



**TINGKAT KREATIVITAS GURU PENJASORKES DALAM  
MENCAPAI TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI  
PERMAINAN DAN OLAHRAGA PADA GURU-GURU SMP  
NEGERI DI KABUPATEN PATI TAHUN 2015**

**SKRIPSI**

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

**Muhamad Muhsin  
6101411142**



**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

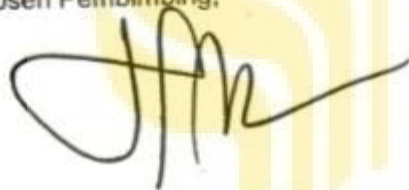
Hari :

Tanggal :

Semarang.

Menyetujui,

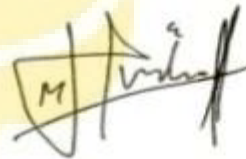
Dosen Pembimbing,



Dra. Heny Setyawati, M.Si.

NIP. 19670610 199203 2 001

Mahasiswa,



Muhamad Muhsin

NIM. 6101411142

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR,



Ugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

21/3 2016

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Muhamad Muhsin NIM 6101411142 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul "Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Materi Permainan Dan Olahraga Pada Guru-Guru SMP Negeri Di Kabupaten Pati Tahun 2015" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, tanggal 13 Mei 2016.

### Panitia Ujian

  
Ketua  
Prof. Dr. Lantoyo Rahayu, M.Pd  
NIP. 196103201984032001

  
Sekretaris  
PANITIA UJIAN SKRIPSI  
JURUSAN PJKR - FK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Ipang Setiawan, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198101292003121001

### Dewan Penguji

1. Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd (Ketua)

NIP. 196510201991031002

2. Drs. Bambang Priyono, M.Pd (Anggota)

NIP. 196004221986011001

3. Dr. Heny Setyawati, M.Si (Anggota)

NIP. 196706101992032001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhamad Muhsin

NIM : 6101411142

Jurusan / Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : "Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Materi Permainan Dan Olahraga Pada Guru-Guru SMP Negeri Di Kabupaten Pati Tahun 2015".

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

**UNNES**  
Semarang,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Yang menyatakan,



UNNES  
SEMARANG  
6101411142  
MUMUHSAH

Muhamad Muhsin

NIM. 6101411142

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil. Kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik." (Evelyn Underhill)



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orangtuaku dan adikku yang selalu memberikan dukungan dan doa.
2. Atina Fahu Maliana
3. Teman-teman PJKR angkatan 2011

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Materi Permainan Dan Olahraga Pada Guru-Guru SMP Negeri Di Kabupaten Pati Tahun 2015”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan penelitian serta penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari semua pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di UNNES Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang atas ijinnya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang, atas ijinnya untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
4. Pembimbing, atas arahan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah membimbing selama ini.
6. Staf Karyawan Tata Usaha FIK UNNES yang telah memberikan layanan serta informasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

7. Kepala dan Guru Penjasorkes SMP Negeri se Kabupaten Pati yang telah membantu dan memberikan ijin penelitian.
8. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang banyak membantu dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari atas segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, baik didasarkan pada keterbatasan pengetahuan dan pengalaman maupun waktu yang dimiliki. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Semarang,

Penulis  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

Muhsin, M. 2016. Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Materi Permainan Dan Olahraga Pada Guru-Guru SMP Negeri di Kabupaten Pati Tahun 2015.

Kata kunci : Guru Penjasorkes; Kreativitas; Materi Permainan Dan Olahraga

Berdasarkan fenomena melalui observasi di beberapa sekolah, menunjukkan ada beberapa hal yang masih menjadi kendala dalam kreativitas guru penjas dalam memberikan materi permainan dan olahraga. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah tingkat kreativitas guru-guru penjasorkes dalam mencapai tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga pada SMP Negeri di Kabupaten Pati. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas guru penjasorkes dalam mencapai tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga di SMP Negeri Kabupaten Pati Tahun 2015.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan survei. Populasi yang digunakan adalah seluruh SMP Negeri di Kabupaten Pati dengan jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 31 responden. Analisis data dalam penelitian ini yaitu deskriptif prosentase (DP). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, dan observasi.

