

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Persepsi yang sempit dan keliru terhadap pendidikan jasmani akan mengakibatkan nilai-nilai luhur dan tujuan pendidikan yang terkandung di dalamnya tidak akan pernah tercapai. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami bagi orang yang hendak mengajar pendidikan jasmani.

Pengertian pendidikan jasmani sering dikaburkan dengan konsep lain, dimana pendidikan jasmani disamakan dengan setiap usaha atau kegiatan yang mengarah pada pengembangan organ-organ tubuh manusia (body building), kesegaran jasmani (physical fitness), kegiatan fisik (physical activities), dan pengembangan keterampilan (skill development). Pengertian itu memberikan

pandangan yang sempit dan menyesatkan arti pendidikan jasmani yang sebenarnya. walaupun memang benar aktivitas fisik itu mempunyai tujuan tertentu, namun karena tidak dikaitkan dengan tujuan pendidikan, maka kegiatan itu tidak mengandung unsur-unsur pedagogi.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. Tentunya proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antarpelakunya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Salah satu bagian dari pendidikan jasmani adalah pengembangan keterampilan (*skill developvent*). Dalam pengembangan keterampilan tersebut berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru (Johnson, 2007: 183). Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk merumuskan pertanyaan yang inovatif dan merancang solusi orisinal dari suatu masalah (Johnson, 2007: 183). Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif penting dimiliki oleh siswa, khususnya dalam pelajaran pendidikan jasmani. Karakteristik pendidikan jasmani yang bersifat aktif dan sangat dinamis menuntut siswa untuk memiliki sifat kreatif. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, siswa akan terbiasa membangun hubungan imajinatif antara hal-hal yang berbeda, melihat kemungkinan-kemungkinan tak terduga, dan berpikir dengan cara baru mengenai masalah-masalah yang sudah lazim (Johnson, 2007: 184).

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif di sekolah tentu saja memerlukan suatu proses penilaian. Salah satu cara untuk menilai kemampuan berpikir kreatif ini adalah melalui produk kreatif yang dihasilkan oleh siswa, berupa bentuk permainan dan modifikasi permainan yang sudah ada. Namun, keberadaan alat penilaian pembelajaran yang digunakan hingga saat ini masih terbatas untuk mengukur kemampuan kognitif siswa yang diwujudkan dalam bentuk tes. Dengan demikian, alat penilaian ini masih belum mampu untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa yang menuntut tes divergen (Munandar, 1999: 8). Selain itu, jumlah siswa yang banyak untuk setiap kelas di sekolah membuat guru sedikit enggan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif. Apalagi, kemampuan berpikir kreatif setiap individu berbeda-beda sehingga membuat guru harus menilai secara individual. Hal ini mengakibatkan penilaian kemampuan berpikir kreatif membutuhkan waktu lebih lama dan kriteria penilaian yang jauh lebih banyak.

Keterbatasan alat penilaian ini menuntut adanya suatu alternatif penilaian. Salah satu bentuk penilaian yang memungkinkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif adalah *show portfolio*. *Show portfolio* merupakan salah satu bentuk dari penilaian portfolio yang menampilkan karya terbaik siswa. Supranata dan Hata (2004) menyatakan bahwa *show portfolio* berisi pekerjaan peserta didik yang terbaik dan telah selesai, tidak mencakup proses pekerjaan, perbaikan, dan penyempurnaan pekerjaan peserta didik. Penilaian *show portfolio* ini memiliki keunggulan, antara lain merupakan bukti autentik, dapat membina hubungan guru dengan siswa, dapat mengungkap kecerdasan majemuk (*multiple intelegent*), serta

dapat mengungkap kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Garcia (2002) mengemukakan, "... melalui penilaian portfolio, tingkat kepercayaan diri dan keterampilan siswa dapat dikembangkan dengan baik. Hubungan antara guru dan siswa pun terbukti dapat terjalin jauh lebih baik.". Atas dasar keunggulan-keunggulan tersebut dan dikarenakan *show portfolio* ini menilai karya terbaik siswa maka sangat cocok untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa yang dapat terlihat dari hasil karya yang dibuatnya.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, dirasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *show portfolio* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif. Dengan dilakukannya penelitian ini maka dapat diketahui mengenai kemampuan *show portfolio* dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, kelebihan apa saja yang dimiliki oleh *show portfolio*, serta kendala apa saja yang akan dihadapi dalam penerapan *show portfolio* ini. Dari kendala yang ditemukan tersebut dapat diajukan rekomendasi-rekomendasi untuk menanggulangi kendala yang muncul sehingga *show portfolio* dapat diterapkan sebagai alternatif penilaian dalam pembelajaran.

Permainan pada dasarnya memiliki umur yang sama dengan manusia. Karena manakala ada manusia maka disitu terdapat kegiatan bermain. Banyak pakar yang telah mengkaji dan memperbincangkan, baik dari segi pengertian, fungsi dan tujuan, yang pada dasarnya mereka memiliki sudut pandang dan persepsi yang searah dan hampir serupa, yang membedakannya hanyalah situasi dan kondisi lingkungan yang mengakibatkan permainan memiliki tujuan dan bentuk yang berbeda satu sama lain.

Dalam penelitian ini, siswa akan diberikan tugas berupa membuat, menyusun secara sistematis suatu bentuk permainan, dari mulai penyusunan, jumlah peserta, aturan main, dengan alat atau tanpa alat dan lain sebagainya. Sehingga permainan ini dapat merangsang siswa yang lain untuk bergerak dan ini menjadi hakekat dari pendidikan jasmani.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah *show portfolio* dapat mengukur kreativitas siswa SMA dalam permainan olahraga?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

- a. Mengungkap pelaksanaan *show portfolio* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa SMA.
- b. Mengungkap kendala yang muncul dalam penggunaan *show portfolio* untuk mengungkap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan praktis sebagai salah satu alternatif dalam upaya perbaikan pembelajaran, antara lain:

- a. Bagi Siswa
 - (1) Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

(2) Memberikan pengalaman terlibat dalam proses penilaian menggunakan *show portfolio*.

(3) Meningkatkan motivasi siswa karena hasil karya yang telah dibuat siswa ditampilkan dalam kegiatan pameran.

b. Bagi Guru

(1) Memberikan alternatif alat penilaian berupa *show portfolio*.

(2) Mendorong guru untuk mulai menilai kemampuan berpikir kreatif siswa.

(3) Memberi rekomendasi tentang upaya penanggulangan kendala yang dihadapi dalam penggunaan *show portfolio*.

(4) Memotivasi guru untuk menggunakan *show portfolio* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

(1) Mengetahui gambaran pelaksanaan *show portfolio*, beserta kelebihan dan kendalanya sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan ketika akan melakukan penelitian yang relevan.

E. Definisi Operasional

a. *Show portfolio* merupakan bagian dari penilaian portfolio yang berisi kumpulan tugas-tugas yang telah dilakukan siswa dimana karya terbaik akan dipamerkan di akhir kegiatan. Tugas yang diberikan kepada siswa berupa tugas membuat permainan dalam bentuk poster atau unjuk gerak tentang permainan olah raga.

- b. Kemampuan berpikir kreatif merupakan pola berpikir yang mendorong seseorang untuk menghasilkan suatu produk yang kreatif. Keterampilan berpikir kreatif yang diukur dalam penelitian ini, terutama pada aspek kemampuan *aptitude*, meliputi keluwesan (*flexible*), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan. Aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif ini dinilai menggunakan rubrik berpikir kreatif terhadap setiap poster yang dibuat oleh siswa.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. *Show portfolio* dinilai dari hasil karya terbaik siswa berupa poster atau unjuk gerak (demonstrasi). Setiap akhir pembelajaran siswa diminta untuk membuat kerangka dalam bentuk tulisan dan pada akhirnya akan dinilai dalam pertemuan akhir berupa poster atau unjuk gerak.
- b. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur lebih dikhususkan pada aspek kognitif (*aptitude*), meliputi keterampilan berpikir luwes (fleksibel), orisinalitas, dan keterampilan mengelaborasi, keaktifan gerak.
- c. Olahraga permainan yang dimaksud adalah olahraga yang digunakan untuk memberikan pengalaman gerak pada anak dan bukan olahraga cabang. Dalam penelitian ini, siswa disuruh membuat suatu bentuk permainan yang dapat merangsang siswa lainnya untuk bergerak.

G. Anggapan Dasar

Dalam setiap penelitian tentu harus ada anggapan dasar atau titik tolak pemikiran dalam penelitian yang dilakukan ini sesuai apa yang dikatakan Prof. Dr. Winanto surakhamd M.Sc.Ed. bahwa anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik

Penulis mempunyai pandangan bahwa keterbatasan alat penilaian ini menuntut adanya suatu alternatif penilaian. Salah satu bentuk penilaian yang memungkinkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif adalah *show portfolio*. *Show portfolio* merupakan salah satu bentuk dari penilaian portfolio yang menampilkan karya terbaik siswa. Supranata dan Hata (2004) menyatakan bahwa *show portfolio* berisi pekerjaan peserta didik yang terbaik dan telah selesai, tidak mencakup proses pekerjaan, perbaikan, dan penyempurnaan pekerjaan peserta didik. Penilaian *show portfolio* ini memiliki keunggulan, antara lain merupakan bukti autentik, dapat membina hubungan guru dengan siswa, dapat mengungkap kecerdasan majemuk (*multiple intelegent*), serta dapat mengungkap kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Garcia (2002) mengemukakan, "... melalui penilaian portfolio, tingkat kepercayaan diri dan keterampilan siswa dapat dikembangkan dengan baik. Hubungan anantara guru dan siswa pun terbukti dapat terjalin jauh lebih baik.". Atas dasar keunggulan-keunggulan tersebut dan dikarenakan *show portfolio* ini menilai karya terbaik siswa maka sangat cocok untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa yang dapat terlihat dari hasil karya yang dibuatnya.