



**SURVEI TINGKAT KREATIVITAS GURU PENJAS DALAM
MODIFIKASI ALAT DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKESDI SMP NEGERI
DI-KABUPATEN BANYUMAS**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

FAUZI HARIS PAMBUDI
6101412179

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : "Survei Tingkat Kreativitas Guru Penjas Dalam Modifikasi Alat Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Smp Negeri Di-Kabupaten Banyumas".

Disusun oleh :

Nama : Fauzi Haris Pambudi

NIM : 6101412179

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal.....oleh :

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR


Hartono M.Pd.
NIP. 196109031988031002



Pembimbing ,



Agus Raharjo, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198208282006041003

ABSTRAK

Pambudi, Fauzi Haris. 2019. "Survei Tingkat Kreativitas Guru Penjas dalam Modifikasi Alat dalam Pembelajaran Penjasorkes di Smp Negeri Di- Kabupaten Banyumas". Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Agus Raharjo, S.Pd.,M.Pd.,

Kata Kunci: Kreativitas, Guru Penjas, Modivikasi Alat

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan ketebatasan sarana dan prasarana yang memicu guru penjasorkes harus pintar dalam memodifikasi alat ataupun permainan. dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: bagaimana tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkesdi SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas? Fenomena yang ada menunjukkan dengan adanya penerapan kurikulum 2013 di Kabupaten Banyumas terdapat kendala yang dialami guru penjasorkes dalam memodifikasi alat ataupun permainan guna mencegah kejenuhan pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui mengetahui tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- KabupatenBanyumas.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini yaitu guru Penjasorkes di SMP Negeri di- KabupatenBanyumas. Sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 22 guru Penjasorkes di SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas. Teknik Pengambilan sampel menggunakan *purposive cluster sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket sebanyak 36 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* 0,363-0,581 dan nilai *Cronbach Alpha* 0,841.

Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada indikator "Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan modifikasi alat pembelajaran" sebanyak 57,09% atau termasuk dalam kategori sedang. Pada indikator "Kemampuan dalam menciptakan ide memodifikasi alat pembelajaran" sebanyak 52,49% atau termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada indikator "Sikap menerima dan terbuka dengan hal- hal baru" sebanyak 61,56% atau termasuk dalam kategori tinggi.

Simpulan dari penelitian ini yaitu tingkat kreativitas guru penjasorkes dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes secara keseluruhan sebanyak 50% termasuk dalam kategori rendah. Saran yang dapat diberikan yaitu Guru hendaknya dapat lebih meningkatkan kreativitas dalam melihat dan mengidentifikasi suatu masalah, serta berusaha lebih terbuka dan menerima hal-hal baru untuk menjaga dan meningkatkan kualitas diri serta kualitas pembelajaran penjasorkes dengan cara membuat modifikasi alat pembelajaran penjasorkes yang lebih kreatif.

Abstract

Pambudi, Fauzi Haris. 2019. " Survey of Physical Education Teacher Creativity in Tools Modification of Physical Education in Junior High Schools in BanyumasRegency". Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd

Keywords: Creativity, Physical Education Teacher, Tool Modification

This research was carried out based on the findings of limited facilities and infrastructure, which triggered the Physical Education teachers to be smart in modifying tools or games. This phenomenon shows that with the implementation of the 2013 curriculum in Banyumas Regency, there are obstacles experienced by the Physical Education teachers in modifying tools or games to prevent boredom during the learning process. This study aimed to determine the level of teachers' creativity in the modification of Physical Education learning tools in State Junior High Schools in Banyumas Regency.

This research is a quantitative descriptive research with survey research methods. The population in this study is the Physical Education teacher at the State Junior High School in Banyumas Regency. The samples in this study were 22 Physical Education teachers in Banyumas Regency. This study uses a purposive cluster sampling method as a sampling technique. The instruments used in this study were 36 items that had been tested for validity and reliability with *Corrected Item-Total Correlation* values of 0.363-0.581 and *Cronbach Alpha* values of 0.841.

Based on the results of the study, it is obtained that the indicator "the ability to see problems related to the modification of learning tools" has a value of 57.09% or included in the medium category. And then the indicator "the ability to create ideas to modify learning tools" has a value of 52.49% or included in the medium category. While the indicator "attitude to accept and open to new things" has a value of 61.56% or included in the high category.

The conclusion of this research is that the level of creativity of the Physical Education teachers in the modification of learning tools as a whole is as high as 50% which is included in the low category. Suggestions that can be given are that the teacher should be able to increase his creativity in seeing and identifying a problem, and try to think more openly and accept new things to maintain and improve the quality of himself and the quality of Physical Education learning by more creatively modifying Physical Education learning tools.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya :

Nama : Fauzi Haris Pambudi

NIM : 6101412179

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Survei Tingkat Kreativitas Guru Penjas Dalam Modifikasi
Alat Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Smp Negeri Di-
Kabupaten Banyumas

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

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, Maret 2019

Yang Menyatakan



Fauzi Haris Pambudi

6101412179

PENGESAHAN

Skripsi atas nama **FAUZI HARIS PAMBUDI NIM 6101412179** Program Studi **Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi** Judul **“Survei Tingkat Kreativitas Guru Penjas Dalam Modifikasi Alat Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Smp Negeri Di- KabupatenBanyumas”** telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari.....tanggal.....

