Journal of Physical and Outdoor Education
Vol. 4 No. 1, April 2022, pp. 55-62

Tingkat Kreativitas Mahasiswa dalam Perkuliahan Praktek Olahraga di Masa Pandemi Covid-19

Student Creativity Level in Learning Sport Practice in Covid-19 Pandemic

Nancy Trisari Schiff[1], Kartono Pramdhan[2], Muhammad Ilham Romadona[3]

[1,2,3] Program studiPJKR, STKIP Pasundan, Jalan Permana No. 32B Kota Cimahi, Jawa Barat, 40553, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kreativitas mahasiswa dalam perkuliahan. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PJKR STKIP Pasundan Angkatan 2019. Teknik Sampling yang digunakan yaitu *Cluster Random Sampling* dan terpilih sampel penelitian ini kelas 3A sebanyak 25 mahasiswa PJKR Angkatan 2019. Instrumen penelitian ini menggunakan angket kreativitas menggunakan *google form* dan model skala likert. Temuan penelitian ini berada dalam 3 kategori, yaitu skor rata-rata kreativitas belajar mahasiswa sebanyak 0 mahasiswa dengan persentase 0% 'rendah', 21 mahasiswa dengan persentase 84% 'sedang', serta 4 mahasiswa dengan persentase 16% 'Tinggi'. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas pada mahasiswa di masa pandemi covid 19 dalam kategori "sedang", karena adanya pandemi covid-19 yang membuat seluruh kegiatan dilakukan terbatas dengan memenuhi standar protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah.

Kata kunci: Kreativitas Belajar, Perkuliahan Praktek Olahraga.

Abstract

This study aims to provide an overview of student creativity in lectures. This research method uses descriptive quantitative. The population in this study were students of PJKR STKIP Pasundan Class of 2019. The sampling technique used was Cluster Random Sampling and the selected sample for this study was class 3A as many as 25 students of PJKR Class of 2019. This research instrument used a creativity questionnaire using google form and a Likert scale model. The findings of this study are in 3 categories, namely the average score of student learning creativity as much as 0 students with a percentage of 0% 'low', 21 students with a percentage of 84% 'medium', and 4 students with a percentage of 16% 'high'. It can be concluded that the level of creativity in students during the COVID-19 pandemic was in the "moderate" category, due to the COVID-19 pandemic which made all activities carried out limited by meeting the health protocol standards recommended by the government.

Keywords: *Learning Creativity, Sports Practice Lectures.*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 membuat seluruh kegiatan untuk sementara waktu harus dilaksanakan melalui daring (Budiman, 2021), contohnya, saat ini seluruh perguruan tinggi menerapkan kuliah online (Dewi, 2020). Kuliah online dilakukan untuk memberikan

Correspondence author: Nancy Trisari Schiff, Kartono Pramdhan, Muhammad Ilham Romadhona, STKIP Pasundan, Indonesia.
Email: nancytrisari@gmail.com

kesempatan kepada seluruh warga indonesia untuk menikmati pendidikan dimana saja yang dia suka (N. Herlina, 2020). Dampak positif kita bisa mendapatkan materi dengan mudah dan belajar mengevaluasi pembelajaran sendiri di rumah sesuai keinginan hati kita masing-masing (Ika Yulianingsih, 2020).

Pandemi berdampak pula pada tingkat universitas, system pembelajaran di kampus dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran secara online (Puspitorini, 2020). Banyak kampus yang belum memiliki infrastruktur pembelajaran online dipaksa melakukan perkuliahan secara daring. Pendidikan di perguruan tinggi tergolong pendidikan yang sangat diminati oleh banyak kalangan masyarakat, dimana masyarakat dapat memilih jurusan atau program studi sesuai dengan kemampuan dan keahlian masing-masing. Dalam perguruan tinggi banyak sekali jurusan-jurusan yang ditawarkan kepada masyarakat seperti halnya jurusan yang berorientasi kepada jurusan Pendidikan maupun non kependidikan.

