

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA MELALUI IMPLEMENTASI  
MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI  
DALAM PENDIDIKAN JASMANI**

**By: TITE JULIANTINE  
(FPOK-UPI)  
July, 2009**

**Abstrak**

Tampak adanya fenomena bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, masih ada kecenderungan terhadap pengekangan kebebasan siswa, pembelajaran masih banyak didominasi guru, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap perintah guru, siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Jika hal tersebut dibiarkan, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan, karena kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi.

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah melalui implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani alasannya karena kreativitas bisa berkembang jika tidak ada pengekangan, artinya dalam proses pembelajaran siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya dan dalam hal ini guru tidak mendominasi pembelajaran, dan banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana profil kreativitas siswa sebelum dan sesudah diimplementasikan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani?

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Perlakuan diberikan selama satu semester. Desain penelitian yang digunakan adalah "*Pre Test – Post Test*". Instrumen tes untuk mengukur kreativitas menggunakan angket.

Setelah dilakukan penghitungan dan analisis data maka terbukti bahwa implementasi model pembelajaran inkuiri yang diterapkan dalam pendidikan jasmani dapat mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: Kreativitas, Model Inkuiri, Pendidikan Jasmani.

# **DEVELOPMENT CREATIVITY STUDENT THROUGH IMPLEMENTATION OF INQUIRY MODEL IN PHYSICAL EDUCATION**

**By: TITE JULIANTINE  
(FPOK-UPI)  
July, 2009**

## **Abstract**

Phenomena in physical education in elementary school, there are still tendency to restraint freedom of student, process in physical education still teacher predominated, so that student only personating executor to teacher comand, student do not get freedom to expression theyself, to be felt concerned about will negating the student creativity development. Though important creativity to be fertilized and developed, because creativity is true very required especially relate to Indonesia development requiring human resource with quality owning high creativity.

One step to develop student creativity is through implementation of inquiry model in physical education because creativity can expand otherwise there is restraint, its meaning in process in physical education the student given free rein to expression theyself and in this case teacher do not predominate in the processs, and many expert having a notion that inquiry model can be used to develop creativity. This research aim to see how student creativity profile before and after implementation inquiry model in physical education?

In this research used of experiment method. Treatment given during one semester. Research Design is "*Pre Test - Post Test*". Instrument test to measure creativity use questionnaire.

After done by data analysis and enumeration hence proven that implementation inquiry model which applied in physical education can develop creativity in elementary school student.

Key word: Creativity, Inquiri Model, Physical Education.

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA MELALUI IMPLEMENTASI  
MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI  
DALAM PENDIDIKAN JASMANI**

**By: TITE JULIANTINE  
(FPOK-UPI)  
July, 2009**

**A. Latar Belakang Masalah**

Masih adanya krisis kepercayaan terhadap kontribusi pendidikan jasmani sebagai suatu bidang studi yang selama ini diyakini cukup handal untuk memupuk perkembangan manusia secara menyeluruh, sungguh merupakan masalah serius yang perlu segera diatasi. Berdasarkan fakta empirik, tampak adanya fenomena bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, masih ada kecenderungan terhadap pengekan kebebasan siswa, masih banyak guru yang mendominasi pembelajaran, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap apa yang diperintahkan oleh gurunya, siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Jadi dalam hal ini guru lebih mendominasi pembelajaran.

Dalam situs internet <http://digilib.itb.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptitbpp-gdl-s2-1998-caeculia-1485-mainan&q=Usia>, dijelaskan bahwa,

Hasil suatu survei nasional pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistim pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis atau penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (ketrampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan.

Selain itu menurut Utami Munandar (1992) berdasarkan hasil survey yang dilakukan *Indonesian Education Sector Survey Report*, dijelaskan bahwa pendidikan di Indonesia menekankan pada keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata-mata. Anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah atau menunjukkan banyak inisiatif. Jika hal tersebut dibiarkan, artinya apabila siswa terus dikekang oleh guru dalam proses pembelajaran, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan.

Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Selain itu Utami Munandar

(2004:v,1,7) banyak memberikan penjelasan mengenai pentingnya kreativitas, antara lain:

- 1) Kreativitas adalah esensial untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia; sehubungan dengan ini peranan orang tua, guru, dan masyarakat amat menentukan.
- 2) Pengembangan sumber daya berkualitas yang mampu mengantar Indonesia ke posisi terkemuka, paling tidak sejajar dengan negara-negara lain, baik dalam pembangunan ekonomi, politik, maupun sosial-budaya, pada hakekatnya menuntut komitmen kita untuk dua hal yaitu: a) penemukenalan dan pengembangan bakat-bakat unggul dalam berbagai bidang, dan b) penumpukan dan pengembangan kreativitas yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, tetapi perlu ditemukenali dan dirangsang sejak usia dini.
- 3) Perusahaan-perusahaan mengakui makna yang sangat besar dari gagasan-gagasan baru. Banyak departemen pemerintah mencari orang-orang yang memiliki potensi kreatif-inventif. Kebutuhan-kebutuhan ini belum cukup dapat dilayani.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi. Namun sayangnya penelitian mengenai kreativitas masih jarang dilakukan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Utami Munandar (2004:7) yang mengambil dari Guilford (1950) yang menyatakan bahwa: “Betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang, dan kreativitas masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.” Dari ungkapan tersebut dan didukung oleh pernyataan para ahli tersebut di atas mengenai pentingnya kreativitas, maka penulis tergugah dan tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas dengan pendekatannya melalui model pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, masih ada kecenderungan terhadap pengekanan kebebasan siswa, masih banyak guru yang mendominasi pembelajaran, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap apa yang diperintahkan oleh gurunya, siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Padahal kreativitas dapat berkembang jika tidak ada pengekanan artinya siswa diberi kebebasan baik dalam berpikir maupun dalam bertindak. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah melalui penerapan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani alasannya karena kreativitas bisa berkembang jika tidak ada pengekanan, artinya dalam proses pembelajaran siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya dan dalam hal ini guru tidak mendominasi pembelajaran, dan banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas.

Selanjutnya untuk mengukur pengembangan kreativitas, penulis membuat dan mengembangkan sendiri, namun berpedoman pada Desmita (2007:177) yang mengacu pada Guilford (t.t) yang menjelaskan bahwa: “Kreativitas berarti aptitude dan non aptitude”. Selain itu juga mengadopsi atau mengacu pada model

penilaian kreativitas yang dikembangkan oleh Utami Munandar (2004:68) yang menjelaskan bahwa: “Tes untuk mengukur kreativitas meliputi *aptitude traits* atau ciri kognitif dari kreativitas dan *non-aptitude traits* atau ciri afektif dari kreativitas.” Utami Munandar (1992:88-93) menjelaskan bahwa:

Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi:

- 1) keterampilan berpikir lancar (kelancaran),
- 2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel),
- 3) keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas),
- 4) keterampilan memperinci (elaborasi),
- 5) keterampilan menilai (evaluasi).

Sedangkan ciri-ciri *non aptitude* yaitu:

- 1) rasa ingin tahu
- 2) bersifat imajinatif
- 3) merasa tertantang oleh kemajemukan
- 4) sifat berani mengambil risiko
- 5) sifat menghargai.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang dapat terukur melalui *aptitude* dan *non aptitudenya*. Oleh karena itu yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana profil kreativitas siswa dilihat dari ciri *aptitude* dan ciri *non aptitude* sebelum dan sesudah diimplementasikan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani.

#### **Asumsi dan Hipotesis**

Setiap orang memiliki kreativitas dan kreativitas itu dapat dikembangkan. Pengembangan kreativitas hendaknya dipupuk sejak dini, sebab kalau tidak dipupuk maka kreativitas itu tidak akan berkembang. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar dalam Trianto (2007:137) yang memberikan alasan bahwa kreativitas pada anak perlu dikembangkan karena:

. . . dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya; sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; memberikan kepuasan kepada individu; dan memungkinkan meningkatkan kualitas hidupnya.

Pengembangan kreativitas dapat terukur melalui ciri *aptitude* dan ciri *non aptitudenya*. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi: (1) keterampilan berpikir lancar (kelancaran), (2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel), (3) keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas), (4) keterampilan memperinci (elaborasi), (5) keterampilan menilai (evaluasi). Sedangkan ciri-ciri *non aptitude* yaitu: (1) rasa ingin tahu, (2) bersifat imajinatif, (3) merasa tertantang oleh kemajemukan, (4) sifat berani mengambil risiko, (5) sifat menghargai.

Sekaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani di SD, diharapkan kreativitas dapat dikembangkan. Salah satu upaya untuk mengembangkan

keaktivitas jika dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah melalui implementasi model pembelajaran yang mendukung terhadap berkembangnya kreativitas anak. Dalam dunia pendidikan, dikenal banyak sekali model pembelajaran. Model-model ini menggunakan pendekatan berbeda untuk proses pembelajaran, guna menghasilkan perubahan pada perilaku siswa. Jadi pembelajaran sebagai suatu sistem, memerlukan suatu model yang dapat memberikan kejelasan hubungan diantara semua komponen, unsur atau elemen sistem tersebut, dan model-model pembelajaran akan menghasilkan perubahan pada siswa. Perubahan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terjadinya pengembangan kreativitas pada diri siswa melalui model pembelajaran pendidikan jasmani di SD. Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas yang dapat dilakukan di lingkungan persekolahan dan bersifat menyatu dalam proses belajar mengajar, adalah model pembelajaran inkuiri. Banyak ahli yang mendukung terhadap pernyataan ini, antara lain:

- (1) Metzler (2000:310-312) menjelaskan bahwa, model inkuiri dalam pendidikan jasmani dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas.
- (2) Graham, Holt/Hale & Parker (1998; dalam Metzler, 2000) menjelaskan bahwa dalam pendidikan jasmani, pembelajaran dengan model inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, juga membantu siswa menjadi ekspresif, kreatif, dan terampil dalam psikomotor.
- (3) Joyce & Weil (1980; dalam Dahlan 1990) menjelaskan bahwa, latihan inkuiri memberikan dampak instruksional dan dampak penyerta, salah satunya yaitu menimbulkan semangat kreativitas pada siswa.
- (4) Hasil penelitian Schlenker (t.t. dalam Joyce dan Weil, 1992), menunjukkan bahwa latihan inkuri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Berdasarkan beberapa asumsi tersebut, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Terdapat kreativitas pada siswa dilihat dari ciri *aptitude* dan ciri *non aptitude* sebelum dan sesudah diberikan penerapan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani.

## **B. Metodologi Penelitian**

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui implementasi model inkuiri yang diintegrasikan dengan pembelajaran pendidikan jasmani. Sehubungan dengan itu data yang diperlukan adalah kreativitas siswa yang cenderung diasumsikan akan berubah melalui penerapan model inkuiri dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam penelitian ini ada suatu perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menerapkan model inkuiri yang diterapkan pada kelompok tertentu, dalam periode waktu tertentu, kemudian dilihat pengembangannya. Penentuan kelompok tersebut dipilih secara acak (*random*) dan yang menjadi anggota kelompok mempunyai karakteristik yang homogen dalam usia dan jenis kelamin. Dalam mengimplementasikan model inkuiri ini diintegrasikan dalam

pembelajaran pendidikan jasmani, dan diberikan selama satu semester. Oleh karena itu metode yang paling cocok dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni (*true experimental*) (Nana Syaodih, 2007). Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa terdapat variabel bebas sebagai perlakuan yang akan diuji pengaruhnya terhadap variabel terikat.

Penelitian eksperimen ini dilakukan selama satu semester (12 kali pertemuan). Pertemuan sebanyak 12 kali dirasakan masih sangat singkat, mengingat tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya pengembangan kreativitas. Oleh karena itu agar penerapan model inkuiri ini dapat mencapai sasaran, diupayakan agar dalam proses pembelajarannya berlangsung secara optimal. Di samping itu peneliti bertindak sebagai pemberi model dengan mengajar langsung pada kelompok eksperimen, maupun pada kelompok kontrol. Dalam setiap pertemuan, peneliti dibantu oleh tiga orang guru olahraga, dan mereka semua merupakan guru olahraga lulusan dari FPOK-UPI.

Sedangkan populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas V putra dan putri yang berasal dari tiga sekolah, yaitu SD Negeri Cisitu 1 (C1), SD Negeri Cisitu 2 (C2), dan SD Negeri Cisitu 3 (C3) yang berjumlah 100 orang. Semua siswa kelas V dari tiga sekolah tersebut digunakan sebagai sampel. Adapun penentuannya dilakukan secara acak (random) dari masing-masing kelas, dengan sistem undian.

Untuk mengukur kreativitas, maka instrumen yang digunakan berupa tes kreativitas yang berupa angket.

### C. Hasil Penelitian

Pada bagian ini disajikan hasil analisis data guna menjawab permasalahan penelitian dan pengujian hipotesis.

