

## Analisis Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani pada Satuan Pendidikan Sekolah Dasar

Bogy Restu Ilahi<sup>1</sup>, Andes Permadi<sup>1</sup>, Abdul Rahmat<sup>1</sup>

Departemen Pendidikan Jasmani, Universitas Bengkulu<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru Pendidikan Jasmani pada satuan pendidikan dasar di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Penelitian deskriptif kualitatif melibatkan 9 orang guru PJOK. Pengumpulan data melalui angket, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sarana dan prasarana PJOK memenuhi standar sebesar 53,67% dan tidak memenuhi standar sebesar 46,33%, dalam kondisi baik sebesar 35,22% dan kondisi kurang baik sebesar 64,78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memenuhi standar, namun kualitas dan kondisi sarana tersebut masih perlu mendapat perhatian khusus untuk mendukung pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan aman. Tingkat kreativitas guru dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana tergolong sangat kreatif (82,96%). Peneliti selanjutnya dapat memfokuskan pada efektivitas teknologi dalam pembelajaran PJOK, serta bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran olahraga di Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Guru, Kreativitas, PJOK, Sarana dan Prasarana,, Sekolah Dasar.

### Abstract

*This study aims to analyze the creativity of Physical Education teachers in elementary education units in Gading Cempaka District, Bengkulu City. Qualitative descriptive research involved 9 PJOK teachers. Data collection through questionnaires, interviews, documentation, and observations. The study results showed that PJOK facilities and infrastructure met the standards of 53,67% and did not meet the standards of 46,33%, in good condition at 35,22%, and in poor condition at 64,78%. These results indicate that although most schools already have facilities and infrastructure that meet the standards, the quality and condition of these facilities still need special attention to support more effective and safe PJOK learning. The level of teacher creativity in responding to limited facilities and infrastructure is classified as very creative (82,96%). Further researchers can focus on the effectiveness of technology in PJOK learning, as well as how technology can be used to improve creativity and the effectiveness of sports learning in Elementary Schools.*

**Keywords:** Teachers, Creativity, PJOK, Facilities and Infrastructure, Elementary School

Correspondence author: Bogy Restu Ilahi, Universitas Bengkulu, Indonesia.

Email: [bogyrestu@unib.ac.id](mailto:bogyrestu@unib.ac.id)



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan komponen penting dalam kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan tentang kesehatan, serta sikap dan nilai-nilai positif pada peserta didik (Uline, 2022). Namun, pelaksanaan PJOK sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana. Keterbatasan ini mencakup kurangnya fasilitas olahraga yang memadai, peralatan yang tidak lengkap, dan kondisi lapangan yang tidak ideal. Dalam kondisi seperti ini, kreativitas guru PJOK menjadi faktor kunci untuk memastikan proses pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan bagi siswa (Yangambi, 2023).

Keterbatasan sarana dan prasarana merupakan masalah umum yang dihadapi oleh banyak Sekolah di Indonesia, terutama di daerah-daerah terpencil atau dengan keterbatasan anggaran (Yangambi, 2023). Sarana dan prasarana yang minim dapat mencakup lapangan yang tidak memadai atau bahkan tidak ada sama sekali, yang menyebabkan kegiatan olahraga tidak dapat dilakukan secara optimal, kekurangan alat-alat olahraga seperti bola, raket, atau matras, serta kondisi alat yang sudah usang dan tidak layak pakai, kurangnya fasilitas pendukung seperti ruang ganti, ruang kesehatan, atau sanitasi yang memadai (Irawan & Akyas, 2022).

Penelitian telah menunjukkan bahwa ketersediaan dan kualitas fasilitas fisik secara signifikan berdampak pada hasil belajar siswa dan prestasi akademik (Herpratana & Sumaryanti, 2019; Yangambi, 2023). Dalam kasus dimana infrastruktur kurang, guru telah diamati untuk secara kreatif memodifikasi fasilitas yang ada untuk meningkatkan pengalaman belajar, meskipun dengan berbagai tingkat kreativitas (Widiastuti, 2019). Manifestasi guru dalam beradaptasi dengan keterbatasan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti budaya Sekolah, dukungan dari rekan kerja, dan kecukupan lingkungan fisik untuk kelas Pendidikan Jasmani (Uline, 2022). Menyadari pentingnya lingkungan fisik yang kondusif, sangat penting bagi

pendidik untuk secara proaktif mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh fasilitas Sekolah yang tidak memadai untuk mengoptimalkan pembelajaran dan prestasi siswa.

Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran PJOK, tetapi lebih sukses harus didukung oleh sarana dan prasarana (Sutisyana & Ilahi, 2017). Berdasarkan survei awal penulis di Kecamatan Gading Cempaka, ditemukan 9 Sekolah Dasar Negeri dengan berbagai permasalahan terkait sarana dan prasarana olahraga. Penulis mengadakan observasi awal pada 2 Sekolah Negeri di Kecamatan Gading Cempaka untuk mengetahui lebih dalam permasalahan sarana dan prasarana olahraga. Ditemukan bahwa guru sering menggunakan alat yang tidak standar dalam pembelajaran atletik, tanpa mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan perkembangan kemampuan siswa. Kemudian pada pembelajaran sepak bola, siswa sering dibiarkan pasif saat pembelajaran, terutama karena harus menunggu giliran menggunakan alat atau bola yang jumlahnya terbatas. Kondisi ini mengurangi efektivitas pembelajaran dan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif.

Penelitian ini berfokus pada analisis kreativitas guru Pendidikan Jasmani dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana pada satuan pendidikan SD di Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu. Namun, penelitian ini hanya mengkaji sarana dan prasarana yang berkaitan dengan permainan bola besar, seperti sepak bola dan bola voli. Dengan demikian, penelitian ini tidak mencakup sarana dan prasarana yang berhubungan dengan permainan bola kecil, seperti bulu tangkis, tenis meja, atau kasti. Pembatasan ini dilakukan untuk memastikan kajian yang lebih mendalam dan terfokus pada kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan fasilitas yang berkaitan dengan permainan bola besar. Hal demikian agar dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi para guru dalam satuan pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka kepada guru-guru Penjas di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu Kota Bengkulu yang berjumlah 9 Sekolah, adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 sampai dengan 29 Agustus 2024.

**Tabel 1.** Rincian Subjek Penelitian

Nama Sekolah	Jumlah Guru Penjas
SD Negeri 5 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 55 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 20 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 24 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 35 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 44 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 81 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 82 Kota Bengkulu	1 orang
SD Negeri 99 Kota Bengkulu	1 orang
Jumlah	9 orang

Pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Adapun observasi terhadap kelengkapan sarana dan prasarana merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar. Selanjutnya instrumen wawancara kreativitas guru dalam menyikapi kekurangan sarana dan prasarana adalah pemanfaatan ruang terbuka, penggunaan alat alternatif, integrasi teknologi, kegiatan berbasis proyek dan permainan kreatif.

Instrumen angket, berupa pertanyaan tertutup dengan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu, Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Instrumen berdasarkan strategi kreatif Cengiz (2023) yaitu: (1) pemanfaatan ruang terbuka, seperti halaman Sekolah, taman, atau lapangan terbuka untuk kegiatan fisik, (2) penggunaan alat alternatif, yaitu bahan-bahan yang mudah didapat seperti

bola yang terbuat dari kain atau botol plastik yang diisi pasir sebagai alat berat, (3) integrasi teknologi, seperti aplikasi kebugaran, video tutorial, atau alat sederhana lainnya, (4) kegiatan berbasis proyek, Guru bisa merancang proyek yang melibatkan siswa dalam pembuatan alat olahraga sederhana atau mengatur turnamen mini yang memanfaatkan fasilitas yang ada, (5) permainan kreatif, guru dapat mengadaptasi permainan tradisional dengan modifikasi yang sesuai dengan fasilitas yang tersedia.

Data yang dikumpulkan melalui wawancara, juga dilakukan analisis secara kualitatif melalui tahapan sebagai berikut,

#### Reduksi Data

Proses pengamatan data agar dapat sederhana yaitu disebut reduksi data. Data reduksi yang dapat memberikan gambaran yang lebih tepat mengenai pengamatan yang telah dilaksanakan merupakan suatu tujuan dari reduksi data.