Jurusan pendidikan jasmani dan olahraga termasuk dalam program studi di perguruan tinggi yang banyak diminati oleh masyarakat. Selain materi perkuliahan yang dipelajari secara kompleks baik teori maupun prakteknya mahasiswa juga beranggapan dengan mereka melanjutkan belajar di jenjang di perguruan tinggi di pendidikan jasmani mahasiswa berharap agar tetap dapat menjaga kesehatan dan kebugarannya, dikarenakan di jurusan pendidikan jasmani lebih ditekankan untuk mengikuti perkuliahan dalam bentuk praktek yang harapannya selain dapat menjadikan mahasiswa terampil juga dapat menjaga kesehatan dan kebugaran mahasiswa dengan melakukan aktivitas perkuliahan prakteknya (Setiyawan, Pandu K, 2020).

Sistem perkuliahan daring pada pendidikan perguruan tinggi menjadi solusi efektif dan telah diterapkan dalam proses perkuliahan (Baety & Munandar, 2021). Namun kendala terjadi pada perkuliahan yang mengandalkan model praktek di lapangan seperti pada jurusan olahraga (H. Herlina & Suherman, 2020). Perkuliahan daring di program studi Pendidikan, Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi tentunya memiliki kendala terlebih mayoritas besar mahasiswanya berasal dari berbagai daerah sehingga diduga berpotensi mengalami kendala terkait perkuliahan. Contohnya jaringan internet, yang tentu terjadi berbagai kendala, karena lokasi mahasiswa yang jauh dan terkadang sulit mendapatkan jaringan (Sulata & Hakim, 2020).

Pendidikan di perguruan tinggi memiliki tujuan agar mahasiswa mampu mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulai dan keterampilan. Oleh karena itu tingkat kreativitas mahasiswa dipertanyakan, sebab pembelajaran yang diterapkan terhadap mahasiswa

seharusnya dapat meningkatkan kompetensi dan kreativitas. Khususnya dimasa pandemi covid-19 saat ini mahasiswa dituntut untuk lebih kreatif dalam belajar dan harus memiliki kreativitas yang tinggi pula untuk dapat menguasai materi perkuliahan (Hayati, 2019).

Pada tahun 2019 dilakukan sebuah penelitian di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, tentang tingkat kreativitas mahasiswa angkatan 2016 dan diperoleh data penelitian sebagai berikut : terdapat 22,4% yang menunjukkan hasil kreativitas yang sangat tinggi, 46,26% yang menunjukkan hasil kreativitas yang tinggi, 29,85% yang menunjukkan hasil kreativitas yang sedang, 2% yang menunjukkan hasil kreativitas yang rendah, 0% menunjukkan hasil kreativitas yang sangat rendah. (Devi, 2019) Data tersebut diperoleh sebelum adanya pandemi covid 19, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang tingkat kreativitas mahasiswa dalam perkuliahan praktek olahraga dimasa pandemi covid 19. Sehingga hasil penelitian mengenai deskripsi perkuliahan praktek olahraga yang dilakukan secara daring dapat dijadikan evaluasi dalam mencari solusi yang tepat terkait kendala yang berpotensi berulang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kreativitas mahasiswa dalam perkuliahan daring yang diterapkan di program studi Pendidikan, Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi STKIP Pasundan.

METODE

Penilitian menggunkan metode deskriptif dengan teknik survei, dalam hal ini instrumen yang peneliti pergunakan adalah angket penelitian. Metode ini diambil dengan berbagai pertimbangan peneliti, karena dengan metode deskriptif ini sudah dapat menjawab semua pertanyaan penelitian. Penelitain ini menggunakan deskriptif dengan pendekatan survei (Malinta, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa PJKR STKIP Pasundan Angkatan 2019. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* yaitu peneliti secara acak menentukan kelompok mana yang menjadi sampel, kemudian terpilih kelas 3A sebanyak 25 mahasiswa sebagai sampel penelitian.