Panitia Ujian



Prof. Drs. Tandiyah Rahayu, M.Pd.
NIP. 196103201984032001



Drs. Endro Puji Purwono, M.kes
NIP. 19590351985031003

Dewan Penguji

1. **Dr. Sulaiman, M.Pd**
NIP. 196206121989011001
2. **Agus Pujianto, S.P.d.M.Pd**
NIP. 197302022006041001
3. **Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd**
NIP. 19820828 200604 1 003

(Penguji I)

(Penguji II)

(Penguji III)



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Bagian terbaik dari hidup seseorang adalah perbuatan-perbuatan baiknya dan kasihnya yang tidak diketahui orang lain.”(Joseph Addison)

Persembahan :

1. Untuk kedua orang tua saya Bpk.Budiono dan Ibu Kapsiah terimakasih atas segala kasih sayang, dukungan segala sesuatunya baik bentuk material maupun spiritual.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Survai Tingkat Kreatifitas Guru Penjas Dalam Modifikasi Alat Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Smp Negeri Di-Kabupaten Banyumas”***. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah membantu menyelesaikan urusan administrasi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing dan memotivasi tersusunnya skripsi ini.
5. Teman PJKR angkatan 2012 atas bantuan dan motivasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Serta segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis doakan semoga amal dan bantuan bapak/ibu mendapat berkah yang melimpah dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, April 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i.
PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iv
PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Batasan Masalah.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Landasan Teori.....	9
2.2. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian	30
3.2. Variabel penelitian	31
3.3. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	33
3.4. Metode Pengumpulan Data	35
3.5. Instrumen Penelitian Data.....	38
3.6. Validitas dan Realiabilitas Instrumen	38
3.7. Teknik Analisi Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	44
4.2. Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan.....	62
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Standar Umum Prasarana Sekolah dan Olahraga Kesehatan yang diusulkan Dikluspora	15
3.1 Data Jumlah Guru Penjasorkes SMP Negeri Di- Kabupaten Banyumas	
3.2. Sampel Penelitian	31
3.3. Kategori Jawaban dan Penskoran Item dalam Angket Kreativitas Guru Penjas dalam Modifikasi Alat pada Pembelajaran Kurikulum 2013	33
3.4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Tingkat Kreativitas Guru Penjas dalam Modifikasi Alat pada Pembelajaran Kurikulum 2013.....	36
3.5. Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Guru Penjas dalam Modifikasi Alat pada Pembelajaran Penjasorkes	37
3.6. Hasil Uji Reliabilitas	39
3.6. Tingkat Hubungan Reliabilitas	40
3.5. status jawaban responden	42
4.1. Jenis Kelamin Responden	44
4.2. Usia Responden	46
4.3. Latar Belakang Pendidikan Responden	47
4.5. Hasil analisis deskriptif tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas	48
4.6. Hasil kategori tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas.....	49
4.7. Tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka berpikir.....	29
4.1. Diagram tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- KabupatenBanyumas	49
4.2. Diagram tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- KabupatenBanyumas	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Salinan Formulir Usulan Topik Skripsi.....	66
2. Salinan Surat Izin Penelitian	67
3. Salinan Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	68
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	73
5. I Instrumen Penelitian	76
6. Data Identitas Responden.....	78
7. Tabulasi Data.....	79
8. Output SPSS	81
9. Dokumentasi Penelitian	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pembelajaran jasmani mencakup materi atletik, senam, dan permainan yang kesemuanya itu wajib diberikan pada semua peserta didik. Pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antarlain: guru, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Selain itu seorang guru harus kreatif, selalu belajar dan memperbaiki diri dalam mengajar. Peserta didik statusnya sebagai subjek dalam pendidikan, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh peserta didik. Kemauan peserta didik untuk selalu memperbaiki diri dalam proses pembelajaran juga akan mempengaruhi hasil yang akan didapatkan..

Pendidikan diyakini mampu menanamkan kapasitas baru bagi semua orang untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan keterampilan baru sehingga akan diperoleh manusia produktif, disisilain pendidikan dipercaya sebagai wahana perluasan akses dan mobilitas social dalam masyarakat baik secara horizontal maupun vertical.

Di era globalisasi ini, kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas

pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas,damai,terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. kemajuan bangsa Indonesia hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia.

Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan tersebut adalah kurikulum, karena kurikulum merupakan komponen pendidikan yang dijadikan acuan oleh setiap satuan pendidikan,baik oleh pengelola maupun penyelenggara, khususnya oleh guru dan kepala sekolah. Oleh karena itu, sejak Indonesia memiliki kebebasan untuk menyelenggarakan pendidikan bagi anak-anak bangsanya, sejak saat itu pula pemerintah menyusun kurikulum (Mulyasa,2006:4).

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik tersebut. Kurikulum 2013 dikembangkan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrument untuk mengarahkan peserta didik menjadi : (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah ; (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,sehat,berilmu,cakap,kreatif,mandiri ;(3) warga Negara yang demokratis bertanggung jawab. (modul pelatihan implementasi kurikulum 2013).

Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan,isi,dan bahan belajar serta cara yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (Permendikbud no 69 tahun 2013).

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak, para ahli sepakat. Bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalankan pola hidup sehat disepanjang hayatnya, tujuan ini akan dapat dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. (Rusli Lutan 2000: 2).

