

**PROPOSAL PENELITIAN**

**PENYUSUNAN BENTUK-BENTUK AKTIVITAS PENDIDIKAN  
JASMANI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS AWAL**

**KERJASAMA PENELITIAN  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA FPOK UPI  
DENGAN BIDANG PENGEMBANGAN KESEGERAN JASMANI  
DAN PENDIDIKAN JASMANI JAKARTA**

**PUSAT PENGEMBANGAN KUALITAS JASMANI  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
TAHUN 2009**

## LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Penyusunan Bentuk-Bentuk Aktivitas Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas Awal
2. Pelaksana
  - a. Nama Lengkap : Yusup Hidayat, S.Pd., M.Si.
  - b. Pangkat/Gol./NIP : IIIc / Lektor /132 243 754
  - c. Jabatan : Staf Pengajar FPOK UPI
  - d. Instansi : FPOK UPI
3. Jumlah Tim Peneliti :
4. Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri Cisitu Kota Bandung
5. Jangka Waktu Penelitian : 3 Bulan
6. Biaya yang Diperlukan : Rp. 100.000.000.-
7. Sumber Biaya : Pusekjas Depdiknas Jakarta
8. Anggota Peneliti : 1. Drs. Yunyun Yudiana, M.Pd.  
2. Dra. Tite Juliantine, M.Pd.  
3. Didin budiman, S.Pd., M.Pd

Jakarta, 30 April 2009

Diketahui

Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga

Ketua Pelaksana

Drs. Sucipto, M. Kes. AIFO  
NIP. 131664362

Yusup Hidayat, S.Pd. M.Si  
NIP. 132243753

Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani  
Departemen Pendidikan Nasional  
Direktur,

dr. Widaninggar W., M.Ed.  
NIP. 140162100

## **Penyusunan Bentuk-Bentuk Aktivitas Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Kelas Awal**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani adalah panggung tempat proses pembelajaran gerak dan atau belajar melalui gerak (Kroll, 1982 dalam Lutan 1992). Pendidikan jasmani merupakan salah satu dimensi tingkah laku yang sangat penting, sebab berurusan dengan kebutuhan primer manusia (kebutuhan bergerak), bersifat alamiah, nyata dan juga logis serta mencakup tidak hanya peristiwa jasmaniah, namun juga proses mental-intelektual, dan sosial, dan karena itu, cakupan kegiatannya dapat berupa olahraga (*sport*), permainan (*game*), senam (*gymnastic*), tari (*dance*), dan latihan atau *exercise*. (Verdien & Nixon, 1985; Barrow, 1983; Adams, 1991; dan Takahessi, 2000). Karena itu pula tujuannya diarahkan pada pencapaian perkembangan yang menyeluruh, tidak hanya pada aspek psikomotorik, tetapi juga perkembangan pengetahuan dan penalaran (kognitif), perkembangan watak dan sifat-sifat kepribadiannya (afektif)

Sebagai bagian terpadu dari proses pendidikan, Penjaskes turut ambil bagian dalam mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Anarino, 1980). Bahkan Reiff dkk. (Adam, 1991) menegaskan bahwa memasuki abad 21 program Penjaskes merupakan sebuah program revitalisasi sekolah. Karena itu, proses pembelajaran dalam Penjaskes harus diarahkan agar siswa sebagai aktor atau pelaku utama dapat memanipulasi raganya sebagai media bagi optimalisasi aspek-aspek perkembangan dan pertumbuhan secara simultan, dan karena itu pula bahan ajar harus dipilih agar

relevan dengan kebutuhan siswa sebagai pribadi dan kebutuhan masyarakat sekitar, disajikan dalam tata urutan yang metodis-sistematis namun fleksibel, dan diwadahi dalam sebuah skenario proses belajar mengajar dibawah arahan guru sebagai “sutradara” atau pengarah agar kegiatan tetap berada pada koridor yang relevan dengan tujuan yang dicanangkan

Pendidikan jasmani di sekolah mempunyai peran unik dibanding mata pelajaran lain, karena melalui pendidikan jasmani selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Djati dalam Lutan (2001:v) bahwa, “Sungguh tidak diragukan lagi, bahwa pendidikan jasmani yang bermutu, yang diselenggarakan dengan mematuhi kaidah-kaidah pedagogi, memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi perkembangan peserta didik secara menyeluruh.”