Instrument yang akan dipakai dalam penelitian ini ialah kuesioner/angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar kuesioner berskala Likert, dan data yang digunakan memperoleh 4 alternatif jawaban yaitu: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Sesuai dengan jenis penelitian dan jenis data, Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif, menggunakan program bantu pengolahan data atau angka yaitu SPSS versi 22 dalam melakukan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah diadakan penelitian dengan menggunakan penyebaran angket/kuesioner melalui Google form dengan item pertanyaan sebanyak 24 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 25 orang. Dari hasil penelitian dapat diketahui gambaran tentang seberapa besar tingkat kreativitas mahasiswa saat melakukan perkuliahan praktek olahraga yang dilakukan selama pandemi covid-19. Adapun data-data tersebut harus diolah agar mempunyai arti, pengolahan data merupakan hal yang penting yang harus ditempuh. Proses pengolahan data dari hasil tes variable menggunakan statistik dengan bantuan Microsoft Excel. Setelah dilakukan pengolahan data dan perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut:

Pengujian Persyaratan Analisis

Tabel 1. Hasil Analisis Desktriptif Statistik

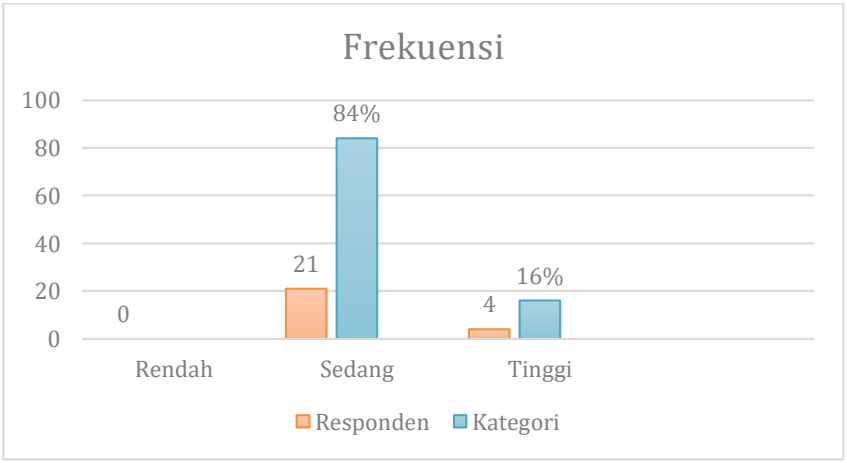
Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Total	25	60.92	3.581	55	66

Hasil Analisis Persentase

Tabel 2. Pengkategorian Data Secara Keseluruhan

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	X < 55	0	0	Rendah
2	55 <= X < 66	21	84	Sedang
3	X >= 66	4	16	Tinggi



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Perhitungan Angket Kreativitas

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Tingkat Kreativitas Mahasiswa dalam perkuliahan praktek olahraga dalam masa pandemi covid-19. Penelitian ini dilakukan secara online kepada para mahasiswa STKIP Pasundan Cimahi. Pada

pembahasan ini setelah peneliti mendapat data dari responden, dan data tersebut diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi program *Microsoft Exel* 2013, peneliti mendapatkan hasil analisis deskriptif statistik pada tabel nilai rata-rata yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa.

Hasil penelitian mengenai ***Tingkat Kreativitas Mahasiswa dalam perkuliahan praktek olahraga dalam masa pandemi covid-19*** secara keseluruhan, dengan sampel berjumlah 25 orang. 0 mahasiswa (0%) dengan hasil memiliki tingkat kreativitas yang "Rendah", 21 orang (84%) dengan hasil memiliki tingkat kreatvitas yang "Sedang", dan 4 orang (16%) dengan hasil memiliki tingkat kreativitas yang "Tinggi". Dari hasil tersebut tingkat kreativitas mahasiswa dalam kategori "Sedang" dikarenakan adanya pandemic covid-19 dan beberapa faktor lainnya.

Menurut Rogers, faktor-faktor yang mendukung tingginya kreativitas terdapat dua faktor yang mempengaruhi kemampuan kreativitas, yaitu faktor internal dan ekstrernal (Fathurrahman1, Yupi Kuspandi Putra2, 2020). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari individu, seperti keterbukaan terhadap pengalaman dan mampu menerima perbedaan yang diterima individu. Kemampuan dalam menilai produk yang dihasilkan oleh seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri bukan karena kritikan dan pujian orang lain, serta memiliki kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Zakiah et al., 2020). Keterkaitan mahasiswa dengan faktor internal ini adalah mahasiswa mampu menerima perbedaan yang dialami seperti perbedaan pendapat dan gagasan, perbedaan lingkungan. Mahasiswa perlu memiliki keterbukaan terhadap situasi yang dialami saat ini, untuk melakukan hal tersebut mahasiswa perlu menerima keadaan di masa lalu. Keterbukaan yang biasa dialami mahasiswa adalah keterbukaan akan informasi-informasi yang diterima, keterbukaan akan segala ide dan gagasan orang lain.

Faktor eksternal yang mempengaruhi kreativitas individu adalah berasal dari lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis (Herak & Lamanepa, 2019). Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Diduga faktor lingkungan tempat mahasiswa tersebut belajar mendukung mereka memiliki tingkat kreativitas sangat tinggi dan tinggi. Hal ini didukung oleh bunyi item "ketika saya berada dalam kelompok, saya mampu menghargai keunikan yang ada dalam diri saya" menjadi salah satu item yang masuk kategori sangat tinggi (Program et al., 2018). Pada item ini mahasiswa membuktikan bahwa ketika mahasiswa berada di

lingkungan kelompok mereka mampu menghargai keunikan yang ada di dalam dirinya sehingga mereka memandang dirinya mampu.

Kemungkinan yang mendukung mahasiswa PJKR angkatan 2019 yang masuk dalam kategori kreativitas tinggi selain faktor internal dan eksternal adalah mahasiswa tersebut memiliki ciri-ciri-kreativitas. Menurut Budiarti yang juga menggunakan konsep Munandar, karakteristik kreativitas yaitu, berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan saling menghargai (Sari et al., 2020).

Mahasiswa PJKR angkatan 2019 STKIP Pasundan dengan hasil penelitian tingkat kreativitas sedang dan rendah kemungkinan disebabkan oleh faktor-faktor yang mendukung tingginya kreativitas tidak dimiliki oleh mahasiswa. Kemungkinan lain yang mendukung mahasiswa memiliki tingkat kreativitas sedang dan rendah yaitu mahasiswa masih belum memiliki kemampuan dalam aspek berpikir orisinal (menciptakan suatu ide dan gagasan dari pemikiran sendiri) (Murtafiah, 2017).

Hal ini menyatakan bahwa tingkat kreativitas belajar yang dirasakan oleh mahasiswa berada dalam kategori "Sedang". Karena adanya pandemi covid-19 yang membuat seluruh kegiatan dilakukan terbatas dengan memenuhi standar protokol kesehatan yang telah dianjurkan oleh pemerintah dan juga faktor lainnya (Suryani et al., 2022). Tingkat kreativitas yang didapat oleh peneliti dari hasil menyebar kuesioner adalah sebesar 84%. Tingginya tingkat kreativitas dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya adalah person, proses, produk, dan press (pendorong). Keempat aspek tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda, kreativitas person berkaitan dengan diri seseorang, proses berhubungan dengan kegiatan yang dilakukannya, produk adalah hasil dari suatu aktivitas, dan press merupakan dorongan dari dalam diri seseorang (Munadi, 2015).

Berdasarkan penelitian di atas bahwa pandemi covid-19 berdampak pada tingkat kreativitas yang dirasakan oleh mahasiswa. Pandemi covid-19 ini sangat menggangu aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa sehingga mahasiswa tidak dapat memaksimalkan perkuliahannya. Dalam penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan yang harus dibenahi, Peneliti menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terdapat banyak kendala dan hambatan yang dijumpai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan mengenai "Tingkat Kreativitas Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek Olahraga di Masa Pandemi Covid-19" yang dilaksanakan secara online dan sampel pada penelitian ini adalah Mahasiswa STKIP

Pasundan Cimahi yang berjumlah 25 orang. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas pada mahasiswa di masa pandemi covid 19 yaitu "sedang", hasil perhitungan data diketahui bahwa tingkat kreativitas mahasiswa sebesar "84%" dan jika dilihat dari kurva kategori angka tersebut berada dikategori "SEDANG" karena adanya pandemi covid-19 yang membuat seluruh kegiatan dilakukan secara terbatas dengan memenuhi standar protokol kesehatan yang telah dianjurkan oleh pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

A. A. p. (2019). *TINGKAT KREATIVITAS MAHASISWA ANGKATAN 2016 PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS SANATA DHARMA YOGYAKARTA*.

Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(3), 880–989.

Budiman, A. (2021). *Aktivitas Olahraga Tradisional pada Kalangan Remaja di Masa Pandemi Traditional Sports Activities among Adolescents during the Covid-19 Pandemic*. *3*(1), 1–8.

Dewi, S. N. (2020). Dampak Covid 19 Terhadap Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi | Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, *2020*(12), 87–93.

Fathurrahman1, Yupi Kuspandi Putra2, M. S. (2020). Jurnal Informatika dan Teknologi. *Teknologi, Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, *3*(9), 1689–1699.

Hayati, R. (2019). *Tingkat Kreatifitas Belajar Mahasiswa Bimbingan dan Konseling di Masa Pandemi Covid-19*. 221–224.

Herak, R., & Lamanepa, G. H. (2019). Meningkatkan kreatifitas siswa melalui STEM dalam pembelajaran IPA Incresing Student Creativity Through STEM in Science Learning. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, *4*(1), 89–98.

Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, *8*(1), 1–7.

Herlina, N. (2020). Manajemen Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Civics & Social Studies*, *4*(2), 102–108. https://doi.org/10.31980/civicos.v4i2.925

Ika Yulianingsih, D. P. (2020). *dalam mengikuti pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Simpulan,*. *4*, 31–45.

Malinta, S. S. (2020). SURVEI MINAT BELAJAR SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMPN 30 MAKASSAR. *Universitas Negri Makasar*.

Munadi, A. A. dan S. (2015). *PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN STUDENT-CENTERED LEARNING DAN KEMAMPUAN SPASIAL*. 454–466.

Murtafiah, W. (2017). (2017). Profil kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam mengajukan masalah persamaan diferensial. JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 5(2), 73-81. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, *5*(2), 73.

Program, M., Universitas, M., & Parahyangan, K. (2018). KONSEP TANGGUNG JAWAB EMMANUEL LEVINAS DAN IMPLIKASINYA BAGI KEBERAGAMAAN INDONESIA Kamilus Pati Doren Mahasiswa Program Magister Universitas Katolik Parahyangan. *Societas Doi*, *5*(2), 154–178.

Puspitorini, F. (2020). Strategi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, *1*(1), 99–106. https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.274

Sari, K. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(1), 44. https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.44-50

Setiyawan, Pandu K, D. A. (2020). *Edu Sportivo*. *1*(1), 25–32.

Sulata, M. A., & Hakim, A. A. (2020). *Gambaran Perkuliahan Daring Mahasiswa Ilmu Keolahragaan UNESA di Masa Pandemi Covid-19*.

Suryani, L., Tute, K. J., Nduru, M. P., & Pendy, A. (2022). Analisis Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2234–2244. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1915

Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, *5*(2), 286. https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.4194