Secara umum pendidikan jasmani dan olahraga dapat didefinisikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih dengan tujuan mencapai pendidikan jasmani itu sendiri. Pendidikan jasmani sendiri sejatinya tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum dengan tujuan untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Menurut Husdarta (2009), bahwa pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga pada proses pendidikan jasmani dan olahraga adalah mengenai alat yang digunakan dan gerak insani dimana gerakan itu dirancang secara sadar oleh guru dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merancang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Seiring dengan berjalannya waktu, maka pendidikan di Indonesia juga tidak dipungkiri akan mengalami perubahan dengan selalu mengikuti perkembangan yang ada. Salah satu yang mengalami perubahan adalah Kurikulum yang ada di Indonesia, kurikulum di Indonesia sendiri sudah banyak melakukan perubahan yang telah disesuaikan dengan perkembangan jaman yang ada sehingga diharapkan

kurikulum yang di buat dapat mengikuti perkembangan jaman yang ada dan dapat selalu mencapai tujuan pendidikan Indonesia itu sendiri. Pada tahun 2013 Indonesia mulai melakukan perubahan kurikulum, dimana pada tahun 2006 menggunakan KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan) yang pada proses pelaksanaannya berimplikasi pada perubahan sistem manajemen pendidikan pola sentralisasi ke desentralisasi dalam pengelolaan pendidikan, dimana guru memiliki otoritas dalam mengembangkan kurikulum secara bebas dengan memperhatikan karakteristik siswa dan lingkungan disekolah masing-masing.

Di Tahun 2013 pemerintah Indonesia mulai mengganti kurikulum KTSP dengan kurikulum 2013 atau yang sering disebut K13, penggunaan kurikulum 2013 ini sempat menimbulkan berbagai macam pendapat dikalangan guru maupun masyarakat baik itu pro maupun kontra. Disisi lain kurikulum 2013 ini menekankan pada proses pembelajaran saintifik dimana terdapat lima kegiatan yang terdapat didalamnya yaitu mengamati, menanya, mengasosiasi, mencoba dan menyimpulkan. Dalam kurikulum ini seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan yang lebih luas dan ketrampilan yang cakap. Dengan adanya perubahan kurikulum dari KTSP ke Kurikulum 2013 tentu dalam proses pelaksanaan pembelajarannya akan mengalami perubahan pada setiap mata pelajaran tidak terkecuali pada proses pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan.

Kabupaten Banyumas sudah semua serentak menggunakan kurikulum 2013, Kabupaten Banyumas terdapat 27 Kecamatan, terdapat 153 SMP, 71 SMP Negeri dan 82 SMP swasta data di peroleh dari <http://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=030200&level=2> diakses

05-12-2018 Pukul 11.00) sehubungan dengan hal tersebut maka dalam penelitian ini peneliti ingin melihat seberapa jauh keterlaksanaan kurikulum 2013 dan tingkat kreatifitas guru dalam mengajar penjas terhadap kurikulum 2013 khususnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Dengan adanya sekolahan yang sudah menerapkan kurikulum 2013 di Kabupaten Banyumas dan melakukan observasi di beberapa sekolahan yang telah menerapkan kurikulum 2013 yaitu SMP N 1 Kemranjen, SMP N 2 Kemranjen, SMP N 1 Sumpiuh dan SMP N 2 Sumpiuh sebagai bahan acuan peneliti dalam meneliti proses pelaksanaan dalam pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di Kabupaten Banyumas.

Menurut Sutarno (Guru PJOK SMP N 1 Kemranjen) dalam penerapannya selama tiga tahun ini kurikulum 2013 dirasa meringankan beban dari guru dalam pembelajaran, dimana pembelajaran tidak hanya tertuju pada guru PJOK saja melainkan siswa juga di tuntut aktif dalam pembelajaran sehingga terjadi interaksi yang positif dalam pembelajaran antara siswa dengan siswa lain maupun guru dengan siswa. Namun dalam penerapannya tentu memiliki kendala, menurut Sutarno kendala yang sering dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana yang memicu guru penjas harus pintar dalam memodifikasi alat ataupun permainan guna mencegah kejenuhan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan tersampainya materi yang di berikan guru penjas kepada peserta didik.

Disisi lain ada beberapa materi yang dalam pelaksanaannya kurang maksimal antara lain sepak bola dan renang yang disebabkan kurangnya sarana dan prasarana itu sendiri sehingga dalam pembelajaran guru lebih sering memodifikasi alat untuk pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi adalah pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP sebagai pegangan

pembelajaran ini berasal dari MGMP, namun isi dalam RPP itu sendiri menurut Sutarno kurang lengkap sehingga guru harus membuat lagi RPP sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran.

Berkaitan dengan uraian di atas dan untuk mengetahui seberapa tingkat kreatifitas guru penjasorkes dalam pembelajaran pembelajaran, maka peneliti mengambil judul : survei tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat dalam pembelajaran penjasorkes di smp negeri Di- Kabupatenbanyumas”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul yaitu:

1. Bagaimana keativitas guru penjas dalam memodifikasi alat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri se-Kabupaten Banyumas..
2. Ketebatasan sarana dan prasarana yang memicu guru penjas harus pintar dalam memodifikasi alat ataupun permainan guna mencegah kejenuhan pada saat proses pembelajaran brlangsung dan tersampainya materi yang diberikan guru penjas kepada peserta didik.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar permasalahan tidak meluas dan lebih terfokus maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Peneliti hanya meneliti tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- KabupatenBanyumas.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: bagaimana tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang memperkaya kajian teori serta dapat dijadikan bahan pertimbangan pada penelitian-penelitian selanjutnya mengenai tingkat kreativitas guru penjas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri di- Kabupaten Banyumas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Bagi lembaga pendidikan yang bersangkutan, informasi hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif evaluasi dalam penyelenggaraan pembelajaran penjasorkes khususnya dalam modifikasi alat pembelajaran.
2. Bagi guru penjasorkes, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan peningkatan kreativitas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi dan untuk menambah khasanah pengetahuan mengenai tingkat kreativitas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk diterapkan dalam masalah, sehingga muncul beberapa pengertian mengenai kreativitas menurut pendapat Elizabeth B. Hurlock yang dikutip oleh Meitasari Tjandra (1994: 4) bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan belum dikenal pembuatan sebelumnya. Hal tersebut dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, dapat pula hal tersebut berupa pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah Menurut Conny Semiawan (1990 : 7). Dedi Supriadi (1994: 7) berpendapat bahwa ada puluhan definisi mengenai kreativitas, namun pada intinya ada persamaan antara definisi-definisi tersebut yaitu bahwa kreativitas adalah "kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya". Menurut Baron & Harrington yang dikutip oleh Hari Amirullah, (2006: 25) kreativitas merupakan kemampuan melihat suatu fenomena dari perspektif yang berbeda, kreatif merupakan gabungan daritiga kemampuan yang diselaraskan yaitu:

- a. Kemampuan mensintesis dengan cara membangun hubungan yang tak lazim.
- b. Kemampuan analisis dengan cara memberikan penilaian kritis untuk memunculkan ide-ide baru.
- c. Kemampuan pragmatis dengan cara mengubah ide menjadi kenyataan.

Menurut kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan

kekreatifan. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456), kreativitas juga dapat bermakna

sebagai kreasi baru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur, komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal.

Menurut Semiawan dalam Yeni Rachmawati (2005:16) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Menurut Chaplin dalam Yeni Rachmawati (2005:16) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Sedangkan menurut Utami Munandar (1992:47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada". Sedangkan menurut Clark Monstakis dalam Munandar (1995:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Menurut Kuper dan Kuper dalam Samsunuwiyati Mar'at (2006:175) Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta. Produk itu sendiri sangat beragam, mulai dari penemuan mekanis, proses kimia baru, solusi baru atau pernyataan baru mengenai sesuatu masalah dalam matematika dan ilmu pengetahuan; komposisi

musik yang segar, puisicerita pendek atau novel yang menggugah yang belum pernah ditulis sebelumnya lukisan dengan sudut pandang yang baru; seni patung atau potografi yang belum ada sebelumnya sampai dengan terobosan dalam aturan hukum, agama, pandangan filsafat, atau pola perilaku baru. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas.

2.1.2 Ciri Ciri Kreativitas

Dalam Pedoman Diagnostik Potensi Peserta didik (Depdiknas, 2004: 19), disebutkan ciri-ciri kreativitas antara lain :

- a. Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa
- b. Menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan
- c. Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar
- d. Tidak terhambat mengemukakan pendapat
- e. Berani mengambil resiko
- f. Suka mencoba
- g. Suka terhadap keindahan dan seni estetika dari lingkungan

Menurut Slameto (2003:17) dalam Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non

kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Menurut Sri Narwati (2011:11) ciri-ciri guru kreatif adalah

a. Guru yang fleksibel

Kecerdasan majemuk, keragaman gaya belajar, dan perbedaan karakter siswa menuntut guru harus fleksibel. Guru harus luwes menghadapi segala perbedaan ini agar mampu menumbuhkan segala potensi siswa.

b. Guru yang optimis

Guru harus optimis bahwa setiap siswa memang memiliki potensi dan setiap anak adalah pribadi yang unik. Keyakinan guru bahwa interaksi yang menyenangkan dalam pembelajaran akan mampu memfasilitasi siswa berubah menjadi lebih baik dan akan berdampak pada perkembangan karakter siswa yang positif.

c. Guru yang *respect*

Kita tidak bisa meminta siswa berlaku hormat, tetapi guru tidak memperlakukan siswa pula. Guru hendaknya senantiasa menumbuhkan rasa hormat di depan siswa sehingga mampu memacu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus hal-hal lain yang dipelajarinya.

d. Guru yang cekatan

Anak-anak yang selalu aktif dan dinamis harus diimbangi oleh guru yang aktif dan dinamis pula, sehingga bisa muncul saling pemahaman yang kuat dan akan berdampak positif bagi proses dan hasil pembelajaran.

e. Guru yang humor

Humor-humor yang dimunculkan guru disela-sela pembelajaran tentunya akan menyegarkan suasana pembelajaran yang membosankan. Dengan humor yang segar akan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan

f. Guru yang inspiratif

Fasilitasi setiap siswa agar mampu menemukan hal-hal baru yang bermanfaat. Jadikanlah setiap siswa menjadi pribadi yang bermakna dengan menemukan sesuatu yang positif untuk perkembangan kepribadiannya.