Meskipun secara konseptual Penjaskes memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas hidup siswa tetapi secara umum fakta di lapangan masih menunjukkan bahwa Penjaskes memiliki setumpuk permasalahan, terutama yang terkait dengan kualitas proses pembelajaran. Secara umum para guru Penjaskes saat ini dihadapkan pada kondisi-kondisi unik dan pelik yang mengancam dan menekan secara serius. Kecuali kawasan Eropa Barat dan Amerika Utara, maka kawasan Afrika, Amerika Latin, Ocenia, dan lebih parah kawasan Asia, termasuk Indonesia, mengalami keterlantaran yang kronis, yakni kesenjangan antara teori dan praktek di lapangan. Hasil survey pada tingkat global menunjukkan beberapa indikasi lain, mulai dari alokasi waktu yang terbatas,

kelangkaan infrastruktur, kualifikasi tenaga yang tidak sesuai, hingga karya yang sangat minim (Lutan, 1999). Hasil penelitian yang dilakukan di Netherlands menunjukkan bahwa pada remaja usia 13-17 tahun terjadi penurunan tingkat aktivitas jasmani dan aktivitas jasmani siswa laki-laki lebih aktif secara signifikan daripada siswa (Biddle dan Chatzisarantis, 1999).

Persoalan-persoalan seperti diuraikan di atas bisa berdampak pada munculnya masalah-masalah lain, seperti siswa memiliki tingkat kebugaran jasmani yang rendah dan keterampilan gerak dasar yang tidak memadai (Pangrazi & Daeur, 1995), adanya ketidaktermotivasian peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas Penjaskes di sekolah (Lavay, dkk., 1997). Hasil survey yang dilakukan oleh Cholik dan Harsono (dalam Ngasmain dan Soepartono, 1999) menunjukkan adanya kecenderungan siswa kurang meminati aktivitas Penjaskes karena dirasakan sangat berat. Tidak mengherankan jika kemudian mencuat istilah krisis kepercayaan dalam pendidikan jasmani

Krisis kepercayaan terhadap kontribusi pendidikan jasmani sebagai suatu bidang studi yang selama ini diyakini cukup handal untuk memupuk perkembangan manusia secara menyeluruh, sungguh merupakan masalah serius yang perlu segera diatasi. Berdasarkan fakta empirik, tampak adanya fenomena bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang mengekang kebebasan siswa. Padahal dalam proses pembelajaran hendaknya siswa diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan materi yang dipelajarinya, termasuk bagaimana cara mempelajarinya, sehingga situasi kebebasan dapat tercipta, dan para siswa akan mendapatkan

penghargaan atas hasil usahanya, sehingga diharapkan dapat membentuk kreativitasnya. Betapa pentingnya kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui Tap MPR RI No.11/MPR/1983, sebagai berikut :  
“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja.”

Penerapan berbagai bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani merupakan sebuah strategi bagi guru untuk mendekati pencapaian suatu tujuan khusus pendidikan, termasuk di dalamnya peningkatan kreativitas sebagai bagian dari domain afektif. Mestinya hal ini dipahami oleh setiap guru, agar kegiatan pembelajaran menjadi bermakna.

Kreativitas, jika ditinjau dari sudut pandang pendidikan dan pembangunan, mempunyai makna sebagai berikut:

- Pertama, pada tingkat makro, dimensi kreativitas merupakan unsur kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan pembangunan nasional melalui perannya dalam penelusuran, pengembangan dan penemuan Iptek. Penelitian di Indonesia yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (dalam Supriadi, 1994), meskipun harus dikaji lagi validitas psikometrisnya, menemukan bahwa kreativitas anak-anak Indonesia cenderung rendah dibandingkan dengan beberapa negara lain yang diteliti. Pemikiran mengenai makna kreativitas dalam kondisi makro di atas, mengisyaratkan bahwa lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia perlu untuk mulai memberi

perhatian yang sungguh-sungguh, terencana dan sistematis pada upaya pengaktualisasian potensi kreatif anak didik. Upaya itu antara lain dengan mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu pengembangan kreativitas peserta didik secara optimal.

