

**KREATIVITAS MEMAINKAN BOLA DAN SIMPAI SISWA
KELAS VIII SMP DIPONEGORO SEMBEGO MAGUWOHARJO
DEPOK SLEMAN 2015/2016**

***CREATIVITY IN BALL AND HOOP GAMES AMONG 8TH GRADE
STUDENTS OF DIPONEGORO SEMBEGO JUNIOR HIGH SCHOOL,
MAGUWOHARJO DEPOK SLEMAN 2015/2016***

Oleh: Hania, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta,
hania210694@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Pengambilan yang digunakan adalah teknik *random sampling*, yaitu mengambil sampel sebesar 25% setiap kelasnya, diambil dengan cara undian sampel keseluruhan berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas memainkan bola 3 siswa kategori sangat kreatif, 4 siswa kategori kreatif, 16 siswa kategori cukup kreatif, 9 siswa kategori kurang kreatif, dan 0 siswa kategori sangat kurang kreatif. Hasil rerata dapat diketahui tingkat kreativitas siswa pada gerakan memainkan bola termasuk dalam kategori cukup kreatif. Tingkat kreativitas siswa memainkan simpai 2 siswa kategori sangat kreatif, 9 siswa kategori kreatif, 10 siswa kategori cukup kreatif, 11 siswa kategori kurang kreatif, dan 0 siswa kategori sangat kurang kreatif. Hasil rerata dapat diketahui tingkat kreativitas siswa pada gerakan memainkan simpai termasuk dalam kategori cukup kreatif.

Kata Kunci : *Kreativitas, bola dan simpai.*

Abstract

This study aimed to determine creative ball and hoop games created by the 8th grade students of Diponegoro Junior High School. This study belonged to a descriptive-quantitative research and carried out the survey method for data gathering by using test. Random sampling was used as the technique by taking out 25% sample of every class. In total, the writer took out 32 students as sample. The result showed that 3 students were very creative at ball games, 4 students were creative, 16 students were fairly creative, 9 students were less creative, and nil students were indicated not creative. Hence, the mean result showed that the students were fairly creative at ball games. Additionally, the result showed that 2 students were very creative at hoop games, 9 students were creative, 10 students were fairly creative, 11 students were less creative, and nil students were not creative. The mean result, then, indicated that students were fairly creative at hoop games as well.

Keywords: *Creativity, ball and hoop.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah suatu proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral (Hari Amirullah Rachman, 2008: 81). Pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur anrta lain : guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode lingkungan yang mendukung, dan penilaian Agus S. Suryobroto (2004: 1). Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi lebih sukses harus didukung oleh unsur yang lain seperti di atas. Salah satu penunjang keberhasilan pendidikan jasmani yaitu sarana dan prasarana pendidikan jasmani, apabila ada yang sesuai dengan jumlah dan kebutuhan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih Sekolah SMP Diponegoro sebagai tempat pengambilan sampel atau subjek penelitian. SMP Diponegoro merupakan

salah satu Sekolah Menengah Pertama di Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. SMP Diponegoro adalah sekolah yayasan yang memiliki fasilitas asrama (pondok pesantren) bagi siswanya. Terdapat 4 kelas pada setiap angkatan yaitu kelas A, B, C dan D. Untuk penelitian ini, peneliti memilih kelas VIII sebagai subjek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui alat-alat yang sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sekaligus wawancara pada guru yang bersangkutan untuk mengetahui alat-alat yang sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan observasi yang dilakukan, didapatkan alat tes berdasarkan tingkat penggunaannya, secara urut meliputi : 1. Bola besar 2. Simpai 3. *Cones* 4. Tongkat 5. Bola kecil. Dari urutan tersebut peneliti mengambil dua alat olahraga sebagai alat tes, yaitu bola besar dan simpai. Sebagian besar dalam penggunaan alat tersebut hanya bersifat monoton, sehingga siswa kurang bisa terpacu dalam mengeluarkan segala kreativitasnya dalam berolahraga dengan memanfaatkan alat tersebut. Dalam penelitian ini, subjek yang akan diteliti adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui seberapa besar tingkat

kreativitas siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama agar kelak bisa meningkatkan kreativitas dalam olahraga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. Dalam memainkan alat-alat olahraga diantaranya adalah bola dan simpai, artinya dalam penelitian ini peneliti hanya ingin menggambarkan seberapa besar tingkat kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan tes.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2016 Tahun ajaran 2015/2016 di Sekolah Menengah Pertama Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

Pengambilan data di SMP Diponegoro dilaksanakan selama 3 hari, yaitu hari Senin, hari Selasa dan hari Kamis tanggal 18, 19 dan 21 Januari 2016, dilaksanakan pukul 07.50 sampai dengan pukul 09.10 untuk hari Senin, dan pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.35 untuk hari Selasa, dan pukul 07.00 sampai dengan 09.10 untuk hari Kamis.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman Tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek 125 siswa. Pengambilan sampel yaitu dengan mengambil 8 siswa setiap kelasnya atau sekitar 25% dari jumlah siswa setiap kelasnya, diambil dengan cara undian sehingga jumlah subjek keseluruhan berjumlah 32 siswa.

