

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Hakikat Kreativitas**

Kata kreatif sering disangkut pautkan dengan suatu hal yang ada kaitannya dengan suatu kegiatan yang akan dikembangkan untuk memperoleh hal baru dengan hasil yang lebih baik. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk diterapkan dalam memecahkan suatu masalah. Kreativitas dapat muncul dalam semua bidang kegiatan manusia tidak terbatas dalam bidang seni, ilmu pengetahuan, atau teknologi serta tidak terbatas oleh tingkatan usia, jenis kelamin, suku, bangsa, atau kebudayaan tertentu. Kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali didalam lembaga pendidikan. Dalam menghadapi tantangan yang modern saat ini, kreativitas sangat diperlukan untuk beradaptasi dengan berbagai tuntutan. Menurut (Munandar, 1995) kreativitas dapat dipahami sebagai sifat pribadi seorang individu (dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati masyarakat) yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru.(hlm.4). (Solso et al., 2008) memberi definisi kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut penggunaannya). Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk diterapkan dalam memecahkan masalah, kemampuan menciptakan ide-ide baru dan tidak dibatasi pada hasilnya.

Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah kreativitas. Kecerdasan tanpa mental yang sehat akan sulit untuk mendapatkan sebuah karya kreatif. Kreativitas lahir dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Menurut (Munandar, 1995) ciri-ciri kepribadian yang kreatif menurut penelitian yang telah dilakukan di Indonesia oleh sejumlah ahli psikologi meliputi:

a. Mempunyai raasa ingin tahu. b. Tidak mudah putus asa. c. Menghargai keindahan. d. Mempunyai rasa humor. e. Ingin mencari pengalaman baru. f. Dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain. g. Tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan. h. Berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk di kritik orang lain.

Menurut Williams (dalam Megawati, 2021) ciri-ciri kreativitas adalah:

- 1) Kelancaran berpikir (*Fluency of thinking*), yaitu mencetuskan banyak gagasan/ide, jawaban, penyelesaian masalah, yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- 2) Keluwesan berpikir (*Fleksibilitas*), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, menacari banyak alternatif atau arahan yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Originalitas (*Originality*), yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mampu mebuat kombinasi-kombinasi dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Elaborasi (*Elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau meperinci dari suatu objek gagasan, situasi sehingga menjadi lebih baik.
- 5) Menilai (*Evaluation*), yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana/tindakan bijaksan, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.(hlm. 11-12).

Adapun Clark (dalam Ismail, 2019) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki disiplin diri yang tinggi
- 2) Memiliki kemandirian yang tinggi
- 3) Cenderung sering menentang otoritas
- 4) Memiliki rasa humor
- 5) Mampu menentang tekanan kelompok
- 6) Lebih mampu menyesuaikan diri
- 7) Senang berpetualang

- 8) Toleran terhadap ambiguitas
- 9) Kurang toleran terhadap hal-hal yang membosankan
- 10) Menyukai hal-hal yang kompleks
- 11) Memiliki kemampuan berpikir divergen yang tinggi
- 12) Memiliki memori dan atensi yang baik
- 13) Memiliki wawasan yang luas
- 14) Mampu berpikir periodik
- 15) Memerlukan situasi yang mendukung
- 16) Sensitif terhadap lingkungan
- 17) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- 18) Memiliki nilai estetik yang tinggi(hlm.24-25)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang kreatif memiliki originalitas, *independence*, berani mengambil resiko, memiliki rasa keingintahuan, mempunyai selera humor, tertarik terhadap hal-hal baru, dan terbuka terhadap pemikiran dan pendekatan baru.

#### 2.1.2 Faktor-faktor Kreativitas

Ada manusia yang muncul sebagai pribadi kreatif dan kurang kreatif. Hal itu, bisa terjadi karena lingkungan atau proses pembelajaran. Menurut Rogers dan Soemarjan (dalam Orinna, 2018) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

##### 1. Faktor internal

Rogers mengatakan bahwa kondisi internal memungkinkan timbulnya proses kreatif:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan dari luar maupun dari dalam. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha mempertahankan diri, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalam tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi, dan hipotesis. Dengan demikian, individu kreatif adalah individu yang menerima perbedaan.

- b) Evaluasi internal, yaitu pada dasarnya penilaian terhadap produk karya seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena kritik atau pujian orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari masukan dan kritikan orang lain.
- c) Kemampuan untuk bermain dan bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk dan konsep-konsep. Kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- d) Spritualitas seseorang juga mempengaruhi kreativitas

## 2. Faktor eksternal

Aspek eksternal (lingkungan) yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya kreativitas adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Faktor lingkungan yang terpenting adalah lingkungan yang memberikan dukungan atas kebebasan bagi individu.