- Kedua, pada tingkat mikro, kebermaknaan studi kreativitas dalam kaitan pendidikan terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri manusia yang sehat, efektif dan produktif. Beberapa riset menunjukkan bahwa kreativitas yang tampil dalam ranah berpikir ternyata sangat berguna bagi individu dalam rangka penyesuaian dirinya secara nyata (Garfield, 1969, dalam Ruindungan,1996).

Banyak faktor penyebab kurang berhasilnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, sehingga diharapkan ditemukan cara-cara strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penerapan beragam bentuk aktivitas pendidikan jasmani merupakan salah satu jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena diharapkan dengan menerapkan beragam bentuk aktivitas pendidikan jasmani, atmosfir pembelajaran dapat terbentuk, sehingga siswa memiliki motivasi yang tinggi. Kaitan dengan penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah menyusun bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani untuk meningkatkan kreativitas. Berkenaan dengan isu tersebut, maka yang menjadi tema sentral penelitian ini adalah “Penyusunan Bentu-Bentuk Aktivitas Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Kelas Awal”

## **B. Rumusan Masalah.**

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang perlu dikaji lebih mendalam melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas awal ?
2. Apakah terdapat perbedaan bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas awal ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan kedua rumusan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini akan didasarkan pada beberapa rumusan tujuan sebagai berikut:

1. Menemukan bentuk-bentuk model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas awal.
2. Mendapatkan data mengenai perbedaan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menerapkan bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani yang telah tersusun untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas awal.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti bagi pengembangan teoretis, yakni sejumlah prinsip atau kaidah yang dapat dijadikan

pedoman dalam menyusun bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas awal (kelas 1 dan 2).

## **2. Manfaat Praktis**

Selain dapat memberikan manfaat secara teoretis, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, yaitu tersusunnya bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas awal (kelas 1 dan 2), yang pada gilirannya dapat digunakan oleh para guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar

## **E. Batasan Penelitian**

Untuk kepentingan efektivitas dan efisiensi proses dan hasil penelitian, maka perlu di batasi beberapa hal yang terkait dengan penelitian ini, terutama masalah ketersediaan waktu dan ruang lingkup variabel penelitian.

1. Sesuai dengan jenis penelitian yang dikembangkan maka penelitian ini hanya dilaksanakan selama 3 bulan dengan prosedur penelitian diuraikan di bab 3
2. Variabel yang akan diteliti terdiri atas variabel bentuk-bentuk aktivitas jasmani sebagai variabel bebas (faktor), terdiri atas tiga aktivitas pokok, yaitu aktivitas permainan, senam, dan gerak berirama, serta kreativitas sebagai variabel terikat atau kriterium yang merangkum dua dimensi konstruk, yaitu dimensi kreativitas secara kognitif (*aptitude*) dan secara afektif (*non-aptitude*)
3. Penelitian hanya akan dilaksanakan pada siswa Sekolah Dasar Cisu Bandung kelas 1 dan 2

## **F. Definisi Operasional**

1. Bentuk aktivitas jasmani adalah jenis-jenis aktivitas jasmani untuk siswa Sekolah Dasar kelas 1 dan 2 yang terdiri atas aktivitas permainan, senam, dan gerak berirama yang secara konseptual diasumsikan dapat mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas 1 dan 2.
2. Kreativitas adalah skor yang diperoleh setiap siswa dalam mengungkapkan tingkat kreativitasnya yang diperoleh melalui angket yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengacu kepada dimensi konstruk kreativitas secara kognitif (*aptitude creativity*) dan secara afektif (*non aptitude creativity*).

