
Tidak Baik	11	35,48%
Sangat Tidak Baik	1	3,23%
Jumlah	31	100,00%



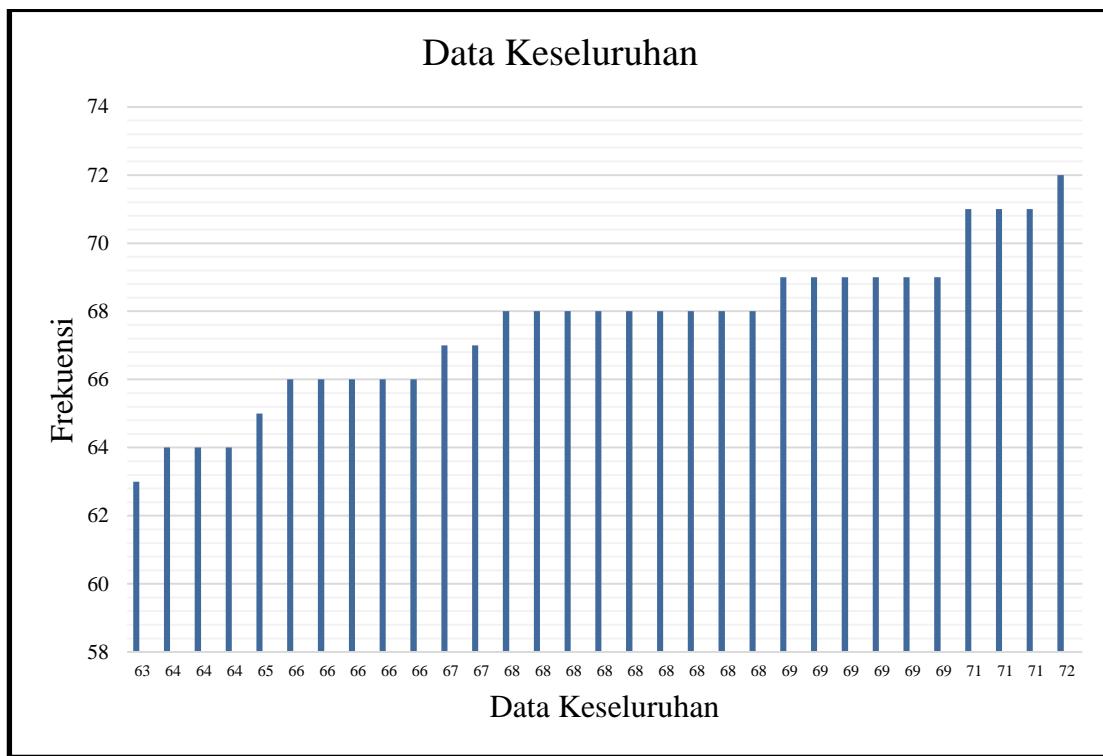
SKOR	FREK.	PERSEN.

### 3. Analisis Data Faktor Kognitif

STATISTIK FAKTOR APTITUDE	
N	31
Mean	67,58
Median	68
Mode	68
Std, Deviasi	2,22
Maxsimum	72
Minimum	63

63	1	3,23%
64	3	9,68%
65	1	3,23%
66	5	16,13%
67	2	6,45%
68	9	29,03%
69	6	19,35%
71	3	9,68%
72	1	3,23%

INDIKATOR	FREK.	PRESEN.
Sangat Baik	4	12,90%
Baik	6	19,35%
Cukup Baik	11	35,48%
Tidak Baik	6	19,35%
Sangat Tidak Baik	4	12,90%
Jumlah	31	100,00%



## Lampiran 12. Pelaksanaan Penelitian Online