Menurut Clark (dalam Orinna, 2018) faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
3. Situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan
6. Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreatif secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
7. Posisi kelahiran
8. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah/kampus, dan motivasi diri.

### 2.1.3 Indikator Kreativitas

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru harus kreatif dalam membuka, menyampaikan, menggunakan metode, media atau alat, mengelola kelas sampai menutup pelajaran. Kreativitas mengajar guru adalah kemampuan guru yang senantiasa mengembangkan bahan atau materi pelajaran dan mampu menciptakan suasana yang menarik dan tenang serta bisa memodifikasi pelajaran. Menurut Yusuf dan Nurihsan (dalam Ghifar et al., 2019) kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada, dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan menciptakan sesuatu. Indikator dari kreativitas adalah: 1) Cara berpikir baru, 2) Ide baru, dan 3) Pikiran dan ide yang bermanfaat.(hlm.791). Menurut (Hellriegel & John W. Slocum, 2011) *creativity is to visualize and implement new ideas or concept or new association between existing ideas or concept that are novel and useful*.hlm.14. Jadi kreativitas adalah cara memvisualisasikan, menghasilkan dan menemukan ide-ide baru atau konsep baru yang mempunyai manfaat untuk orang lain. Indikator dari kreativitas adalah:

#### 1) Ide-ide Baru

Kreativitas bukan pada apa yang akan dilakukan tetapi bagaimana melakukan dan menghasilkan produk atau ide baru yang dapat orang rasakan. Proses ini perlu dilalui dengan membiasakan diri berpikir kreatif. Guru perlu mengembangkan kreativitasnya. Namun para guru perlu mengetahui bagaimana menciptakan ide-ide baru dengan cara berproses melalui belajar tidak hanya sekedar mengajar. Guru menggunakan strategi, model, metode pembelajaran kreatif sebanyak mungkin. Para guru bisa mulai melakukan dari hal yang paling dikuasainya.

#### 2) Konsep baru

Dalam menemukan sebuah konsep yang baru pada sebuah pembelajaran adalah pemahaman tentang konsep yang baik. Pada umumnya metode yang digunakan dalam proses pembelajaran antara lain ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan juga metode demonstrasi atau praktek. Namun guru juga dituntut untuk bisa menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar hal

baru atau ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikan suatu hal yang baru.

### 3) Menemukan sesuatu yang baru

Perubahan zaman mengubah karakteristik siswa sehingga harus mempengaruhi metode-metode dan pendekatan-pendekatan yang digunakan guru saat proses pembelajaran. Guru bisa membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk merangsang kecerdasan siswa dengan cara menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.

### 4) Menghasilkan sesuatu yang baru

Guru yang kreatif mampu menciptakan hal-hal baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya yang diharapkan dapat berguna untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menghasilkan hal yang lebih baru.

#### 2.1.4 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media dalam mencapai tujuan. Pendidikan jasmani memberikan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan sosial dalam bidang olahraga dan kesehatan. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik, baik dalam kualitas individu maupun dalam hal fisik, mental serta emosional. Menurut (Winarno, 2006) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani (fisik) sebagai media untuk mencapai tujuan. (hlm.2) Menurut Samsudin (dalam Darmawati et al., 2017)

Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah pendidikan melalui aktivitas, dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, peserta didik dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estesis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. (hlm.109).

Sedangkan menurut Khomsin, 2000 (dalam Wahyuningtyas & Nopembri, 2019) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani adalah proses pemenuhan kebutuhan