#### *Display Data*

Adalah data-data yang sudah diambil dan tertata dengan terurut yang digunakan untuk memberi contoh secara lengkap data yang disusun dan diuraikan dari kesimpulan dan selanjutnya menarik kesimpulan sesuai hasil pengamatan yang didapat merupakan tujuan dari pencarian pola hubungan.

#### Kesimpulan

Tahapan paling akhir dari sebuah penelitian yaitu biasa disebut kesimpulan. Penataan data lapangan dan pengelolaan data merupakan proses dimulainya pengelolaan data. Selanjutnya direduksi, *display* data supaya kesimpulan tidak menyimpang dari data dan analisis. Cara analisis pengelolaan data pengamatan ini memakai metode analisis deskriptif, cara menghitung menggunakan analisis data mencari besar frekuensi *relatif persentase*.

## **HASIL**

Adapun profil guru PJOK selaku responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 2. Profil Responden**

Inisial	Jenis Kelamin	Usia (th)	Pendidikan	Masa Kerja (th)	Nama Sekolah
MAR	Laki-laki	26 Th	S-1	3 Th	SD N 55
SM	Laki-laki	58 Th	S-1	38 Th	SD N 99
PZ	Laki-laki	43 Th	S-1	18 Th	SD N 5
EGP	Perempuan	27 Th	S-2	4 Th	SD N 81
NY	Perempuan	40 Th	S-1	15 Th	SD N 35
NL	Perempuan	40 Th	S-1	15 Th	SD N 20
WS	Laki-laki	28 Th	S-1	6 Th	SD N 82
DPU	Perempuan	24 Th	S-1	1 Th	SD N 24
AK	Laki-laki	35 Th	S-1	4 Th	SD N 44

Berdasarkan observasi ke 9 SD di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu diketahui keterbatasan sarana prasarana PJOK yang dimiliki Sekolah, baik peralatan bola voli, sepak bola, lapangan senam, peralatan atletik, pengeras suara dan *tape recorder* sebagai berikut:

**Tabel 3. Kesesuaian dan Standar Sarana dan Prasarana**

Sarana dan Prasarana	Standar				Kondisi			
	Sesuai		Kurang		Baik		Kurang	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Peralatan Bola Voli	6	66,67	3	33,33	1	11,11	8	88,89
Peralatan Sepak Bola	4	50	5	50	0	0	9	100
Lapangan Senam	0	0	9	100	0	0	9	100
Peralatan Atletik	1	11,11	8	88,89	0	0	9	100
Pengeras Suara	9	100	0	0	9	100	0	0
<i>Tape Recorder</i>	9	100	0	0	9	100	0	0
Skor rata-rata	4,8	<b>53,67</b>	4,17	<b>46,33</b>	3,17	<b>35,22</b>	5,83	<b>64,78</b>
	3							

Tabel 3 dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana PJOK pada satuan pendidikan SD di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu adalah 53,67 % memenuhi standar dan 64,78 % dengan kondisi kurang baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar Sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memenuhi standar, kualitas dan kondisi infrastruktur masih perlu mendapatkan perhatian khusus untuk mendukung pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan aman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana PJOK pada satuan pendidikan SD di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu, diketahui penilaian secara kuantitatif sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Wawancara**

Guru	Pemanfaatan ruang terbuka	Penggunaan alat alternatif	Integrasi teknologi	Kegiatan berbasis proyek	Permainan kreatif	Skor	%
SDN 55	3	3	3	4	3	16	80
SDN 99	4	3	3	3	4	17	85
SDN 5	4	3	4	4	4	19	95
SDN 81	4	4	4	4	4	20	100
SDN 35	4	4	4	3	4	19	95
SDN 20	3	3	4	3	3	16	80
SDN 82	3	4	3	3	4	17	85
SDN 24	4	4	3	3	4	18	90
SDN 44	3	3	3	3	3	15	75
Skor rata-rata						17,44	87,22

Tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil penilaian menunjukkan adanya variasi dalam respons antar guru Sekolah. Secara keseluruhan, skor rata-rata dari seluruh guru Sekolah adalah 17,44 dari 20, yang setara dengan 87,22%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru penjas memiliki penilaian yang baik terhadap penanganan keterbatasan sarana dan prasarana. Hasil ini sesuai dengan salah satu kutipan wawancara dengan guru "*Saya memanfaatkan ruang terbuka misalnya kan ya SD 35 ini ruang terbukanya sangat terbatas, jadi sediakan olahraga saya modifikasikan seperti bermain bola kaki bermain voli. Saya modif dengan lapangan yang ada disekitar Sekolah*" (Informan NY).

Guru SDN 81 mencatat skor tertinggi, yaitu 20 (100%), yang menunjukkan bahwa Sekolah ini berhasil mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada dengan sangat baik. Semua aspek yang dinilai mendapatkan skor maksimal (4), mencerminkan penerapan yang sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK. Beberapa guru penjas Sekolah lain, seperti SDN 5 dan SDN 35, memperoleh skor 19 (95%), menunjukkan bahwa mereka juga mampu mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dengan baik, meskipun ada sedikit penurunan pada beberapa aspek seperti integrasi teknologi dan kegiatan berbasis proyek.

Beberapa guru penjas seperti SDN 44 dan SDN 20 mencatatkan skor yang lebih rendah, masing-masing 15 (75%) dan 16 (80%), menunjukkan adanya beberapa kesenjangan dalam penerapan beberapa aspek yang dinilai. Khususnya dalam hal pemanfaatan ruang terbuka,

penggunaan alat alternatif, dan permainan kreatif, ada penilaian yang lebih rendah, yang dapat menjadi perhatian untuk perbaikan lebih lanjut.

Selanjutnya hasil tanggapan guru terhadap kuesioner dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana PJOK SD Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu:

**Tabel 5.** Tanggapan Guru Melalui Kuesioner

	Guru Penjas SDN								
	55	99	5	81	35	20	82	24	44
<b>Skor</b>	67	63	68	78	70	61	80	76	57
<b>Persentase</b>	83,75	78,75	85	97,5	87,5	76,25	100	95	71,25
<b>Rata-rata Skor</b>	68,89								
<b>Persentase</b>	86,11								

Berdasarkan hasil tanggapan responden terhadap aspek kreativitas dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani di SD Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu diketahui rata-rata skor guru sebesar 68,89 (86,11%), Artinya 86,11% guru penjas kreatif dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani. Para guru PJOK menunjukkan respons positif terhadap berbagai pendekatan kreatif dan inovatif untuk memastikan bahwa pembelajaran olahraga tetap efektif dan menyenangkan bagi siswa. Rata-rata skor yang tinggi pada sebagian besar aspek ini menunjukkan bahwa para guru berkomitmen untuk mengoptimalkan proses pembelajaran meskipun menghadapi tantangan fasilitas yang terbatas.

Berikut hasil dokumentasi terhadap kreativitas guru penjas dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana PJOK.

**Tabel 5.** Hasil Penelitian Dokumentasi

Guru	Pemanfaatan ruang terbuka	Penggunaan alat alternatif	Integrasi teknologi	Kegiatan berbasis proyek	Permainan kreatif	Skor	%
SDN 55	1	1	0	0	1	3	60
SDN 99	1	1	1	0	1	4	80
SDN 5	1	1	1	0	1	4	80
SDN 81	1	1	1	1	1	5	100
SDN 35	1	1	1	0	1	4	80
SDN 20	1	1	0	0	1	3	60
SDN 82	1	1	1	0	1	4	80
SDN 24	1	1	0	1	1	4	80
SDN 44	1	1	0	0	1	3	60
Skor rata-rata						3,78	75,56

Berdasarkan dokumentasi yang ada, dapat diketahui bahwa meskipun terdapat keterbatasan dalam sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah-sekolah tersebut, kreativitas guru PJOK mampu mengatasi banyak tantangan yang ada. Pemanfaatan ruang terbuka, penggunaan alat alternatif, dan permainan kreatif menjadi beberapa solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan ruang terbuka menjadi aspek yang cukup penting dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah. Guru PJOK cenderung menggunakan ruang terbuka yang ada disekitar Sekolah sebagai tempat pelaksanaan kegiatan fisik mencerminkan bahwa pemanfaatan ruang terbuka sudah menjadi kebiasaan yang diterapkan oleh guru.