Tingkat kreativitas guru penjasorkes dalam mencapai tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga pada guru-guru SMP negeri di Kabupaten Pati tahun 2015 sebanyak 90.32%. Tingkat kreativitas guru penjasorkes dalam mencapai tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Simpulan dari penelitian ini adalah semua responden memberikan penilaian yang tinggi pada tingkat kreativitas materi permainan dan olahraga. Saran dalam penelitian ini yaitu sebaiknya guru penjasorkes dapat menyempurnakan metode paikem sebagai penunjang kreativitas guru dalam pembelajaran.





## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Kreativitas .....	7
2.1.1.1 Pengertian Kreativitas .....	7
2.1.1.2 Ciri-ciri Kreativitas .....	9
2.1.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas .....	9
2.1.2 Guru Penjasorkes .....	13
2.1.3 Tujuan Pembelajaran .....	16
2.1.3.1 Pentingnya Tujuan Pembelajaran .....	18
2.1.4 Tujuan Pembelajaran Materi Permainan dan Olahraga .....	22
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	24
3.2 Variabel Penelitian .....	25
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	25
3.3.1 Populasi Penelitian .....	25
3.3.2 Sampel Penelitian .....	26
3.4 Instrumen Penelitian .....	26
3.5 Validitas Instrumen .....	28
3.6 Reliabilitas Instrumen .....	29
3.7 Teknik Analisis Data .....	30
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	31
4.1.1 Deskripsi Data .....	31
4.1.1.1 Membuka dan Menutup Pembelajaran .....	33
4.1.1.2 Materi .....	35
4.1.1.3 Variasi Pembelajaran .....	36
4.1.1.4 Mengelola Kelas .....	38

4.1.1.5 Bertanya dan Menjawab .....	39
4.1.2 Hasil Wawancara .....	40
4.1.3 Hasil Observasi .....	42
4.2 Pembahasan .....	43
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	49
5.2 Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN .....	51



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Populasi SMP dan MTs di Kabupaten Pati .....	26
2. Hasil Perhitungan Deskriptif Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes .....	32
3. Hasil Perhitungan Deskriptif Tingkat Kreativitas Membuka dan Menutup Pelajaran .....	34
4. Hasil Perhitungan Deskriptif Tingkat Kreativitas Materi .....	35
5. Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Tingkat Kreativitas Variasi Pembelajaran .....	37
6. Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Tingkat Kreativitas Mengelola Kelas .....	38
7. Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Tingkat Kreativitas Bertanya dan Menjawab .....	39



