

**ANALISIS TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA MENGIKUTI
PELAJARAN PENJAS MASA PANDEMIC COVID-19
DI MTs TELUK DALAM**

SKRIPSI

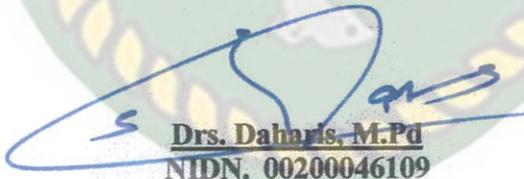
*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S1)
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau*



OLEH

Muhammad Riduan
NPM. 176610076

PEMBIMBING


Drs. Daharis, M.Pd
NIDN. 00200046109

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2021

PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISIS TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA MENGIKUTI
PELAJARAN PENJAS MASA PANDEMIC COVID-19 DI MTs TELUK
DALAM**

Dipersiapkan Oleh

Nama : Muhammad Riduan
NPM : 176610076
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

PEMBIMBING


Drs. Daharis, M. Pd
NIDN : 00200046109

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi


Leni Aprani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1005048901

Skripsi Ini Telah diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP UIR

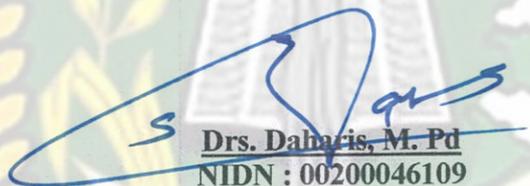

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed
NIDN. 1005068201

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Riduan
NPM : 176610076
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Analisis Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Penjas Masa Pandemic Covid-19 di Mts Teluk Dalam

Disetujui Oleh:

PEMBIMBING


Drs. Daharis, M. Pd
NIDN : 00200046109

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Leni Apriani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1005048901

SURAT KETERANGAN

Kami selaku pembimbing skripsi ini, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah:

Nama : Muhammad Riduan
NPM : 176610076
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun Skripsi dengan judul:

**ANALISIS TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA MENGIKUTI
PELAJARAN PENJAS MASA PANDEMIC COVID-19 DI MTs TELUK
DALAM**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pembimbing



Drs. Daharis, M. Pd
NIDN : 00200046109

ABSTRAK

Muhammad Riduan, 2021. Analisis Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Penjas Masa Pandemic Covid-19 Di MTs Teluk Dalam

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat tingkat kreativitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjas pada masa pandemi *covid-19* di MTs Teluk Dalam. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa MTs Teluk Dalam. Menurut pengamatan di lapangan tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masih terlihat kurang sehingga perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sebab akibat sehingga kreativitas tersebut dapat meningkat. Tes yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan Tes kuesioner atau tes angket. Sampel pada penelitian ini sebanyak 54 orang. Setelah dilakukan penelitian pada tingkat kreativitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas masa pandemi *covid-19* di MTs Teluk Dalam maka dapat di simpulkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas pada masa pandemic *covid-19* tergolong kategori sangat tinggi dengan jumlah 76,64%.

Kata Kunci: Analisis Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Penjas Masa Pandemic Covid-19 Di MTs Teluk Dalam.

ABSTRACT

Muhammad Riduan, 2021. Analysis Of Students' Learning Creativity Levels Following Physical Education Lessons During The Covid-19 Pandemic At Mts Teluk Dalam

The purpose of this study was to see the level of student creativity in participating in the physical education learning process during the covid-19 pandemic at MTs Teluk Dalam. Based on the results of observations that have been made to students of MTs Teluk Dalam. According to observations in the field, the level of student learning motivation in participating in learning still looks lacking so it is necessary to do research to find out the cause and effect so that creativity can increase. The test used in this study using a questionnaire test. The sample in this study were 54 people. After conducting research on the level of creativity in student learning in participating in science and education lessons during the covid-19 pandemic at MTs Teluk Dalam in this way, it can be concluded that the level of creativity in student learning taking physical education lessons during the covid-19 pandemic is in the very high category with a total of 76,64%.

Keywords: Analysis Of Student Creativity Levels Following Physical Education Lessons During The Covid-19 Pandemic At Mts Teluk Dalam

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Riduan
NPM : 176610076
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **ANALISIS TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA MENGIKUTI PELAJARAN PENJAS MASA PANDEMIC COVID-19 DI MTs TELUK DALAM**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri dan dibimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau
3. Jika ditemukan isi skripsi ini yang merupakan duplikasi dan atau skripsi orang lain, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 24 Agustus 2021



Muhammad Riduan
NPM 176610076



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GANJIL TA 2021/2022

NPM : 176610076
 Nama Mahasiswa : MUHAMMAD RIDUAN
 Dosen Pembimbing : 1. Drs DAHARIS M.Pd 2.
 Program Studi : PENDIDIKAN OLAHRAGA (PENJASKESREK)
 Judul Tugas Akhir : Analisis Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Penjas Masa
 Pandemic Covid-19 Di MTs Teluk Dalam
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Analysis of the level of the creativity in student learning following physicaleducation
 lessons durung the Covid-19 pandemic at MTs Teluk Dalam
 Lembar Ke :

N O	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	9-10-2020	Acc Judul Penelitian		
2.	15-10-2020	Susunan Penulisan Bab 1-3	Perhatikan dalam setiap penulisan dan penggunaan kata.	
3.	3-11-2020	Pembuatan Angket Penelitian	Perbaiki jumlah keseluruhan dari sampel penelitian gunakan total sampling yaitu sebanyak sampel 54 orang siswa	
4.	5-11-2021	Acc Proposal diseminarkan		
5.	22-12-2020	Perbaiki Ujian Proposal	Perbaiki angket, dan sistematika penulisan	
6.	5-7-2021	Validasi Angket Penelitian	Acc angket dan lanjutkan penelitian	
7.	13-7-2021	Pengolahan Data	Tambahkan kata-kata yang tepat pada bab v bagian penutup kesimpulan dan saran	
8.	26-8-2021	Acc Skripsi diseminarkan		

Pekanbaru, 26 Agustus 2021
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



MTC2NJEWMDC2

(Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed)

NIDN. 1005068201

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembalimelalui SIKAD

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul: **“ANALISIS TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA MENGIKUTI PELAJARAN PENJAS MASA PANDEMIC COVID-19 di MTS TELUK DALAM”**.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Islam Riau.

Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis adalah manusia biasa yang mempunyai kelemahan, kekurangan dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki sehingga tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penulis yakin bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran serta masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak, guna kesempatan ini mengucapkan terimah kasih kepada:

1. Ibu Leni Apriani, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Penjaskesrek.
2. Bapak Dr. Rafly Henjelito, S.Pd., M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Penjaskesrek

3. Bapak Drs. Daharis, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Prodi Penjaskesrek.
6. Teristimewa buat keluarga tercinta terutama ayahanda dan ibunda yang telah banyak berkorban baik materi maupun moril yang tak mungkin terbalas sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang ada dikala susah dan senang serta yang lainnya ucapan terima kasih atas dukungan kalian. Memberikan bantuan, informasi dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
8. Teristimewa Fikriatun Nisa yang ikut dalam perjuangan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan pembuatan dan penyusunan serta penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan kelengkapannya baik yang disengaja maupun tidak sengaja. Oleh karna itu, kritik dan saran penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan untuk masa yang akan datang.

Penulis



Muhammad Riduan

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT KETERANGAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISL.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Hakikat Tentang Kreativitas	6
a. Pengertian Kreativitas	6
b. Ciri-Ciri kepribadian Kreatif.....	10
c. Proses-Proses dan Tahap Kreativitas.....	12
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	13
2. Hakikat Pembelajaran	13
a. Pengertian Pembelajaran Daring.....	13
b. Media Pembelajaran.....	14
c. E-Learning.....	19

3. Hakikat Pembelajaran Penjas.....	20
a. Pengertian Pembelajaran Penjas.....	20
b. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	21
c. Ciri-Ciri Pembelajaran Penjas.....	22
B. Kerangka Pemikiran.....	23
C. Pertanyaan Penelitian.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel.....	24
1. Populasi.....	24
2. Sampel.....	24
C. Defenisi Operasional.....	25
D. Pengembangan Instrumen.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	29
1. Penjelasan Tentang Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Penjas Masa Pandemi Covid-19 di MTs Teluk Dalam.....	29
a. Indikator Keterampilan Berfikir Secara Lancar.....	29
b. Indikator Keterampilan Berfikir Luwes.....	31
c. Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil.....	33
d. Indikator Keterampilan dalam Memperinci.....	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	39
B. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	25
Tabel 4.1 Indikator Keterampilan Berfikir Secara Lancar.....	30
Tabel 4.2 Indikator Keterampilan Berfikir Luwes.....	31
Tabel 4.3 Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil	33
Tabel 4.4 Indikator Keterampilan Berfikir Memperinci.....	35



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Histogram Hasil Keterampilan Berfikir Secara Lancar.....	31
Grafik 4.2 Histogram Keterampilan Berfikir Luwes	32
Grafik 4.3 Histogram Adanya Kegiatan Menarik Dalam Belajar.....	34
Grafik 4.4 Histogram Keterampilan dalam Memperinci	36



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Penelitian	44
Lampiran 2. Data Responden.....	54
Lampiran 3. Hasil Skor Responden Penelitian	56
Lampiran 4. Hasil Persentase Indikator Berfikir Secara Lancar	59
Lampiran 5. Hasil Persentase Indikator Keterampilan Berfikir Luwes	60
Lampiran 6. Hasil Persentase Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil.....	64
Lampiran 7. Hasil Persentase Indikator Keterampilan dalam Memperinci ...	66
Lampiran 8. Rekap Data Perindikator Penelitian	68
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	69

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia sedang mengalami masalah besar dengan adanya wabah *covid-19*. *Covid-19* adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus yang baru saja ditemukan. Penyakit ini bisa menular ke siapa saja dan menyebabkan gangguan pada pernafasan, infeksi paru-paru dan hingga berujung kematian. Dalam hal ini pemerintah menyepakati dan mengeluarkan peraturan tentang sistem pembelajaran yang dialihkan menjadi sistem *daring* yang mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 dan di ikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Upaya ini untuk memutuskan mata rantai *covid-19*. Hal ini menuntut guru harus mampu memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan secara efektif, meskipun siswa berada di rumah.

Dalam dunia pendidikan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan suatu mata pelajaran yang ada di setiap satuan pendidikan (sekolah). Dimana titik fokus pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Kegiatan ini juga dilakukan sebagai bentuk hiburan yang bermanfaat bagi kesehatan jasmani seseorang. Pemerintah juga menjadikan olahraga sebagai pendukung dalam bidang prestasi mendunia yang di latih sejak dini.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik dan penalaran. Serta kebiasaan pola sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Untuk menciptakan kesegaran jasmani dan kesehatan khususnya dalam olahraga yang baik seorang pendidik harus memiliki program pembelajaran yang terstruktur. Peran yang akan dimunculkan oleh seorang pendidik bagaimana cara berpikir siswa supaya mampu berkreasi meskipun sistem pembelajarannya tidak normal seperti biasanya. Hal ini di lihat dari bagaimana siswa menggunakan sosial medianya di dunia maya dalam memfungsikannya sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara edukasi yang penulis lakukan pada siswa Mts Teluk Dalam bahwa dengan adanya sistem *daring* bisa memicu penurunan pada tingkat kreativitas siswa di karenakan pembelajarannya kurang efektif selain itu siswa juga kurang mahirnya dalam mengoperasikan aplikasi belajar di Mts Teluk Dalam. Dengan begitu terdapat gejala seperti masih ada siswa yang belum menonjolkan dirinya terhadap tugas-tugas yang diberikan, siswa yang banyak menyimpan aplikasi game online di bandingkan aplikasi tambahan sebagai sarana tambahan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, siswa yang lalai dalam mengirimkan tugas yang telah diberikan, siswa yang merasa kurang mendapatkan perhatian orang tuanya, siswa yang tidak ingin tahu atas tugas yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Analisis Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Penjas Masa *Pandemic Covid-19* di Mts Teluk Dalam”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tergambar identifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Masih ada siswa yang belum menonjolkan dirinya terhadap tugas-tugas yang diberikan
2. Masih ada siswa yang banyak menyimpan game online di bandingkan aplikasi wajib untuk pembelajaran
3. Masih ada siswa yang merasa kurang mendapatkan perhatian orang tuanya
4. siswa yang lalai dalam mengirimkan tugas yang telah diberikan
5. siswa yang tidak ingin tahu atas tugas yang telah diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang di hadapi dan keterbatasan yang ada pada peneliti, serta agar peneliti memiliki arah dan tujuan yang jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Permasalahan ini dibatasi pada “Analisis Tingkat Kreatifitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Penjas Masa *Pandemic Covid-19* di Mts Teluk Dalam”.

D. Perumusan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas untuk lebih terfokus masalahnya maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana analisis tingkat kreatifitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas masa *pandemic covid-19* di MTs Teluk Dalam?”

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreatifitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas masa *pandemic covid-19* di MTs Teluk Dalam.

F. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Sebagai bahan informasi yang dapat membantu siswa dalam latihan meningkatkan kreatifitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas masa *pandemic covid-19*.
2. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran penjas
3. Bagi penulis, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi Universitas Islam Riau (UIR).
4. Bagi jurusan/fakultas, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa khususnya jurusan pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi sebagai calon pendidik.

5. Penelitian berikutnya sebagai bahan masukan dalam penelitian yang sama dan dijadikan referensi untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu hal yang baru baik dalam bentuk karya tulis maupun karya nyata lainnya. Kreativitas diwujudkan dengan cara memperbaharui sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang lain. Ulasan ini sesuai dengan teori yang diungkap oleh para ahli sebagai berikut :

Kasim (2020:205) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sementara Kusumadewi (2017:190) mendefinisikan kreativitas merupakan modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, dengan kata lain terdapat dua konsep lama yang di kombinasikan menjadi suatu konsep.

Menurut Utami Munandar (2014:7) kreativitas adalah :

Sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.

Sementara itu dalam sudut pandang Ningsih (2017:20-22) menyatakan bahwa definisi kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek atau biasa disebut dengan istilah “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, and Product*”, yaitu:

- 1) Pribadi (*Person*): tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.
- 2) Proses (*Process*): langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas yang banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
- 3) Produk (*Product*): kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru.
- 4) Pendorong (*Press*): menekankan faktor “*press*” atau dorongan, baik dorongan internal, berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif; maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Sebagian besar definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya. Keempat P ini saling berkaitan dalam fungsinya: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

Secara operasional berdasarkan Utami Munandar (2017:12) kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan). Pembahasan dari masing-masing kreativitas dijelaskan sebagai berikut :

1. Keterampilan berpikir secara lancar
 - a) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi
 - b) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal
 - c) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban
2. Keterampilan berpikir secara luwes
 - a) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi
 - b) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
 - c) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda
 - d) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran

3. Keterampilan berpikir orisinal
 - a) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik
 - b) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
 - c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
4. Keterampilan memperinci (mengelaborasi)
 - a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
 - b) Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan oleh para tokoh psikologi di atas, maka dapat di definisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan suatu gagasan dengan berbagai macam alternatif dan beberapa proses kreatif yang didukung oleh lingkungan sekitar. Dapat juga di katakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Rachamana (2008:101) menyatakan bahwa seseorang dikatakan

mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya.

b. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif

Anak yang kreatif selalu merasa ingin tahu dalam segala hal, pastinya memiliki minat yang luas, umumnya menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Rahmadiyahanti (2019:35) memaparkan sepuluh ciri- ciri pribadi kreatif, yaitu:

- 1) Pribadi kreatif memiliki kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, bergantung situasinya.
- 2) Pribadi kreatif cerdas dan cerdik. Mereka juga mampu berpikir divergen dan konvergen.
- 3) Kreativitas memerlukan kerja keras, keuletan, dan ketekunan
- 4) Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.
- 5) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi
- 6) Pribadi kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama.

- 7) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin-feminin).
- 8) Pribadi kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang, tetapi di lain pihak mereka bisa tetap tradisional dan konservatif.
- 9) Kebanyakan pribadi kreatif sangat bersemangat (*passionate*) bila menyangkut karya mereka.
- 10) Sikap keterbukaan dan sensitivitas pribadi kreatif sering membuat mereka menderita jika mendapat banyak kritikan terhadap hasil jerih payah mereka, namun di saat yang sama ia juga merasakan kegembiraan yang luar biasa.

Munandar (2002: 54) mendefinisikan bahwa individu yang memiliki jiwa kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

Zahra (2019:12) menambahkan karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut: 1) memiliki dorongan yang tinggi; 2) memiliki keterlibatan yang tinggi; 3) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 4) memiliki ketekunan yang tinggi; 5) cenderung tidak puas terhadap kemampuan; 6) percaya diri; 7) memiliki kemandirian yang tinggi; 8) bebas mengambil keputusan; 9) menerima diri

sendiri; 10) senang humor; 11) memiliki intuisi yang tinggi; 12) cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks; 13) toleran terhadap ambiguitas; dan 14) bersifat sensitif.

Berdasarkan apa yang telah di paparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individu kreatif dapat diketahui dari aspek kognitif dan afektifnya. Kedua aspek tersebut saling mendukung satu sama lain.

c. Proses-Proses dan Tahap Kreativitas

Dalam pembentukan kreativitas pada anak, butuh proses dan tahap-tahap seperti yang diungkapkan Zahra (2019:13) menjelaskan bahwa ada empat tahapan dalam proses kreatif, yaitu:

- 1) Persiapan : memformulasikan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya.
- 2) Inkubasi : masa di mana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal lainnya,
- 3) Iluminasi : memperoleh *insight* (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut.
- 4) Verifikasi : menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Awalnya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Seiring perkembangannya, ditemukan bahwasanya kreativitas itu sendiri tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Berikut pendapat seorang ahli mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas. Kusumadewi (2017:190) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu luang.

Muqodas (2015:29) mengemukakan kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah waktu, kesempatan, dorongan, sarana, lingkungan yang mendorong, lingkungan yang merangsang, hubungan orang tua dan anak yang kurang positif, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

2. Hakikat Tentang Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran *Daring* (Dalam Jaringan)

Defenisi pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Subri (2013:3) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa.

Hal ini juga di atur dalam Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Penting bagi setiap guru untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Jika di lihat dari sisi lain pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar yang melibatkan berbagai komponen, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, metode, media, evaluasi dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar Arsyad (2004:11) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Secara lebih khusus, pengertian media

dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Mahendra (2017:170).

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut Riyana (2004:10) :

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman yang dimiliki. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Jika dalam mengkongkritkan suatu materi ajar, siswa tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari maka objek yang dibawa ke siswa melalui media.
- 3) Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- 4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru.

- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto dapat memberikan imajinasi yang kongkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya.
- 9) Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
- 10) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang dialami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
- 11) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
- 12) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa maupun guru. Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi.