Prosedur

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan pengambilan sampel menggunakan *random sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan mengambil sampel sebesar 25% setiap kelasnya, diambil dengan cara undian (Cholid Nabuko, 2013: 111). Metode yang

digunakan adalah survei dengan memberikan tes menggunakan bola dan simpai.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Ali Maksum (2012: 111) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman dalam memainkan alat-alat olahraga diantaranya adalah bola dan simpai.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh hasil yang valid. Analisis data dapat dilakukan dua jenis yaitu analisis statistik dan analisis non statistik.

Dalam penelitian ini data yang terkumpul diolah dengan menggunakan analisis statistik, hal ini sesuai dengan pendapat Sutrisno Hadi (2002: 251), yang menyatakan “cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk pengumpulan data

dengan menganalisa data penyelidikan yang berjudul angka-angka adalah dengan teknik statistik”. Kemudian hasil penelitian diungkapkan dalam lima kategori, yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, dan sangat kurang kreatif.

Menurut Anas Sudijono (2009: 453) pengkategorian berdasarkan urutan kedudukan atas lima kategori yaitu dengan rumus pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Pengkategorian kreativitas siswa dalam memainkan bola dan simpai.

No.	Rentangan Norma	Kategori
1.	$>\bar{X} + 1,5 SD$	Sangat Kreatif
2.	$\bar{X} + 0,5 SD \leq X < \bar{X} + 1,5 SD$	Kreatif
3.	$\bar{X} - 0,5 SD \leq X < \bar{X} + 0,5 SD$	Cukup Kreatif
4.	$\bar{X} - 1,5 SD \leq X < \bar{X} - 0,5 SD$	Kurang Kreatif
5.	$< \bar{X} - 1,5 SD$	Sangat Kurang Kreatif

Keterangan:

\bar{X} = Rerata
SD = Standar Deviasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tes Kreativitas Memainkan Bola

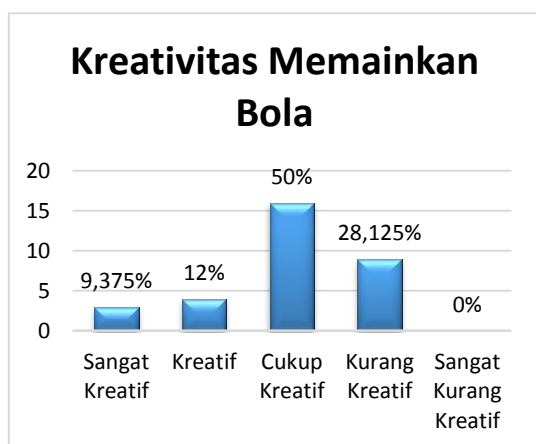
Data hasil penelitian kreativitas siswa dalam memainkan bola diolah dan menghasilkan nilai maksimum sebesar 31, dan nilai minimum sebesar 9. Diperoleh rerata (\bar{X}) sebesar 16,6875 dan standar

deviasi (SD) sebesar 5,158379. Setelah diketahui rerata dan standar deviasi, data di analisis dan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi norma menurut Anas Sudijono (2009: 453) dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1	$\geq 24,43$	Sangat Kreatif	3
2	19,27– 24,43	Kreatif	4
3	14,11 – 19,27	Cukup Kreatif	16
4	8,95 – 14,11	Kurang Kreatif	9
5	$\leq 8,95$	Sangat Kurang Kreatif	0
Jumlah			32

Apabila digambarkan dalam diagram batang, berikut gambar distribusi frekuensi Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman yang diperoleh:



Gambar1. Diagram Batang Pengkategorian Kreativitas Memainkan Bola siswa kelas VIII SMP Diponegoro

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 3 siswa (9,38%) masuk kategori sangat kreatif, sebanyak 4 siswa (12%) masuk kategori kreatif, sebanyak 16 siswa (50%) masuk kategori cukup kreatif, sebanyak 9 siswa (28,12%) masuk kategori kurang kreatif, dan 0 siswa (0%) masuk kategori sangat kurang kreatif. Dari hasil rerata maka dapat di simpulkan tingkat kreativitas siswa pada gerakan memainkan bola kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk kedalam kategori kreativitas cukup kreatif.

Tes Kreativitas Memainkan Simpai

Data hasil penelitian kreativitas siswa dalam memainkan simpai diolah dan menghasilkan nilai maksimum sebesar 16, dan nilai minimum sebesar 5. Diperoleh rerata (\bar{X}) sebesar 9,28125 dan standar deviasi (SD) sebesar 2,887508. Setelah diketahui rerata dan standar deviasi, data di analisis dan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi norma menurut Anas Sudijono (2009: 453) dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Distribusi tes Kreativitas Memainkan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1	$\geq 13,61$	Sangat Kreatif	2
2	10,73 – 13,61	Kreatif	9
3	7,84 – 10,73	Cukup Kreatif	10
4	4,95 – 7,84	Kurang Kreatif	11
5	$\leq 4,95$	Sangat Kurang Kreatif	0
Jumlah			32

Apabila digambarkan dalam diagram batang, berikut gambar distribusi frekuensi pada Kreativitas Memainkan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman yang diperoleh:



Gambar 2. Diagram batang Kreativitas Memainkan Simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman.