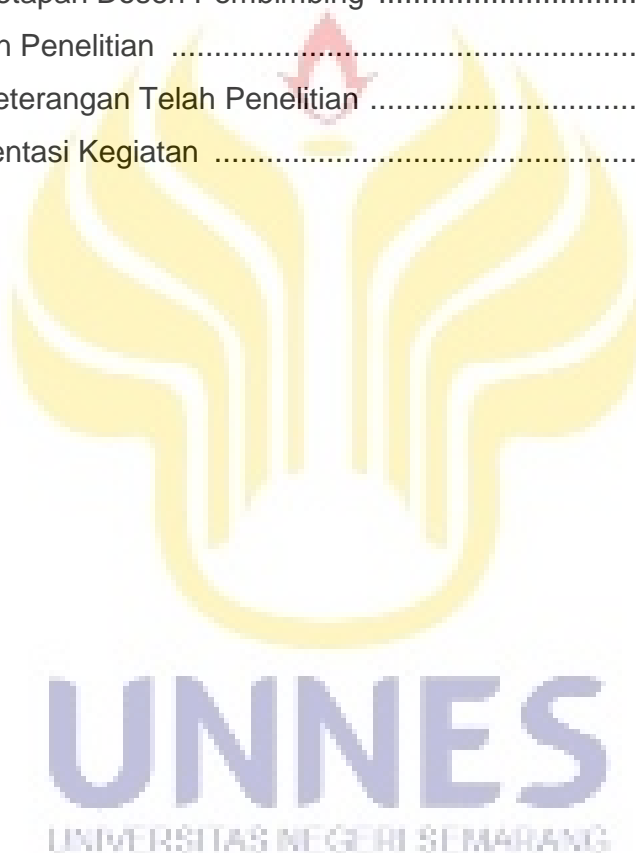
## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Guru Penjasorkes .....	33
2. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Membukan dan Menutup Pelajaran .....	34
3. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Materi .....	36
4. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Variasi Pembelajaran ....	37
5. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Mengelola Kelas .....	39
6. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Bertanya dan Menjawab .....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen .....	51
2. Kuesioner .....	52
3. Hasil Uji Validitas .....	55
4. Tabulasi Data Hasil Penelitian .....	56
5. SK Penetapan Dosen Pembimbing .....	58
6. Surat Ijin Penelitian .....	59
7. Surat Keterangan Telah Penelitian .....	89
8. Dokumentasi Kegiatan .....	90



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat besar artinya bagi pembangunan generasi penerus bangsa. Dengan demikian pendidikan sangat memegang peranan yang sangat penting bagi nasib kehidupan bangsa, karena berkaitan langsung dengan pembangunan kualitas sumber daya manusia. Berbicara mengenai kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peranan yang teramat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia, sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan bukan saja membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama merupakan awal dari jenjang pendidikan tingkat menengah, oleh karena itu pada pembelajarannya diperlukan tenaga pengajar atau guru yang professional. Di Sekolah Menengah Pertama guru penjasorkes mempunyai tanggung jawab yang tinggi terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru penjasorkes tersebut harus mampu membimbing dan mengembangkan kemampuan gerak, menanamkan nilai dan sikap. Selain itu, guru penjasorkes

harus dapat memacu dan mengarahkan siswa dalam memasuki masa-masa pertumbuhan.

Pembelajaran materi permainan dan olahraga dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran penjasorkes, tetapi untuk lebih sukses dalam mencapai tujuan pembelajaran harus didukung oleh unsur-unsur yang lain sebagaimana tersebut. Salah satu penunjang keberhasilan penjasorkes yaitu sarana dan prasarana, apabila ada yang sesuai dengan jumlah dan kebutuhan siswa. Tersedianya sarana dan prasarana sangat mempengaruhi keberhasilan tujuan proses pembelajaran materi dan olahraga penjasorkes. Pada umumnya pembelajaran penjasorkes di sekolah mengalami hambatan terutama kurangnya sarana dan prasarana. Tapi setelah penulis melakukan pengamatan langsung ke beberapa sekolah, sebagian besar sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Tetapi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) bidang studi penjasorkes, masih banyak guru yang belum memberdayakan seluruh potensinya dalam mengelola pembelajaran, baik dalam menguasai materi maupun dalam menggunakan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan omongan saja atau berbicara, sementara itu materi-materi dalam penjasorkes dilakukan tidak hanya di dalam kelas yang dalam arti teori melainkan juga praktek dilapangan. Dalam praktek di lapangan sering kali didapati pembelajaran penjasorkes yang kurang efektif dan efisien. Dalam pengajaran materi, kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu, hal ini sering terjadi

