

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Kemampuan Kreativitas Gerak

Kemampuan merupakan suatu keistimewaan yang ada disetiap manusia. Utami mengatakan kemampuan atau kesanggupan adalah kecakapan atau kekuatan seseorang untuk dapat berbuat atau melakukan tindakan sebagai hasil pembawaan atau latihan.¹ Dapat diartikan bahwa kemampuan adalah suatu keahlian, kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat melakukan suatu kegiatan. Dapat dibayangkan apabila seseorang tidak mempunyai kemampuan akan sangat sulit untuk mengahdapi segala sesuatu dalam kehidupannya. Maka dari itu untuk dapat mempunyai kemampuan-kemampuan dalam hal tertentu setiap individu haruslah melakukan latihan-latihan secara rutin dan ulet agar dapat hasil yang memuaskan.

Istilah kreativitas mempunyai arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta. Ambarjaya kreativitas adalah kemampuan yang dirancang untuk menstimulasi imajinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, untuk memberikan memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan

¹ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Grasindo, 1984), h.17

pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban, dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.² Dapat diartikan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses seseorang yang dapat menyalurkan imajinasi lalu berinovasi dan menghasilkan sesuatu yang dapat berupa suatu ide gagasan ataupun sebuah karya yang baru yang bermanfaat dengan melihat hal-hal yang perlu diperbaiki dari pengalaman-pengalaman yang sudah ada sebelumnya.

Dalam buku Craft kreativitas digambarkan sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni, dan bermakna³. Dapat diartikan bahwa aktivitas merupakan kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang daya pikir anak dalam berbagai hal untuk dapat menciptakan sesuatu karya yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

Maslow dikutip dalam buku Munandar menyebutkan kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi manusia⁴. Manusia sangat penting untuk menjadi seorang yang kreatif dikarenakan kreativitas merupakan salah satu modal untuk masa depan. akan sangat sulit untuk menghadapi masa depan apabila tidak mempunyai kemampuan kreatif.

² Beni S. Ambarjaya, *Model-model pembelajaran Kreatif* (Bandung: Tinta Emas Publishing, 2008), h.54

³ Ana Craft, *Me-refresh Imajinasi Pedan Kreativitas Anak-anak* (Depok: Cerdas Pustaka, 2004), h.1

⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 1984), h.27

Munandar didalam bukunya tentang *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, memberikan beberapa pengertian kreativitas berdasarkan pendapat para ahli, salah satunya juga merupakan pengertian dasar kreativitas bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada. Umumnya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, khususnya menciptakan hal-hal baru.⁵ Kreativitas adalah suatu bentuk kebutuhan manusia dalam mengungkapkan jati diri, sehingga setiap manusia dapat berkembang secara optimal dengan cara mengemukakan pendapat, ide dan pemikiran-pemikiran akan untuk menciptakan akan sesuatu yang baru.

Kreativitas menurut Utami Munandar dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu :

(1) Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada. Biasanya diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk mneciptakan hal-hal yang baru sekali. Gagasan-gagasan yang kreatif tidak muncul begitu saja, tetapi membutuhkan persiapan. Pengalaman memungkinkan seseorang mencipta dengan cara menata, menyusun atau membaurkan unsur-unsur menjadi sesuatu yang baru. (2) Kreativitas diartikan sebagai kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia, yaitu kemampuan menemukan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada suatu kualitas dan keragaman jawaban. Semakin banyak kemungkinan jawaban yang diberikan terhadap suatu masalah semakin kreatif pula seseorang, (3) Kreativitas diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran,

⁵ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004) h.24

keluwesan, kemurnian, dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan.⁶

Ambarjaya dalam bukunya tentang *Model-model Pembelajaran Kreatif*, mengungkapkan berdasarkan beberapa referensi kepustakaan, terdapat 24 ciri kepribadian kreatif, yaitu:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru, 2) Fleksibel dalam berfikir dan merespon, 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, 4) Menghargai fantasi, 5) Tertarik pada kegiatan kreatif, 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terppengaruh oleh orang lain, 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, 9) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan, 10) Percaya diri dan mandiri, 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, 12) Tekun dan tidak mudah bosan, 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, 14) Kaya akan inisiatif, 15) Peka terhadap situasi lingkungan, 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu, 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik, 18) Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks, *holistic*, dan mengandung teka-teki, 19) Memiliki gagasan yang orisinil, 20) Mempunyai minat yang luas, 21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri, 22) Kritis terhadap pendapat orang lain, 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik dan, 24) Memiliki kesadaran moral dan estetika yang tinggi.⁷