#### 1. Hasil Pengujian Asumsi Statistik

##### a. Pengujian Normalitas Sebaran Data Sampel Penelitian

Untuk pengujian normalitas data, teknik pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS (Dwi Priyatno, 2008:29-30) yaitu "*Kolmogorov-Smirnov Test (Z)*". Suatu sebaran data penelitian disebut normal, bila probabilitas  $> 0,05$ . Pengujian normalitas dalam penelitian ini terdiri dua pengujian kelompok data, yaitu: (1) Tes awal kelompok eksperimen; (2) Tes akhir kelompok eksperimen. Adapun hasil analisis pengujian tersebut disajikan pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Pengujian Normalitas Sebaran Data Penelitian**

No	Kelompok	Z (Kolmogorov-Smirnov Test)	Probabilitas	Status
1.	Tes awal kelompok eksperimen	0,200	$> 0,05$	Normal
2.	Tes akhir kelompok eksperimen	0,200	$> 0,05$	Normal

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dijelaskan bahwa seluruh hasil analisis melalui pengujian “*Kolmogorov-Smirnov Test (Z)*” menunjukkan nilai koefisien yang memiliki probabilitas  $> 0,05$ . Hal itu berarti data penelitian telah memenuhi kriteria normalitas distribusi. Oleh karena itu, dapat ditafsirkan bahwa seluruh sebaran data penelitian berdistribusi normal.

**b. Pengujian Homogenitas Variansi Antar Kelompok**

Untuk pengujian homogenitas, teknik pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS (Dwi Priyatno, 2008:33) yaitu “*Test of Homogeneity of Variances*”. Kriterianya adalah suatu kelompok pasangan yang dibandingkan memiliki variansi yang homogen, bila probabilitasnya  $> 0,05$ . Pengujian homogenitas variansi dilakukan terhadap kelompok pasangan, yaitu: (1) Tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen. Adapun hasil pengujiannya tertera pada Tabel 1.2.

**Tabel 1.2**  
**Hasil Pengujian Homogenitas Variansi**

No	Kelompok Pasangan	Levene Statistic	Probabilitas	Status
1.	Tes awal kelompok eksperimen & Tes akhir kelompok eksperimen	0,360	$> 0,05$	Homogen

Dengan melihat hasil analisis data sebagaimana terlihat pada Tabel 1.2, dapat dijelaskan bahwa koefisien “*Levene Statistic*” seluruhnya mempunyai probabilitas  $> 0,05$ . Hal ini berarti telah memenuhi persyaratan variansi yang homogen. Dengan demikian, kelompok pasangan tersebut memiliki variansi yang homogen.

**2. Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian**

Untuk menguji hipotesis penelitian, data yang diperoleh dari lapangan diolah menggunakan statistika dengan program SPSS. Setelah diuji normalitas dan homogenitas data, berikutnya dihitung skor rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing kelompok. Hasil penghitungan tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1.3.



**Tabel 1.3**  
**Skor Rata-rata dan Simpangan Baku**  
**dari Masing-masing Kelompok**

Kelompok	Pre-Test		Post-Test	
	Rata-rata (X)	Simpangan baku (S)	Rata-rata (X)	Simpangan baku (S)
Aptitude kel eksperimen	82,82	3,83	108,56	3,44
Non Aptitude kel eksperimen	140,72	3,92	178,26	5,52

Untuk membuktikan hipotesis yaitu melihat profil kreativitas siswa dilihat dari ciri *aptitude* dan ciri *non aptitude*, baik sebelum maupun sesudah eksperimen, maka akan digambarkan melalui prosentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor Faktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

Skor faktual = skor hasil tes

Skor Ideal = skor maksimal

Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1.4.

**Tabel 1.4**  
**Profil Kreativitas Sebelum dan Sesudah Penelitian Dilihat dari**  
**Ciri *Aptitude* dan Ciri *Non-Aptitude***

Kelompok	Aptitude		Non Aptitude	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Kel Eksperimen	63,7 %	83,5 %	63,9 %	81,2 %

Berikut ini akan dijelaskan mengenai hipotesis penelitian, dan hasil pengujian hipotesis.

Hipotesis penelitian ini adalah: Terdapat kreativitas pada siswa kelompok eksperimen dilihat dari ciri *aptitude* dan ciri *non aptitude* sebelum dan sesudah diberikan implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani.

