

## KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA GEDE 1 DALAM MEMAINKAN ALAT OLAHRAGA BOLA KASTI DAN SIMPAI

### *CREATIVITY OF THE FIFTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI KOTAGEDE 1 IN PLAYING THE BASE BALL AND THE HOOPS*

Oleh : Istinur Permatasari, PGSD Penjas  
Email : [istinur1994@yahoo.com](mailto:istinur1994@yahoo.com)  
Pembimbing : Amat Komari, M.Si  
Reviewer : Sri Mawarti, M.Pd

#### **Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Kota Gede masih monoton dalam memainkan bola dan kasti. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti dan simpai. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes kreativitas gerak. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta yang berjumlah 60 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes kreativitas gerak menggunakan bola kasti dan simpai dari Wisnu Dwi Saputra (2011) dengan validitas tes menggunakan bola sebesar 0,943 dan menggunakan simpai sebesar 0,946, sedangkan reliabilitas tes menggunakan bola kasti dan simpai sebesar 0,925. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian makalahnya sebagai berikut: (1) Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti beradaptasi ke kategori "sangat kurang kreatif" sebesar 5% (3 siswa), "kurang kreatif" sebesar 38,33% (23 siswa), "cukup kreatif" sebesar 21,67% (13 siswa), "kreatif" sebesar 31,67% (19 siswa), dan "sangat kreatif" sebesar 3,33% (2 siswa), (2) Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai beradaptasi ke kategori "sangat kurang kreatif" sebesar 11,67% (7 siswa), "kurang kreatif" sebesar 16,67% (10 siswa), "cukup kreatif" sebesar 46,67% (28 siswa), "kreatif" sebesar 21,67% (13 siswa), dan "sangat kreatif" sebesar 3,33% (2 siswa).

**Kata Kunci:** *kreativitas siswa, memainkan bola, simpai*

#### **Abstract**

The problem in this research was that the fifth grade students of SD Negeri 1 Kotagede were still monotonous in playing the ball and the hoops. The research intended in figuring out the creativity of the fifth grade students from SD Negeri 1 Kotagede in playing the sports equipment of baseball and hoops. This research was the descriptive one. The research method was using survey with the data collection technique employed the motion creativity test. The subjects were the fifth grade students in the class VA and VB at SD Negeri 1 Kotagede Yogyakarta with the total of 60 students. The instrument was using a creativity motion test using a base ball and hoop from Wisnu Dwi Saputra (2011) with the validity coefficient of using the ball was at 0.943 and using the hoop was at 0.946, while the reliability coefficient for the tests of using a baseball and hoops was at 0.925. The data were analyzed by using descriptive quantitative analysis outlined in the percentage form. Based on the research results, it was gained as follows: (1) Creativity of the fifth grade students of SD Negeri 1 Kotagede, Yogyakarta in playing the baseball was in the category of "very less creative" was at 5% (3 students), in the category of "lack of creativity" was at 38.33 % (23 students), in the category of "creative enough" was at 21.67% (13 students), in the category of "creative" was at 31.67% (19 students), and in the category of "very creative" was at 3.33% (2 students), (2) Creativity of the fifth grade students of SD Negeri 1 Kotagede, Yogyakarta in playing the hoop was in the category of "very less creative" at 11.67% (7 students), in the category of "less creative" was at 16.67% (10 students), in the category of "creative enough" was at 46.67% (28 students), in the category of "creative" was at 21.67% (13 students), and in the category of "very creative" was at 3.33% (2 students).

**Keywords:** *students' creativity, play ball, hoops*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah harus program-programnya disusun dengan mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku. Materi yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan harus benar-benar dipilih dan sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan anak agar sasaran pembelajaran dapat berjalan dengan tepat. Banyak faktor yang mempengaruhi kelancaran dan keberhasilan pembelajaran pendidikan di sekolah. Menurut Dakir (1987: 151) faktor-faktor tersebut adalah guru, siswa, kurikulum, sarana (peralatan olahraga), prasarana (fasilitas olahraga), lingkungan, dan sosial. Faktor-faktor tersebut satu dengan yang lainnya saling berkaitan sehingga harus benar-benar diperhatikan.