## **G. Anggapan Dasar**

Gallahue (1993) mengungkapkan beberapa karakteristik perkembangan gerak anak usia siswa Sekolah Dasar kelas awal, yakni: (1) waktu reaksi masih lambat, karena disebabkan oleh awal dari kesulitan dalam koordinasi mata-tangan dan mata-kaki; (2) laki-laki dan perempuan dalam pengeluaran energi selalu dilakukan secara penuh walaupun daya tahannya masih rendah dan mudah lelah. Akan tetapi respons untuk melakukan latihan apapun tetap besar; (3) persepsi visual secara mekanis dilakukan secara penuh; (4) anak-anak sering mempunyai pandangan yang jauh dalam hal melakukan aktivitas. Akan tetapi untuk diperluas lagi masih belum siap; (5) sebagian besar potensi kemampuan gerak dasarnya baik; (6) kebutuhan keterampilan dasar untuk permainan yang berhasil akan baik untuk dikembangkan; (7) aktivitas-aktivitas mata dan beberapa anggota tubuh lainnya berkembang secara lambat. Begitu pula aktivitas-aktivitas seperti

menahan atau memukul bola dan melempar amat membutuhkan latihan untuk lebih terkuasai lagi.

Selanjutnya, Adams (1991) menegaskan bahwa ada perbedaan kemampuan penampilan gerak pada anak laki-laki dan perempuan yang berusia antara 5-11. Anak laki-laki lebih baik dalam hal gerak melompat, lari cepat, dan melempar jauh, sedangkan anak perempuan lebih baik dalam hal gerak yang membutuhkan tingkat fleksibilitas tinggi dan tugas-tugas gerak yang memerlukan koordinasi gerak yang halus.

Lebih operasional Sugiyanto dan Sudjarwo (1997) menjelaskan beberapa aktivitas gerak yang diperlukan untuk anak usia Sekolah Dasar kelas awal, antara lain; (1) menambahkan bahwa gerak yang diperlukan oleh anak-anak yang sesuai berdasarkan pada sifat-sifat perkembangan geraknya meliputi: (1) aktivitas yang menggunakan keterampilan, seperti pengenalan keterampilan berolahraga, bermain, perlombaan, aktivitas pengujian diri dan aktivitas yang menggunakan alat-alat, berlatih dalam situasi drill; (2) aktivitas secara beregu atau berkelompok. Seperti aktivitas bermain secara berkelompok, menari berkelompok; (3) aktivitas mencoba-coba, seperti aktivitas mengatasi masalah menurut cara dan kemampuan anak masing-masing, aktivitas gerak tari kreatif, aktivitas latihan gerak untuk pengembangan; dan (4) aktivitas untuk meningkatkan kemampuan fisik dan keberanian, seperti program latihan untuk pengembangan kemampuan fisik, latihan relaksasi.

Dalam kaitannya dengan pengembangan kreativitas, banyak sekali jenis dan bentuk gerakan yang perlu dipelajari, dibina, dan disesuaikan dengan kebutuhan diri, perkembangan gerak, dan bahkan norma sosialnya. Dengan pengertian lain, anak dituntut dan diarahkan belajar gerak yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan dirinya, termasuk kebutuhan perkembangan kreativitasnya yang diyakini sebagai salah satu aspek yang memiliki kontribusi signifikan terhadap keberhasilan belajar anak.

Seperti diketahui, gerak itu sendiri bukan semata-mata peristiwa jasmaniah saja, akan tetapi gerak manusia seutuhnya meliputi raga, jiwa, dan lingkungan. Karena itu, pemberian kesempatan belajar gerak melalui aktivitas jasmani yang cukup pada masa kanak-kanak untuk menjaga dan mengembangkan kondisi diri dan lingkungannya sangatlah penting, sebab akan berguna untuk perkembangan anak secara keseluruhan, termasuk di dalamnya pengembangan kreativitas. Oleh karena itu penyusunan bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani siswa Sekolah Dasar kelas awal sangatlah dibutuhkan untuk menunjang peningkatan kreativitas.

Sekaitan dengan hal tersebut, pengembangan kreativitas melalui berbagai bentuk aktivitas gerak atau jasmani, pada prinsipnya siswa diberi kebebasan untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri melalui gerak yang disesuaikan dengan periode masa kanak-kanak. Siswa diberi kebebasan untuk berpikir, mencoba, dan memecahkan masalah melalui aktivitas jasmani yang pada prinsipnya mendukung terhadap pengembangan kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia 6-7 tahun, dimana anak senang akan aktivitas mencoba-coba, seperti aktivitas

mengatasi masalah menurut cara dan kemampuan anak masing-masing, aktivitas gerak tari kreatif, aktivitas latihan gerak untuk pengembangan, dan lain-lain. Dalam kaitan dengan pengembangan kreativitas melalui penerapan berbagai bentuk aktivitas gerak, yang didalamnya terdapat bentuk-bentuk aktivitas yang memberikan kebebasan pada anak untuk berpikir, mencoba, dan memecahkan masalah yang pada prinsipnya semua itu mendukung terhadap pengembangan kreativitas.

Sesuai dengan uraian singkat di atas, dapat dikatakan bahwa melalui penerapan bentuk-bentuk latihan yang didalamnya memberikan kebebasan pada anak untuk berpikir, mencoba, dan memecahkan masalah, diasumsikan akan mendukung terhadap pengembangan kreativitas siswa. Adapun bentuk-bentuk aktivitas jasmani yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi tiga kategori pokok sesuai dengan ruang lingkup materi dalam pendidikan jasmani, yaitu (1) aktivitas permainan (game) (2) aktivitas senam (gymnastic), dan aktivitas gerak berirama (rytmic).

## **F. Hipotesis**

Mengacu kepada anggapan dasar yang telah diuraikan di atas, maka diturunkan hipotesis sebagai berikut: (1) Terdapat bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas awal, (2) Terdapat perbedaan bentuk-bentuk aktivitas pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah dasar kelas awal.

## G. Prosedur Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen quasi di lapangan dengan pola observasional tindakan, melalui desain tes awal dan tes akhir satu kelompok (*One group pretest-posttest design*). Notasi rancangan eksperimennya adalah sebagai berikut:

Tabel 1  
Notasi Rancangan Perlakuan

| Kelompok Sampel  | Tes Awal | Perlakuan            | Tes Akhir |
|------------------|----------|----------------------|-----------|
| Siswa SD Kelas 1 | $Y_1$    | Bentuk Aktivitas (X) | $Y_2$     |
| Siswa SD Kelas 2 | $Y_3$    | Bentuk Aktivitas (X) | $Y_4$     |

#### Keterangan Tabel:

$Y_1$  = Kondisi Awal kreativitas siswa SD kelas 1

$Y_3$  = Kondisi Awal kreativitas siswa SD kelas 2

$Y_2$  = Kondisi kreativitas siswa SD kelas 1 setelah diberi perlakuan pembelajaran aktivitas jasmani.

$Y_4$  = Kondisi kreativitas siswa SD kelas 2 setelah diberi perlakuan pembelajaran aktivitas jasmani.

Untuk lebih jelasnya Pola eksperimen yang dilaksanakan adalah seperti pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2  
Pola Eksperimen Melalui Observasi Penilaian Bentuk Aktivitas Jasmnai

| Kelompok                    | Observasi Variabel Bebas             |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Siswa Sekolah dasar Kelas 1 | Bentuk aktivitas jasmani (Permainan, |
| Siswa Sekolah dasar Kelas 2 | Senam, dan Gerak Berirama            |

## **2. Populasi dan Sampel**

Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 1 dan 2 se Jawa Barat, sedang populasi terjangkaunya adalah Siswa Sekolah Dasar kelas 1 dan 2 yang berada di wilayah Kota Bandung. Oleh karena waktu dan sumber daya peneliti yang terbatas, dan juga memperhatikan karakteristik dari populasi secara umum memiliki kesamaan, maka siswa yang dijadikan sampel penelitian ini adalah siswa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar Negeri Cisu yang berjumlah 80 orang yang berusia antara 6 sampai dengan 8 tahun. Penentuan jumlah sampel ini didasari oleh pendapat Ary, dkk., (1982) yang menyatakan bahwa besarnya sampel tergantung pada ketetapan yang diinginkan peneliti dalam menduga parameter populasi pada taraf kepercayaan tertentu, dan tidak ada satu kaidah pun yang dapat dipakai untuk menetapkan besarnya sampel. Berkaitan dengan hal tersebut, sampel dipilih dan ditentukan dengan *selected random sampling* dan *matched random assignment*.

## **3. Instrumen Penelitian**

Variabel-variabel yang diteliti sebagai landasan untuk memperoleh data penelitian meliputi: (1) bentuk aktivitas jasmani untuk siswa sekolah dasar kelas awal aau kelas 1 dan 2, dan (2) tingkat kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas 1 dan 2.

Sumber data variabel pertama di dapat dari hasil pengamatan (observasi) terhadap beberapa bentuk aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar kelas 1 dan 2. Pelaksanaan pengukuran dilakukan

terhadap tiga bentuk aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Aktivitas jasmani yang dimaksud adalah aktivitas permainan, senam, dan gerak berirama Pengukuran dilaksanakan selama proses penelitian berjalan. Adapun bentuk instrumen dan teknik pengambilan datanya diperoleh dengan menggunakan format observasi sebagai berikut:

Tabel 3  
Format Observasi Tindakan  
Bentuk Aktivitas Pendidikan Jasmani  
Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Kelas Awal

Tgl. Observasi : ..... Sekolah : .....  
Bentuk aktivitas: ..... Usia/Kelas : .....  
Kategori / level : ..... Jenis kelamin : .....

| No   | Nama Siswa | Dimensi Kreativitas |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Keterangan |
|------|------------|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------------|
|      |            | A                   |   |   |   |   | B |   |   |   |   |            |
|      |            | 1                   | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| 1.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| 2.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| 3.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| 4.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| 5.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| 6.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| 7.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| 8.   |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |
| dst. |            |                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |            |

**Keterangan:**

|   |  |
|---|--|
| A <i>Aspek Aptitude (dimensi yang terkait dengan ciri-ciri kognitif)</i>    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fluiditas (Kelancaran)</li> <li>2. Fleksibilitas (Keluwesasan)</li> <li>3. Orisinalitas (Keaslian)</li> <li>4. Elaborasi (Kerincian)</li> <li>5. Evaluasi (Penilaian)</li> </ol> |
| B <i>Aspek Non Aptitude (dimensi yang terkait dengan ciri-ciri afektif)</i> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rasa ingin tahu</li> <li>2. Imajinatif</li> <li>3. Tertantang dengan fluralitas</li> <li>4. Mengambil resiko</li> <li>5. Menghargai</li> </ol>                                   |

Adapun untuk variabel tingkat kreativitas siswa diukur dengan menggunakan teknik questioner. Instrumen yang digunakan dikembangkan oleh peneliti dengan merujuk kepada dua dimensi konstruk kreativitas, yaitu dimensi yang terkait dengan ciri-ciri kognitif dari kreativitas (dimensi *aptitude*) dan dimensi yang terkait dengan ciri-ciri afektif dari kreativitas (dimensi *non aptitude*)

#### **4. Rancangan Teknik Pengolahan Data**

Data hasil observasi terhadap penilaian kemampuan keterampilan permainan anak usia sekolah dasar kelas awal atau kelas 1 dan 2 (usia 6-8 tahun) yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial, yaitu analisis prosentase dilanjutkan dengan mengkategorikan dalam bentuk kualitatif, analisis perbedaan dua rata-rata (Sudjana, 1996), dan analisis uji omega kuadrat untuk mengukur kekuatan pengaruh perlakuan atau signifikansi praktis dari perlakuan yang diberikan (Diekhoff, 1997).

#### **Daftar Pustaka**

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adams, William C., (1991). *Foundation of Physical Education, Exercise, and Sport Science*. Philadelphia : Lea & Febiger,
- Anarino, A. et.al. (1980). *Curriculum Theory and Design in Physical Education*. Toronto: CV. Mosby Company.
- Ary D., Jacobs L. C., dan Razavieh A., (1982) *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Terjemahan Arief Furchan. Surabaya : Usaha Nasional.