**Gambar 1** Pemanfaatan Ruang Terbuka

Sebagian besar guru menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dengan mengganti alat olahraga yang tidak tersedia dengan bahan atau benda lain yang bisa digunakan. Misalnya, Egrang batok/kayu/bambu, barbel modifikasi dan benda sejenis yang masih memungkinkan untuk digunakan dalam permainan.



Egrang batok

Egrang kayu

Barbel modifikasi

**Gambar 2.** Penggunaan Alat Alternatif

Pada aspek integrasi teknologi, meskipun ada potensi besar untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran PJOK, skor yang didapatkan untuk Sekolah-sekolah di dalam dokumentasi ini relatif rendah. Hal ini menandakan bahwa meskipun ada guru yang sudah mulai mencoba menggunakan teknologi, seperti video atau aplikasi pembelajaran, masih terdapat kesulitan dalam mengakses atau memanfaatkan perangkat tersebut. Keterbatasan perangkat keras dan akses internet di beberapa Sekolah menyebabkan integrasi teknologi belum maksimal.



**Gambar 3.** Integrasi Teknologi

Gambar 4.3 terlihat pemanfaatan sumber daya digital, seperti video tutorial melalui infokus untuk mendalami materi secara lebih interaktif. Terlepas dari kendala yang ada, penggunaan teknologi dapat menjadi jalan keluar yang inovatif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberi variasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik.

Kegiatan berbasis proyek dalam pembelajaran PJOK sering kali melibatkan siswa dalam kelompok yang melakukan tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan aktivitas fisik atau kebugaran. Dalam dokumentasi ini, meskipun tidak semua Sekolah menerapkan kegiatan berbasis proyek, beberapa Sekolah yang memiliki skor tinggi menunjukkan adanya kreativitas guru dalam merancang proyek yang menantang dan relevan dengan kondisi Sekolah, misalnya permainan kreatif dengan memasukkan bola ke dalam lingkaran kardus, dan permainan kreatif dengan membuat tangga dari tali di sambung kayu dan tali di sambung besi.



**Gambar 4.** Kegiatan Berbasis Proyek

Selain itu, permainan kreatif merupakan salah satu aspek yang mencerminkan tingkat kreativitas guru dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana. Dalam kondisi sarana yang terbatas, guru PJOK sering kali mengadaptasi permainan tradisional atau menciptakan permainan baru yang tidak memerlukan alat olahraga khusus. Hal ini memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung secara efektif, tanpa mengorbankan kualitas materi yang diajarkan. Hasil dokumentasi menunjukkan salah satu permainan kreatif berupa permainan Bakiak.



**Gambar 5.** Permainan Kreatif

Kreativitas dalam permainan ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka tidak hanya belajar tentang olahraga, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan kerjasama melalui interaksi dengan teman sekelas. Meskipun permainan kreatif bisa dilakukan dengan alat yang terbatas, efektivitasnya tetap tinggi selama guru mampu mengorganisasi kegiatan dengan baik dan menginspirasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Berdasarkan hasil wawancara, tanggapan kuesioner dan penilaian dokumentasi maka dapat dirangkum nilai rata-rata tingkat kreativitas guru

dalam menghadapi kekurangan sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se-Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu sebagai berikut:

**Tabel 6.** Tingkat Kreativitas Guru PJOK

No.	Instrumen	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Penilaian
1.	Wawancara	17,44	87,22	Sangat kreatif
2.	Kuesioner	68,89	86,11	Sangat kreatif
3.	Dokumentasi	3,78	75,56	Kreatif
<b>Rata-rata Tingkat Kreativitas</b>			<b>82,96</b>	<b>Sangat Kreatif</b>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai tingkat kreativitas guru dalam menghadapi kekurangan sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se-Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru berada pada kategori sangat kreatif. Hal ini terlihat dari hasil wawancara, kuesioner, dan dokumentasi yang menunjukkan rata-rata tingkat kreativitas sebesar 82,96% (sangat kreatif). Guru-guru di wilayah ini mampu mengatasi keterbatasan yang ada dengan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga tetap dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa tingkat kreativitas guru memiliki skor rata-rata sebesar 17,44, yang jika dikonversi dalam persentase mencapai 87,22%. Dari hasil wawancara mengindikasikan bahwa para guru sangat kreatif dalam menyusun metode pembelajaran yang tetap efektif meskipun menghadapi keterbatasan fasilitas. Mereka cenderung mencari solusi alternatif, seperti menggunakan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan Sekolah untuk mendukung aktivitas pembelajaran.

Sementara itu, hasil kuesioner menunjukkan skor rata-rata sebesar 68,89 dengan persentase 86,11% (sangat kreatif). Data ini menunjukkan bahwa guru sangat kreatif dan merasa mampu menciptakan inovasi dalam mengajar, seperti memanfaatkan teknologi sederhana, mengadakan

kegiatan luar ruangan, atau menggunakan permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Tingkat kreativitas guru dari hasil dokumentasi mendapat skor rata-rata 3,78 dengan persentase 75,56% (kreatif). Angka ini lebih rendah dibandingkan hasil wawancara dan kuesioner, karena hasil fakta riil di lapangan, bisa berbeda dengan tanggapan dan realita yang ada. Namun demikian, rata-rata guru SD di Kecamatan Gading Cempaka sangat kreatif menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani. Kreativitas ini menjadi faktor penting dalam memastikan proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik, meskipun menghadapi kendala fasilitas. Dengan adanya inovasi yang terus dikembangkan oleh para guru, diharapkan kualitas Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar di wilayah ini dapat terus meningkat.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kreativitas guru dalam menghadapi kekurangan sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se-Kecamatan Gading Cempaka Kota dengan nilai rata-rata sebesar 3,48 berada dalam kategori sangat kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa mereka mampu menerapkan ide-ide inovatif dalam penggunaan ruang terbuka, alat-alat alternatif, dan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, meskipun mungkin belum sepenuhnya mengoptimalkan semua potensi yang ada. Hasil ini tidak jauh berbeda dengan temuan (Shidiq et al, 2022) bahwa 43,48% guru PJOK menunjukkan kreativitas sedang dalam mengatasi tantangan infrastruktur, menunjukkan tingkat kemampuan beradaptasi yang signifikan.

### **Pemanfaatan Ruang Terbuka**

Guru PJOK di Kecamatan Gading Cempaka menunjukkan kreativitas dan adaptabilitas yang tinggi dalam memanfaatkan ruang terbuka untuk kegiatan olahraga, meskipun terdapat keterbatasan sarana dan prasarana. Mereka mengoptimalkan ruang terbuka yang tersedia dengan memodifikasi aktivitas dan mencari solusi di lingkungan sekitar untuk memberikan pengalaman belajar yang maksimal kepada siswa.

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik, tetapi juga memberikan mereka pengalaman yang lebih menyenangkan dan berarti dalam berolahraga.

Menurut (Is et al, 2023) mengatakan bahwa guru menggunakan beragam strategi, seperti menciptakan suasana yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan dalam olahraga. Menurut (Godoi et al, 2021), penggabungan metode inovatif, seperti pembelajaran berbasis *game* dan teknologi, lebih lanjut mencontohkan kemampuan beradaptasi mereka.

### **Penggunaan Alat Alternatif**

Temuan penelitian juga mendapatkan bahwa guru PJOK menunjukkan tingkat kreativitas tinggi dalam memanfaatkan barang-barang disekitar, melakukan modifikasi alat, dan bahkan menciptakan alat sendiri untuk mendukung kegiatan olahraga. Pendekatan ini tidak hanya memastikan bahwa pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa.

Guru-guru ini menunjukkan bahwa dengan keterbatasan, tetap ada banyak cara untuk mengajarkan olahraga secara efektif dan kreatif. Hal ini sejalan dengan Herpratana dan Sumaryanti (Herpratana & Sumaryanti, 2019) bahwa banyak guru menunjukkan kreativitas rata-rata dalam memodifikasi fasilitas pembelajaran, persentase penting juga menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi.

### **Integrasi Teknologi**

Upaya yang signifikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran meskipun menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana juga ditunjukkan guru PJOK di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Penggunaan perangkat digital, seperti laptop dan proyektor, serta aplikasi multimedia, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan, para guru tetap berkomitmen untuk menciptakan

pengalaman belajar yang bermanfaat dan menyenangkan bagi siswa melalui pemanfaatan teknologi.

Menurut (Shao et al, 2024) mengatakan bahwa platform digital dapat mengintegrasikan berbagai sumber pengajaran, seperti video dan gambar, memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang keterampilan olahraga. Begitu juga dengan pendapat (Jian, 2024), teknologi multimedia membuat kelas Pendidikan Jasmani lebih dinamis dan interaktif, mendorong minat dan partisipasi siswa yang lebih besar.

### **Kegiatan Berbasis Proyek**

Guru PJOK di Kecamatan Gading Cempaka melaksanakan kegiatan berbasis proyek untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran olahraga. Mereka melibatkan siswa dalam proyek yang kreatif, para guru berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep olahraga dengan lebih baik, tetapi juga mendorong kerja sama, kreativitas, dan inovasi di kalangan siswa. Para guru menunjukkan komitmen untuk memaksimalkan pembelajaran meskipun dalam situasi yang terbatas, menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan dan pengetahuan siswa.

Kegiatan berbasis proyek merupakan strategi yang efektif dan inovatif yang diterapkan oleh guru PJOK. Menurut (Aji et al, 2024) mengungkap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam kelas PJOK. Menurut (Marheni et al, 2020) menjelaskan bahwa strategi kegiatan berbasis proyek memiliki dampak jangka panjang. Melibatkan siswa dalam proses pembuatan dan modifikasi peralatan, membuat mereka belajar untuk lebih menghargai dan memanfaatkan sumber daya yang ada. Proyek-proyek ini dapat diterapkan di lingkungan Sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas, karena guru dan siswa dapat bekerja sama untuk menciptakan solusi yang sesuai dengan kondisi lokal.

Temuan penelitian ini juga mengungkap bahwa kegiatan berbasis proyek sangat positif dalam meningkatkan respons siswa terhadap pembelajaran PJOK. Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi dalam terlibat dalam proyek, serta merasa bangga dengan hasil karya mereka. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep olahraga, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk bermain dan belajar di luar kelas. Keterlibatan dalam proyek modifikasi alat membuat siswa lebih kreatif, aktif, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif.

### **Permainan Kreatif**

Guru PJOK di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu telah menggunakan permainan kreatif dalam pembelajaran PJOK, dan ini sangat efektif untuk menjaga semangat dan partisipasi siswa. Beragam jenis permainan, baik kompetitif maupun kolaboratif, membuat siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berolahraga. Dengan mengadaptasi permainan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan menggunakan permainan *ice breaking* sebagai pemanasan, guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang membantu siswa menikmati olahraga dan berpartisipasi secara aktif. Penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan permainan kecil selama pemanasan tidak hanya mempersiapkan siswa secara fisik tetapi juga meningkatkan kesiapan dan keterlibatan mereka dalam kegiatan PJOK (Tirtana et al., 2022). Selain itu, metode pengajaran interaktif dan kreatif, seperti permainan edukatif, menumbuhkan lingkungan belajar yang merangsang yang mendorong partisipasi aktif dan kreativitas diantara siswa (Triantafyllou, 2022).

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana PJOK pada satuan pendidikan SD di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu sebesar 53,67 % memenuhi standar dan yang kurang memenuhi standar

sebesar 46,33% dan yang berada dalam kondisi baik sebesar 35,22% dan 64,78 % dengan kondisi kurang baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar Sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memenuhi standar, kualitas dan kondisi infrastruktur masih perlu mendapatkan perhatian khusus untuk mendukung pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan aman. Selanjutnya tingkat kreativitas guru dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana pada satuan pendidikan SD di Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu termasuk sangat kreatif (82,96%). Artinya, guru sangat kreatif dalam mengatasi keterbatasan yang ada dengan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga tetap dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

## REFERENSI

- Aji, S. K., Ramadi, R., & Hidayat, H. (2024). Penerapan model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa PJOK. *Jurnal Porkes*, 7(1), 448–458. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25762>
- Cengiz, C. (2023). The effect of design thinking on the creative thinking of physical education and sports teachers. *African Educational Research Journal*, 11(1), 56–63. <https://doi.org/10.30918/AERJ.111.23.009>
- Godoi, M., Pinto, B. da S., Cabeleira, J. B., Lourenço, R. G., & Moreira, E. C. (2021). Professores de educação física como experts adaptativos e a busca da inovação. *Linhas Críticas*, 27(7), 36–48. <https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.36668>
- Herpratana, E. R., & Sumaryanti. (2019). Creativity of Physical Education Teachers in Modifying Learning Facilities and Infrastructure in Public Elementary Schools. *International E-Journal of Educational Studies*, 3(6), 157–166. <https://doi.org/10.31458/iejes.604874>
- Irawan, Y. F., & Akyas, M. N. (2022). Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MA Ar-Ridlo Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 4(1), 36–44. <https://doi.org/10.53863/kst.v4i01.458>
- Is, Z., Safrizal, S., Musran, M., & Kurniawan, E. (2023). Strategi Guru pjok Meningkatkan Minat Siswa Dalam Olahraga di SMP. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 745–752. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i2.4091>
- Jian, L. (2024). Analysis of the Quality of PE Classroom Teaching with

Multimedia Technology. *International Journal of High Speed Electronics and Systems*, 41(2), 1–10.  
<https://doi.org/10.1142/S0129156424400810>

Marheni, E., Purnomo, E., & Jermaina, N. (2020). The Influence Of Project Based Learning Learning Outcomes And Gender In Learning Sport Physical And Health (PJOK) In Schools. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), 70–75.  
<https://doi.org/10.33369/jk.v4i2.12412>

Shao, Y., Zhang, X., & Zhu, S. (2024). *Research on the Design of PE Teaching Platform Under Computer Multimedia Technology* (pp. 452–457). [https://doi.org/10.1007/978-981-99-9538-7\\_70](https://doi.org/10.1007/978-981-99-9538-7_70)

Shidiq, A. A. P., Cahayani, P. M., Waluyo, W., & Iwandana, D. T. (2022). Tingkat Kreativitas Guru dalam Mengatasi Keterbatasan Prasarana Sarana Pembelajaran PJOK. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 6(1), 27–35.  
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v6i1.4480>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sutisyana, A., & Ilahi, B. R. (2017). Pengaruh metode latihan plyometric terhadap kemampuan jumping smash bola voli siswa ekstrakurikuler SMPN 1 bermani ilir Kabupaten Kepahiang. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 64–67.

Tirtana, E. Y., Hartati, Y., & Christina, S. (2022). Pengaruh Penerapan Permainan Kecil dalam Pemanasan terhadap Kesiapan Siswa dalam Pembelajaran PJOK di SMPN 1 Tuban. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v5i2.7817>

Triantafyllou, S. (2022, October 21). Game-Based Learning and Interactive Educational Games for Learners – An Educational Paradigm from Greece. *Proceedings of The 6th International Conference on Modern Research in Social Sciences*.  
<https://doi.org/10.33422/6th.icmrss.2022.10.20>

Uline, C. L. (2022). Educational Facility Management. In *Educational Facility Management*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781138609877-REE69-1>

Widiastuti, W. (2019). Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 140–148. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i1.1091>

Yangambi, M. (2023). Impact of School Infrastructures on Students Learning and Performance: Case of Three Public Schools in a

Developing Country. *Creative Education*, 14(04), 788–809.  
<https://doi.org/10.4236/ce.2023.144052>