Alat dan fasilitas atau sarana dan prasarana olahraga merupakan faktor dominan terhadap kelancaran dan keberhasilan pembelajaran. Jika peralatan dan fasilitas olahraga lengkap maka guru akan mudah dalam menyusun rencana pembelajaran, tetapi sebaliknya bila alat dan fasilitas kurang memadai guru harus bekerja keras untuk memodifikasi model-model pembelajaran atau dalam kata lain guru harus berinovasi dan kreatif dalam menyiasati pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Seiring dengan banyaknya olahraga yang dilakukan dan yang telah diprogramkan, proses pendidikan jasmani tidak akan berjalan dengan efektif apabila tidak didukung dengan sarana atau peralatan olahraga maupun prasarananya yang menunjang pembelajaran.

Guru juga mempunyai peranan yang besar terhadap keberhasilan dan kelancaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, di mana guru sebagai motivator, dinamisator, fasilitator, organisator, administrator, koordinator, evaluator, dan moderator. Guru

yang baik adalah guru yang profesional. Guru profesional adalah guru yang memiliki penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materi serta penguasaan metodologi pembelajaran.

Selain kedua faktor alat dan fasilitas serta faktor guru faktor siswa, juga mempunyai pengaruh terhadap kelancaran dan keberhasilan dari proses pembelajaran. Jika antara alat dan fasilitas tidak sesuai dengan jumlah siswa, maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga akan menentukan keberhasilan belajar, jika siswa tidak ada kemauan untuk mengikuti pembelajaran penjas maka hasil belajar juga tidak akan optimal. Karena itu hasrat keinginan bergerak pada anak harus selalu ditumbuhkan.

Lingkungan juga berpengaruh terhadap kelancaran dan keberhasilan suatu pembelajaran, lingkungan dengan suasana yang kondusif, aman dan tenang akan mempunyai pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran. Jika masyarakat di sekitar sekolah mendukung proses pendidikan maka akan menambah kondusif proses pembelajaran, sebaliknya jika masyarakat sekitar sekolah kurang mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah maka kegiatan belajar pasti akan terganggu.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (penjasorkes) yang diberikan di sekolah akan memberikan manfaat yang besar bagi siswa di masa sekarang maupun masa depan, karena penjasorkes dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung melalui berbagai aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dipilih oleh guru sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing dan

diberikan secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan tujuan pembelajaran penjasorkes menurut Azhar Arsyad (2009: 1) mencakup beberapa hal seperti berikut ini:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam penjas, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin dan bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konteks aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan bugar, terampil, serta mampu membangun sikap dan perilaku positif.

Penjasorkes tersebut mempunyai salah satunya adalah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dasar. Kemampuan dan keterampilan dasar yang dimaksud adalah kemampuan dan keterampilan dasar dalam aktivitas jasmani. Indikator dari kemampuan dan keterampilan dasar siswa antara lain dapat dilihat dari kemampuan dan keterampilan siswa dalam memainkan alat-alat olahraga. Siswa harus mempunyai kreativitas dalam memainkan alat olahraga.

Berdasarkan pengamatan peneliti, dalam kemampuan siswa menggunakan alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam memainkan bola dan simpai di sekolah dasar belum ada yang melakukannya. Oleh karena itu penelitian ini diarahkan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V sekolahan dasar dalam memainkan alat olahraga bola dan simpai. Hasil pengamatan peneliti pada saat KKN/PPL, bulan Agustus 2015 saat pembelajaran berlangsung terlihat bahwa siswa kurang memanfaatkan sarana dan prasana yang ada di sekolah. Misalnya pada saat pembelajaran, masih ada siswa yang asyik mengobrol sendiri dengan temannya, peralatan yang disediakan juga kurang dimanfaatkan dengan baik. Saat bermain kasti, siswa masih terlihat kurang menguasai gerakan dan pada saat bermain simpai gerakan yang dilakukan masih monoton. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa gerakan siswa kurang bervariasi. Padahal di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 jika dilihat dari sarana dan prasarana cukup mendukung.