g. Guru yang lembut

Kelembutan akan membuahkan cinta, dan cinta akan semakin merekatkan hubungan guru dengan para siswanya. Jika siswa merasakan kelembutan setiap kali berinteraksi dengan guru maka hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

h. Guru yang disiplin

Ketika seorang guru membuat kebijakan kedisiplinan, maka ingatlah tujuan awal yang diharapkan terhadap perubahan sikap siswa ke arah yang lebih positif. Disiplin tidak harus selalu identik dengan hukuman. Menurut Lou NneJonson metode hukuman mungkin dapat mengubah perilaku siswa sementara waktu, tetapi tidak mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas perbuatan mereka.

i. Guru yang responsif

Guru hendaknya cepat tanggap terhadap perubahan-perubahan yang terjadi baik pada anak didik, sosial budaya, ilmu pengetahuan maupun teknologi. Misalnya ketika muncul demam facebook, maka guru harus kreatif memanfaatkan untuk mendukung pembelajaran.

j. Guru yang empatik

Guru yang empatik pastilah bisa memahami bahwa siswa yang beragam memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang berbeda. Dengan empati guru harus mampu membantu siswa yang mungkin kurang cepat dalam menerima pembelajaran.

k. Guru yang *nge-friend* dengan siswa

Kedekatan menguatkan ikatan. Jangan hanya jadikan siswa sebagai teman di kelas, tetapi jadikanlah siswa sebagai teman sejati kita. Hubungan yang nyaman antar guru dan siswa tentunya akan membuat anak lebih mudah menerima pembelajaran dan bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya.

l. Guru yang penuh semangat

Aneh rasanya ketika guru mengharapkan siswa belajar dengan aktif, tetapi guru terlihat loyo dan ogah-ogahan. Maka, sebelum memotivasi siswa hendaknya guru pun memancarkan semangat saat berinteraksi dengan siswa.

m. Guru yang komunikatif

Guru kreatif tentunya tidak sekedar menjalin komunikasi dengan siswa yang hanya ada kaitannya dengan profesi, menegur masalah kedisiplinan, kerapian, dan tugas-tugas. Sapa saja siswa dengan bahan komunikasi yang ringan untuk biasa memecah kebekuan dan semakin mendekatkan hubungan guru dan siswa.

n. Guru yang pemaaf

Menghadapi siswa tidak selalu manis, terkadang kita sering bertemu dengan

siswa yang bersikap menjengkelkan. Dalam situasi seperti ini, guru tidak boleh hanyut dalam emosi negatif, apalagi sampai memberikan klaim negatif terhadap siswa tertentu. Menurut Abdullah Munir klaim-klaim negatif akan menyebabkan hubungan antara guru dan murid menjadi tersekat, tidak netral, bahkan penuh pra konsepsi negatif. Untuk menghindari hal tersebut, guru harus menjadi sosok yang pemaaf.

o. Guru yang sanggup menjadi teladan

Tidak asing lagi bahwa guru sering diartikan sebagai seseorang yang digugu dan ditiru. Susah rasanya saat kita mengharapkan siswa bisa tepat waktu, tetapi guru tidak memberi contoh untuk tepat waktu. Guru merupakan orang kedua setelah orang tua yang bisa menjadi contoh dan panutan seorang anak. Tak peduli betapa luar biasanya rencana seorang guru, rencana itu tidak akan berjalan kalau guru tidak memberikan contohnya. Maka seorang guru kreatif hendaknya fleksibel dalam menghadapi siswa yang beragam karakteristiknya, tetapi optimis mampu memfasilitasi keseragaman siswa agar sukses dalam pembelajaran. Guru kreatif juga respect dan cekatan agar mampu menyisipkan humor-humor dan inspiratif dengan lembut. Dalam menegakkan disiplin guru kreatif pun cukup responsif, empatik, dan *nge-friend* dengan siswa, sehingga bisa menghindari penggunaan kekerasan dalam membimbing siswa untuk tertib, maka sikap penuh semangat, komunikatif, dan pemaaf seorang guru kreatif menjadikannya teladan bagi siswa

2.1.3 Faktor – faktor Kreativitas

Bambang Sarjono (2010) mengungkapkan 3 faktor kreativitas guru dalam memodifikasi sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani, faktor tersebut adalah:

- a. Kemampuan guru melihat masalah dalam pendidikan jasmani, meliputi kebutuhan, keadaan dan manfaat.
- b. Kemampuan guru menciptakan ide-ide sebagai alternatif pemecahan masalah pendidikan jasmani, meliputi sikap dan kemauan guru dan ide dalam modifikasi.
- c. Kemampuan guru dalam mengembangkan kreativitas memodifikasi sarana dan prasarana yang meliputi iptek dan pengetahuan

Menurut Rogers yang dikutip oleh Utami Munandar (1988: 18) faktor internal penunjang kreativitas adalah :

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan dari luar maupun dari dalam.
- b. Dasar penilaian dari produk-produk ciptaannya terutama ditentukan oleh diri sendiri, walaupun ia tidak tertutup untuk pendapat atau kritik orang lain.
- c. Kemampuan untuk bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, dan sebagainya. Kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Arieti dalam Utami Munandar (1988: 18-20), faktor yang dapat menumbuhkan dan menumbuhkan kreativitas individu sebagai berikut:

- a. Kesendirian
- b. mengambil waktu untuk berfikir dan merasa
- c. merenung dan melamun
- d. berfikir bebas
- e. kesiapan untuk melihat kesamaan atau analogi

- f. kesediaan untuk menunda pemberian kritik, pertimbangan atau penilaian untuk kala waktu tertentu
- g. konflik sebagai motivasi
- h. kesiagaan dan disiplin

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mendorong timbulnya kreativitas seorang individu adalah pengalaman dan pendidikan, makin banyak pengalaman seorang individu makin kreatif orang tersebut karena dari pengalaman dan pendidikan maka individu dapat menciptakan hal-hal baru.