⁶ Ibid h.34

⁷ Beni S. Ambarjaya, *Model-model pembelajaran Kreatif* (Bandung: Tinta Emas Publishing, 2008), h.58

Istilah kata gerak dapat diartikan merupakan peralihan tempat atau kedudukan baik hanya sekali maupun berkali-kali. Secara luas gerak diartikan sebagai suatu perubahan posisi dari suatu obyek pada suatu ruang. Sedangkan gerakan manusia merupakan suatu perubahan posisi dalam suatu ruang yang melibatkan sebagian atau seluruh tubuh.⁸ Gerak merupakan aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari oleh manusia. Dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari yang namanya bergerak, baik gerak yang disadari maupun gerak yang tidak disadari.

Bagi manusia gerak merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting untuk dapat belajar. Belajar dari aktivitas gerak dapat menjadikan manusia berkembang yang mampu menyesuaikan diri dalam mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi di alam dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pembahasan maka kemampuan kreativitas gerak adalah suatu kecakapan atau keahlian seseorang untuk menciptakan suatu perubahan posisi yang dapat menjadikan seseorang aktif bergerak dalam mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian, dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan dalam suatu gerak motorik.

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

B. Acuan Teori dan Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain- Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat Permainan

Permainan berasal dari kata main yang berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Untuk istilah bermain mempunyai arti yang hampir sama yaitu melakukan sesuatu untuk bersenang-senang : tiap perbuatan atau pekerjaan ada akibatnya (risikonya). Sedangkan permainan mempunyai arti sesuatu yang digunakan untuk bermain.

Di dalam setiap perkembangan tidak luput dari yang namanya bermain. Salah satu cara untuk menyesuaikan perkembangan setiap anak adalah dengan bermain, melalui permainan-permainan yang sesuai akan diharapkan anak akan berkembang sesuai dengan tujuan dari permainan tersebut.

Dalam buku Soemitro dijelaskan bahwa menurut pendidikan modern bermain merupakan alat pendidikan yang tidak dapat diabaikan kehadirannya. Pendidikan yang baik selalu akan menggunakan bermain sebagai alat pendidikan. Bermain mempunyai nilai-nilai yang mampu mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga.⁹

Pada saat permainan berlangsung anak-anak belajar untuk mengenal dirinya sendiri dalam berbagai hal seperti hak yang ada pada dirinya, tanggung jawab, ketangkasan, kreativitas, dan lainnya. Untuk itu sebagai

⁹ Soemitro, *Permainan Kecil* (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992) h.13

guru terutama guru PJOK harus memikirkan permainan yang mengandung unsur-unsur yang dapat menggali setiap potensi yang ada di dalam jiwa setiap murid.

Menurut Montessori dalam Sukintaka permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu¹⁰. Jadi, permainan adalah salah satu alat bagi guru untuk dapat mendorong anak dalam mempelajari hal-hal baru yang akan dikembangkan oleh siswa.

Sedangkan menurut Cowell dan Hozeltn dalam Sukintaka mengatakan bahwa :

Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki ketrampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat "*fairplay*" dan "*sportmanship*" atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahraga sejati.¹¹

Maka dari itu permainan merupakan salah satu aktivitas yang penting bagi guru untuk di terapkan dalam pembelajaran karena dalam sebuah permainan banyak aspek-aspek yang dapat dikembangkan dengan menyenangkan tanpa membuat anak menjadi jenuh dan bosan.

¹⁰ Sukintaka, *Teori Bermain Untuk D2 PGSD PENJASKES* (Depdikbud Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992) h.6

¹¹ *Ibid*

Menurut Spodek dan Sarcho dalam Montolalu dkk hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.¹² Anak-anak yang bermain secara tidak langsung akan menggunakan pemecahan masalah disetiap permainan yang sedang dimainkannya. Ini berarti si anak akan di picu untuk berfikir kreatif terhadap suatu masalah yang ada didalam permainan yang sedang dimainkan.

Kegiatan yang menggunakan aktivitas permainan akan lebih membuat anak menjadi tidak jenuh dan bosan. Kegiatan yang dikemas melalui sebuah permainan akan melatih anak secara tidak sadar untuk menjadi imajinatif dalam menggambarkan ide-ide yang mereka punya dan hal tersebut akan membuat anak menjadi kreatif.

2. Pembagian Permainan

Bermain dikategorikan menjadi beberapa bentuk, yang semuanya bermanfaat untuk member sumbangan terhadap program pendidikan. Ada tiga kategori yang diketengahkan dalam hal ini yaitu bermain aktif, bermain pasif, dan bermain intelektual.¹³ Dalam hal ini guru dapat memilih tipe bermain seperti apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

¹² B.E.F Montolalu dkk, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007) h.1.19

¹³ Soemitro, *Permainan Kecil* (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992) h.10

Adapun pengelompokan-pengelompokan permainan terhadap cara pandang permainan tersebut yaitu :

- a. Pengelompokan berdasarkan pada jumlah pemain
 - 1) Permainan beregu, dan
 - 2) Permainan perorangan
- b. Pengelompokan berdasarkan sifat permainan
 - 1) Permainan untuk mengembangkan fantasi
 - 2) Permainan untuk mengembangkan kemampuan befikir
 - 3) Permainan untuk mengembangkan rasa seni
 - 4) Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa
 - 5) Permainan untuk mengembangkan aspek-aspek fisik
- c. Pengelompokan berdasarkan alat yang digunakan
 - 1) Permainan tanpa alat
 - 2) Permainan dengan alat
 - a) Permainan dengan bola
 - (1) Permainan bola besar
 - (2) Permainan bola kecil
 - b) Permainan dengan non bola
 - (1) Permainan dengan balok
 - (2) Permainan dengan tongkat
 - (3) Permainan dengan saputangan
 - (4) Permainan dengan pita, dan lain-lainnya.
 - 3) Permainan dengan perkakas
- d. Pengelompokan berdasarkan lapangan yang digunakan
 - 1) Permainan lapangan besar
 - 2) Permainan lapangan kecil
- e. Pengelompokan berdasarkan bentuk penyajiannya
 - 1) Permainan dengan bentuk perlombaan
 - 2) Permainan dengan bentuk tugas
 - 3) Permainan dengan bentuk komando
 - 4) Permainan dengan bentuk meniru dan berceritera
- f. Pengelompokan berdasarkan orang yang melakukan
 - 1) Permainan kecil
 - 2) Permainan besar¹⁴

Berdasarkan pembagian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembagian permainan dapat dikelompokkan menjadi enam kelompok yang

¹⁴ Soemitro, *Permainan Kecil* (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992) h.11

terdiri dari jumlah pemain, sifat permainan, alat yang digunakan, lapangan yang digunakan, dan berdasarkan orang yang melakukan permainan tersebut.

3. Pengertian PJOK

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha untuk mendewasakan anak melalui upaya pengajaran dan latihan.¹⁵ Proses dalam pendidikan merupakan suatu wadah untuk dapat membentuk sebuah sikap dan tingkah laku agar seseorang mempunyai sebuah karakter yang baik didalam dirinya melalui sebuah proses.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.¹⁶ Dalam pendidikan jasmani seseorang akan dibentuk melalui aktivitas-aktivitas jasmani untuk dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang mempunyai kecakapan dalam fisik dan motorik serta berwatak yang baik.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan, atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan

¹⁵ Aip Syafrudin dan Muhadi, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992/1993), h. 4

¹⁶ *Ibid*

pendidikan.¹⁷ Jadi dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan dimana yang membedakan dari proses pendidikan lainnya adalah kegiatan ini dilakukan dengan kegiatan bergerak. Gerakan itu sendiri mempunyai tujuan agar dapat berpengaruh kepada pertumbuhan fisik dan motorik anak tersebut.

Maka dari itu dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan yang menggunakan sebuah kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani dikemas sedemikian rupa agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor agar mencapai tujuan pendidikan.

Fungsi pendidikan jasmani bagi siswa adalah untuk melatih membiasakan mempunyai pola hidup sehat melalui aktifitas kebugaran jasmani dan juga mengajarkan siswa memiliki pemahaman terhadap gerak manusia serta memberikan kesan yang menyenangkan dalam pembelajaran. Sedangkan tujuan dari pendidikan jasmani adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat.¹⁸

¹⁷ H.J.S Husdarta, *Manajemen Pendidikan Jasmani* (Alfabeta: Bandung 2011), h.18

¹⁸ Loc.cit h. 5

Di sekolah dasar sendiri pendidikan jasmani merupakan bagian yang ikut serta dalam mendidik anak agar menjadi siswa yang berperilaku lebih baik lagi.

Berdasarkan pengertian pendidikan jasmani, dapat disimpulkan bahwa PJOK merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang mencakup sebuah kegiatan dalam bentuk sebuah pembelajaran teori, fisik, gerak, yang bersifat menyenangkan, aktif untuk mendapatkan hasil jasmani yang sehat, bugar dan sebagai pembiasaan agar dapat hidup sehat.

4. Karakteristik Anak Kelas 3 SD

Usia anak Sekolah Dasar merupakan masa kanak-kanak akhir, yaitu berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas tahun atau duabelas tahun. Karakteristik anak pada usia SD umumnya masih senang bermain, bersenang-senang dengan teman sebaya, senang bergerak, senang mengekspresikan imajinasi mereka, senang dalam sebuah kelompok-kelompok. pada usia SD ini juga mereka menampilkan beberapa perbedaan dalam hal kemampuan berfikir, sikap serta perkembangan tumbuh kembangnya.

Maka dari itu seorang guru yang mengajar di sekolah dasar dituntut untuk dapat membuat setiap pembelajaran menjadi menyenangkan dan kreatif. Untuk dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan

guru harus dituntut kreatif dan membuat siswa menjadi antusias terhadap pembelajaran yang diberikan, serta mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran.

Menurut Anarino 1980 dan cowell 1955 dalam buku Sukintaka yang berjudul teori bermain untuk D2 PGSD Penjaskes menjelaskan bahwa anak kelas III berada direntang usia 9-10 tahun yang mempunyai karakteristik perkembangan jasmani antara lain:

- (1). Perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak,
- (2) Daya tahan berkembang,
- (3) Pertumbuhan tetap,
- (4) Koordinasi mata dan tangan baik,
- (5) Sikap tubuh yang tidak baik mungkin diperlihatkan,
- (6) Perbedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar,
- (7) Secara fisiologik putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu dari pada anak lak-laki,
- (8) Gigi tetap mulai tumbuh,
- (9) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata,
- (10) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.¹⁹

Siswa yang berada pada jenjang Sekolah Dasar kelas III berada pada tahapan operasional kongkret. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah kemampuan anak berpikir sedikit abstrak selalu harus didahului dengan pengalaman kongkret untuk menolong perkembangan intelektualnya.

¹⁹ Sukintaka, *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes* (Depdikbud Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992) h.40

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian Siti Fariha yang berjudul Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Senam Irama Pada Siswa Kelas II.²⁰ Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Jayasakti 01 Muara Gembong Bekasi pada bulan April-Juni tahun ajaran 2012-2013. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui senam irama.

Berdasarkan hasil penelitian Tita Nurmilah yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Lari Melalui Pendekatan Bermain dalam Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas III.²¹ Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Jayabakti 01 Cabangbungin Bekasi pada bulan April-Juni tahun pelajaran 2012-2013. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor lari melalui pendekatan bermain.

²⁰ Siti Fariha, *Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Senam Irama Pada Siswa Kelas II SDN Jayasakti Muara Gembong Bekasi* (Skripsi Sarjana, FIP UNJ, Jakarta 2013)

²¹ Tita Nurmilah, *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Lari Melalui Pendekatan Bermain dalam Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas III SDN Jayabakti Cabangbungin* (Skripsi Sarjana, FIP UNJ, Jakarta 2013)

D. Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritis, dapat dikatakan bahwa kemampuan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran PJOK perlu ditingkatkan. Hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan permainan terdapat unsur-unsur seperti kegiatan yang menyenangkan, kegembiraan, kerjasama, bermain, sportivitas, percaya diri, yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas gerak siswa. Untuk mencapai kreativitas gerak yang diinginkan dapat dilihat dari berbagai aspek yang harus di perhatikan hal tersebut antara lain pengetahuan tentang karakteristik anak SD, aspek sosial dan emosional, tujuan dari PJOK, jenis-jenis permainan yang digunakan.

Adapun langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
- 2) Menentukan kompetensi yang berhubungan dengan kompetensi yang akan dipelajari
- 3) Mengembangkan skenario pembelajaran
- 4) Memulai pembelajaran dengan pemanasan
- 5) Menjelaskan proses permainan
- 6) Mendemonstrasikan permainan
- 7) Melakukan observasi terhadap siswa.