
MEMBANGUN KEMBALI JEMBATAN ANTARA KREATIVITAS DAN PENDIDIKAN JASMANI

Hari Amirullah Rachman
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Every child is born with creative potential, but this potential may be stifled if care is not taken to nurture and stimulate creativity. Creativity is the ability to see things in a new and unusual light, to see problems that no one else may even realize exist, and then come up with new, unusual, and effective solutions to these problems. Children like to try out different ways, experiment with different materials, and see what they can do creatively. Finding different ways to expressing themselves physically satisfies the urge for creative action. But it must be their ways, their ideas, and their accomplishment. Physical education gives children opportunity for exploratory and creative activity. Children need an opportunity to tray out their own ideas, solve some of their own movement problems and bring forth movement of their own origin. Teachers need to take advantage of this drive by providing opportunity for the child to come up with his own movement ideas.

Key words: creativity, physical education

PENDAHULUAN

Dalam laporannya mengenai reinterpretasi hasil kongres pendidikan jasmanii (penjas) se-dunia, Rusli Lutan (1999) sebagai salah satu wakil Indonesia, menyatakan terdapat kecenderungan bahwa penjas di seluruh dunia mengalamii krisis global. Dalam kongres yang diikuti oleh wakil dari 80 negara tersebut dihasilkan "Agenda Berlin" sebagai jawaban terhadap krisis global penjas, dan agenda itu diharapkan dapat dijabarkan dalam kebijakan dan *action* di Negara masing-masing. Dari persepektif sejarah, penjas sebagai layanan profesi untuk kegiatan yang bersifat mendidik di lingkungan pendidikan formal, mencapai jaman kejayaannya pada tahun 70-an, namun merosot sejak tahun 80-an. Di negara-negara Eropa, penjas mengalami krisis yang akut, bukan saja karena perubahan politik, tetapi juga karena faktor ekonomi.

Krisis penjas sebenarnya tidak lepas dari krisis pendidikan secara keseluruhan, seperti di lansir oleh banyak pakar. Hal ini karena penjas sendiri tidak lepas dari kebijakan pendidikan secara umum. Menurut Rusli (1999), dari kacamata pendidikan secara umum, krisis itu berakar pada konsep "adaptabilitas" yang rendah terhadap perubahan yang menimbulkan kesenjangan yang diakibatkan oleh perubahan yang membangkitkan tantangan, yang dalam konteks keolahragaan berupa *movement culture* (budaya gerak) seperti dalam tulisan Crumm (1986). Hasil kajian Coomb tentang krisis dunia dalam pendidikan terjadi kerana 4 faktor yaitu: (1) peningkatan aspirasi pendidikan yang berkaitan dengan laju pertumbuhan kependudukan, (2) langkanya sumberdaya pendukung kegiatan, bukan saja sumberdaya manusia tetapi juga anggaran biaya pendidikan yang terbatas, (3) lambannya system pendidikan yang beradaptasi dengan perubahan, dan (4) tradisi dan system nilai dalam lembaga yang menimbulkan terjadinya inerti untuk bertahan terhadap pengaruh inovasi dari luar.

Di Indonesia, posisi penjas sendiri berada pada bagian yang tidak dianggap penting oleh sebagian besar masyarakat. Penjas dianggap hanya mendatangkan kelelahan saja dibandingkan manfaat lain yang lebih besar. Hal tersebut makin diperparah oleh minimnya jam pelajaran penjas di sekolah mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Upaya penjas untuk meningkatkan kebugaran jasmani jelas merupakan hal yang mustahil bila jam pelajaran hanya sekitar 90 menit perminggu. Belum lagi dengan struktur kurikulum yang lebih memihak pada olahraga prestasi ketimbang pendidikan jasmani. Para pakar menyadari bahwa penjas saat ini terkesan banci, paling tidak dari istilah-istilah yang digunakan dalam kurikulum. Aroma kecabangan masih tetap kental dalam kurikulum 2004 (KBK), materi-materi pembelajaran masih menggunakan nama cabang olahraga misalnya sepakbola, bolabasket dan bolavoli. Istilah-istilah tersebut seharusnya tidak lagi digunakan dalam kurikulum penjas 2004 kalau kita menginginkan penjas dapat dilaksanakan dengan benar. Istilah yang seharusnya digunakan untuk materi pelajaran diantaranya adalah "permainan" untuk mewakili berbagai aktivitas permainan, "Akuatik" untuk aktivitas di air, aktivitas uji diri untuk senam dan seterusnya. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa sesungguhnya di antara para "pakar" penjaspun sebenarnya terdapat ketidakseragaman persepsi mengenai penjas, atau tidak menghiraukan hal-hal yang sebenarnya memiliki esensi yang dalam, meskipun hanya sekedar istilah.