pribadi siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang secara eksplisit dapat terpenuhi melalui semua bentuk kegiatan jasmani yang diikutinya.(hlm.15). dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebagai proses memperoleh fisik (jasmani) yang optimal baik pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) untuk membangun karakter dan kesehatan siswa. Menurut Permatasari, 2017 (dalam Rangga, 2022) tujuan pembelajaran penjas kes yaitu suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik secara langsung maupun tidak langsung untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.(hlm.12). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani harus mencakup seluruh aspek dan ruang lingkup agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan jasmani yang maksimal. Badan Standar Nasional pendidikan, 2006 menyebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, bela diri, serta aktivitas lain.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan dengan alat, ketangkasan tanpa alat, dan senam lantai, dan aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan di air, keterampilan gerak di air, renang, dan aktivitas lainnya.
- 5) Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- 6) Kesehatan, melalui penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari khususnya terkait dengan perawatan lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Mata pelajaran pendidikan jasmani ini erat kaitannya dengan kegiatan praktek-praktek di lapangan dengan melibatkan fisik siswa. Materi-materi pelajaran yang ada di pendidikan jasmani sangat beragam seperti gerak dasar, permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, kebugaran jasmani, senam dan sebagainya. Guru dituntut senantiasa memberikan pengajaran yang menyenangkan dengan bantuan alat-alat atau media sebagai aplikasi dalam pembelajaran sehingga dapat membawa suasana yang inovatif, kreatif, dan dapat memotivasi peserta didik untuk bisa aktif sesuai kemampuan motoriknya.

#### 2.1.5 Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

Guru pendidikan jasmani merupakan seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang membutuhkan keahlian khusus dalam pendidikan dengan memberikan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani sebagai orang yang profesional harus memiliki kemampuan dasar setiap cabang olahraga yang diajarkan di sekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada saat itu. Menurut Soenarjo, 2002 (dalam Nugroho, 2016) guru Pendidikan Jasmani merupakan seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan memberikan pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani merupakan seseorang yang memiliki jabatan atau profesi dengan keahlian khusus pada setiap cabang olahraga yang diajarkan di sekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru pendidikan jasmani dalam mengajar memerlukan suatu strategi yang tepat untuk tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu perlunya pembinaan dan pengembangan kreativitas guru dalam mengelola program pengajaran dengan strategi pembelajaran yang bervariasi. Menurut Ta'dib, 2017 (dalam Megawati, 2021) menegaskan bahwa guru kreatif mampu menciptakan perubahan-perubahan model pembelajaran, kemampuan guru melakukan pembenahan-pembenahan kelemahan prosedur atau tahapan pengajaran, kemampuan guru untuk mengeksplorasi (mencari) ide-ide baru, kemampuan guru dalam memanfaatkan kemajuan media teknologi serta berbagai kemampuan lain yang signifikan. Seorang guru yang kreatif akan memiliki sikap kepekaan, inisiatif, cara baru dalam mengajar, kepemimpinan serta

tanggung jawab yang tinggi dalam pekerjaan dan tugasnya sebagai seorang pendidik. Menurut Oktiani, 2017 (dalam Chairunnisa, 2021) mengemukakan bahwa guru kreatif adalah seorang pengajar yang memiliki kemampuan untuk mengemukakan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dengan demikian kreativitas guru dalam mengajar diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang aktif di dalam kelas.(hlm.10). Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan cara-cara baru dalam mendidik serta dapat memanfaatkan kemajuan media teknologi dalam pembelajaran. Adapun ciri-ciri guru kreatif menurut Hartono, 2019 (dalam Chairunnisa, 2021) sebagai berikut:

- 1) Berpikir inovatif dan *out of the box*. Jiwa yang kreatif terlahir dari sebuah pemikiran guru yang selalu ingin berinovasi, sehingga selalu berusaha untuk memberikan variasi metode pembelajaran di kelas.
- 2) Percaya diri dan selalu ingin berkembang. Sangat diperlukan sikap pantang menyerah untuk selalu memberikan yang terbaik kepada peserta didik. Oleh karena itu, apapun yang dibuat guru untuk peserta didik, rasa percaya diri dan selalu ingin berkembang harus tertanam dalam jiwa guru.
- 3) Tidak gaptek dan terus belajar. Bekal ilmu pengetahuan dan teknologi akan membekali guru agar senantiasa merasakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta tidak membosankan.(hlm.12)

Menurut Kanca, 2018 (dalam Megawati, 2021) karakteristik guru pendidikan jasmani di era *digital* adalah:

- 1) Guru disamping sebagai fasilitator juga harus menjadi motivator dan inspirator.
- 2) Guru mampu mentransformasikan diri di dalam era pedagogi siber (era *digital*).
- 3) Guru harus memiliki kemampuan untuk menulis.
- 4) Guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode/strategi/model belajar atau mencari pemecahan masalah-masalah belajar, sehingga meningkatkan kualitas pelajar berbasis TIK.

5) Guru harus mampu melakukan transformasi kultural.