karena tidak tersedianya alat bantu tersebut dan kurangnya kreativitas para guru. Padahal jika dikaji lebih mendalam, dengan menggunakan alat bantu informasi atau pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dicerna oleh siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Berdasarkan hasil pengamatan langsung yang dilakukan oleh penulis terhadap guru penjasorkes ke beberapa SMP Negeri di Kabupaten Pati, menunjukkan bahwa didalam proses pembelajaran materi dan olahraga, guru penjasorkes cenderung hanya sebatas mengajar saja. Hanya melakukan rutinitas setiap harinya untuk memenuhi tugas atau kewajiban sebagai seorang guru.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, guru penjasorkes harus memiliki strategi dan kreativitas dalam proses pembelajaran materi permainan dan olahraga sehingga semua siswa dapat secara aktif dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Apabila pembelajaran dapat berjalan lancar, maka tujuan dari pembelajaran materi permainan dan olahraga dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan gagasan atau ide dan perilaku pembelajaran guru yang kreatif menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang memadai.

Tidak terkecuali dengan kedudukan guru sebagai pihak yang berada paling depan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, amat membutuhkan adanya pengembangan kreativitas tersebut. Gagasan atau ide dan perilaku kreatif dari seorang guru dalam menjalankan tugas atau fungsi mengajarnya kerap kali menjadi unsur penentu dalam mencapai hasil belajar siswa yang memuaskan.



Guru yang kreatif akan membawa pada suasana belajar yang bergairah dan menyenangkan anak didiknya, sebaliknya apabila proses pembelajaran itu bersifat pasif, monoton, kurang kreatif, dan lain sejenisnya akan mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, menjenuhkan dan kurang membangkitkan gairah belajar siswa. Akibatnya pembelajaran tidak mengalami peningkatan berarti dan guru terjebak kedalam pelaksanaan tugas rutin dengan hasil yang kurang memuaskan.

Penulis ingin membahas tentang tingkat kreativitas pembelajaran guru penjasorkes dengan meninjau dan memadukan dari sisi guru dan siswa. Dari sisi guru terkait dengan arti atau makna mengajar yang berasal dari guru itu sendiri, sedangkan dari sisi siswa terkait dengan arti atau makna belajar siswa itu sendiri. Atas dasar itu penulis ingin mengemukakan pemikiran dan tertarik untuk mengkaji mengenai **“TINGKAT KREATIVITAS GURU PENJASORKES DALAM MENCAPAI TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI PERMAINAN DAN OLAHRAGA PADA GURU-GURU SMP NEGERI DI KABUPATEN PATI TAHUN 2015”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat dikaji, antara lain:

1. Kreativitas sangat diperlukan guru penjasorkes.
2. Belum diketahuinya tingkat kreativitas dalam mencapai tujuan pembelajaran materi penjasorkes.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan penulis, agar dalam penelitian tidak terjadi penyimpangan yang akhirnya akan mengakibatkan perluasan makna sehingga tujuan dari penelitian ini tidak tercapai, maka perlu adanya pembatasan masalah yang jelas. Untuk itu penulis membatasi masalah ini sebagai berikut:

1. Masalah yang penulis teliti adalah tentang tingkat kreativitas guru penjasorkes dalam mencapai tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga.
2. Subjek penelitian adalah guru-guru penjasorkes SMP Negeri di Kabupaten Pati.
3. Lokasi penelitian adalah beberapa SMP Negeri di Kabupaten Pati.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah tingkat kreativitas guru-guru penjasorkes dalam mencapai tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga pada SMP Negeri di Kabupaten Pati?”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas guru-guru penjasorkes dalam mencapai pembelajaran materi permainan dan olahraga pada SMP Negeri di Kabupaten Pati.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa:

1. Bagi seorang guru, penelitian ini bermanfaat untuk menambah keilmuan dalam hal proses mencapai tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan sebagai bahan informasi dan evaluasi bagi guru-guru penjasorkes.
2. Bagi seorang siswa, penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan pembelajaran materi permainan dan olahraga sesuai dengan tujuan yang semestinya harus didapatkannya, tidak hanya sebatas belajar dan bermain saja.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Kreativitas**

###### **2.1.1.1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas guru dalam proses pembelajaran sangat penting karena menentukan daya tangkap siswa sehingga berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran disekolah. Walaupun ada pengakuan ilmiah terhadap pentingnya kreativitas, namun hingga kini hanya sedikit sekali penelitian yang telah dilakukan. Hal itu disebabkan adanya kesulitan metodologi dan karena adanya keyakinan bahwa kreativitas adalah suatu faktor bawaan individual sehingga hanya sedikit yang dapat dilakukan untuk mengendalikannya. Beberapa pengertian kreativitas menurut para ahli, diantaranya sebagai berikut.