Berdasarkan perkembangan teknologi. Menurut Riantoro (2014:2) perkembangan media telah menimbulkan empat kali revolusi dunia pendidikan. Srianti (2011:3) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu :

1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lain-lain.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai computer-assisted instruction (pengajaran dengan bantuan komputer).

4) Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

c. *E-Learning* (Istilah Belajar Online)

Saat ini Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan banyak kemudahan dan kemungkinan dalam membuat suatu perancangan dan pengembangan sistem pendidikan, khususnya konsep dan model pembelajaran online atau bayak yang menyebutkannya dengan istilah *E-Learning*.

Horton *E-Learning Tools and Technologies* (2003) :

E-Learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi digital dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

E-Learning adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mentransformasikan proses pembelajaran (pendidik dan peserta didik). Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Di samping itu, *E-Learning* juga mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara *online*.

Dari uraian tersebut jelas bahwa *E-Learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat utama dalam melakukan proses belajar mengajar; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan

belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran Ahmad (2014).

Sebenarnya tujuan pembelajaran adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual peserta didik dan menjadikannya perangsang keingintahuan dan memotivasi peserta Agustya (2017:3). Sementara menurut Muldiyana (2018:9) tujuan pembelajaran dibagi dalam tiga kategori yaitu : kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (pengetahuan moral), dan psikomotorik (keterampilan).

3. Hakikat Pembelajaran Penjas

a. Pengertian Pembelajaran Penjas

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Dalam artian pelajaran penjas bukan hanya pelajaran pemenuh dalam program sekolah namun penjas merupakan bagian penting. Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Kajian bidang pendidikan jasmani sangat luas, titik peningkatannya adalah gerak pada manusia hubungannya dengan perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya.

Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Proses belajar dalam pendidikan jasmani bertujuan untuk perubahan tingkah laku. Melalui prosesnya maka akan terjadi proses tingkah laku yang melekat. Hal ini akan dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan. Sehingga pendidikan jasmani adalah proses kegiatan belajar yang di dalamnya ada gerak sebagai alat belajar. Lutan (2001, hlm. 15) tentang arti pendidikan jasmani merupakan “proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Dalam artian belajar dan dididk melalui gerak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui hal ini anak akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya.

Pada dasarnya secara sederhana, pendidikan jasmani yang dikemukakan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, hlm. 175) memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang mendorong partisipasinya dalam mengikuti aktivitas jasmani.

- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial.
- 5) Menikmati kesenangan dan kerianggan melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

Dalam hal ini, untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu membiasakan diri untuk mengajar anak tentang apa yang akan dipelajari berlandaskan pemahaman tentang prinsip-prinsip yang mendasarinya. Pergaulan yang terjadi dalam adegan yang bersifat mendidik itu dilakukan secara sengaja. Tujuannya untuk menumbuhkan berbagai kesadaran emosional dan sosial anak. Dengan demikian anak akan berkembang secara menyeluruh, yang mana akan menunjang tercapainya bermacam kemampuan.

c. Ciri-ciri Pembelajaran Penjas

Beberapa aspek penting dalam pembelajaran penjas antara lain :

- 1) Kebugaran dan kesehatan
- 2) Keterampilan fisik
- 3) Terkuasnya konsep dan prinsip gerak
- 4) Kemampuan berfikir
- 5) Kepekaan rasa
- 6) Keterampilan social

7) Kepercayaan diri dan citra diri

B. Kerangka Pemikiran

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan suatu komponen yang tidak dapat di pisahkan begitu saja, melainkan harus dilakukan secara beriringan agar tujuan dari pembelajaran sesuai kompetensi dasar tercapai dan memperoleh hasil yang maksimal.

Tingkat Kreativitas yang dimiliki peserta didik perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru sebab saat pembelajaran *daring* pembelajaran memang membutuhkan dorongan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pentingnya dalam mengikuti pembelajaran penjas, karena dengan mengetahui tingkatan ini maka pendidik akan tahu bagaimana cara pandang siswa dalam memberikan hal-hal baru dalam proses pembelajaran.

Adanya tingkat kreativitas pada peserta didik dapat dilihat melalui indikator-indikator yang telah di paparkan. Berdasarkan paparan penjelasan di atas bahwa kreativitas dalam pembelajaran adalah salah satu penunjang dalam pencapaian pembelajaran dan didukung dengan adanya media *online* (pembelajaran dari rumah) *daring*.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan kerangka pemikiran dan permasalahan di atas maka pertanyaan peneliti dalam penelitian ini adalah menganalisis bagaimana tingkat kreativitas belajar siswa mengikuti pembelajaran penjas di MTs Teluk Dalam?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran atau kenyataan yang sesungguhnya dari keadaan objek yang diteliti tanpa adanya maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Menurut Sugiyono (2018:11) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel atau lebih (independent) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel yang lain.

Sementara Maksum (2012:68) mengartikan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan fenomena, kondisi atau variabel tertentu, bentuk sederhana dari penelitian deskriptif adalah penelitian dengan satu variabel. Berdasarkan pendapat di atas, jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dimana variabel yang diteliti bersifat mandiri tentang analisis tingkat reaktivitas siswa mengikuti pelajaran penjas di MTs Teluk Dalam.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Arikunto (2013:173) adalah Keseluruhan subjek penelitian. Keseluruhan objek penelitian yang berfungsi sebagai sumber data. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, IX MTs Teluk Dalam berjumlah 51 orang

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.

No	Kelas	Lk	Pr	Jumlah
1	VII	9 orang	8 orang	17 orang
2	VIII	9 orang	6 orang	15 orang
3	IX	14 orang	8 orang	22 orang
Jumlah				54 orang

T.U MTs. Teluk Dalam 2021

2. Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *quota sampling*, yaitu mengambil jumlah sampel sesuai yang telah ditentukan oleh peneliti dari sampel yang ada. Dengan demikian diketahui bahwa sampel pada penelitian ini berjumlah 54 orang peserta didik.

C. Defenisi Operasional

Agar terhindar dari adanya kesalahan dalam pengertian ataupun penafsiran, maka peneliti memberikan penjelasan pada istilah-istilah penting seperti :

1. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan suatu gagasan dengan berbagai macam alternatif dan beberapa proses kreatif yang didukung oleh lingkungan sekitar. Dapat juga di katakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.
2. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar yang melibatkan berbagai komponen, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, metode, media, evaluasi dengan pendidkan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3. Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Dalam artian pelajaran penjas bukan hanya pelajaran pemenuh dalam program sekolah namun penjas merupakan bagian penting. Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Kajian bidang pendidikan jasmani sangat luas, titik peningkatannya adalah gerak pada manusia hubungannya dengan perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya.