Sesuai PP No.32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 (4 dan 8) menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru sebagai agen pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Kompetensi adalah seperangkat sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh peserta didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran, menamatkan suatu program, atau menyelesaikan satuan pendidikan tertentu.
- 2) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan adalah kriteria mengenai pendidikan prajabatan dan kelayakan maupun mental, serta pendidikan dalam jabatan.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru yang kreatif mempunyai karakteristik dan ciri-ciri diantaranya dapat berpikir inovatif dalam memberikan pembelajaran dan dapat memanfaatkan media teknologi untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

#### 2.1.6 *Information, Communication and Technology (ICT)*

*Information, Communication and Technology (ICT)* di perlukan untuk membentuk generasi kreatif, inovatif serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu mengikuti atau mengubah zaman yang lebih baik. Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan *Information, Communication and Technology* tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat mengemangkan materi pembelajaran berbasis ICT dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran untuk memberikan kemudahan dan membantu guru dalam memberikan materi. Di Indonesia *Information, Communication and Technology (ICT)* sering disebut dengan Teknologi, Informasi dan komunikasi (TIK). Menurut Anantta Sannai ICT (dalam ASMARITA, 2019) adalah sebuah media atau alat bantu untuk memperoleh suatu pengetahuan antara seseorang kepada orang lain. Sedangkan menurut Kementerian Riset dan Teknologi, ICT adalah sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan

dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. TIK merupakan sumber pembelajaran multimedia yang mampu menampilkan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, teknologi dan animasi.(hlm.32). Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berisi pengetahuan, keterampilan dan sikap, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan dan perhatian kepada peserta didik, dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tujuan agar dapat tercapai pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Berdasarkan Sahid, 2007 ICT mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan informasi, mengolah, menampilkan dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:

a) Teknologi Komputer

Perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (*hard disk*, CD, DVD, *flash disk*, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD *Writer*, DVD *Writer*), alat input (*keyboard*, *mouse*, *scanner*, kamera, dll.) dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, *speaker*, dll.).

b) Teknologi Multimedia

Kamera *digital*, kamera video, *player* suara, *player* video.

c) Teknologi Telekomunikasi

Telepon, telepon seluler, faksimail.

d) Teknologi Jaringan Komputer

Perangkat keras (LAN, Internet, *Wifi*, dll.), maupun perangkat lunak pendukung (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT) adalah alat bantu untuk memperoleh informasi atau pesan yang berisi pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi yang

mampu menampilkan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara dan animasi yang diharapkan mampu membentuk generasi yang kreatif, inovatif dan kompetitif.

*Information, Communication and Technology* (ICT) memiliki dua fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu meliputi:

- a) Teknologi berfungsi sebagai alat (*tool*), yaitu alat bantu bagi pengguna (*user*) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, angka, membuat unsur grafis, membuat data base, membuat program administratif untuk siswa, guru, dan staf, data kepegawaian, keuangan, dan sebagainya.
- b) Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Teknologi sebagai bagian dan disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa, misalnya dalam pembelajaran di sekolah terdapat mata pelajaran ICT/TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai semua kompetensinya.

Media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT) sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memperjelas informasi sehingga mudah dipahami siswa  
Bagian materi pelajaran yang bersifat verbalise, berisi uraian kalimat dan penjelasan belaka, akan lebih mudah dipahami siswa melalui bantuan gambar, model, tabel, grafik, dan lain sebagainya.
- 2) Membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.  
Mata pelajaran tertentu mungkin berisi penjelasan abstrak dan susah dicerna oleh fikiran siswa. Dengan bantuan media yang sesuai, siswa akan dapat memahami materi pelajaran tersebut.
- 3) Menarik minat siswa untuk memahami sesuatu  
Jika siswa sudah berminat dan termotivasi oleh media, siswa akan lebih mudah menangkap materi pelajaran.
- 4) Meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar  
Siswa yang semula acuh tak acuh, bisa saja menjadi berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru.
- 5) Menjadi hiburan belajar

Penggunaan media belajar dapat menjadi bahan penyegar bagi siswa dalam proses pembelajaran.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Terdapat beberapa hasil penelusuran kajian yang terkait dengan ruang lingkup penelitian yang telah dilakukan dengan mengangkat tema yang sama namun bertitik fokus berbeda. Penelitian yang relavan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Citra Wahyuningtyas (2019) yang berjudul, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sekolah Dasar di UPT Wilayah Selatan Yogyakarta”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relavan kesatu adalah dalam variabel yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran ICT. Perbedaan penelitian ini yaitu metode yang dipakai oleh peneliti dengan penelitian yang relavan yaitu kualitatif deskriptif sedangkan metode yang digunakan pada penelitian yang relavan adalah deskriptif kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah metode survey. Teknik pengumpulan data berupa kuesioner, subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar di UPT Wilayah Selatan Yogyakarta dengan jumlah responden berjumlah 39 guru. Analisis data menggunakan teknik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sekolah dasar di UPT Wilayah Selatan Yogyakarta mempunyai persentase yang baik sekali sebesar 10,26% atau 4 guru, baik sebesar 25,64% atau 10 guru, sedang sebesar 35,89% atau 14 guru, kurang sebesar 23,08% atau 9 guru, dan kurang sekali sebesar 5,13% atau 2 guru. Hasil penelitian menunjukkan dalam kategori sedang sebesar 35,89% artinya guru PJOK terkadang menggunakan dan terkadang tidak menggunakan media berbasis ICT.

2) Muhammad Rangga (2022) yang berjudul, “Kreativitas Guru Penjas Terhadap Pemanfaatan Laptop Dan Internet Sebagai Media Pembelajaran Penjas”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relavan kedua ini adalah metode yang dipakai yaitu kualitatif deskriptif. Penelitian ini

menggunakan instrumen wawancara semi-terstruktur. Wawancara dilakukan kepada guru penjas di SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Subjek dan objek pada penelitian ini berjumlah tiga orang diantaranya guru penjas kelas satu, kelas dua dan kelas tiga. Hasil penelitian terkait deskripsi temuan dan pembahasan mengenai kreativitas guru penjas terhadap pemanfaatan laptop dan internet sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 4 Tasikmalaya dari empat indikator, yaitu (1) indikator ide-ide baru, (2) indikator konsep baru, (3) indikator menemukan sesuatu yang baru dan (4) indikator menghasilkan sesuatu yang baru menunjukkan bahwa dua guru penjas yang ke arah positif dan satu guru penjas yang ke arah negatif.

3) Ibnu Ihsan (2019) yang berjudul, “Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communication Technology*) di SMA Se-Kota Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian adalah PJOK sekolah menengah atas di kota Yogyakarta dengan jumlah keseluruhan 40 guru dari 17 sekolah. Instrumen yang digunakan adalah menyusun spesifikasi tes, menulis soal, menelaah soal tes, menganalisis butir soal, memperbaiki tes, merakit tes, melaksanakan tes dan menafsirkan hasil tes. Teknik analisis yang digunakan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMA se-kota Yogyakarta diperoleh dengan hasil kategori “Tinggi” dengan persentase sebesar 43%, kategori “Sedang” sebesar 33%, kategori “Rendah” sebesar 18%, kategori “Sangat Rendah” sebesar 8%, dan dengan rata-rata adalah 16.45% masuk kedalam kategori “Sedang”. Berdasarkan ranah kognitif CI sampai C5 tingkat pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMA se-kota Yogyakarta persentase paling tinggi berada pada ranah kognitif Memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3). Hal ini dikarenakan apabila dilihat dari analisis faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu faktor pendidikan dan faktor pengalaman, dari data responden tingkat pendidikan semua responden sudah baik yaitu sarjana dan apabila dilihat dari pengalaman setelah dilakukan wawancara dengan sebagian responden maka dari faktor pengalaman sebagian guru yang di teliti

memiliki pengalaman yang baik. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relevan ketiga ini adalah mengenai media pembelajaran berbasis ICT. Perbedaan penelitian ini yaitu metode yang digunakan yaitu oleh peneliti dengan penelitian yang relevan ketiga ini yaitu kualitatif deskriptif sedangkan metode yang digunakan pada penelitian yang relevan adalah deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitian yang relevan ini dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT paling tinggi berada pada tingkat ranah kognitif memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3) berdasarkan analisis faktor yang mempengaruhi yaitu faktor pengetahuan dan faktor pengalaman.

4) Faqih Wildan Fajri (2020) yang berjudul, “Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Menyikapi Sarana Prasarana di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal”. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani se-Kecamatan Limbangan. Objek dalam penelitian ini adalah tiga guru pendidikan jasmani Kecamatan Limbangan. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara. Teknik analisis data menggunakan *data reduction*, *data display* dan *conclusion*. Hasil penelitian menunjukkan dari aspek kemampuan guru melihat masalah sebelum, saat dan setelah pembelajaran sudah mempertimbangkan dengan kondisi dan keadaan yang ada. Berdasarkan kemampuan guru pendidikan jasmani mengembangkan kreativitas yang berhubungan dengan sarana dan prasarana penjas belum menerapkan ide yang kreatif untuk menunjang pembelajaran. Serta kemampuan guru penjas menerapkan hal-hal baru ke dalam pembelajaran masih dalam batas memanfaatkan penunjang pembelajaran yang sederhana. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relevan keempat adalah dalam variabel yaitu mengenai kreativitas guru pendidikan jasmani dan metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran ICT dan penelitian yang relevan keempat mengenai menyikapi sarana dan prasarana. Dari hasil penelitian yang relevan keempat ini dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga aspek dalam guru pendidikan jasmani dikatakan guru yang

kreatif, yaitu kemampuan melihat masalah, mengembangkan kreativitas dan menerapkan hal-hal baru.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Penggunaan media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan belajar peserta didik secara optimal sehingga menciptakan generasi yang kreatif, inovatif dan berkualitas bagi negara dan masa yang akan datang. Penggunaan media *Information, Communication and Technology* (ICT) merupakan upaya untuk meningkatkan kecerdasan anak dalam bidang ilmu teknologi yang berkembang di era modern sekarang ini. Pemanfaatan *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam pendidikan telah diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualitas Akademik dan Kompetensi Guru, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri. Dimana dengan pemanfaatan ini, proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani sebaiknya guru menggunakan media untuk membantu kelancaran proses pembelajaran. Adanya penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Kreativitas guru pendidikan jasmani dapat dilihat dari kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan tersebut dapat dimulai dari ketika guru pendidikan jasmani melihat sebuah masalah yang ada ia akan berusaha menciptakan atau mencari ide-ide yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Seorang guru pendidikan jasmani harus terbuka terhadap cara-cara baru yang dianggap lebih efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai,

kreativitas guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 8 Tasikmalaya cenderung cukup baik. Dilihat dari bagaimana guru tersebut memanfaatkan internet yang merupakan salah satu bagian media ICT untuk mencari ide baru dan konsep baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat menemukan dan menghasilkan sesuatu yang baru yang dianggap lebih efektif dan efisien yang akan membantu kelancaran proses pembelajaran dan dapat di terima baik oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal ini sesuai dengan penelitian yang relevan (Fajri, 2020) “kreativitas guru sangat penting untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien, dengan mempertimbangkan dan melihat masalah sebelum, saat dan setelah pembelajaran pendidikan jasmani. Kemampuan guru menerapkan hal-hal baru ke dalam proses pembelajaran sudah menunjukkan keinginan untuk berkembang kreatif”.(hlm.47). Namun masih terdapat sebagian guru yang belum bisa mengikuti perkembangan zaman sehingga masih ada yang belum mampu memanfaatkan media *Information, Communication and Technology* (ICT) sebagai media pembelajaran dan masih mempertahankan sistem atau metode yang dulu karena merasa sudah nyaman dengan sistem atau metode yang sudah dijalankan bertahun-tahun sehingga sulit untuk berubah pada sistem atau metode baru yang menuntut penyesuaian. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang relevan (Rangga, 2022) menjelaskan bahwa masih ada guru yang belum bisa mengikuti perkembangan zaman sehingga belum menggunakan media ICT dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT) di SMP Negeri 8 Tasikmalaya. Sehingga guru pendidikan jasmani dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT) agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima baik oleh peserta didik. Dari pernyataan diatas maka dapat ditarik sebuah kerangka berpikir sebagai berikut:

- 1) Adanya penggunaan media *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam pembelajaran akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

- 2) Guru pendidikan jasmani harus terbuka terhadap cara-cara baru yang dianggap lebih efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
- 3) Namun masih terdapat kekurangan seperti guru yang belum bisa mengikuti perkembangan zaman sehingga masih ada yang belum mampu memanfaatkan media *Information, Communication and Technology* (ICT) sebagai media pembelajaran.

#### **2.4 Pertanyaan Penelitian**

- 1) Apakah Bapak/Ibu memanfaatkan media *Information, Communication and Technology* (ICT) untuk menemukan ide baru yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani?
- 2) Bagaimana Bapak/Ibu menerapkan metode dan strategi konsep baru berbasis *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam pembelajaran pendidikan jasmani?
- 3) Apakah Bapak /Ibu menemukan sesuatu yang baru dari konsep pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam pembelajaran pendidikan jasmani?
- 4) Apakah dari pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT) Bapak/Ibu dapat menghasilkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani?