

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.¹ Kreativitas merupakan salah satu gaya hidup atas pemikiran yang baru yang diciptakan dari suatu pemikiran kemudian dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan Parnes dalam Rachmawati dan Kurniati sebagai berikut:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (Keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan dan cara

¹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010), h.14

pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir. 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa. 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.²

Prilaku kreatif yang dimaksud adalah kelancaran yaitu seseorang mampu mengungkapkan ide atau pemikirannya dengan baik. Keluwesan yaitu mampu menghasilkan ide-ide guna memecahkan suatu masalah dari ide yang dimilikinya serta mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda sehingga mampu memecahkan permasalahan tersebut. Keaslian yaitu mampu memberikan ide atau respon yang unik yang berupa gagasan yang telah ada sebelumnya atau melahirkan gagasan yang baru. Keterperincian yaitu mampu mengungkapkan ide secara rinci sehingga ide tersebut menjadi nyata. Kepekaan yaitu mampu menangkap dan menghasilkan suatu pemikiran sebagai tanggapan guna memecahkan masalah.

Menurut Heart dalam Al-khalili, kreativitas adalah suatu kekuatan yang tersimpan dibalik kesempurnaan manusia, kreativitas ini didasarkan pada asa cinta, dan kebebasan dalam berekspresi dari hasrat dan dorongan yang ditemukan dalam diri manusia.³ Kreativitas merupakan

² *Ibid.*, h.15

³ Abdussalam Amal Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2006), h.13

sesuatu yang ada dalam diri manusia yang nampak dalam kesehariannya seperti kebebasan seseorang dalam mengekspresikan dirinya.

Adapun menurut Al-khalili, kreativitas adalah segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman, atau model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan.⁴ Proses kreatif sendiri merupakan perwujudan dari kebutuhan diri manusia yaitu aktualisasi diri, sehingga melalui kreativitas anak semakin berfungsi secara optimal sebagai manusia yaitu dengan cara mengemukakan pemikiran baru.

Adapun menurut Munandar, kreativitas merupakan suatu konstruk yang multi-dimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif), masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti misalnya dimensi kognitif dari kreativitas-berpikir divergen mencakup antara lain, kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk merinci (elaborasi) dan lain-lain.⁵ Kreativitas ini didasarkan pada berbagai aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dari proses kreativitas tersebut, seseorang menghasilkan suatu ide dari pemikirannya kemudian diuji dan

⁴ *Ibid.*, h.31

⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.59

menghasilkan sebuah sikap seperti kejujuran, sportifitas dan lain-lain kemudian diwujudkan dalam perbuatannya atau keterampilan gerakannya.

Adapun menurut Torrance dalam Munandar, kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.⁶ Berdasarkan pemikiran atau ide yang dihasilkan seseorang tersebut melalui berbagai proses sehingga dapat disebut kreativitas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan segala pemikiran baru atau proses pembentukan mental individu yang menghasilkan pemikiran kreatif meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.

2. Hakikat Gerak

a. Pengertian Gerak

Gerak merupakan salah satu kodrat manusia yang dibawa sejak lahir. Gerak merupakan sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati, namun yang melatar belakangi suatu gerak yang ditampilkan dalam suatu perbuatan yang nyata dalam suatu unjuk kerja

⁶ *Ibid.*, h.27

sangat beraneka ragam sesuai dengan kebutuhan manusia yang penuh perbedaan gerak dalam konteks aktivitas fisik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gerak adalah peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali.

Menurut Syarifuddin, gerak bagi manusia sebagai aktivitas jasmani merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting, yaitu sebagai dasar bagi manusia untuk belajar, baik untuk belajar mengenal alam sekitar dalam usaha memperoleh berbagai pengalaman berupa pengetahuan dan keterampilan, nilai dan sikap, maupun belajar untuk mengenal dirinya sendiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam usaha penyesuaian dan mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungannya.⁷

Gerak itu sendiri merupakan suatu kebutuhan bagi manusia karena melalui gerak, seseorang dapat belajar banyak hal seperti belajar mengenal lingkungan sebagai pengalaman memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang didapat dari gerak dan lain-lain.