D. Pengembangan Instrumen Penelitian

Teknik pengembangan instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode angket (Kuesioner). Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar siswa pada masa *pandemic covid-19*. Angket yang dibuat sesuai dengan indikator dan sub indikator angket yang telah ada. Angket berbentuk pernyataan dengan pilihan jawaban (Sangat Setuju),(Setuju), (Tidak Setuju),(Sangat Tidak Setuju).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang di gunakan penelitian ini yaitu :

1. Observasi, yang dilakukan pada sebelum pembuatan proposal dan pada saat penelitian. Observasi dilakukan dengan pengamatan lagsung di lokasi penelitian.
2. Kepustakaan di gunakan untuk mendapatkan konsep-konsep dan teori yang di pakai dalam penelitan ini.
3. Tes dan pengukuran,dalam penelitian ini dilakukan tes dengan menyebarkan angket melalui penyebaran dengan *soft file* untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas di MTs Teluk Dalam

F. Teknik Analisis Data

Untuk memperoleh suatu kelompok masah yang akan di teliti maka analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian, karena analisis data juga akan dapat ditarik kesimpulan mengenai masah yang akan di teliti.dalam hal ini mengetahui gambaran tentang tingkat kreativitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas di MTs Teluk Dalam. Maka penelitian memakai rumus berdasarkan pendapat Seriyanto (2020:85)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah di lakukan penelitian analisis tingkat kreatifitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas masa *pandemic covid-19* di MTS Teluk Dalam, selanjutnya di lakukan pengolahan data berdasarkan perhitungan *product moment*. Untuk lebih jelasnya deskriptif data yang akan di sajikan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan Tentang Tingkat Kreatifitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Penjas Masa *Pandemic Covid-19* di MTS Teluk Dalam

Hal yang tergambar dalam kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada masa *pandemic covid-19* memiliki empat indikator penting yang akan di bahas dalam penelitian ini, diantaranya: a) Keterampilan berfikir secara lancar, b) Keterampilan Berfikir Luwes (fleksibel), c) Keterampilan Berfikir Orisinil, dan d) Keterampilan Berfikir Orisinil. Keempat indikator di atas akan di bahas secara terperinci dan di jabarkan sesuai dengan hasil penelitian sebagai berikut:

a). Keterampilan Berpikir Secara Lancar

Pada Indikator keterampilan berfikir luwes (fleksibel), untuk mengetahui tanggapan responden penelitian yang berjumlah 54 orang siswa tentang kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada masa *pandemic covid-19* di MTS teluk Dalam, dapat di ketahui dari distribusi frekuensi skor nilai dari keseluruhan skor angket siswi dapat di lihat pada table berikut ini:

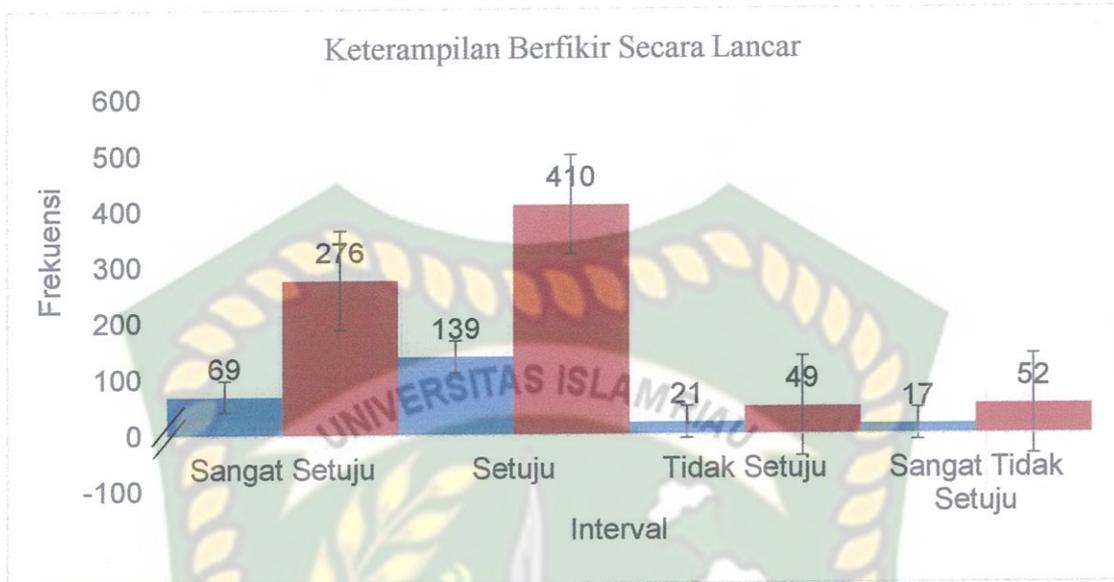
Tabel 4.1 Indikator Keterampilan Berpikir Secara Lancar

No	Jawaban	Nilai	Jumlah Jawaban	Total Skor	Frekuensi Relatif	Tingkat Pencapaian
1	Sangat Setuju	69	276	19044	24,43%	77,43%
2	Setuju	139	410	56990	73,11%	
3	Tidak Setuju	21	49	1029	1,32%	
4	Sangat Tidak Setuju	17	52	884	1,13%	
Jumlah		246	787	77947	100%	

Sumber : Olahan Data 2021

Berdasarkan tabel di atas mengenai indikator Keterampilan Berpikir Secara Lancar dapat di ketahui bahwa jawaban responden terhadap pernyataan yang di ajukan, yaitu nilai 4 jumlah jawabannya 276, total skornya 19.044 dan frekuensinya 24,43% menjawab sangat setuju (SS), nilai 3 jumlah jawabannya 410, total skornya 56.990 dan frekuensinya 73,11% menjawab setuju (S), nilai 2 jumlah jawabannya 49, total skornya 1.029 dan frekuensinya 1,32% menjawab tidak setuju (TS), nilai 1 jumlah jawabannya 52, total skornya 884 dan frekuensinya 1,13% menjawab sangat tidak setuju (STS).