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 2 siswa (6,25%) masuk kategori sangat kreatif, sebanyak 9 siswa (28,12%) masuk kategori kreatif, sebanyak 10 siswa

(31,25%) masuk kategori cukup kreatif, sebanyak 11 siswa (34,38%) masuk kategori kurang kreatif, dan 0 siswa (0%) masuk kategori sangat kurang kreatif. Dari hasil rerata siswa maka dapat disimpulkan tingkat kreativitas siswa pada Gerakan Memainkan Simpai kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk kedalam kategori kreativitas cukup kreatif.

Pembahasan

Tingkat kreativitas memainkan bola dan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman memang dipengaruhi dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar siswa itu sendiri. Faktor dari dalam yaitu berupa kemampuan dasar yang berupa kecerdasan dalam berfikir dan lain sebagainya. Kemudian faktor dari luar yaitu faktor lingkungan, yang termasuk didalamnya yaitu faktor lingkungan keluarga, sekolah, lingkungan bermain, sampai dengan lingkungan kesehatan. Semua faktor di atas sangat mempengaruhi perkembangan tingkat kreativitas siswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego

Maguwoharjo Depok Sleman Tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari, pengambilan data di SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman. Dilaksanakan selama 3 hari, yaitu hari Senin, hari Selasa, dan hari Kamis tanggal 18, 19 dan 21 dilaksanakan pukul 07.50 sampai dengan 09.10 untuk hari Senin, pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.35 untuk hari Selasa, dan pukul 07.00 sampai dengan 09.10 untuk hari Kamis. Subjek yang diteliti sebanyak 32 siswa. Data kreativitas memainkan bola diolah dan menghasilkan rerata (\bar{X}) sebesar 16,6875, dan standar deviasi (SD) sebesar 5,158379 yang kemudian rerata dan standar deviasi tersebut dimasukkan ke dalam pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 3 siswa (9,38%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa (12%), kategori cukup kreatif sebanyak 16 siswa (50%), kategori kurang kreatif sebanyak 9 siswa (28,12%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa kelas VIII SMP

Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman tahun ajaran 2015/2016 dalam memainkan bola lebih didominasi oleh siswa dengan kategori kreativitas cukup kreatif.

Data hasil penelitian kreativitas siswa dalam memainkan simpai diolah dan menghasilkan rerata (\bar{X}) 9,28125, dan standar deviasi (SD) sebesar 2,887508, yang kemudian hasil tersebut dimasukkan ke dalam tabel pengkategorian kreativitas berdasarkan rentangan norma menurut Anas Sudijono (2009: 453), dan hasilnya yaitu siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 2 siswa (6,25%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 9 siswa (28,125%), kategori cukup kreatif sebanyak 10 siswa (31,25%), kategori kurang kreatif sebanyak 11 siswa (34,38%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa kreativitas dalam memainkan simpai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas memainkan bola dan sampai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk dalam kategori cukup kreatif. Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data penelitian diketahui bahwa:

Kreativitas siswa pada gerakan memainkan bola memperoleh hasil kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 3 siswa (9,38%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa (12%), kategori cukup kreatif sebanyak 16 siswa (50%), kategori kurang kreatif sebanyak 9 siswa (28,12%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman tahun ajaran 2015/2016 dalam memainkan bola lebih didominasi oleh siswa dengan kategori kreativitas cukup kreatif.

Kreativitas siswa pada gerakan memainkan sampai memperoleh hasil kategori kreativitas sangat kreatif memiliki frekuensi sebanyak 2 siswa

(6,25%), kemudian kategori kreatif memiliki frekuensi sebanyak 9 siswa (28,12%), kategori cukup kreatif sebanyak 10 siswa (31,25%), kategori kurang kreatif sebanyak 11 siswa (34,38%), dan sisanya merupakan kategori sangat kurang kreatif 0 siswa (0%). Dari deskripsi hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa kreativitas dalam memainkan sampai siswa kelas VIII SMP Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman termasuk ke dalam kategori kreativitas cukup kreatif.

Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan:

1. Pada saat pengambilan data atau tes harus dilakukan bersamaan sehingga siswa yang melakukan tes tidak ada yang dirugikan.
2. Bagi penelitian selanjutnya, sebelum penelitian hendaknya melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu agar hasil yang didapat lebih baik lagi
3. Agar dapat digunakan penelitian selanjutnya, maka subjek penelitian dengan lingkup yang lebih luas

seperti penambahan alat-alat olahraga yang diteliti dan jumlah sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Agus S. Suryobroto. (2004). *Diktat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.

Ali Maksum. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
Anas Sudijono (2009). *Pengantar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.

Hari Amirullah Rachman. (2008). Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol (4) : Hlm. 81-84.

Cholid Narbuko, Abu Ahmadi. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: BumiAksara.

Sutrisno Hadi. (2002). *Analisis Butir Untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.