- Barrow, M.H. 1983. *Man And Movement Principles Of Physical Education. Physical Education---Its Philosophic Bases*. Philadelphia: Lea & Febiger.
- Beyer, Erich. (1987). *Dictionary of Sport Science*. Schorndorf, Verlag Karl Hofmann.
- Biddle, S.J.H. dan Chatzisarantis, N. 1999. *Motivation For a Physical Active Lifestyle Through Physical Education*. Dalam Auweele, Y.V., Bakker, F., Biddle, S. Durand, M., & Seiler. R. *Psychology For Physical Educations* (hh. 5-26) Canada: Human Kinetics.
- Bobbi De Porter, Mike Hernacki. (2006). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Mizan Media Utama.
- Bucher, Charles A, & Wuest, Deborah A. (1995). *Foundation of Physical Education and Behaviour*. New York : Longman Group Limited.
- Dedi Supriadi. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Pengembangan Iptek* Bandung: Alfabeta.
- Desmita. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Cetakan ketiga.
- Dwi Priyatno. (2008). *SPSS untuk Analisis Data & Uji Statistik*. MediaKom. Yogyakarta.
- Eggen, P. & Kauchak, D.(1997). *Education Psychology: Winndow on Classroom*. London: Prentice-Halol. Inc.
- Ety Rochaety, Ratih Tresnati, Abdul Majid Latief. (2007). *Metodologi Penelitian Dengan Aplikasi SPSS*. Mitra Wacana Media. Jakarta. Edisi pertama.
- Gallahue, D.L. & Ozmun, J.C. (1998). *Understanding Motor Development, Fourth Edition*. Singapore : Mc Graw-Hill International Book Company.
- <http://www.thirteen.org/edonline/Inquiry-Based Learning Explanation>. Htm.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. Terjemahan.
- Hyllegard, R. Mood, DP. Morrow, RJ. (1996). *Interpreting Research In Sport and Exercise Science*. Mosby-Year Book, Inc: United State of America.
- Johnson, David.W. and Johnson, Frank.P. (1991). *Joining Together: Group Theory & Group skill* (Fourth Edition). Prentice-Hall Internatrional, Inc.

- Judith E. Rink. (2002). *Teaching Physical Education For Learning*. Fourth Edition. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Lavay, W.B., Henderson, H.L., & French, R. 1997. *Positive Behavior Management Strategie For Physical Education*. Canada: Human Kinetics.
- Munandar, S.C.U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Ngasmain & Soepartono. (1997). *Modifikasi Olahraga dan Model Pembelajaran Sebagai Strategi Pembinaan Olahraga Usia Dini Bernuansa Pendidikan. Konferensi Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung.
- Pangrazi, P.P. dan Daeur, V.P. (1995). *Dynamic Physical Education For Elementary School*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ruindungan Max. G. (1996). *Model Bimbingan Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Umum*. Disertasi Doktor PPS IKIP Bandung.
- Rusli, Lutan, (1992). *Manusia dan Olahraga: Seri Bahan Kuliah Olahraga ITB*. Bandung: ITB dan FPOK UPI-Bandung.
- Rusli, Lutan, (1999). Krisis Global Pendidikan Jasmani. Reinterpretasi Hasil Kongres World Summit on Physical Education. *Makalah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusli, Lutan. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta. Departemen P&K.
- Rusli Lutan. (2001). *Mengajar Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Olahraga.
- Rusli Lutan. (2001). *Supervisi Pendidikan Jasmani: Konsep dan Praktik*. Dirjen Olahraga.
- Sudjana. (1996). *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung. Edisi Ke 6.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Takahesshi, T. (2000). *The School Physical Education; Curriculum in Japan. Analyzing in the Jepenese Educations Ministrys Course of Study World War II. New Paradigm of Sport and Physical Educatio in the 21 century. Soul International Sport Science Congres.*
- Utami Munandar. (1999). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah.* Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Utami Munandar. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Verdien, C.L. & Nixon, J.E. (1985). *Physical Education Teacher Education: Guidelenes For Sport Pedagogy.* New York: John Willey & Sons.