Data yang tertuang pada tabel di atas juga di gambarkan dalam bentuk grafik histogram berikut:



Grafik 4.1 Hasil Keterampilan Berpikir Secara Lancar

b). Indikator Keterampilan Berfikir Luwes (Fleksibel)

Pada Indikator Keterampilan Berfikir Luwes (fleksibel), untuk mengetahui tanggapan responden penelitian yang berjumlah 54 orang siswa tentang kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada masa *pandemic covid-19* di MTS teluk Dalam, dapat diketahui dari distribusi frekuensi skor nilai dari keseluruhan skor angket siswa dapat di lihat pada tabel berikut ini:

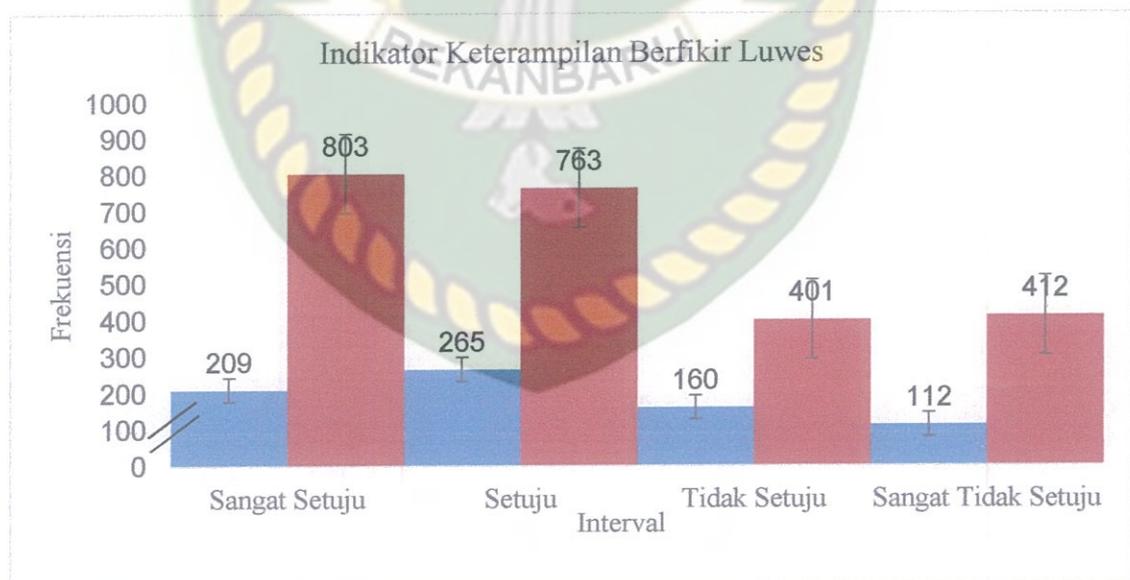
Tabel 4.2 Indikator Keterampilan Berfikir Luwes (Fleksibel)

No	Jawaban	Nilai	Jumlah Jawaban	Total Skor	Frekuensi Relatif	Tingkat Pencapaian
1	Sangat Setuju	209	803	167.827	34,94%	76,29%
2	Setuju	265	763	202.195	42,09%	
3	Tidak Setuju	160	401	64.160	13,35%	
4	Sangat Tidak Setuju	112	412	46.144	9,60%	
Jumlah		746	2379	480326	100%	

Sumber : Olahan Data 2021

Berdasarkan tabel di atas mengenai Indikator Keterampilan Berfikir Luwes (fleksibel), dapat di ketahui bahwa jawaban responden terhadap pernyataan yang di ajukan, yaitu nilai 4 jumlah jawabannya 803, total skornya 167.827 dan frekuensinya 34,94% menjawab sangat setuju (SS), nilai 3 jumlah jawabannya 763, total skornya 202.195 dan frekuensinya 42,09% menjawab setuju (S), nilai 2 jumlah jawabannya 401, total skornya 64.160 dan frekuensinya 13,35% menjawab tidak setuju (TS), nilai 1 jumlah jawabannya 412, total skornya 46.144 dan frekuensinya 9,60% menjawab sangat tidak setuju (STS).

Data yang tertuang pada tabel tersebut juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram berikut:



Grafik 4.2 Histogram Indikator Keterampilan Berfikir Luwes (Fleksibel)

c). Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil

Pada Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil, untuk mengetahui tanggapan responden penelitian yang berjumlah 54 orang siswa tentang kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada masa *pandemic covid-19* di MTS teluk Dalam, dapat di ketahui dari distribusi frekuensi skor nilai dari keseluruhan skor angket siswa dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Indikator Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil

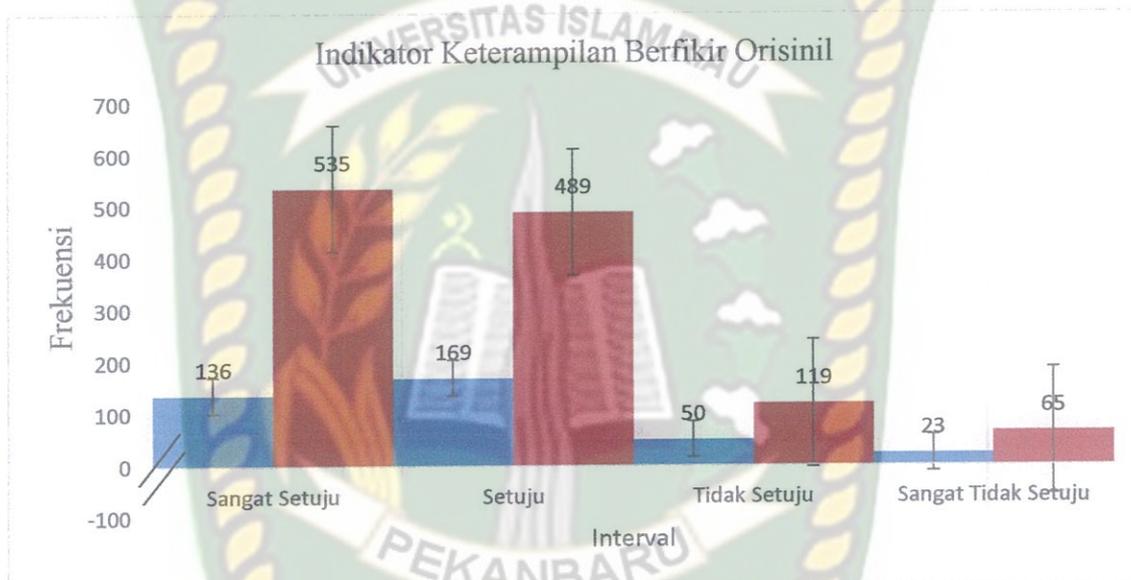
No	Jawaban	Nilai	Jumlah Jawaban	Total Skor	Frekuensi Relatif	Tingkat Pencapaian
1	Sangat Setuju	136	535	72760	44,68%	76,16%
2	Setuju	169	489	82641	50,74%	
3	Tidak Setuju	50	119	5950	3,65%	
4	Sangat Tidak Setuju	23	65	1495	0,91%	
Jumlah		378	1208	162846	100%	