Dari Tabel 1.4 dapat membuktikan bahwa terdapat kreativitas siswa dilihat dari ciri *aptitude* sebelum diberikan implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani yaitu sebesar 63,7 %, sedangkan sesudah diberikan implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani kreativitas siswa menjadi sebesar 83,5 %. Untuk ciri *non aptitude* sebelum diberikan implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani kreativitas siswa yaitu sebesar 63,9 % %, sedangkan sesudah diberikan implementasi model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani kreativitas siswa menjadi sebesar 81,2 %.

#### **D. Diskusi Hasil Penelitian**

Penerapan model inkuiri untuk mengembangkan kreativitas lewat pendidikan jasmani pada jenjang pendidikan dasar memerlukan tindak lanjut. Berdasarkan program pendidikan jasmani yang terkelola dan model inkuiri yang terintegrasi di dalamnya akan menjadi pegangan bagi guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Penerapan model pembelajaran inkuiri, yang didalamnya memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi dan mengekspresikan dirinya melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas, sebab kreativitas dapat terbentuk jika tidak ada pengekangan terhadap kebebasan. Melalui model tersebut ditumbuhkan rasa bebas dan senang dalam melakukannya, sehingga tidak merasa ada paksaan dari guru. Dengan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini dapat merupakan perubahan terhadap model pembelajaran “tradisional” yang selama ini banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dan didalamnya banyak unsur pengekangan terhadap kebebasan anak dalam proses pembelajarannya. Artinya dalam model pembelajaran “tradisional” proses pembelajarannya lebih mengutamakan pada penguasaan teknik kecabangan olahraga, sedangkan model pembelajaran inkuiri lebih mengutamakan kebebasan dalam bereksplorasi dan mengekspresikan diri. Sehingga pembelajaran dengan menerapkan model inkuiri sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Sangat disadari oleh kalangan pendidik utamanya pendidikan jasmani bahwa masalah pengembangan kreativitas hendaknya dilakukan sedini mungkin mengingat kreativitas merupakan fondasi dalam rangka membentuk manusia yang berkualitas di masa yang akan datang. Selain itu Suyanto (1995:2) mengatakan: ” . . . kreativitas bukanlah semata-mata bawaan dari kelahiran. Sebaliknya kreativitas memang bisa dilatihkan pada seseorang.” Sehubungan dengan hal tersebut pendidikan jasmani merupakan salah satu wadah yang tepat dalam mengembangkan kreativitas, dan tujuan yang diharapkan itu akan berhasil jika lingkungan pembelajaran dapat saling mendukung dan terkelola dengan baik.

#### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan, yakni implementasi model pembelajaran inkuiri yang diterapkan dalam pendidikan jasmani dapat mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

## Referensi

- Dahlan. (1990). *Model-Model Mengajar*. Diponegoro. Bandung.
- Dwi Priyatno. (2008). *SPSS untuk Analisis Data & Uji Statistik*. MediaKom. Yogyakarta.  
<http://digilib.itb.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptitbpp-gdl-s2-1998-caeculia-1485-mainan&q=Usia>,
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. (1992). *Models of Teaching*. Prentice/Hall International. Inc.
- Metzler, Michael.W. (2000). *Instructional Models For Physical Education*. Allyn and Bacon. USA.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. (Cetakan ketiga).
- Suyanto. (1995). *Ciri-ciri dan Proses Terbentuknya Kreativitas*. Makalah disampaikan pada Penataran Kreativitas untuk Pengembangan Produktivitas Kabag dan Kasubag di Lingkungan IKIP Yogyakarta, 21-30 Maret 1995. Yogyakarta. WSPK Lemlit IKIP Yogyakarta.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. Cetakan Pertama.
- Utami Munandar. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- ..... Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS. Citra Umbara. Bandung.

**This research with theme “Development Creativity Student Through Implementation of Inquiry Model in Physical Education” was presented on “The International Conference of Physical Education and Sport: Character and Economic Values of Sport” at Jica, Indonesia University of Education July, 24<sup>th</sup> – 25<sup>th</sup> 2009**

**Chief Organizer,**

**DEVELOPMENT CREATIVITY STUDENT  
THROUGH IMPLEMENTATION  
OF INQUIRY MODEL  
IN PHYSICAL EDUCATION**

**By:  
TITE JULIANTINE**

**Faculty of Physical Education and Health  
Indonesia University of Education  
July, 2009**