2.1.4 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial. (AbdulkadirAteng,1992:4). pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa juga.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis

melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, dan kesegaran jasmani, kemampuan dan ketrampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harrmonis dalam rangka pembentukan manusia indonesia berkualitas berdasarkan pancasila. (Cholik Muthohir,1992).

Pendidikan jasmani menekankan tentang penting nya latihan, sebagai akibat meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani siswa. Siswa juga ingin belajar berbagai ketrampilan dalam bermacam-macam cabang olahraga selain itu siswa juga ingin berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas yang bermanfaat baginya dalam kegiatan olahraga untuk mengisi waktu luang yang mereka miliki. Program pendidikan jasmani dipandang sebagai tempat yang tepat dimana siswa dapat melakukan kegiatan olahraga dan belajar menghargai siswa lainnya, pendidikan jasmani juga memiliki dampak didalam kegiatan akademik lainnya, pendidikan jasmani mampu memberikan suatu perubahan langkah dalam kegiatan akademik itu sendiri.

2.1.4.1. Tujuan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga

Menurut (samsudin, 2008) Adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di dalam pendidikan di Indonesia tentu tidak hanya sebagai pelengkap di dalamnya, tentu saja adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di masukan dalam pendidikan di indonesia memiliki tujuan, Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan antara lain :

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajuan budaya, etnis, dan agama.
- c. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis, melalui aktivitas jasmani.
- e. Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- f. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- g. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.1.4.2. Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pengajaran khususnya dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dipandang sebagai seni dan ilmu. Sebagai seni, pengajaran dipandang sebagai proses yang menuntut intuisi, kreativitas, improvisasi, dan ekspresi dari guru. Ini

berarti guru memiliki kebebasan dalam mengambil keputusan dan tindakan proses pembelajaran selama dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan pandangan hidup dan etika yang berlaku. Sedangkan pengajaran dapat di sebut sebagai ilmu apabila pengajaran yang dilaksanakan memenuhi karakteristik pengajaran tersebut dapat dievaluasi secara sistematis dan dapat di bagi menjadi rangkaian kegiatan yang dapat dikuasai oleh para siswa, pengajaran tersebut juga mengandung pemahaman tentang tingkah laku manusia, perubahan tingkah laku, rancangan pembelajaran, penyampaian, dan manajemen.

Penerapan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan tentu saja juga akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Dalam kurikulum 2013 sering kita dengar kata *Scientific*, *Scientific* sendiri merupakan pembelajaran melalui pendekatan secara ilmiah. (modul pelatihan implementasi kurikulum 2013,2014:47) Dalam pendekatan ini terdapat langkah langkah dalam melakukan proses pembelajarannya yaitu :

- Mengamati

Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses belajar memiliki kebermaknaan yang tinggi.

- Menanya

Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapat informasi tambahan tentang apa yang diamati.

- Mencoba

Kompetensi yang dikembangkan dalam proses ini adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat oranglain,

kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari.

- **Mengasosiasi**

Kompetensi yang dikembangkan adalah sikap jujur, teliti, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berfikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

- **Mengkomunikasikan**

Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainya.

2.1.5 Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

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. Rijdsdorp dalam Sukintaka (2004: 31), mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan pergaulan pedagogi 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. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39 ayat 2 menyebutkan bahwa Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. 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.

2.1.6 Hakikat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani

Definisi sarana dan prasarana olahraga dalam pendidikan jasmani menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) 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, bad, shuttle cock, dan lain-lain. Prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah (bisa semi permanen) 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).

Persyaratan sarana dan prasarana menurut Agus S. Suryobroto (2004: 16-18) adalah:

- a. aman

- b. mudah dan murah
- c. menarik
- d. mamacu untuk berkembang
- e. sesuai dengan kebutuhan
- f. sesuai dengan tujuan
- g. tidak mudah rusak
- h. sesuai dengan lingkungan

Tujuan alat atau sarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani, menurut Agus S. Suryobroto (2004: 5) adalah:

- a. Memperlancar jalannya pembelajaran. Hal ini mengandung arti bahwa dengan adanya sarana atau alat akan menyebabkan pembelajaran menjadi lancar.
- b. Mempermudah gerakan. Dengan alat diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Mempersulit gerakan. Maksudnya bahwa secara umum melakukan gerakan tanpa alat akan lebih mudah jika dibandingkan dengan menggunakan alat.
- d. Memacu siswa dalam bergerak. Maksudnya siswa akan terpacu melakukan gerakan jika menggunakan alat.
- e. Kelangsungan aktivitas, karena jika tidak ada maka tidak akan jalan.

Soepartono (2000: 13-14), mengungkapkan bahwa standar fasilitas olahraga di sekolah yang diusulkan Dikluspora pada dasarnya rata-rata adalah 7 m²/siswa, dan secara lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel standar umum prasarana sekolah dan olahraga/kesehatan sebagai berikut :

Tabel 2.1. Standar Umum Prasarana Sekolah dan Olahraga Kesehatan yang diusulkan Dikluspora.

Jumlah kelas jumlah murid	Kebutuhan prasarana sekolah	Kebutuhan prasarana olahraga	Jenis prasaranaolahraga yang disediakan
Minimum 5 kelas (125 murid)	1250 m ²	(I) 1100 m ²	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan olahraga serbaguna (15x30) m² • atletik (500 m²)
6-10 kelas	8 m ² /murid	(II) 1400 m ²	<ul style="list-style-type: none"> • (I) • Bangsal terbuka (12,5x25) m² tinggi 6m
11-12 kelas	8 m ² /murid	(III) 2000 m ²	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan olahraga serbaguna+atletik • Bangsal terbuka • Lapangan voli/basket • Lapangan lain (15x30) m²
20- (di atas 20 kelas, minimum 500 murid)	10 m ² /murid	(IV) 2700 m ²	<ul style="list-style-type: none"> • (III) • Lapangan serbaguna (20x40) m²

Catatan :Angka-angka yang tercantum merupakan standar kebutuhan minimum,dan dimensi yang tercantum tidak mutlak harus diikuti, sesuai dengan keadaan setempat. (sumber Soepartono, 2000: 14).

Tabel di atas menunjukkan prasarana yang standar, tetapi untuk pendidikan jasmani sarana maupun prasarana yang ada tidaklah harus dengan ukuran standar tetapi bisa dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa sarana adalah perlengkapan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah. Sedangkan prasarana adalah fasilitas dasar yang diperlukan untuk menjalankan fungsi satuan pendidikan. Kondisi sara dan prasarana yang minim akan menyulitkan dan membuat masalah bagi guru, tetapi tidak pula tercukupinya sarana dan prasarana yang standar tidak mendatangkan masalah mengingat perkembangan usia dan karakteristik siswa. Kreativitas seorang guru dalam memodifikasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani

sangat diperlukan sebagai salah satu upaya mengatasi masalah sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani.

2.1.7 Hakikat Modifikasi

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2001: 1), modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (Developmentally Appropriate Practice), yaitu memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Sementara lebih lanjut disebutkan bahwa aspek analisa modifikasi sendiri tidak lepas dari pengetahuan guru tentang:

- a. Tujuan
- b. karakteristik materi
- c. kondisi lingkungan
- d. evaluasi

Lebih lanjut menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2001: 1) dalam memodifikasi sarana dan prasarana yang harus diperhatikan atau menjadi perhatian oleh guru adalah:

- a. partisipasi maksimal siswa
- b. keselamatan
- c. efektifitas dan efisiensi gerak siswa
- d. karakteristik siswa
- e. keterkaitan atau kesesuaian kebutuhan materi.

Modifikasi dalam olahraga dapat dilakukan terhadap faktor faktor berikut :

(1) ukuran lapangan. Ukuran lapangan permainan panjangnya waktu permainan harus disesuaikan dengan keadaan fisik anak-anak; (2) Peralatan. Peralatan yang digunakan harus dalam batas-batas penguasaan anak-anak,

ukuran dan komposisi bola harus mudah dan familiar untuk dimainkan, ketinggian sasaran di modifikasi dengan cara menurunkannya; (3) Panjangnya waktu permainan. Konsentrasi dan faktor kesenangan pada anak-anak biasanya relatif pendek, agar anak-anak dapat berkonsentrasi penuh waktu permainan harus diperpendek; (4) Peraturan pertandingan. Modifikasi terhadap peraturan pertandingan dapat mengembnagkan keterampilan dan menimbulkan rasa senang.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa modifikasi adalah kegiatan melakukan perubahan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan. Guru menyadari bahwa tujuan modifikasi ini untuk mengatasi masalah yang ada, jangan sampai menjadi bumerang yang dapat membuat masalah baru atau memperburuk masalah yang telah ada. Jadi, guru harus memikirkan dan mempertimbangkan modifikasi yang dibuatnya agar sesuai dengan tujuan yang ada dalam pendidikan jasmani.

2.2 Kerangka Berpikir

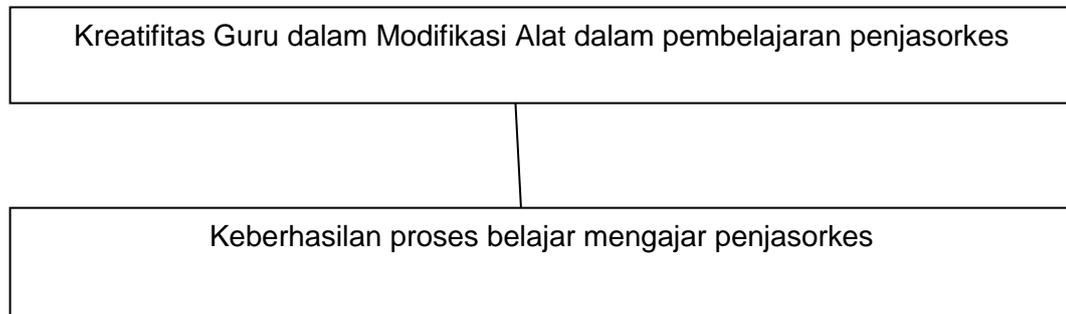
Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjasorkes) tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan secara umum karena merupakan bagian dari pendidikan secara menyeluruh yang sangat penting keberadaannya. Dalam pembelajaran Penjasorkes tak lepas dari beberapa unsur yang sangat berpengaruh terhadap lancar dan suksesnya pembelajaran Penjasorkes tersebut. Pendidikan Jasmani merupakan pembelajaran yang sangat membutuhkan alat pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar. Pemanfaatan alat pembelajaranyang baik oleh guru dapat meningkatkan ketertarikan serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Alat pembelajaran merupakan hal penting dalam mendukung suatu proses pembelajaran, karena dengan alat pembelajaran akan mempermudah guru Penjasorkes saat melakukan suatu pembelajaran, dengan adanya alat pembelajaran yang lengkap maka semakin memperlancar keefektifan pembelajaran begitu juga sebaliknya. Terbatasnya alat pembelajaran olahraga di sekolah menuntut guru Penjasorkes memiliki kreativitas agar materi pelajaran dapat disampaikan dan dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa tetap termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Kreativitas guru Pendidikan Jasmani dapat dilihat dari kemampuan yang dimiliki untuk memanfaatkan alat pembelajaran yang ada sebagai penunjang proses belajar mengajar. Kreativitas dapat dilihat dari bagaimana guru menanggapi masalah berkaitan dengan terbatasnya alat pembelajaran pendukung belajar, apakah guru akan berusaha mencari alternatif alat pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran atau tidak. Seorang guru yang kreatif tentunya akan berusaha mencari pemecahan masalah tersebut baik dengan memanfaatkan alat pembelajaran yang ada maupun mencari alat pembelajaran pengganti yang memiliki fungsi sama dengan alat pembelajaran yang seharusnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru penjasorkes dalam memodifikasi alat pada pembelajaran penjasorkes antara lain: 1) kemampuan melihat atau memecahkan suatu masalah yang ada, 2) menciptakan ide atau gagasan untuk diterapkan dalam memecahkan suatu masalah yang ada tersebut, 3) sikap menerima dan terbuka terhadap hal-hal atau cara-cara baru yang

dianggapnya lebih efektif dan efisien yang digunakan untuk mengajar, sehingga tujuan dari pembelajaran Penjasorkes dapat tercapai secara maksimal.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari 22 guru yang menjadi sampel dalam penelitian ini, sebanyak 3 guru (14%) memiliki tingkat kreativitas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes yang tinggi. Sebanyak 8 guru (36%) memiliki tingkat kreativitas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes yang sedang. Sementara itu sebanyak 11 guru (50%) memiliki tingkat kreativitas dalam modifikasi alat pembelajaran penjasorkes yang rendah. Kemudian kesimpulan analisis dari tiap indikator secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

1. Pada indikator “Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan modifikasi alat pembelajaran” sebanyak 57,09% atau termasuk dalam kategori sedang.
2. Pada indikator “Kemampuan dalam menciptakan ide memodifikasi alat pembelajaran” sebanyak 52,49% atau termasuk dalam kategori sedang.
3. Pada indikator “Sikap menerima dan terbuka dengan hal-hal baru” sebanyak 61,56% atau termasuk dalam kategori tinggi.

5.2. Saran

Adapun saran yang peneliti rekomendasikan kepada beberapa pihak terkait hasil penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagi Guru hendaknya dapat lebih meningkatkan kreativitas dalam melihat dan mengidentifikasi suatu masalah, serta berusaha lebih terbuka dan menerima hal-hal baru untuk menjaga dan meningkatkan kualitas diri serta kualitas pembelajaran penjasorkes dengan cara membuat modifikasi alat pembelajaran penjasorkes yang lebih kreatif.
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih luas, sehingga identifikasi kreativitas guru penjasorkes dalam memodifikasi alat pembelajaran Penjasorkes dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S.Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Ari susanti. (2010). Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Memodifikasi Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di Gugus V Sekolah Dasar Se-Kecamatan Sewon. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Bambang Sarjono. (2010). Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani dalam Memodifikasi Sarana dan Prasarana Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Poncowarno. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- BNSP. (2005). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kesekretariatan Negara.
- Conny R Semiawan. (2009). *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: PT Indeks.
- Depdikbud. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- E. Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang di sempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Elizabeth B.Hurlock. Alih bahasa oleh Dr. Med. Meitasari Tjandrasa. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Erlangga.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabet Bandung.
- Gunadi, Dwi. 2014. Tinjauan gender dan budaya pada pembelajaran pendidikan jasmani SMA/ sederajat di wilayah Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga FKIP Universitas Tunas Pembangunan Surakarta*. Tidak diterbitkan.
- Handoko, Tri. 2016. *Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Menyikapi Keterbatasan Sarana Dan Prasarana Penjas Di Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Magelang*. *Thesis*. Yogyakarta. FIK UNY
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. Jakarta: Balai Pustaka.

- Kawehilani, Ruth Suci. 2011. Perbedaan kualitas pengajaran antara guru laki – laki dan perempuan dalam pembelajaran penjasorkes di Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2010/2011. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lutan, Rusli dan Suherman, Adang. 2000. Pengukuran dan Evaluasi Penjaskes, Jakarta : DepdikbudDirektorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Masyhuri dan Zainuddin,M. (2008). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. (2005). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saifudin Azwar. (2010). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Cabang*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*,
 ----- (2010). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Bandung:alfabeta
Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitan Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Suwarni, Sri. (2015). Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam memodifikasi sarana prasarana penjas di SD negeri se-gugus Girikerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman.Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Presiden RI. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Undang – undang RI No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional
- Utami Munandar. (1988). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Yoyo Bahagia. (2010). *Perkembangan Media Pembelajaran Penjaskes Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah*.