Sumber : Olahan Data 2021

Berdasarkan tabel di atas mengenai Indikator Indikator Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil, dapat di ketahui bahwa jawaban responden terhadap pernyataan yang di ajukan, yaitu nilai 4 jumlah jawabannya 535, total skornya 72.760 dan frekuensinya 44,68% menjawab sangat setuju (SS), nilai 3 jumlah jawabannya 82.641, total skornya 82.641 dan frekuensinya 50,74% menjawab setuju (S), nilai 2 jumlah jawabannya 119, total skornya 5.950 dan frekuensinya 3,65%

menjawab tidak setuju (TS), nilai 1 jumlah jawabannya 65, total skornya 1.495 dan frekuensinya 0,91% menjawab sangat tidak setuju (STS).

Data yang tertuang pada tabel tersebut juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram berikut:



Grafik 4.3. Histogram Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil

d). Hasil Persentase Indikator Keterampilan dalam Memperinci (Mengelaborasi)

Pada Indikator Hasil Persentase Indikator Keterampilan dalam Memperinci (Mengelaborasi), untuk mengetahui tanggapan responden penelitian yang berjumlah 54 orang siswa tentang kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada masa *pandemic covid-19* di MTS teluk Dalam, dapat di ketahui dari distribusi frekuensi skor nilai dari keseluruhan skor angket siswa dapat di lihat pada tabel berikut ini:

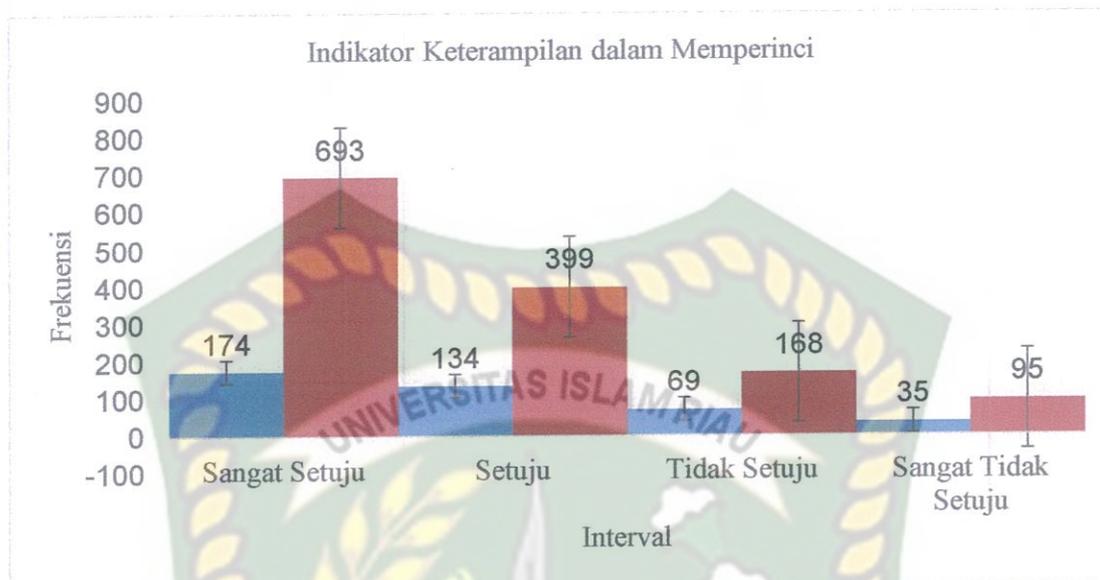
Tabel 4.4 Hasil Persentase Indikator Keterampilan dalam Memperinci (Mengelaborasi)

No	Jawaban	Nilai	Jumlah Jawaban	Total Skor	Frekuensi Relatif	Tingkat Pencapaian
1	Sangat Setuju	174	693	120582	63,81%	76,68%
2	Setuju	134	399	53466	28,29%	
3	Tidak Setuju	69	168	11592	6,13%	
4	Sangat Tidak Setuju	35	95	3325	1,75%	
	Jumlah	412	1355	188965	100%	

Sumber : Olahan Data 2021

Berdasarkan tabel di atas mengenai Indikator Indikator Indikator Keterampilan Berfikir Orisinil, dapat di ketahui bahwa jawaban responden terhadap pernyataan yang di ajukan, yaitu nilai 4 jumlah jawabannya 693, total skornya 120.582 dan frekuensinya 63,81% menjawab sangat setuju (SS), nilai 3 jumlah jawabannya 399, total skornya 53.466 dan frekuensinya 28,29% menjawab setuju (S), nilai 2 jumlah jawabannya 168, total skornya 11.592 dan frekuensinya 6,13% menjawab tidak setuju (TS), nilai 1 jumlah jawabannya 95, total skornya 3.325 dan frekuensinya 1,75% menjawab sangat tidak setuju (STS).

Data yang tertuang pada tabel tersebut juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram berikut:



Grafik 4.4 Hasil Persentase Indikator Keterampilan dalam Memperinci (Mengelaborasi)

B. Pembahasan

Siswa yang mempunyai kreatifitas yang tinggi akan memaksimalkan segala cara untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Sama halnya dengan pembelajaran penjas di sekolah, siswa akan mempunyai ide-ide serta gagasan yang luas untuk belajar, bahkan dalam situasi dan kondisi *pandemic covid-19* yang sedang gencar-gencarnya terjadi di Indonesia bahkan melanda di belahan dunia.

Pandemi *covid-19* seharusnya tidak menghalangi siswa yang mempunyai kreatifitas yang tinggi dalam belajar, satu masalah tidak akan menghalangi siswa untuk menemukan hal baru dalam dunia pendidikan. Dalam kondisi seperti ini, siswa MTS Teluk Dalam diharapkan mampu meminimalisir keadaan sehingga pembelajaran tidak terganggu dan tujuan dari pembelajaran penjas tersebut dapat disampaikan walaupun kurang maksimal.