Uraian permasalahan tersebut di atas maka peneliti perlu melakukan penelitian yang berjudul "kreativitas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kota Gede 1 dalam memainkan alat olahraga bola kasti".

## **Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang memberikan gambaran tentang objek yang diteliti. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan menggunakan tes kreativitas gerak sebagai alat pengumpul data. Menurut Sugiyono (2007: 29) pengertian dari penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan suatu gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya.

**Subjek Penelitian**

Penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas VA dan VB di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta yang berjumlah 60 siswa, dengan rincian 38 siswa putra dan 22 siswa putri.

**Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah “alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data.” Langkah-langkah membuat tes ini diadaptasi dari tes yang dibuat oleh Wisnu Dwi Saputra (2011), yaitu kegiatan siswa selama waktu yang tersedia tersebut dicatat dalam bentuk *tally* sehingga berupa jumlah banyak aktivitas anak. Validitas tes menggunakan bola sebesar 0,943 dan menggunakan simpai sebesar 0,946, sedangkan reliabilitas menggunakan bola kasti dan simpai tes sebesar 0,925.

Pedoman tes berisi tata cara pelaksanaan dan cara penilaian. Dalam proses tes, peneliti atau testor tinggal memberikan tanda huruf *tally* setiap gerakan kreativitas yang muncul pada lembar penilaian, kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kreativitas. Tes ini Testi memanfaatkan bola kasti dan simpai tersebut semaksimal mungkin dalam waktu 4 menit untuk menghasilkan suatu gerakan kreativitas, dengan maksud untuk mengetahui bobot alat tersebut berdasarkan tingkat kesulitannya

**Teknik Analisis Data**

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Anas Sudijono, 2006: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Dasar pengkategorian mengacu pada pendapat Anas Saifuddin Azwar (2010: 186), bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Norma Penilaian

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

Keterangan:

*M* : Nilai rata-rata (*Mean*)

*X* : Skor

*S* : *Standar Deviasi*

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti dan simpai. Hasil penelitian sebagai berikut:

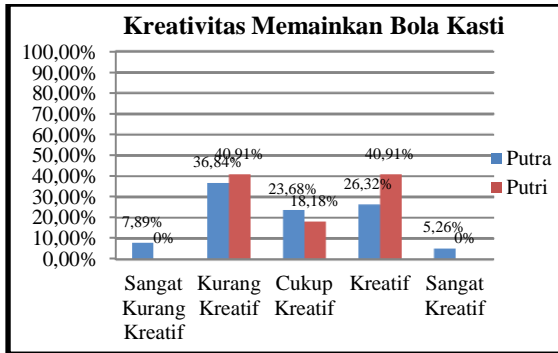
**1. Kreativitas Siswa Memainkan Bola Kasti**

Data hasil penelitian tentang kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti didapat skor pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Bola Kasti Siswa Putra dan Putri

Statistik	Putra	Putri
<i>N</i>	38	22
<i>Mean</i>	15,1579	15,5455
<i>Median</i>	15,0000	16,0000
<i>Mode</i>	14,00 <sup>a</sup>	13,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	2,62551	2,34475
<i>Minimum</i>	10,00	12,00
<i>Maximum</i>	21,00	19,00

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Batang Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Bola Kasti

Berdasarkan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 7,89% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 36,84% (14 siswa), “cukup kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), “kreatif” sebesar 26,32% (10 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 5,26% (2 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 0% (0 siswa), “kurang kreatif” sebesar 40,91% (9 siswa), “cukup kreatif” sebesar 18,18% (4 siswa), “kreatif” sebesar 40,91% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 0% (0 siswa).

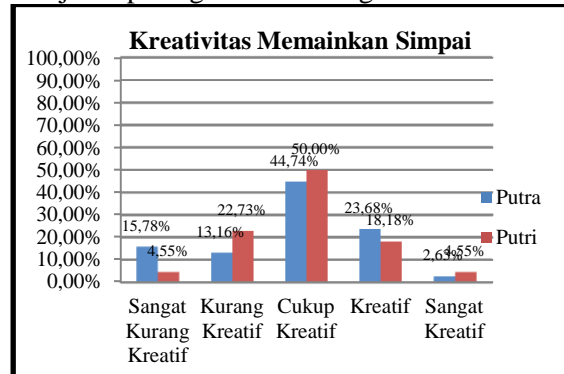
**2. Kreativitas Siswa Memainkan Simpai**

Data hasil penelitian tentang kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai didapat skor pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Deskriptif Statistik Kreativitas Memainkan Simpai Siswa Putra dan Putri

Statistik	Putra	Putri
<i>N</i>	38	22
<i>Mean</i>	14,5789	15,1818
<i>Median</i>	15,0000	16,0000
<i>Mode</i>	15,00	16,00
<i>Std. Deviation</i>	2,57463	2,19602
<i>Minimum</i>	8,00	11,00
<i>Maximum</i>	19,00	19,00

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, kreativitas siswa putra dan putri kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2.** Diagram Batang Kreativitas Siswa Putra dan Putri Kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam Memainkan Simpai

Berdasarkan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 15,78% (6 siswa), “kurang kreatif” sebesar 22,73% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 44,74% (17 siswa), “kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 2,63% (1 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa), “kurang kreatif” sebesar 22,73% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 50% (11 siswa), “kreatif” sebesar 18,18% (4 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa).

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti dan simpai. Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam memainkan bola kasti sebagian besar (38,33%) dalam kategori

kurang kreatif, dan dalam kategori kreatif ada 31,67%, sedangkan pada kategori cukup kreatif ada 21,67%. Permasalahan dalam memainkan bola kasti di sekolah dasar sangat kompleks, seperti tidak tersedianya lapangan yang standar, tidak tercukupinya bola digunakan. Kenyataan ini mendorong guru untuk kreatif dalam menangani masalah ini. Utami Munandar (1992: 47), menyatakan bahwa orang yang kreatif memiliki banyak pengetahuan baik yang diperoleh dari bangku sekolah maupun dari pengalaman hidup sehari-hari. Dari pengetahuan dan pengalaman tersebut diharapkan dapat mengkombinasikannya sehingga menghasilkan karya yang dapat bermanfaat.

Di sisi lain ada lebih 31,67% siswa yang masuk dalam kategori kreatif, ini berarti ada potensi yang memberi harapan untuk dapat dikembangkan kemampuannya dalam memainkan bola kasti. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai paling besar berada pada kategori cukup kreatif, yaitu 46,67%.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa siswa putri lebih kreatif daripada siswa putra dalam memainkan bola kasti dan simpai, yaitu dengan rata-rata siswa putri dalam memainkan bola kasti sebesar 15,55 dan memainkan simpai sebesar 15,18, sedangkan rata-rata siswa putra dalam memainkan bola kasti sebesar 15,16 dan memainkan simpai sebesar 14,58. Hal ini menunjukkan bahwa siswa putri lebih kreatif daripada siswa putra. Hal tersebut lebih dikarenakan pada siswa putra lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*, misalnya bermain *playstation* atau bermain *game* di *handphone*. Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) yang demikian pesat, maka aktivitas anak menjadi lebih mudah, lebih nikmat, lebih cepat, dan lebih lancar. Dengan kata lain anak benar-benar dimanjakan oleh perkembangan

IPTEK. Hal tersebut diperburuk dengan semakin berkurangnya lahan untuk bermain anak yang berupa lapangan sebagai tempat berolahraga. Akibat dari itu semua hidup anak menjadi berubah, yang biasa aktif bergerak kini menjadi pasif atau malas bergerak. Kenyataan di lapangan memperlihatkan di sekitar sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu berjam-jam duduk di depan televisi, video *games*, atau permainan elektronik lainnya daripada bermain di luar yang menggunakan unsur gerak (dasar gerak atau gerak dasar). Dampak langsung yang dirasakan oleh pola hidup yang demikian adalah menurunnya kemampuan motorik anak.

Menciptakan ide atau gagasan dalam usaha mencapai keberhasilan belajar, terutama dalam memainkan bola dan simpai di sekolah dasar bukanlah cara yang mudah, jika guru tidak banyak belajar atau memiliki berpengalaman yang luas maka siswa juga tidak akan berhasil dalam belajar. Seperti dikatakan oleh Cece Wijaya dan A Tabrani Rusyan (1992: 19) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan produk baru dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Hal tersebut dapat diperoleh antara lain dengan cara: aktif bergerak, gemar melihat tayangan olahraga, giat berapresiasi, dan respektif terhadap perkembangan zaman.

Kreativitas bukan suatu anugerah, melainkan kemampuan yang harus dikembangkan, dilatih dan dipelihara, dan mereka yang kreatif diharapkan selalu meningkatkan kreativitasnya melalui berbagai upaya dengan menggunakan logika berpikir maupun perbuatan. Siswa juga senantiasa memikirkan hal-hal yang baru dan dapat menerapkannya untuk mengatasi masalah. Sesuai kurikulum KTSP permainan bola kecil terutama bola kasti dan simpai sudah diajarkan di SD kelas V. Memanfaatkan sarana atau peralatan pembelajaran pendidikan jasmani

khususnya bola kasti dan simpai dapat diperkirakan akan dilakukan dengan sebaik-baiknya dan sekreatif mungkin. Jika kreativitas siswa tinggi berarti menggambarkan tujuan pembelajaran penjasorkes dapat tercapai dan semua siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran terutama bola dan simpai.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 5% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 38,33% (23 siswa), “cukup kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), “kreatif” sebesar 31,67% (19 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa).
2. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 11,67% (7 siswa), “kurang kreatif” sebesar 16,67% (10 siswa), “cukup kreatif” sebesar 46,67% (28 siswa), “kreatif” sebesar 21,67% (13 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 3,33% (2 siswa).
3. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 7,89% (3 siswa), “kurang kreatif” sebesar 36,84% (14 siswa), “cukup kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), “kreatif” sebesar 26,32% (10 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 5,26% (2 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 0% (0 siswa), “kurang kreatif”

sebesar 40,91% (9 siswa), “cukup kreatif” sebesar 18,18% (4 siswa), “kreatif” sebesar 40,91% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 0% (0 siswa).

4. Kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan simpai siswa putra berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 15,78% (6 siswa), “kurang kreatif” sebesar 13,16% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 44,74% (17 siswa), “kreatif” sebesar 23,68% (9 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 2,63% (1 siswa), sedangkan siswa putri berada pada kategori “sangat kurang kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa), “kurang kreatif” sebesar 22,73% (5 siswa), “cukup kreatif” sebesar 50% (11 siswa), “kreatif” sebesar 18,18% (4 siswa), dan “sangat kreatif” sebesar 4,55% (1 siswa).

### **Saran**

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Kota Gede 1 Yogyakarta dalam memainkan bola kasti dan simpai.
2. Bagi guru penjas dalam memberikan pembelajaran permainan bola dan simpai tidak hanya terfokus pada teknik dan taktik permainan tetapi juga pada perasaan gerak terhadap alat tersebut.
3. Penelitian ini bisa digunakan oleh para guru penjas SD guna mengetahui kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anas Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Garfindo Persada.

- Dakir. (1987). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Institut Press. IKIP.
- Saifudin Azwar. (2010). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wisnu Dwi Saputra. (2011). *Pengembangan Tes Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Bola, Cone, dan Simpai*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.