Menurut Cholik, gerak secara luas diartikan sebagai suatu perubahan posisi dari suatu objek pada suatu ruang, sedangkan gerakan manusia merupakan suatu perubahan posisi dalam suatu ruang yang melibatkan sebagian atau seluruh tubuh.⁸ Gerak bagi manusia merupakan suatu perubahan atau perpindahan posisi yang melibatkan sebagian ataupun seluruh tubuh. Gerak dapat dimaksimalkan seseorang sehingga

⁷ Aip Syarifuddin, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993), h.6

⁸ Toho Cholik, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997), h.18

dalam prosesnya seseorang mendapat berbagai pengalaman seperti keterampilan gerak.

Adapun menurut husdarta, gerak merupakan rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.⁹ Penguasaan gerak akan menjadi landasan yang kokoh untuk anak. Gerak memegang peranan penting bagi anak untuk perkembangan yang bersifat menyeluruh. Bila seseorang kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan geraknya maka pada tahap usia berikutnya ia akan banyak gagal dalam melakukan tugas geraknya.

Menurut pendapat beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa gerak merupakan kemampuan perubahan posisi yang melibatkan sebagian atau seluruh tubuh.

b. Karakteristik Gerak

Dapat diketahui karakteristik gerak anak sekolah dasar pada umumnya. Mereka dapat melakukan kegiatan-kegiatan bergerak sebagai berikut:

- (1) Menirukan apabila di tunjukan kepada anak didik suatu action yang dapat diamati (*observable*), maka ia akan mulai membuat tiruan terhadap action itu sampai pada tingkat otot-ototnya dan dituntun oleh dorongan kata hati untuk melakukannya.
- (2) Manipulasi Dia mulai dapat membedakan antara satu set action dengan yang lain menjadi mampu memilih *action* yang diperlukan dan mulai memiliki keterampilan dalam manipulasi implementasi.
- (3) Keseksamaan (*precision*) Kemampuan anak didik dalam

⁹ Husdarata, *Manajemen Pendidikan Jasmani* (Bandung: Alfabeta, 2012), h.12

penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dan memproduksi suatu kegiatan tertentu. (4) Artikulasi (*articulation*) Anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan *action* dengan menetapkan urutan/sikuen tepat diantara *action* yang berbeda-beda. (5) Naturalisasi Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu *action* atau sejumlah *action* yangurut. Keterampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan *action* tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minimum.¹⁰

Kreativitas Gerak adalah kemampuan perubahan posisi tubuh berdasarkan hasil pemikiran yang mencakup kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.

3. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Menurut Nixon dalam Rahayu, pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan

¹⁰ https://www.academia.edu/9550977/Perkembangan_Seni_Tari_Drama (diunduh pada tanggal 17 februari 2015)

yang dihasilkan.¹¹ Pendidikan jasmani merupakan tahapan dari proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas fisik serta mengembangkan keterampilan gerak.

Adapun menurut Dauer dalam Rahayu, pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi terutama melalui pengalaman gerak untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap siswa.¹² Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa.

Menurut Syarifuddin, pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.¹³ Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada pokok-pokok pembelajaran yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Kecerdasan yang dimiliki anak dapat dikembangkan melalui pendidikan jasmani, oleh karenanya pendidikan jasmani memegang peranan penting untuk dapat

¹¹ Ega Trisna Rahayu, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Bandung: Alfabeta, 2012), h.2

¹² *Ibid.*, h.3

¹³ Aip Syarifuddin, *op.cit.*, h.4

mengembangkan seluruh kemampuan anak baik dalam bidang akademik maupun bidang yang lainnya.

Menurut Cholik, pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik.¹⁴

Pendidikan jasmani itu sendiri semata-mata bukanlah pendidikan yang terpusat kepada pelajaran gerak badan, melainkan pendidikan yang bersangkutan-paut dengan pertumbuhan dan kesehatan jasmani anak-anak. Oleh karena itu pada hakikatnya pendidikan jasmani tidak hanya menekankan fisik yang menekankan pada pengembangan kekuatan dan kesegaran jasmani, tetapi pengembangan manusia seutuhnya (fisik, mental, moral, dan sosial) dalam rangka menyiapkan kehidupan anak agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat.

Di dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani sangatlah penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis dan terarah. Melalui pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan

¹⁴ Toho Cholik, *op.cit.*, h.1

serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, dan memiliki pengetahuan serta pengetahuan serta pemahaman budaya hidup sehat.

Pendidikan Jasmani merupakan proses dari pendidikan secara keseluruhan. Secara sederhana Pendidikan Jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk gerak dan belajar melalui gerak. Belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran merupakan salah satu ciri dari pendidikan jasmani.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari keseluruhan pendidikan yang ada dimana Pendidikan Jasmani dikemas dalam bentuk aktivitas fisik guna mencapai prestasi dan pengembangan bakat dan watak anak yang tidak terlepas dari penumbuhan kebiasaan dan perilaku hidup sehat baik di sekolah, di rumah maupun di lingkungan masyarakat.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- (1) Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounder, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri serta aktivitas lainnya.
- (2) Aktivitas pengembangan meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- (3) Aktivitas senam meliputi ketangkasan sederhana, ketangkasan

tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya. (4) Aktivitas ritmik meliputi gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya. (5) Aktivitas air meliputi permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. (6) Pendidikan luar kelas meliputi piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. (7) Kesehatan meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K.¹⁵

Bersarkan ruang lingkup pendidikan jasmani yang sangat luas maka ruang lingkup pendidikan jasmani dapat memberikan pengetahuan dan menanamkan sikap dan budaya hidup sehat sejak dini tidak hanya memberikan kemampuan secara fisik.

c. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan Pendidikan Jasmani diantaranya :

(1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani. (2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama. (3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani. (4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani. (5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas. (6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani. (7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri

¹⁵ Ega Trisna Rahayu, *op.cit.*, h.18

sendiri dan orang lain. (8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat. 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.¹⁶

4. Karakteristik Siswa Kelas III

a. Tahap Pertumbuhan Anak Kelas III SD

Pertumbuhan merupakan penambahan dalam ukuran bentuk, berat atau ukuran dimensi tubuh serta bagian-bagiannya. Pertumbuhan juga dapat diukur berdasarkan beberapa kriteria pertumbuhan. Pertumbuhan lebih berkenaan dengan aspek fisik yang bersifat umum dari seluruh organisme, seluruh personalitas atau kepribadian.¹⁷

Pada tahap pertumbuhan usia anak SD kelas III dapat disebut juga pertumbuhan anak kecil. Pertumbuhan tubuh relatif lambat, jika dibandingkan dengan masa sebelumnya. Pertumbuhan fisik mengalami penurunan kecepatan dibandingkan dengan masa bayi, secara proporsional pertumbuhan tinggi badan relatif lebih besar dibanding dengan pertumbuhan besar badan. Anak kecil cenderung langsing atau kurus. Hal ini terjadi karena pertumbuhan memanjang. Jaringan tulang lebih besar dibanding pertumbuhan jaringan otot. Pertumbuhan jaringan otot baru mulai cepat pada tahun terakhir dari masa anak kecil. Dalam pertumbuhan tinggi badan, persentase pertumbuhan kaki lebih besar

¹⁶ Ega Trisna Rahayu, *Ibid.*, h.19

¹⁷ Husdarta dan Nurlan Kusmaedi, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2010), h.1

dibanding pertumbuhan panjang togok. Perbandingan ukuran antropomerik anak laki-laki dengan anak perempuan belum menunjukkan perbedaan yang berarti.

b. Tahap Perkembangan Anak Kelas III SD

Anak usia sekolah dasar merupakan individu yang memiliki banyak faktor yang turut berpengaruh dan saling terjalin dalam berlangsungnya proses perkembangan anak.

Masa kelas – kelas rendah sekolah dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun sampai 9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3.

Secara umum perkembangan anak kelas rendah dapat dibedakan menjadi beberapa aspek utama. Perkembangan kemampuan fisik, pertumbuhan jaringan otot yang mulai lebih cepat pada tahun terakhir masa anak kecil, menghasilkan peningkatan kekuatan yang lebih besar. Peningkatan kekuatan memungkinkan untuk mulai menipu melakukan bermacam-macam gerak dasar yang semakin baik, yaitu gerakan-gerakan berjalan, berlari, melompat dan meloncat, berjingkat, melempar, menangkap dan memukul. Perkembangan sosial, salah satu tugas perkembangan masa anak kecil yang penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota kelompok dalam masa anak besar. Perkembangan emosi dan perasaan,

emosi merupakan suatu keadaan pada diri organisme ataupun individu pada suatu waktu tertentu yang diwarnai dengan adanya gradasi afektif mulai dari tingkatan yang lemah sampai pada tingkatan yang kuat (mendalam), seperti tidak terlalu kecewa dan sangat kecewa. Berbagai emosi dapat muncul dalam diri seperti sedih, gembira, kecewa, benci, cinta, marah. Sebutan yang diberikan pada emosi tersebut akan mempengaruhi bagaimana anak berpikir dan bertindak mengenai perasaan tersebut. Sejak kecil ia sudah mulai membedakan anatara perasaan yang satu dengan yang lain, karena perbedaan tanggapan yang diberikan orangtua terhadap berbagai perasaan dan tingkah lakunya. Dapatlah dikatakan bahwa berkembangnya emosi anak tidak terlepas dari hubungan sosial dengan sesamanya. Kemampuan untuk membedakan emosi seseorang tidak hanya berkembang sejalan dengan bertambahnya usia, tetapi juga bagaimana emosi orang-orang di sekitarnya.¹⁸

5. Hakikat Kreativitas Gerak

Kreativitas Gerak adalah kemampuan perubahan posisi tubuh berdasarkan hasil pemikiran yang mencakup kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.

¹⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012), h.41

B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif Atau Disain-Disain Alternatif Intervensi Tindakan Penelitian

1. Pengertian Permainan Kecil

a. Teori permainan

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang tak ubahnya seperti kebutuhan dasar lainnya. Bahkan hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain bagi anak-anak sangat berarti untuk melatih dirinya, dan merupakan syarat mutlak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak telah menstimulus munculnya beragam permainan yang diperuntungkan bagi mereka yang memiliki peraturan dan cara bermain. Para ahli yang berkecimpung dalam dunia pendidikan berpendapat bahwa manusia melakukan permainan disebabkan dalam teori permainan antara lain: Teori pengosongan; dikatakan bahwa kegiatan bermain dilakukan karena anak memiliki kelebihan tenaga sebab jika tidak dilepaskan atau dikosongkan adanya kelebihan tenaga itu, akan mengganggu kejiwaan anak. Maka cara menghilangkannya dengan melakukan bergerak dan bermain-main. Teori pemulihan tenaga (rekreasi) setelah seseorang mengadakan kegiatan maka dia merasa lelah banyak tenaga terbuang, kemudian membutuhkan tenaga untuk dipulihkan kembali yaitu secara aktif dengan melakukan permainan, maupun secara pasif dengan istirahat. Teori Menurut Ilmu Jiwa menurut S. Freud dalam

Abu Ahmad menyatakan bahwa permainan adalah merupakan dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa, sehingga permainan adalah sarana untuk menyalurkan kompleks yang terdesak yang ada pada bawah sadar dalam jiwa seseorang.¹⁹

Menurut Mayke Sugiyanto yang percaya bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain.²⁰

Menurut para ahli, bermain mempunyai nilai-nilai umum yang berharga bagi seorang anak, diantaranya a) memperoleh perasaan senang, puas, bangga; b) dapat mengembangkan setiap percaya diri, tanggung jawab dan kooperatif (kerja sama); c) dapat mengembangkan daya fantasi; atau kreativitas dan d) dapat mengenal aturan atau norma yang berlaku.²¹ Adapun manfaat dari permainan tersebut yaitu:

- (1) Untuk perkembangan fisik, apabila anak memperoleh kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan banyak gerakan tubuh, maka si anak akan menjadi sehat dan bugar;
- (2) Perkembangan keterampilan, penguasaan Keterampilan gerak dasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain;
- (3)

¹⁹ Abu Ahmad, Sholeh Munawar, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.107

²⁰ Mayke Sugiyanto, *Bermain Mainan dan Permainan* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 1995), h.7

²¹ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar* (Jakarta: Edukasia. 2009), h.32

Perkembangan intelektual, melalui aktivitas jasmani dan bermain, anak dihadapkan dengan masalah dan kemampuan untuk membuat keputusan dengan cepat dan tepat; (4) Perkembangan sosial, biasanya kegiatan bermain dilakukan oleh anak dengan teman sebayanya jadi anak akan belajar berbagai hak, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama; (5) Perkembangan emosi, melalui bermain anak dapat mengungkapkan keinginannya dan juga menunda kesukaannya. Anak dilatih mengendalikan diri.²²

Guru harus mengetahui manfaat bermain sehingga dapat melahirkan ide mengenai cara mengemas kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak. Selain itu, bermacam-macam bentuk permainan harus diketahui guru salah satunya adalah permainan kecil.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada setiap manusia (anak, remaja, dewasa) terdapat potensi yang mendorong adanya keinginan untuk menyalurkan perasaan melalui bentuk-bentuk permainan.

b. Pengertian Permainan Kecil

Menurut Syarifuddin, permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alatnya yang digunakan, ukuran lapangan, maupun waktu untuk melakukannya, hal ini disesuaikan dengan daerahnya masing-masing selain dari itu belum ada wadahnya atau

²² Farida Nurani, *Edu Games For Child* (Solo: Riels Grafika, 2008), h.22

organisasinya, baik yang bersifat nasional maupun internasional.²³ Permainan kecil merupakan suatu permainan yang tidak memiliki peraturan yang baku sehingga permainan kecil ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Adapun menurut Cholik, yang dimaksud permainan kecil adalah suatu jenis permainan yang tidak mempunyai peraturan-peraturan yang baku, baik peraturan tentang fasilitas dan perlengkapan maupun peraturan permainan dan perwasitan, permainan ini terdiri atas beberapa bentuk permainan yang umumnya bersifat tradisional.²⁴ Permainan kecil dapat disesuaikan dengan keadaan ataupun situasi dimana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan. Disamping itu permainan kecil tidak mempunyai Induk Organisasi Nasional atau Induk Organisasi Internasional.

Adapun menurut Efendi, yang dimaksud permainan kecil adalah suatu jenis permainan yang tidak mempunyai peraturan-peraturan yang baku, baik peraturan tentang fasilitas dan perlengkapan maupun peraturan permainan dan perwasitan.²⁵ Adapun tujuan yang terkandung dalam permainan kecil antara lain:

- (a) Memberikan pengalaman gerak pada anak sehingga semakin banyak jenis dan bentuk permainan yang dilakukan

²³ Aip Syarifuddin Muhadi, *op.cit.*, h.135

²⁴ Toho Cholik dan Rusli Lutan, *op.cit.*, h.69

²⁵ Rustam Efendi, *Permainan Kecil* (Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang, 2014), h.7

anak maka anak akan semakin kaya pengalamannya. (b) Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan anak. (c) Menyalurkan kelebihan tenaga pada anak. (d) Memanfaatkan waktu senggang. (e) Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani. (f) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada anak, terutama untuk memenuhi rasa ingin tahu anak. (g) Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. (h) Menanamkan kerja sama, rasa sosial, dan saling tolong-menolong. (i) Mencapai prestasi dalam suatu pertandingan.²⁶

Masa paling menyenangkan dari kehidupan manusia ialah di masa anak-anak. Diakui atau tidak, masa ketika menjadi seorang anak yang dipikirkan hanyalah bermain. Hal ini dapat kita manfaatkan dalam metode pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak didik khususnya Anak Usia Sekolah Dasar.

Dengan permainan kecil anak-anak akan mendapatkan kualitas kebugaran tubuh dan nilai-nilai/norma yang terkandung dalam berbagai macam bentuk permainan kecil dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berbagai macam nilai yang terkandung dalam permainan kecil misalnya kreativitas gerak, kerjasama, tanggungjawab, menghargai teman maupun lawan, disiplin, percaya diri, keberanian, sportivitas, dan lain-lain.

Nilai yang terkandung didalam permainan kecil mencakup nilai psikomotor, kognitif dan afektif. Nilai psikomotor adalah nilai perilaku dalam permainan dimana permainan ini juga melatih kecepatan,

²⁶ *Ibid* h.11

kelincahan, dan refleks tubuh. Nilai kognitif adalah nilai berdasarkan penguasaan materi yang dinilai baik apabila siswa mengerti aturan main dan memahami perannya dalam permainan. Adapun nilai afektif adalah nilai keaktifan dalam melaksanakan permainan dimana setiap siswa dapat melatih kerjasama dalam hal menyelesaikan masalah. Bentuk permainan kecil dibedakan menjadi dua yaitu permainan kecil tanpa alat dan permainan kecil dengan alat.

Menurut pengertian dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa permainan kecil tanpa alat adalah segala bentuk permainan yang peraturannya fleksibel dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan sehingga membuat siswa lebih aktif, disiplin dan mampu bekerjasama.

Beberapa tujuan yang hendak diperoleh dari kegiatan bermain dalam suatu permainan, baik yang dilakukan di lingkungan masyarakat, sekolah, anak-anak, dewasa, maupun orangtua, secara perseorangan maupun kelompok sesuai dengan jenis permainan tersebut.

Tujuan dari permainan kecil adalah memperkaya pengalaman gerak bagi anak sehingga mampu merangsang dan meningkatkan pertumbuhan anak. Selain itu, permainan kecil dapat memberikan rasa senang bagi anak sehingga kreativitas gerak anak dapat meningkat dan dapat menanamkan rasa tanggungjawab, kerjasama, dan percaya diri.

2. Pengertian Permainan Kecil Tanpa Alat

Macam-macam permainan kecil tanpa alat, diantaranya seperti menjala ikan, hitam hijau, asin adem, dan sebagainya. Permainan tanpa alat haruslah di buat semedikian rupa untuk menarik perhatian siswa kelas rendah sekolah dasar, agar siswa dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kecil tanpa alat merupakan segala bentuk permainan tanpa alat yang peraturannya fleksibel dan dilakukan dengan kebebasan yang dalam kegiatannya membutuhkan aktivitas gerak sehingga membuat siswa lebih aktif, disiplin dan mampu bekerjasama.

C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian dilakukan oleh Siti Fariha dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Gerak dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Senam Irama pada Siswa Kelas II SDN Jayasakti 01 Kecamatan Muaragembong Bekasi Tahun 2013. Menyimpulkan bahwa melalui senam irama dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa.²⁷

Penelitian lain dilaksanakan oleh C.Fajar Sri dengan judul “Perbedaan Pengaruh Metode Latihan Demontrasi dengan Media audiovisual Terhadap Kreativitas melalui Senam Ritmik Pada Anak Pemula Siswa Putri SDN 2 Bantul Tahun 2009. Menyimpulan bahwa

²⁷ Siti Fariha, *meningkatkan kreativitas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui senam irama pada kelas II SDN Jayasakti 01 Tahun 2013* (jurnal pgsd unj)

media audiovisual berpengaruh terhadap kreativitas siswa sekolah dasar.²⁸

Dari kedua penelitian yang relevan, maka diduga bahwa melalui Permainan Kecil Tanpa Alat dapat membawa dampak yang positif bagi peningkatan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dapat diterangkan bahwa penerapan Permainan kecil tanpa alat sangat baik dan terarah untuk meningkatkan Kreativitas gerak siswa dalam Pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi.

Penerapan permainan kecil tanpa alat dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam praktik pembelajaran dilapangan mengenai gerak seluruh anggota tubuh pada mata pelajaran pendidikan jasmani, dengan begitu kreativitas gerak anak akan meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat

²⁸ C.Fajar Sri, *Perbedaan Pengaruh Metode Latihan Demontrasi dengan Media audiovisual Terhadap Kreativitas melalui Senam Ritmik Pada Anak Pemula Siswa Putri SDN2 Bantul Tahun 2009* (BU%20fajar%20jorpres;%20artikel%20penelitian%20ritmik.pdf)

diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Melalui permainan kecil tanpa alat diduga dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi”.