Berdasarkan kriteria penelitian yang telah ditetapkan, maka dapat di sampaikan bahwa tingkat kreatifitas belajar siswa pada pembelajaran penjas di lihat dari segi gender di MTS Teluk Dalam tergolong “Sangat Tinggi” dengan persentasi rata-rata kreatifitas sebesar 76,64% yang terletak pada persentase antara nilai 76%-100% di katakan “Sangat Tinggi”.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memunculkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang terlihat berbeda dengan apa yang sudah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.

Berdasarkan dari pernyataan di atas, kreativitas berpedoman pada pola pikir anak dalam mengembangkan sesuatu hal untuk dapat diciptakan dengan model dan ragam yang baru sehingga dapat meningkatkan pola pikir siswa itu sendiri. Dalam hal ini, kreatifitas belajar sangat perlu ditingkatkan menimbang pandemi *covid-19* yang tidak tahu kapan akan berakhir sehingga proses pembelajaran harus lebih di tingkatkan dengan memperhatikan protokol kesehatan yang ketat sehingga akan memutus rantai penyebaran virus *covid-19*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih tinggi untuk belajar dalam masa pandemi *covid-19*. Pembelajaran yang telah dilakukan selama ini tentu tidak dapat dilakukan secara maksimal, sehingga tidak hanya memerlukan peran seorang guru sebagai pendidik dan pengajar, tetapi juga tingkat kreativitas siswa dalam belajar yang sangat dibutuhkan

sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tersampaikan secara maksimal. Pandemi *covid-19* tidak dapat menghalangi niat siswa dan guru untuk belajar, jadikan pandemi *covid-19* sebagai penyemangat untuk kita tetap belajar walau dalam kondisi yang bagaimanapun. Siswa harus tetap belajar, demi tercapainya tujuan negara yang akan mencerdaskan bangsa melalui dunia pendidikan.

MTS Teluk Dalam yang menggunakan sistem *daring* dalam belajar tentunya mempunyai keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan, walau demikian siswa harus tetap dapat berfikir kreatif sehingga akan membantu semua pihak dalam mensukseskan pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini.

Dari beberapa indikator yang telah dibahas di atas, tidak ada satu indikator pun yang menunjukkan hasil yang mengkhawatirkan, ini menandakan tingkat kreativitas siswa dalam belajar masih tinggi walau *pandemi covid-19* tidak menunjukkan kapan virus ini akan segera pergi dari negeri ini. Demikian juga semangat guru dalam memberikan materi sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang dilakukan di MTS Teluk Dalam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian pada tingkat kreativitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada masa pandemic *covid-19* di MTs Teluk Dalam maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa mengikuti pelajaran penjas pada masa pandemic *covid-19* tergolong kategori sangat tinggi dengan jumlah 76,64%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini maka diajukan beberapa saran yang berkaitan dengan keadaan kesegaran jasmani yaitu:

1. Kepada guru disarankan untuk dapat selalu meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan baik dan benar sehingga menimbulkan pemikiran yang tinggi terhadap pembelajaran.
2. Kepada orang tua hendaknya dapat memberikan bimbingan yang maksimal sehingga perkembangan anak dalam belajar dapat dirasakan secara maksimal
3. Kepada peneliti berikutnya khususnya mahasiswa penjas sebagai acuan dan bahan perbandingan untuk melanjutkan penelitian dengan kajian yang sama atau aspek yang sama lainnya pada masa yang akan datang.
4. Khusus bagi prodi sebagai tambahan referensi bacaan bagi mahasiswa penjas khususnya dan mahasiswa FKIP UIR pada penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. 2014. Pengembangan Media Cai Mata Pelajaran IPS Sejarah Tentang Kehidupan Pada Masa Pra-Aksara Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 34 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Agustya, Z. (2017). Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3).
- Aini, N. 2019. Implementasi Nilai Religius Dan Kedisiplinan Pada Siswa Kelas VIII Smp N 3 Kota Salatiga Tahun Pelajaran. (*Doctoral Dissertation, IAIN SALATIGA*).
- Ali, M.& Asrori, M. 2006. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ambarukmi, D. A dkk. 2007. *Pelatihan Pelatih Fisik Level 1*. Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga. Kemenpora
- Ariani, D. (2017). Aktualisasi Profesi Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(1), 1-9.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Conny, R Semiawan. 2009. *Kreativitas Kebebakatan*, Jakarta: PT Indeks
- Kasim, M. I. 2020. Pengaruh Inovasi Dan Kreativitas Pengajaran Terhadap Kinerja Guru SD Inpres Samata Kabupaten Gowa. *Economics Bosowa*, 6(001), 200-212.
- Kusumadewi, R. F. 2017. Menumbuhkan Kreativitas Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Praktik Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02).
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Muhammad, S. 2014. Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa.

(Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang). *SNASTIKOM* 2014, 1.

- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(2).
- Nelawati, N., Andrizal, A., & Mailani, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Gerlach Dan Ely Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pai Di SD Negeri 020 Langsung Hulu Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. *Jom Ftk Uniks (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 1(2), 70-85.
- Ningsih, N. F. L. 2017. Pengaruh pengembangan karir terhadap kinerja karyawan melalui kepuasan kerja pada PT. PLN (PERSERO) Rayon Lamongan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27-44.
- Putry, I. P. 2019. Hubungan Overweight Terhadap Kualitas Tidur Pada Mahasiswi (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Qurrotu'aini, Z., Maskun, M., & Ekwandari, Y. S. 2019. Hubungan Kreativitas Berpikir Siswa dengan Prestasi Belajar Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sukoharjo. *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*, 7(6).
- Rahmadiyah, P. W. 2019. Hubungan Antara Kepekaan Humor dan Kreativitas Dengan Kematangan Emosi Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Srianto, W. (2020). Analisis Tingkat Stress Dan Kecemasan Atlet Forki Kota Yogyakarta Dalam Menghadapi Porda DIY Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 20(1), 78-90.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang RI No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, (2007)
- Utama, A. B. S. (2015). Kreativitas Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematikamenggunakan Model Discovery Learning Dan Student Teams Achievement Division(Doctoral dissertation, University

of Muhammadiyah Malang).

Utami Munandar, SC. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia

Yulianti, M. Dkk. 2017. Tingkat Kesegaran Jasmani Mahasiswi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Tahun Akademik 2017/2018 Universitas Islam Riau. *Jurnal spot area*, 56.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau