

TINGKAT KREATIVITAS SISWA DAN SISWI DALAM MENGGUNAKAN BOLA DAN SIMPAI DI SMP NEGERI 1 KRETEK KABUPATEN BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

CREATIVITY LEVEL IN USING BALL AND HOOP OF STUDENTS IN SMP NEGERI 1 KRETEK BANTUL SPECIAL DISTRICT OF YOGYAKARTA

Oleh: Yanu Irawan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: yanuirawan58@gmail.com

Abstrak

Selama ini cara menggunakan sarana dan prasarana yang rendah disekolah merupakan sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran penjas. Oleh karenanya pembelajaran penjas belum bisa berjalan optimal sehingga perlunya kreativitas untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa dan siswi dalam menggunakan bola dan simpai di SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode yang digunakan adalah metode survey. Instrumen dalam pengambilan data penelitian ini menggunakan tes kreativitas siswa dalam menggunakan bola dan simpai dari Ibnu Dwi Prasetyo dengan validitas sebesar 0,80 dan reliabilitas sebesar 0,955. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi SMP Negeri 1 Kretek sebanyak 48 anak. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan persentase.

Hasil penelitian diperoleh tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 31,25 %, sedang 35,41 %, rendah 8,33%. Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, sedang 31,25% dan rendah 29,17%. Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan cone sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 37,5 %, sedang 22,92% dan rendah 27,8%.

Kata kunci : *tingkat kreativitas, siswi SMP, alat olahraga*

Abstract

The lack of using sport facilities and infrastructures of school has become one of problems in the learning process of physical education that makes the learning ineffective. Therefore creativity to use the sport facilities becomes importantly needed. The objective of the research was to know the level of creativity in using ball and hoop of students in SMP negeri 1 kretek Bantul DIY.

The study was a descriptive research with survey method. The instrument of the data collection was student creativity test in using ball and hoop of Ibnu Dwi Prasetyo with validity 0,80 and reliability 0,955. The subject of the research was 48 students of SMP 1 Kretek. The data analysis technique used descriptive-qualitative technique with percentage.

The result of the creativity level of the students in using ball was 31,25% (categorized as high), 35,41 (categorized as medium), 8,33% (categorized as low). The result of the creativity level of the students in using hoop was 33,33% (categorized as high), 31,25 (categorized as medium), 29,17% (categorized as low). The result of the creativity level of the students in using cone was 37,5% (categorized as high), 22,92 (categorized as medium), 27,8% (categorized as low).

Keyword: *Creativity level, student, sport facilities*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap orang dalam kehidupan, demikian pula dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian

integral atau penting dalam pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani hendaknya mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara

sistematik agar tercapai tujuan pendidikan jasmani.

Tersedianya sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Keberadaan sarana dan prasarana disekolah sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru dituntut untuk mengajarkan materi yang terdapat pada kurikulum yang berlaku. Namun, pada kenyataannya keterbatasan sarana dan prasarana penjas merupakan permasalahan tersendiri yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus pandai dalam memanfaatkan fasilitas sarana prasarana yang ada untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan jasmani itu sendiri. Maka, guru pendidikan jasmani harus mempunyai kreativitas dalam memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang ada tanpa harus mengurangi kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Kreativitas sangatlah penting dalam sebuah proses pembelajaran sebagai guna dalam mencapai tujuan pendidikan. Kreativitas merupakan sebuah jawaban atas permasalahan pada pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan. Kreativitas dapat memunculkan ide-ide atau karya baru dalam proses pembelajaran. Menurut Utami Munandar (1987: 47), “kreativitas adalah merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsure-unsur yang ada”.

Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kat lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.

Sarana dan prasarana mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran penjas. Definisi atau pengertian sarana dan prasarana dalam penjas menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) sebagai berikut : Sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Contoh : bola, raket, pemukul, tongkat, balok, selendang, gada, bed, shuttle cock, dan lain-lain. Prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah (bisa semi pemanen) tetapi berat atau sulit. Contoh: matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, trampolin, dan lain-lain. Prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Contoh: lapangan (sepak bola, bola basket, bolavoli, bolatangan, dan lain-lain).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Kretek, keberadaan sarana atau alat olahraga yang terdapat di gudang sangatlah terbatas. Alat olahraga yang terdapat di gudang tersebut meliputi berupa bola sepak, bola basket, bola voli, bola plastik, peluru, cakram, lembing, cones, simpai, bola kasti, stik pemukul, tali gelang karet, tongkat. Namun, tidak semua alat tersebut masuk kategori layak pakai untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Sehingga menarik perhatian penulis untuk memanfaatkan alat olahraga yang tersedia dan layak untuk digunakan sebagai objek penelitian penulis.

Dari hasil pengamatan penulis, bola dan simpai menjadi objek yang menarik untuk dijadikan penelitian oleh penulis, karena siswa masih kurang kreatif dalam memanfaatkan alat tersebut untuk dijadikan sarana olahraga. Padahal dengan alat tersebut siswa dapat membuat banyak gerakan dan dijadikan sebagai alat untuk melakukan permainan yang menarik. Sehingga penulis ingin meneliti siswa, untuk memancing kreativitas mereka dalam memanfaatkan alat olahraga tersebut untuk dijadikan penelitian.

Dari uraian di atas, penulis berkeinginan untuk meneliti seberapa besar tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa dalam menggunakan alat olahraga melalui bola dan simpai. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam berolahraga sesuai keberadaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi Dalam Menggunakan Bola dan Simpai Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul”

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode survey yaitu pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan pengukuran.

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dalam penelitian ini peneliti ingin menggambarkan situasi yang saat ini sedang

berlangsung, tanpa pengujian hipotesis. Menurut Sugiyono (2006:54) penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi suatu system pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 12 Maret 2016.

Pengambilan data dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul, yang beralamatkan di kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul sebanyak 48 anak.

Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharisimi Arikunto (2002: 126) yang dimaksud dengan instrumen adalah alat pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan/observasi kepada subjek yang melakukan tes kreativitas dengan menggunakan bola, cone ,dan simpai. “ langkah- langkah membuat tes ini diadopsi dari tes yang dibuat oleh Wisnu Dwi Saputra, 2011 dan Ibnu Dwi P. 2012, yaitu melalui prosedur tes kejenuhan untuk mencari lama tes(waktu dalam menit). Dalam melakukan tes tersebut subjek diberi waktu, dan testor menggunakan stopwatch, apabila subjek telah melakukan satu kali kegiatan maka dicatat

dengan menggunakan huruf tally. Kemudian apabila data telah terkumpul, maka dari hasil tersebut dibobot untuk dikonsultasikan dengan norma yang telah ada. Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas internal, karena data diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengesanan.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik persentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

1. Tingkat Kreativitas Menggunakan Bola

Tingkat kreativitas siswa dan siswi Sekolah Menengah Pertama 1 Kretek Kabupaten Bantul Dalam Menggunakan bola, secara keseluruhan di ukur dengan dari 48 anak, yang kemudian dianalisis sehingga didapat statistik penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 9; skor maksimum = 24; rerata = 17,29; median = 17,5; modus = 17 dan *standard deviasi* = 3,91.

No	Kategori	Frekuensi	persentase
1	Sangat Tinggi	1	2,08
2	Tinggi	15	31,25
3	Sedang	17	35,42
4	Rendah	11	22,92
5	Sangat Rendah	4	8,33
Jumlah		48	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar berada pada kategori sedang sebesar 35,41 %, diikuti kategori tinggi sebesar 31,25 %, pada kategori rendah sebesar 22,92 %, pada

kategori sangat rendah sebesar 8,33 % dan dalam sangat tinggi sebesar 2,08 %.

2. Tingkat Kreativitas Dalam Menggunakan Simpai

Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai secara keseluruhan di peroleh dari 48 anak yang kemudian dianalisis sehingga didapat statistik penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 8; skor maksimum = 22; rerata = 15,67; median = 16; modus = 21 dan *standard deviasi* = 3,86.

No	Kategori	Frekuensi	persentase
1	Sangat Tinggi	1	2,08
2	Tinggi	16	33,33
3	Sedang	15	31,25
4	Rendah	14	29,17
5	Sangat Rendah	2	4,17
Jumlah		48	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi SMP 1 Kretek Dalam Menggunakan Cone sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, diikuti kategori sedang sebesar 31,25 %, kategori Rendah sebesar 29,17 %, pada kategori sangat Rendah sebesar 4,16 % dan sangat tinggi sebesar 2,08 %.

Pembahasan

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, tinggi berupa gagasan maupun karya nyata, tinggi dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Seperti yang di ungkapkan Utami Munandar (2009: 12), kreativitas adalah

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 tinggi itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Untuk mengetahui tingkat kreatifitas gerakan seseorang dapat dilakukan dengan tes menggunakan beberapa alat, yang mana dalam penelitian ini menggunakan untuk mengukur kreativitas menggunakan alat bola cone dan simpai.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar berada pada kategori sedang dengan persentase 35,41 %, diikuti kategori tinggi sebesar 31,25 %. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola adalah sedang. Mengetahui tingkat kreatifitas anak dengan bola, peneliti mengamati sebagian besar anak melakukan kreatifitas gerak menggunakan kaki seperti di tendang dan di giring. Ada beberapa anak mampu mengkreasikan bola dengan baik, misalnya melakukan jugling, mengontrol bola dengan dada dan jugling dengan kepala. Akan tetapi tidak semua siswa mampu melakukan hal tersebut, khususnya siswa putri yang kesulitan dalam mengembangkan kreativitas menggunakan bola.

Berdasarkan hasil penelitian tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek Dalam Menggunakan simpai sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 33,33 %. Kreativitas yang ditunjukkan anak menggunakan simpai sangat beragam seperti memutar-mutarkan simpai dengan badan, dengan tangan, kaki, leher, selain itu melemparkannya pada sasaran dan melompatinya. Kreativitas menggunakan simpai ini lebih mudah dilakukan, sehingga anak banyak berkreasi dengan menggunakan simpai.

Berdasarkan hasil penelitian diatas diketahui tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek sangatlah beragam variasi gerak yang dilakukan baik menggunakan kaki, lengan, badan, kepala dan leher.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Tingkat kreativitas siswa dan siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan bola sebagian besar adalah sedang sebesar 35,41 %.
2. Tingkat Kreativitas Siswa dan Siswi SMP 1 Kretek dalam menggunakan simpai adalah tinggi sebesar 33,33 %

Saran

1. Masih terdapat beberapa siswa yang belum mempunyai tingkat kreatifitas yang tinggi, sehingga agar lebih meningkatkannya dengan cara memberikan pembajaran yang rutin.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan populasi yang lebih luas lagi, agar data tingkat kreativitas siswa dan siswi

SMP 1 Kretek Kabupaten Bantul dalam menggunakan bola, simpai dan cone dapat teridentifikasi lebih luas lagi.

Utami Munandar. SC. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kretefitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S Suryobroto. (2004), *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Fik-Universitas Negeri Yogyakarta
- Azwar, S. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Andi offset
- Burhan Nurgiyantoro,dkk. (2004). *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Conny R Semiawan. (2009). *Kreativitas Kebebakatan*, Jakarta: PT Indeks
- Dadang, Hidayat. (2010). *Peran Penilaian Research and Development dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Pendidikan dan Kejuruan*
- Nurhayati. (2011). *Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Memodifikasi Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Di SD Negeri Se-Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2010/2011*. Yogyakarta : FIK UNY
- Rusli Lutan. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori, dan Metode*. Jakarta : Depdikbud
- Sugiyono. (1998). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukintaka. (2004). *Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.
- Suryabrata, S. 1991. *Metodologi Penelitian*. Cetakan VI. Jakarta: CV. Rajawali