Dari manfaatnya, tentu para pendidik dan masyarakat tidak meragukan bahwa penjas dapat membentuk fisik yang sehat, pribadi yang kuat, berdisiplin, sosial-emosional yang baik, serta menumbuhkan kreativitas. Melalui aktivitas jasmani yang terprogram dengan baik berbagai tujuan pendidikan dapat dicapai misalnya penguasaan *life skill*, tumbuhnya kreativitas dan lain-lain. Yang menjadi masalah adalah mampukah guru menterjemahkannya ke dalam proses pembelajaran sehingga manfaat yang begitu besar tersebut dapat dicapai oleh siswa.

Tulisan ini merupakan refleksi dari kekhawatiran, sekaligus harapan bagi pendidikan jasmani untuk memenuhi tugasnya sebagai bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dalam membentuk manusia Indonesia seutuhnya.

PENDIDIKAN JASMANI DAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Peran dan Fungsi Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan aktivitas olahraga secara sistematis. Hal tersebut merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh pengalaman yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan, berbagai ungkapan kreatif, inovatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani, pola hidup sehat, pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia, juga akan dapat membentuk kepribadian yang positif.

Pendidikan Jasmani menekankan aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh (kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral), yang merupakan tujuan pendidikan pada umumnya. Atau secara spesifik melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa melakukan kegiatan berupa permainan (game), dan berolahraga (d disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak). Meskipun demikian unsur prestasi dan kompetisi juga terdapat di dalamnya dan dimanfaatkan sebagai alat pendidikan. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah perkembangan zaman.

Dalam GBHN (1988), dinyatakan bahwa pendidikan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dan upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang ditujukan pada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani seluruh masyarakat, pemupukan watak, disiplin dan sportivitas serta pengembangan prestasi olahraga yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Sehubungan dengan itu perlu ditingkatkan pendidikan jasmani dan olahraga di lingkungan sekolah, pengembangan olahraga prestasi, upaya memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat serta upaya menciptakan iklim yang lebih mendorong masyarakat untuk berpartisipasi serta bertanggungjawab dalam membina dan mengembangkan olahraga.

Penjelasan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya,

yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, memiliki kesegaran jasmani dan rohani, budi pekerti luhur, pengetahuan dan keterampilan yang mantap, rasa cinta tanah air Indonesia, memiliki kemampuan untuk membangun dirinya sendiri dan memiliki tanggungjawab bersama atas upaya pembangunan bangsa dan Negara Indonesia.

Dari uraian di atas jelas bahwa peran pendidikan jasmani sangat penting dalam mengubah watak disiplin, sportivitas, kerjasama, *melu handarbeni* dan lain-lain. Hal ini menjelaskan mengenai fungsi pendidikan jasmani bagi pembangunan manusia. Fungsi umum dari pendidikan jasmani adalah untuk menunjang serta memungkinkan pertumbuhan maupun perkembangan yang wajar dari siswa. Seperti halnya tujuan pendidikan umum, tujuan pendidikan jasmani menyangkut tujuan fisik, sosial, emosional dan rekreasi.

Secara sederhana, pendidikan jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Apa maksud pernyataan ini? Mudah dipahami, selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani, anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan-perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya (Vannier & Gallahue, 1978: 4). Pernyataan ini sepertinya aneh bagi kita. Mengapa anak perlu diajarkan untuk bergerak? Bukankah tanpa diajari bergerak anak akan dengan sendirinya bergerak? Jawaban ini benar. Namun, hal itu hanya berlaku untuk kemampuan yang terkait dengan kematangan. Jika tiba saatnya, dan anak telah siap sesuai dengan tingkatan usianya, maka tanpa belajarpun dia dapat berjalan, berlari, melompat dengan sendirinya. Keterampilan tersebut, termasuk ke dalam keterampilan yang dikuasai karena faktor kematangan.

Sebaliknya, banyak keterampilan gerak yang dapat dikuasai dengan baik hanya dengan proses belajar. Keterampilan suatu cabang olahraga misalnya, yang selanjutnya bermanfaat sebagai pengisi waktu luang, hanya akan dapat dikuasai dengan baik, bila dipelajari dengan sebaik-baiknya. Dengan demikian, anak akan mampu menggunakan tubuhnya secara efisien, dan bahkan didasari pada pemahaman. Dampak lebih lanjut adalah anak akan memiliki kebiasaan dan keterampilan untuk mengisi waktu luangnya, kelak keterampilan itu diharapkan akan dilakukan disepanjang hayatnya. Karena itu pula ia menjadi aktif, dan hal ini menyumbang antara lain kepada perkembangan kebugaran jasmaninya.

Perkembangan jasmani anak, tidak semata-mata bergantung pada proses kematangan. Perkembangan itu juga dipengaruhi oleh pengalaman gerak mereka baik ditinjau dari aspek kualitas maupun kuantitas pengalaman itu. Anak harus memperoleh banyak kesempatan untuk bergerak dan bermain. Namun, kegiatan itu harus pula disertai bimbingan dan dorongan serta pengawasan dari orang dewasa, termasuk orangtua dan guru. Melalui bimbingan itu anak akan mampu bergerak dengan penuh kesenangan, efisien, serta terkontrol. Inilah salah satu alasan mengapa disediakan pengalaman gerak melalui pendidikan jasmani.

Persoalan lainnya, yang lebih penting adalah belajar melalui gerak. Pernahkah terlintas dalam benak kita, bahwa dengan bergerak kita telah menciptakan suasana belajar? Belajar melalui pengalaman gerak, untuk mencapai tujuan pembelajaran, merupakan salah satu cirri unik dari pendidikan jasmani. Dalam pengertian yang lebih mendalam, proses pendidikan berlangsung melalui aktivitas jasmani, bermain dan kegiatan olahraga. Guru

dan siswa saling mempengaruhi dalam pergaulan yang bersifat mendidik. Melalui interaksi semacam itu, tujuan pembelajaran dan pendidikan dapat diwujudkan.

Melalui proses belajar yang demikian, pendidikan jasmani ingin mewujudkan fungsinya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang seimbang, selaras dan harmonis, yang bersifat menyeluruh, sebab yang disasar bukan saja aspek jasmaniah yang lazim dicakup dalam istilah *psikomotorik*, namun juga perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kemampuan *kognitif*. Selain itu dicapai pula perkembangan watak serta sifat-sifat kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan *afektif*.

PERAN DAN FUNGSI KREATIVITAS

Kreativitas menunjuk kepada kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru, dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Berkreasi adalah memunculkan kejutan-kejutan efektif yang misterius, karena datangnya ilham atau solusi begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dapat dipaksakan. Sebagian besar dari kita sesungguhnya memiliki elemen-elemen kreativitas, masalahnya apakah dikembangkan atau tidak. Karena sesungguhnya kreativitas dapat dibentuk atau dilatih (Treffinger, 1984). Ahli lain mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan melihat suatu fenomena dari perspektif yang berbeda, kreatif merupakan gabungan dari tiga kemampuan yang diselaraskan yaitu: (1) kemampuan mensintesa dengan cara membangun hubungan yang tak lazim, (2) kemampuan analitis dengan cara memberikan penilaian kritis untuk memunculkan ide-ide baru, dan (3) Kemampuan pragmatis dengan cara mengubah ide menjadi kenyataan. Kemampuan-kemampuan tersebut telah terbentuk sebagai elemen yang dimiliki oleh semua orang, hanya saja apakah dapat dimanfaatkan menjadi suatu potensi kreatif atau tidak (Baron & Harrington, 1981).

Fungsi kreatif ini sebenarnya telah mulai berkembang sejak anak berusia 4 tahun, yang ditandai dengan berkembangnya struktur otak bagian bawah hingga 80%, serta berkembangnya kecerdasan yang lebih tinggi. Pada fase ini fungsi motorik mulai berkembang dan berinteraksi dengan lingkungan. Sementara itu system emosional-kognitifnya berkembang melalui bermain, menirukan dan pembacaan cerita. Sedangkan kecerdasan yang lebih tinggi akan berkembang apabila anak dirawat dengan benar dengan memperhatikan kesehatan emosionalnya.

Kreativitas bukanlah hadiah, melainkan kemampuan yang harus dikembangkan, dilatih dan dipelihara, dan biasanya mereka yang kreatif akan berusaha selalu meningkatkan kreativitasnya melalui berbagai upaya dengan menggunakan berbagai logika berpikir dan berbuat. Mereka selalu menatap ke masa depan dan berpikir untuk orang lain. Orang yang kreatif akan dengan mudah menghubungkan simpul-simpul peluang menjadi kenyataan. Mereka juga senantiasa memikirkan hal-hal baru dan menerapkannya untuk mengatasi masalah.

Karakteristik dari orang-orang yang kreatif biasanya adalah; tidak pandai tetapi cerdas, selalu mempunyai ide yang baru, mempunyai imej diri yang positif, selalu termotivasi untuk mengatasi masalah, sensitif terhadap lingkungan disekelilingnya, membuat banyak

alternatif pemecahan masalah, fleksibel dan selalu melihat makna dan implikasi dari masalah yang akan dipecahkan.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa sebenarnya pada diri manusia telah memiliki potensi untuk kreatif, tinggal bagaimana manusia tersebut dapat memunculkan potensi tersebut menjadi suatu karya yang bermanfaat dan memiliki orisinalitas.

PRASYARAT PROSES KREATIF

Kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru, dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Berkreasi adalah memunculkan kejutan-kejutan efektif yang misterius, karena datangnya ilham atau solusi begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dapat dipaksakan (Ward, 1974). Dalam menjelaskan proses kreatif, Arthur Koestler dalam bukunya, *The Art of Creativity*, telah mengajukan teori berpikir bisosiatif sebagai cara melukiskan proses kreatifitas. Jenis berpikir yang kreatif, divergen dan imajinatif, yang dibedakan dari berpikir konvergen, logis, analitis, sebagaimana menjadi tugas dan fungsi dari masing-masing belahan otak, kanan dan kiri (Semiawan dkk, 2004: 47).

Menurut Koestler (1980), Mereka yang kreatif pada umumnya memiliki kesamaan dan nampaknya merupakan prasyarat munculnya kreativitas itu, antara lain sebagai berikut. Pertama, pengetahuan yang luas ihwal bidang yang dikuasainya, dan keinginan yang terus-menerus untuk mencari problem baru. Dengan kata lain, mereka berkelana menyeberang batas pengetahuan yang dimilikinya.

Kedua, adanya sejumlah kualitas yang memungkinkan munculnya respon seperti rasa percaya diri, ceria, mandiri, kukuh pendirian, tidak mengenal lelah, dan kesiapan mengambil risiko. Kualitas-kualitas demikian itu terbentuk karena kondisi yang kondusif sejak masa kanak-kanak. Dengan kata lain, orangtua yang paling dahulu bertanggung jawab untuk menanamkan benih-benih kreativitas itu.

Ketiga, adanya kemampuan membagi konsentrasi, menjauh dari cara berpikir konvensional, menggunakan kekuatan intuitif dan yang tidak tersadari untuk menyelesaikan masalah; dan tabah menanti (tidak segera mengakhiri suatu usaha).

Keempat, adanya keinginan kuat untuk mencapai keseimbangan saat menghadapi persoalan, sehingga dorongan internal untuk melakukan integrasi dan disintegrasi terhadap kemampuan yang ada akan senantiasa berakhir cemerlang.

Kita melihat bahwa secara kultural dan genetik beberapa orang cenderung lebih kreatif dari yang lain. Sebut saja, orang kulit hitam Amerika dalam bidang tarik suara dan olahraga, orang Cina dalam bisnis, dan Jepang dalam kedisiplinannya. Namun, sesungguhnya kapasitas untuk berkreasi itu merupakan karakteristik atau fitrah manusia yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi. Bukankah masing-masing kita ini cenderung berperilaku berbeda dalam situasi tertentu.

PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PENDIDIKAN JASMANI

Sebagaimana diuraikan di atas, bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang harus dikembangkan, dilatih dan dipelihara, dan biasanya mereka yang kreatif akan berusaha

selalu meningkatkan kreativitasnya melalui berbagai upaya dengan menggunakan berbagai logika berpikir dan berbuat. Mereka selalu menatap ke masa depan dan berpikir untuk orang lain. Orang yang kreatif akan dengan mudah menghubungkan simpul-simpul peluang menjadi kenyataan. Mereka juga senantiasa memikirkan hal-hal baru dan menerapkannya untuk mengatasi masalah, sedangkan Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dari uraian tersebut terlihat bahwa sebenarnya terdapat beberapa hal yang sangat berkaitan antara pendidikan jasmani dan kreativitas diantaranya adalah pendidikan jasmani menyediakan media bagi pengembangan kreativitas seperti merangsang keterampilan berfikir, mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana cara pendidikan jasmani dapat meningkatkan kreativitas seseorang melalui program yang dilaksanakan? Berdasarkan pertanyaan tersebut, berikut diuraikan mengenai pengembangan kreativitas melalui penjas.

BERMAIN SEBAGAI AKTIVITAS KREATIF

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sebagai aktivitas yang menyenangkan, bermain memberikan banyak manfaat bagi yang melakukannya. Dengan bermain, anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, anak akan terus bermain selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkan. Dalam hal bermain ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, dan bukan karena mengharapkan pujian atau mendapatkan hadiah. Bermain merupakan pekerjaan yang dilakukan setiap hari oleh anak.

Menurut beberapa pakar pendidikan, bermain merupakan landasan bagi perkembangan kesehatan anak (Roger & Sawyer, 1988; Rubin, Fein & Vandenberg, 1983). Melalui bermain anak menunjukkan kepada kita bagaimana anak yang sehat tumbuh dan berkembang. Bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan pengetahuan, bersosialisasi dan membentuk keterampilan motorik, serta membantu anak mengekspresikan perasaannya. Sehingga sesungguhnya bermain merupakan landasan bagi program pengembangan yang baik bagi anak-anak.

Anak-anak mempunyai kebutuhan dasar untuk bermain, yang dilakukan setiap hari ketika mereka tidak sedang tidur, makan atau kalau tidak dilarang oleh orang yang lebih dewasa, baik di luar maupun di dalam ruang. Kedua lingkungan bermain tersebut mempunyai perbedaan yang signifikan sebagai arena untuk bermain. Dibandingkan dengan tempat bermain di dalam ruang, tempat bermain di luar ruang mempunyai kelebihan dalam memberikan aktivitas yang lebih kompleks serta keleluasaan untuk bergerak dengan

bebas. Material alamiah seperti air, pasir, tanah dan kayu juga memberikan pengalaman yang lebih variatif dalam pengembangan pengetahuannya.

Bermain yang merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan pada pendidikan jasmani dapat di desain sebagai aktivitas kreatif, karena pada dasarnya dengan bermain anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya dan berupaya agar dalam melakukan permainan tersebut dapat memperoleh kesenangan tidak membosankan. Sebagai contoh, permainan *Gobag Sodor* yang merupakan permainan yang membutuhkan aktivitas jasmani, memiliki persyaratan untuk dijadikan sebagai aktivitas kreatif. Untuk dapat melewati rintangan dari garis awal sampai kembali ke garis awal memerlukan taktik dan strategi yang sesuai dengan kemampuan lawan bermainnya. Satu regu harus mampu membagi anggotanya untuk dapat bekerjasama melewati penjaga di sepanjang garis yang dilalui, belum lagi harus berkonsentrasi pada *Sodor* (pemain garis tengah) yang biasanya mempunyai kemampuan diatas rata-rata. Pada permainan ini beberapa kemampuan yang menjadi syarat kreatif dapat dikembangkan diantaranya adalah kemampuan mengambil keputusan, kemampuan menyelesaikan masalah dan kemampuan melihat situasi permainan dengan jeli.

PENGEMBANGAN PERSEPTUAL MOTORIK SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN KREATIVITAS.

Perseptual motorik merupakan istilah yang digunakan untuk mengkaitkan antara fungsi kognitif dan keterampilan gerak (Thomas, Thomas, Lee, 1988: 62). Sementara itu Barrow dan McGee (1976: 134) menyatakan bahwa perseptual motorik menunjuk kepada kemampuan individu untuk menerima, menginterpretasikan dan memberikan reaksi dengan tepat kepada sejumlah rangsangan yang datang kepadanya, tidak hanya dari luar dirinya tetapi juga dari dalam. Pendapat tersebut mengisyaratkan bahwa konsep perseptual motorik menunjuk kepada pengambilan informasi yang di dapat untuk menghasilkan perilaku motorik. Menurut Cohen (Clifton, 1971: 33) perseptual motorik dibentuk oleh dua sistem yaitu (1) sistem persepsi dan (2) sistem indera. Kedua sistem ini tidak dapat dipisahkan, karena seseorang tak mungkin melakukan aktivitas gerak tanpa persepsi dan sebaliknya, karenanya kedua sistem tersebut merupakan satu kesatuan sistem perseptual motorik.

Peningkah kemampuan perseptual motorik ini bagi seseorang? Mengenai pentingnya kemampuan perseptual motorik ini, Gelman (1978), Holt (1975), Rosenbloom (1975) menyatakan pengaruhnya terhadap perkembangan intelektual, sosial dan emosional. Perseptual motorik mendorong seseorang untuk mengeksplorasi pengetahuan dari lingkungannya, untuk kemudian memformulasikannya menjadi konsep yang diekspresikan kepada keterampilan gerak. Seorang anak yang bergerak dengan mudah dan menampilkan tugas gerak yang terampil cenderung mempunyai rasa percaya diri dan mempunyai konsep diri yang positif. Sementara itu Cratty (1967) berpendapat bahwa anak-anak yang tidak dapat mengendalikan gerakannya dengan baik memiliki konsep diri yang rendah dan seringkali mendapat kesulitan dalam menyesuaikan diri baik sosial maupun emosionalnya (Lazlo, Bairstow, 1985: 5). Lebih jauh Kephart (Mathews, 1973: 196-197) menyatakan bahwa anak-anak yang menunjukkan kesulitan dalam belajar di sekolah pada kelas 1 sampai

kelas 3 juga menunjukkan kesulitan dalam per-kembangan perseptual motoriknya, dan kesulitan dalam persepsi motorik ini mempunyai hubungan yang mendasar dengan prestasi sekolah. Senada dengan pendapat sebelumnya, Thomas, Thomas dan Lee (1988: 62), mengemukakan pengaruh perseptual motorik pada fungsi kognitif, yaitu: (1) terdapat akibat dan keterkaitan langsung antara kemampuan persepsi motorik dan prestasi akademik, (2) perseptual motorik melandasi kesiapan dan penampilan akademis. Sebagai contoh koordinasi mata tangan yang baik merupakan pra-syarat untuk kemampuan menulis. Sementara itu pendapat lain meyakini bahwa, perkembangan perseptual motorik berkaitan erat dengan berbagai keterampilan dasar atau kemampuan yang diyakini mempunyai peran penting dalam membangun dasar yang kuat bagi tercapainya prestasi belajar yang tinggi (Siedentop, Herkowitz, Rink, 1984: 81).

Menurut Rudolph Laban, kemampuan perseptual motorik seseorang dibentuk oleh: (1) pemahaman tubuh (*body awareness*), (2) pemahaman ruang (*spatial awareness*), (3) kualitas gerak (*qualities of movement*), (4) hubungan dengan obyek diluar tubuh (*relationships*) (Wuest, Bucher, 1995: 98-107). Pemahaman tubuh berkaitan dengan bagaimana tubuh melakukan gerak, pemahaman ruang berkaitan dengan dimana tubuh melakukan gerak, kualitas gerak berkaitan dengan bagaimana tubuh melakukan gerak, sedangkan hubungan dengan obyek di luar tubuh berhubungan dengan siapa atau apa yang digerakkan oleh tubuh. Senada dengan Rudolph Laban, Gallahue (1996: 332-336) menyatakan bahwa persepsi motorik dibentuk oleh: (1) pemahaman tubuh, (2) pemahaman ruang, (3) pemahaman arah, dan (4) pemahaman yang berkaitan dengan waktu (*timing*).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan perseptual motorik berpengaruh terhadap perkembangan intelektual, sosial dan emosional. Perseptual motorik mendorong seseorang untuk mengeksplorasi pengetahuan dari lingkungannya, mampu mengendalikan tubuhnya terhadap obyek luar dan memiliki kualitas gerak yang baik. Hal tersebut sesuai dengan kenyataan seperti diuraikan pada bagian terdahulu bahwa Fungsi kreatif ini sebenarnya telah mulai berkembang sejak anak berusia 4 tahun, yang ditandai dengan berkembangnya struktur otak bagian bawah hingga 80%, serta berkembangnya kecerdasan yang lebih tinggi. Pada fase ini fungsi motorik mulai berkembang dan berinteraksi dengan lingkungan. Sementara itu system emosional-kognitifnya berkembang melalui bermain, menirukan dan pembacaan cerita. Sedangkan kecerdasan yang lebih tinggi akan berkembang apabila anak dirawat dengan benar dengan memperhatikan kesehatan emosionalnya.

PERAN GURU PENJAS DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Untuk dapat mengimplementasikan model pembelajaran dengan menggunakan mengembangkan kreativitas, diperlukan cara pencapaian program yang terencana dengan baik, terutama pada keterampilan guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai kombinasi model pembelajaran. Kemampuan guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran sebagai fasilitator dan motivator bagi anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce dan Showers dalam Griffin, Mitchell dan Oslin (1997: 228-229) mengidentifikasi empat keterampilan dan sikap yang harus

dimiliki oleh seorang guru, yaitu (1) kemampuan mentransfer, (2) ketekunan, (3) dapat memenuhi tuntutan kognitif dalam pembelajaran, dan (4) mempunyai fleksibilitas terhadap inovasi.

Kemampuan mentransfer merupakan kemampuan menyampaikan sesuatu yang telah diketahui dari satu situasi ke situasi lain. Hal ini penting karena membuat perubahan dari satu situasi ke situasi lain bukanlah hal yang mudah. Guru atau pembina yang memiliki kemampuan mentransfer suatu metode ke metode yang lain dengan menggunakan pendekatan yang berbeda-beda akan dapat dengan mudah beradaptasi terhadap berbagai model pembelajaran, termasuk pengembangan kreativitas. Menyusun rencana pembelajaran juga termasuk kemampuan mentransfer dari pengetahuan yang telah dimiliki guru kepada materi pembelajaran yang akan dilaksanakan siswa. Dengan demikian keberhasilan pencapaian pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mentransfer pengetahuan yang dimiliki kepada berbagai situasi pembelajaran.

Komponen kedua yang harus dimiliki seorang guru adalah ketekunan. Sifat ini merupakan kunci keberhasilan yang sering menentukan apabila bakat tidak diperhitungkan. Hal ini mengandung pengertian bahwa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan bukan hanya kepandaian dan bakat saja, tetapi lebih dari itu diperlukan ketekunan. Hal ini karena guru yang tekun biasanya juga pekerja keras, ulet dan selalu ingin mencapai kemajuan.

Komponen ketiga adalah dapat memenuhi tuntutan kognitif dalam pembelajaran. Dalam memberikan materi pembelajaran, banyak guru atau pembina lebih menekankan pada teori dan melupakan aspek praktis dalam mengajar yang justru dapat mengembangkan kreativitas siswa. Kurikulum merupakan harga mati yang harus diikuti sebagai pedoman dalam pembelajaran dengan metode yang tidak pernah disesuaikan dengan karakteristik anak didik. Pembelajaran dilakukan hanya untuk memenuhi pencapaian kurikulum dan keterampilan motorik saja tanpa menghiraukan perkembangan kemampuan lainnya, misalnya kemampuan kreativitas anak. Dengan memenuhi tuntutan kognitif dalam pembelajaran, maka anak akan berkembang secara seimbang, baik kognitif, afektif maupun psikomotornya.

Komponen keempat adalah memiliki fleksibilitas terhadap inovasi. Fleksibilitas merupakan keterbukaan untuk mempertimbangkan beberapa alternatif yang ditawarkan. Fleksibel terhadap inovasi merupakan aspek penting dalam pembelajaran dengan dengan tujuan pengembangan kreativeitas. Guru yang tadinya hanya berperan sebagai pemberi informasi akan beralih fungsi menjadi pemroses informasi. Hal ini mengandung pengertian bahwa anak harus diberi kesempatan seluas-luasnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan apabila seorang guru mempunyai fleksibilitas yang tinggi terhadap inovasi serta kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Uraian mengenai keempat komponen di atas merupakan salah satu cara pencapaian tujuan pembelajaran di tinjau dari aspek guru sebagai pelaksana model pembelajaran dengan tujuan pengembangan kreativitas.

KESIMPULAN

Albert Einstein pernah mengatakan, *“Imagination is more important than knowledge.”* Teknologi di sekeliling kita ini pada mulanya sekadar imajinasi. Burung-burung yang terbang

di udara dan ikan-ikan yang berenang di dasar samudra menghidupkan imajinasi para pendahulu kita, sehingga akhirnya terciptalah Pesawat terbang dan kapal selam sebagai buah teknologi. Maka kita katakan, imajinasi lebih penting dari pengetahuan.

Imajinasi adalah “upaya dan kekuatan” membangun pencitraan mental suatu objek yang belum pernah ada sebelumnya. “Upaya” menyiratkan kesengajaan dan perencanaan, sedangkan “kekuatan” menyiratkan potensi-potensi internal manusia yang diberdayakan semaksimal mungkin, sehingga melejit dan berdaya. Bila tidak diberdayakan, maka potensi-potensi itu tidak akan tumbuh sebagai kekuatan. Terbukti, kreativitas pada sebagian orang menjadi mandul, karena potensi yang dimilikinya mirip sebatang besi karatan yang belum berwujud pisau tajam sehingga tidak mampu mengiris-iris problem (Alwasilah, 2004). Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa sebenarnya setiap orang telah mempunyai kesempatan untuk memberdayakan potensi yang ada pada diri masing-masing untuk berkembang sesuai dengan yang diinginkannya. Sayangnya mereka belum mempunyai “upaya” yang dapat dilakukan agar kekuatan atau potensi yang dimiliki diberdayakan semaksimal mungkin. “Kreatif” merupakan kata kunci dari upaya yang dilakukan seseorang untuk dapat memberdayakan kekuatan atau potensi yang dimiliki seseorang.

Pendidikan jasmani melalui program yang dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh pengalaman yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan, berbagai ungkapan kreatif, inovatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani, pola hidup sehat, pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia, juga akan dapat membentuk kepribadian yang positif.

Terbentuknya kreativitas tentu sangat tergantung dari potensi yang dimiliki oleh masing-masing anak serta bagaimana lingkungan dapat meningkatkan serta memelihara kreativitas tersebut. Melalui penjas yang dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak diharapkan satu sisi dari upaya membangun kembali jembatan antara pendidikan jasmani dan kreativitas dapat tercapai, sementara itu sisi lainnya dapat diupayakan melalui program-program lain yang memiliki tujuan sama untuk meningkatkan kreativitas demi terwujudnya generasi mandiri yang mempunyai keterampilan hidup memadai untuk masa depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barron, Frank and David M. Harrington. (1981). “*Creativity, Intelligence and Personality.*” ANNUAL REVIEW OF PSYCHOLOGY 32: 439-476.
- Barrow, Harold M., McGee, Rosemary. (1976). *A Practical Approach To Measurement In Physical Education.* 2nd Edition. Phila-delphia: Lea and febiger.
- Clifton, Marguerite A.. (1971). “Nature and Extent Of Profes-sional Preparation Ex-perience In Perceptual-Motor Development”, *Foundations and Prac-tice In Perceptual motor*

- Learning*. Washington: AAHPERD.
- Cohen, L., Lawrence, Manion. (1983). *A Guide To Teaching Practice*. 2nd Edition. London: Methuen.
- Conny R. Semiawan, I Made Putrawan, TH. I. Setiawan. (2004). *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gallahue, David L. (1989). *Under-standing Motor Develop-ment: Infants, Children, Adolescents*. 2nd Edition. Indianapolis, Indiana: Benchmark Press, Inc.
- Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L. (1997). *Teaching Sport Con-cepts and Skills: A tac-tical Games Approach*. Illinois.
- Laszlo, Judith I., Bairstow, Phillip J. (1985) *Perceptual-Mo-tor Behaviour: Deve-lopmental Assessment and Therapy*. London: Holt, Rinehart and Win-ston.
- Mathews, Donald K. (1973). *Measur-ement In Physical Edu-cation*. 4th Edition. Phila-delphia: W.B. Saun-ders Company.
- Rogers, C.S., & Sawyers, J.K. (1988). *Play in the lives of children*. Washington, DC: National Association for the education of young Children.
- Rubin, K.H., Fein, G.G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In E.M. Hetherington (Ed) & P.H. Mussen (Series Ed), *Handbook of child psychology: Vol 4, Socialization, personality and social development* (pp.693-774). New York: Wiley.
- Siedentop, Daryl. 1994. *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport*. 2nd Edition. Mountai View, California: Mayfield Pu-blishing Company.
- Thomas, Jerry R., Thomas, Khaterine T., Lee, A. M. (19880). *Physical Education For Children: Concepts Into Practice*. Champaign, Il-linois: Human Kinetics Books.
- Treffinger, Donald J. (19840). "Creative Problem-Solving for Teachers." Lecture delivered to Project Interact Spring Conference, Radford, VA, April.
- Ward, William C. (19740). "Creativity in Young Children." JOURNAL OF CREATIVE BEHAVIOR 8: 101-106.
- Wuest, Deborah A., Bucher, Charles A. (1995) *Foundations of Physical Education and Sport*. St louis: Mosby Year Book Inc.