Menurut Moreno (2010:1) yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai.

Menurut Cece Wijaya (2010:2) kreativitas adalah sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali

maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada.

Menurut Utami Munandar (1995 : 25) kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. (2009:12) kreativitas adalah hasil interaksi dua 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. Beberapa uraian diatas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dalam hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Imam Musbikin (2006 : 6) kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu di jawab.

Menurut Conny R..Semiawan (2009:4) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.

### 2.1.1.2. Ciri-ciri Kreativitas

Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
3. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4. Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

### 2.1.1.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009), faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

1. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik) Menurut Roger (dalam Munandar, 2009) setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan

dari dalam dirinya untuk berkreaitivitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 2009). Hal ini juga didukung oleh pendapat (Munandar (2009) yang menyatakan individu harus memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan sesuatu atas keinginan dari dirinya sendiri, selain didukung oleh perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan.

Menurut Rogers (dalam Zulkarnain, 2002) kondisi internal (*internal press*) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya: 1) Keterbukaan terhadap pengalaman keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi dan hipotesis. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan. 2) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*) Pada dasarnya penilaian terhadap produk ciptaan seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain. 3) Kemampuan untuk bereksperimen atau “bermain” dengan konsep-konsep merupakan kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik) Munandar (2009) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.

Rogers (dalam Munandar, 2009) menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreativitas ditandai dengan adanya: 1) Keamanan psikologis keamanan psikologis dapat terbentuk melalui tiga proses yang saling berhubungan, yaitu: a) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya b) Mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam c) Memberikan pengertian secara empatik, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya. 2) Kebebasan psikologis lingkungan yang bebas secara psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Munandar (dalam Zulkarnain, 2002) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat berupa kemampuan berpikir dan sifat



kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu. Faktor kemampuan berpikir terdiri dari kecerdasan dan pemerayaan bahan berpikir berupa pengalaman dan keterampilan. Faktor kepribadian terdiri dari ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan sifat asertif (Kuwato, dalam Zulkarnain, 2002).

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya yang dapat menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu, yang menurut Hurlock (1993) yaitu:

1. Jenis kelamin Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebaya untuk lebih mengambil resiko dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.
2. Status sosial ekonomi anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari sosial ekonomi kelompok yang lebih rendah. Lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.
3. Urutan kelahiran anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakangan dan anak tunggal mungkin memiliki kreativitas yang tinggi dari pada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan diri

dengan harapan orangtua, tekanan ini lebih mendorong anak untuk menjadi anak yang penurut daripada pencipta.

4. Ukuran keluarga Anak dari keluarga kecil bilamana kondisi lain sama cenderung lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak yang otoriter dan kondisi sosioekonomi kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.
5. Lingkungan kota vs lingkungan pedesaan Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak lingkungan pedesaan.
6. Inteligensi Setiap anak yang lebih pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

### **2.1.2. Guru Penjasorkes**

Hakikat Guru Pendidikan Jasmani adalah seorang guru yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian-keahlian khusus dalam usaha pendidikan yaitu dengan memberikan pelajaran pendidikan jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani haruslah memiliki profesionalisme dalam memberikan pendidikan dan diharapkan mampu memahami dan memiliki kemampuan-kemampuan dasar setiap materi yang diajarkan di sekolah.

Menurut Sukintaka (2004 : 21) pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktifitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju manusia seutuhnya. Rijsdorp dalam Sukintaka (2004 : 31) mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan

perguruan pedagogik dalam bidang gerak dan pengetahuan tubuh manusia mencapai kedewasaannya.

Guru adalah orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya, profesi mengajar (Depdikbud, 1999 : 288), guru sebagai figur di sekolah harus memiliki kemampuan atau kompetensi mengajar sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Menurut UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 27 ayat 23 menyebutkan bahwa guru adalah tenaga pendidik dasar dan menengah. Tugas yang diemban oleh seorang guru bukanlah hal yang ringan, karena sebagian masa depan generasi muda terletak di tangan seseorang yang dinamakan guru. Bagaimana cara guru mengajar saat ini akan menentukan kualitas suatu generasi di masa yang akan datang.

Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 28) 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

Menurut Rusli Lutan (2001: 28-29), seorang guru pendidikan jasmani harus mempunyai karakteristik untuk dikatakan mampu mengajar pendidikan jasmani 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 dan 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 mengkoreksi 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 mencapai tujuan pendidikan jasmani
8. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dalam dunia olahraga
9. Memiliki keterampilan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga.

Sukintaka (2001 : 42) menyatakan bahwa syarat sebagai guru pendidikan jasmani sebagai berikut :

1. Memahami pengetahuan penjas dan kesehatan sekolah sebagai bidang studi.
2. Memahami karakteristik anak didik.
3. Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk aktif dan berkreasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan mampu menumbuhkan kembangkan 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, dan 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.

Dengan demikian dapat disimpulkan guru pendidikan jasmani adalah seseorang yang memiliki profesi atau keahlian khusus untuk mengajar pendidikan jasmani. Untuk itu guru pendidikan jasmani yang profesional harus memiliki kemampuan-kemampuan dasar mengajar materi-materi pendidikan jasmani sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

### **2.1.3. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan titik awal yang sangat penting dalam pembelajaran, sehingga baik arti maupun jenisnya perlu dipahami oleh setiap pendidik maupun calon pendidik. Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu dirumuskan pendidik dalam pembelajaran, karena merupakan sasaran dari proses pembelajaran. Itulah sebabnya mengapa tujuan pembelajaran sering juga dinamakan sasaran belajar. Hal ini dapat dilihat dari

kegiatan menyusun rencana pembelajaran yang merupakan salah satu tugas penting guru dalam memproses pembelajaran peserta didik.

Dalam perspektif kebijakan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa salah satu komponen dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu adanya tujuan pembelajaran yang di dalamnya menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar. Apa Tujuan Pembelajaran itu? Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh B.F. Skinner (aliran psikologi behaviorisme) pada tahun 1950. Kemudian diikuti oleh Robert Mager pada tahun 1962 yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *Preparing Instruction Objective*. Sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir di seluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia.

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Meski para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama bahwa

1. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Yang menarik untuk digaris bawahi yaitu dari pemikiran Kemp dan David E. Kapel bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (written plan).

#### **2.1.3.1. Pentingnya Tujuan Pembelajaran**

Komponen tujuan memiliki fungsi yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Kalau kita ibaratkan, tujuan adalah komponen jantungnya dalam sistem tubuh manusia. Adakah manusia yang hidup tanpa jantung? Tidak bukan? Nah, dengan demikian dapat kita katakan akan terjadi proses pembelajaran manakala terdapat tujuan yang harus dicapai. Dengan demikian, sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Tujuan merupakan pengikat segala aktivitas pendidik dan peserta didik. Ada pendidik yang menganggap mengajar hanya merupakan proses menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Bagi mereka tujuan

mengajar tiada lain adalah menyampaikan materi pelajaran itu, tidak peduli apakah materi itu dikuasai atau tidak oleh peserta didik, yang penting materi itu telah tersampaikan. Oleh karena itu banyak pendidik yang merasa bersalah manakala ada bagian materi pelajaran yang belum diceramahkan karena jam pelajaran terbatas, seakan-akan seluruh materi itu harus disampaikan. Pendapat tersebut tentu saja tidak tepat, sebab mengajar bukan hanya sekedar ceramah yang diukur oleh seberapa banyak materi itu telah disampaikan kepada peserta didik, melainkan mengajar adalah proses untuk mencapai tujuan.

Dengan demikian, kriteria keberhasilannya diukur oleh bagaimana aktivitas peserta didik untuk mempelajari bahan pelajaran serta berapa banyak materi yang telah dikuasainya itu mampu mempengaruhi pola pikir peserta didik. Sebelumnya tujuan pembelajaran diartikan sebagai suatu upaya pendidik dalam hubungan dengan tugas-tugasnya membina peserta didik.

Namun dewasa ini menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (1996:69) tujuan pembelajaran lebih diartikan sebagai perilaku hasil belajar yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah mereka menempuh proses pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa pada waktu yang lalu tujuan pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh pendidik, sedangkan dewasa ini tujuan pembelajaran lebih diartikan sebagai suatu produk atau hasil yang dicapai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran pada waktu yang lalu berpusat pada pendidik. Sedangkan tujuan pembelajaran pada dewasa ini selalu berpusat pada peserta didik.

Dengan berpusatnya tujuan pembelajaran kepada peserta didik, keberhasilan pembelajaran lebih banyak dinilai dari seberapa jauh perubahan-perubahan perilaku yang diinginkan telah terjadi pada diri peserta didik. Tentu saja



tugas seorang pendidik tidak berakhir jika para peserta didiknya telah memiliki perilaku yang diharapkan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah ditempuh. Tujuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dirasakan dapat memberikan petunjuk yang terarah bagi perkembangan alat evaluasi belajar, memilih materi dan kegiatan pembelajaran, penetapan media dan alat pembelajaran.

Tujuan pembelajaran berisi penguasaan kompetensi yang operasional yang ditargetkan/dicapai dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari Kompetensi Dasar (KD). Apabila rumusan Kompetensi Dasar sudah operasional, rumusan tersebutlah yang dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat terdiri dari sebuah tujuan atau beberapa tujuan yang menggambarkan hasil akhir yang akan dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang direncanakan dalam RPP.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran, penjelasan sebagai berikut :

1. Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala peserta didik dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan merupakan indikator keberhasilan pendidik merancang dan memproses pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan dalam kegiatan belajar peserta didik. Tujuan yang jelas dan tepat dapat membimbing peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajar. Sehubungan dengan itu, pendidik juga dapat merencanakan dan

mempersiapkan tindakan apa saja yang dilakukan untuk membantu peserta didik belajar.

3. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya dengan tujuan yang jelas dapat membantu pendidik dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar peserta didik.
4. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya, melalui penetapan tujuan, pendidik dapat mengontrol sampai mana peserta didik telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku. Lebih jauh dengan tujuan dapat ditentukan daya serap peserta didik dan kualitas suatu sekolah. Atas dasar hal tersebut, maka pendidik perlu memahami dan terampil merumuskan tujuan khususnya dalam merancang sebuah program pembelajaran.

Bagaimana Merumuskan Tujuan Pembelajaran? W. James Popham dan Eva L. Baker (2005) menegaskan bahwa seorang guru profesional harus merumuskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh siswa tersebut sesudah mengikuti pelajaran. Hamzah B. Uno (2008) menekankan pentingnya penguasaan guru tentang tata bahasa, karena dari rumusan tujuan pembelajaran itulah dapat tergambarkan konsep dan proses berfikir guru yang bersangkutan dalam menuangkan idenya tentang pembelajaran. Kemudian mengemukakan tentang teknis penyusunan tujuan pembelajaran dalam format ABCD. A=Audience (petatar, siswa, mahasiswa, murid dan sasaran didik lainnya),

B=Behavior (perilaku yang dapat diamati sebagai hasil belajar), C=Condition (persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai, dan D=Degree (tingkat penampilan yang dapat diterima) Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Seorang guru dalam merencanakan pembelajaran dituntut untuk dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara tegas dan jelas.
2. Perumusan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu bagi pendidik maupun peserta didik.
3. Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.
4. Tujuan pembelajaran seyogyanya dirumuskan secara jelas, yang didalamnya mencakup komponen: *Audience, Behavior, Condition* dan *Degree*.

#### **2.1.4. Tujuan Pembelajaran Materi Permainan dan Olahraga**

Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya.

Permainan terdiri dari beberapa macam permainan yaitu : gerak dasar melempar, permainan kecil tanpa alat, permainan kecil dengan alat, permainan bola kasti, permainan bola basket, bola voli, sepak bola.

Olahraga adalah kegiatan fisik manusia yang berpengaruh terhadap kepribadian pelakunya. Kegiatan yang menuntut kegiatan fisik tertentu untuk menggunakan tubuh secara menyeluruh dalam bentuk permainan atau pertandingan atau perlombaan.

Olahraga di pihak lain adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif. Beberapa ahli memandang bahwa olahraga semata-mata suatu bentuk permainan yang terorganisasi, yang menempatkannya lebih dekat kepada istilah pendidikan jasmani. Akan tetapi, pengujian yang lebih cermat menunjukkan bahwa secara tradisional, olahraga melibatkan aktivitas kompetitif. Menurut kamus umum bahasa Indonesia, Olahraga adalah latihan gerak badan. Olah berarti laku atau perbuatan dan raga berarti badan.

Dengan demikian tujuan pembelajaran materi permainan dan olahraga adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran materi permainan dan olahraga yang diajarkan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Guru Penjasorkes di semua sekolah di Kabupaten Pati memiliki ketrampilan yang baik dalam membuka dan menutup pelajaran olahraga
2. Semua responden dalam aspek ini minimal kreativitasnya tinggi walaupun tidak semua responden memiliki kreativitas yang maksimal.
3. Aspek dengan rata-rata paling tinggi adalah aspek membuka dan menutup pelajaran dengan skor rata-rata 94,73%.
4. Aspek dengan rata-rata paling rendah adalah aspek kemampuan bertanya dan menjawab dengan skor sebesar 87,26%.

#### **5.2. Saran**

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru penjasorkes di sekolah diharapkan lebih aktif dalam memberikan pertanyaan dan sebuah jawaban yang membuat siswa paham betul akan materi yang diajarkan, dikarenakan dari kelima aspek tersebut, aspek kemampuan bertanya dan menjawab memiliki skor terendah.
2. Sebaiknya guru penjasorkes dapat menyempurnakan metode paikem sebagai penunjang kreativitas guru dalam pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- 2006.....
- , 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdikbud. 1999. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Balai Pustaka
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Analisa Butir Untuk Instrumen Edisi Pertama*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Strategi Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hurlock, C.B. 1993. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi lima)*. Jakarta : Erlangga
- Lutan. 2001. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Munandar, Utami. 1995. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT. Rineka
- , 2009. .... Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Musbikin, Imam. 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta : Mitra Pusaka
- Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses
- Semiawan, Conny R. 2009. *Kreativitas Kebebakatan*. Jakarta : PT. Indeks
- Sudjana. 2001. *Metode Statistika*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : C.V Alfabeta
- , 2006. *Statistika Untuk Penelitian Cetakan Ketujuh*. Bandung. C.V Alfabeta
- , 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung : Alfabeta
- , 2012.....
- Sukintaka. 2001. *Tujuan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- Sukmadinata, Nana. S dan Ibrahim. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta Rineka Cipta
- Suryobroto, A.S. 2001. *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : FIK UNY Yogyakarta

Uno, Hamzah. B. 2008. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

Zulkarnain. 2002. *Kreativitas Dan Kontrol Diri Pekerja*. Yogyakarta : Ilmu Cendekia

