

Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa

Widiastuti^{1,2*}, Erwin Setyo Kriswanto², Aris Fajar Pambudi²

¹Universitas Pelita Harapan, Jl. Mh. Tamrin Boulevard No. 1100, Tangerang, Banten, Indonesia.

²Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1 Karangmalang, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: widiastuti.tc@uph.edu, widiastuti11fikk.2024@student.uny.ac.id

Paper received: 25-6-2025; revised: 17-7-2025; accepted: 11-8-2025

Abstract

Physical education plays a multidimensional role in developing physical activity and unlocking students' full potential. However, in practice, physical education tends to be conventional, focusing solely on physical development and providing limited opportunities for students to cultivate creativity. Creativity is one of the essential 21st-century skills that students must master, and it can be fostered through the development of innovative physical education learning models. Therefore, this study aims to analyze the need for a learning model that supports student creativity in physical and health education courses. The research employs a qualitative approach, with data collected through literature review and field studies involving observation and surveys. The findings indicate that the most effective learning models for fostering creativity are constructivist approaches, such as Project-Based Learning (PjBL) and Problem-Based Learning (PBL). The proposed model integrates movement, exploration, sportsmanship, innovation, and transformation (referred to as "GESIT" in Indonesian). A limitation of this study is that the proposed model has not yet been extensively tested, necessitating further research for validation and implementation.

Keywords: learning model; creativity; physical and health education

Abstrak

Pendidikan jasmani memiliki peran multidimensional dalam mengembangkan aktivitas fisik dan juga mengembangkan seluruh potensi yang ada di dalam diri mahasiswa. Namun, pada praktiknya pendidikan jasmani cenderung konvensional, masih berfokus pada pengembangan aktivitas fisik semata, dan kurang memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang harus dikuasai mahasiswa. Kreativitas dapat dikembangkan salah satunya melalui pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan model pembelajaran untuk menunjang kreativitas mahasiswa pada mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi literatur dan studi lapangan melalui observasi dan survey. Hasil penelitian ini adalah model pembelajaran yang efektif untuk menunjang kreativitas adalah model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme seperti *project based learning* dan *problem based learning*. Model pembelajaran yang diusulkan adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara gerak, eksplorasi, sportivitas, inovasi dan transformasi atau gesit untuk menunjang kreativitas mahasiswa. Keterbatasan model pembelajaran tersebut belum dilakukan uji coba secara luas sehingga perlu dilakukan studi keberlanjutan.

Kata kunci: model pembelajaran; kreativitas; pendidikan jasmani

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki peran multidimensional dalam pengembangan diri mahasiswa. Artinya, pendidikan jasmani memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan seluruh kemampuan mahasiswa melalui

aktivitas fisik sebagai media pembelajaran. Pendidikan jasmani memiliki kontribusi yang penuh dalam membentuk perkembangan setiap individu (Mustafa, 2022). Pendidikan jasmani hadir sebagai pendidikan yang menggabungkan aktivitas pola pikir dan aktivitas fisik sebagai media untuk membentuk manusia seutuhnya (Pratiwi & Novri Asri, 2020). Pendidikan jasmani tidak semata-mata hanya melibatkan otot rangka untuk mencapai kebugaran dan kesehatan tubuh, namun juga meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif (Wibawa, 2024). Dengan demikian, Pendidikan jasmani dan kesehatan berperan penting dalam mengembangkan mahasiswa secara holistik, tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik tetapi juga kemampuan kognitif, afektif, dan kepribadian melalui aktivitas fisik.

Pendidikan jasmani memiliki peranan yang penting bagi mahasiswa. Menurut (Setia Lengkana et al., 2017) pendidikan jasmani memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis. Selain itu, pendidikan jasmani juga membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Artinya, pendidikan jasmani membekali mahasiswa untuk memiliki gaya hidup sehat yang dapat diterapkan sepanjang hidupnya karena gerak merupakan aktivitas jasmani yang dasar bagi manusia. (Arifin, 2017) memandang bahwa pendidikan jasmani dapat memberikan kesempatan seseorang untuk mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitas manusia baik berupa sikap, tindakan, karya dalam bentuk, isi, dan arah menuju keutuhan pribadi seseorang dengan cita-cita kemanusiaan. Di tengah globalisasi generasi ketiga, pendidikan jasmani semakin penting untuk mempersiapkan siswa, dalam hal ini mahasiswa dalam menyongsong tantangan global yang kompleks (Mustafa, 2022). Jadi, pendidikan jasmani berperan penting dalam membentuk mahasiswa secara holistik, baik fisik maupun mental, dengan membekali gaya hidup sehat, mengaktualisasikan potensi diri, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global yang kompleks.

Pendidikan jasmani dapat menjadi wadah dalam mengembangkan seluruh potensi mahasiswa secara holistik. Perguruan tinggi di Indonesia harus menjamin bahwa mata kuliah pendidikan jasmani selalu mutakhir, selaras dengan kebutuhan lokal sekaligus mengintegrasikan terobosan dan wawasan global (Nugraha, 2019). Mata kuliah pendidikan jasmani dapat dirancang dengan seksama untuk mengembangkan seluruh aspek tersebut sehingga mahasiswa dapat menjadi pribadi yang sehat secara utuh dan menguasai keterampilan abad ke 21. Secara umum, konsep pendidikan jasmani pada abad ke 21 adalah mendidik melalui aktivitas gerak untuk memperoleh kesehatan dan kebugaran sehingga tercapai tujuan pendidikan secara umum serta keterampilan abad ke-21 yaitu berpikir kritis, kreatif, inovatif, kerjasama, dan mampu beradaptasi dengan teknologi (Mustafa, 2020). Kemampuan seperti kreativitas dan inovasi, berpikir kritis, penyelesaian masalah, komunikasi dan kolaborasi sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan dan mengembangkan kompetensi abad ke-21 (Dilek et al., 2016). Dengan demikian, pendidikan jasmani di abad ke-21 seharusnya tidak hanya fokus pada kesehatan dan kebugaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, inovasi, kolaborasi, dan adaptasi teknologi.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang esensial dan harus dimiliki setiap individu. Kreativitas sendiri memiliki pengertian sebagai proses yang unik dalam menghasilkan karya yang berkualitas dengan melibatkan ide-ide baru yang belum terjamah dan penuh tantangan (Basuki, 2022). Seseorang dikatakan memiliki kreativitas apabila seseorang tersebut memiliki kemampuan dalam kelancaran berpikir (*fluency*) seperti

menghasilkan berbagai macam ide, fleksibilitas (*flexibility*) atau kemampuan untuk menghasilkan ide dan menggunakan berbagai pendekatan, orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide yang luar biasa atau keluar dari jalur yang biasa, elaborasi (*elaboration*) kemampuan seseorang dalam merinci secara detail dan mampu mendefinisikan ulang dengan cara yang berbeda dari biasanya (Torrance, 1977). Kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan mahasiswa untuk menghadapi perubahan dunia yang dinamis. Kreativitas membantu mahasiswa untuk beradaptasi, menemukan solusi yang inovatif, dan merespon tantangan dengan fleksibilitas. Kreativitas memungkinkan mahasiswa untuk berpikir *out of the box* dalam menyelesaikan berbagai macam masalah. Mahasiswa yang kreatif akan menjadi agen perubahan yang memberikan dampak positif bagi masyarakat.

Namun, faktanya pelaksanaan pendidikan jasmani masih banyak praktik pendidikan jasmani yang mengedepankan aspek fisik saja dan mengabaikan aspek lainnya. Pembelajaran masih bersifat konvensional atau tradisional. Menurut Feiman & Nemser yang dikutip (Mahendra, 2014) pembelajaran tradisional mengedepankan peran guru sebagai pemimpin intelektual, ilmuwan, dan spesialis bidang studi. Artinya, pendidikan jasmani masih berpusat pada pengajar bukan peserta didik atau mahasiswa. Pendidikan jasmani kurang memberikan kesempatan untuk mahasiswa mengeksplorasi berbagai macam gerak dan mengembangkan potensi lainnya. Pembelajaran berlangsung dengan bergantung sepenuhnya pada pengajarnya. Pengajar yang kurang berkemampuan memberikan pengaruh pelaksanaan pendidikan jasmani di lapangan. Lebih lanjut (Mahendra, 2014) mengemukakan bahwa kompetensi guru pendidikan jasmani masih rendah terkait penguasaan metode mengajar, gaya mengajar, keterampilan peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan evaluasi. Lebih lanjut (Agustiana et al., 2020) dalam penelitiannya menegaskan akan perlunya pembenahan dalam pembelajaran untuk mengali kemampuan berpikir mahasiswa melalui model pembelajaran yang dikhususkan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Model pembelajaran adalah panduan yang digunakan oleh pendidik untuk menyusun kegiatan belajar, termasuk menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran dan alat penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020). Model pembelajaran berguna untuk merencanakan materi dan kurikulum, instruksional dan program-program multimedia yang akan digunakan. Lebih lanjut (Joice et al., 2011) juga mengungkapkan bahwa beberapa karakteristik dari model pembelajaran antara lain menekankan keterampilan abad 21 seperti kolaboratif, kooperatif, dan kreativitas. Model pembelajaran adalah faktor eksternal yang mempengaruhi kreativitas seseorang (Afidah & Russanti, 2022). Oleh karena itu, dalam hal ini kebutuhan akan model pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas mahasiswa pada mata kuliah pendidikan jasmani sangat diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran untuk menunjang kreativitas mahasiswa dalam mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan. Dengan memahami kebutuhan mahasiswa dan lingkungan pembelajaran diharapkan dapat tercipta sebuah model pembelajaran yang relevan, efektif, dan mampu mengoptimalkan potensi kreatif mahasiswa melalui pendekatan yang holistik dan transformatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran yang menunjang kreativitas mahasiswa pada mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut(Sugiyono, 2012) metode penelitian kualitatif merupakan penelitian naturalistik yang dilakukan pada kondisi yang alamiah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat menunjang kreativitas mahasiswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan dengan menghimpun penelitian dan sumber-sumber yang relevan dan melakukan pengkajian terhadap model-model pembelajaran yang menunjang kreativitas, khususnya pada mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan survey ke lapangan dan menyebarkan angket kuisisioner kebutuhan model pembelajaran menggunakan *google form* pada 90 mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan sebagai subyek penelitian. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik diskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari studi literatur dan studi lapangan pada bagian observasi akan dianalisis dengan analisis domain yaitu mendeskripsikan hasil studi literatur dan hasil observasi, kemudian dilanjutkan dengan reduksi data dan membuat kesimpulan(Sugiyono, 2012). Sedangkan untuk data studi lapangan yang bersifat kuantitatif dari angket kuisisional dianalisis dengan statistik diskriptif yaitu menyajikan data berupa diagram lingkaran kemudian dijabarkan dalam bentuk diskriptif dan disimpulkan(Sugiyono, 2012).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil studi literatur dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan terkait model pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kreativitas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Model-Model Pembelajaran Penunjang Kreativitas

No	Model Pembelajaran	Penelitian	Hasil Penelitian
1	Model <i>Blended Learning</i> berbasis proyek untuk menunjang kreativitas mahasiswa	(Wahyudi et al., 2018)	Model pembelajaran <i>Blended learning</i> terbukti valid, praktis dan efektif untuk menunjang kreativitas mahasiswa dalam merancang pembelajaran.
2	Model Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dalam Pendidikan jasmani		Model PjBL dalam penjas dapat meningkatkan kreativitas siswa dan dapat diterapkan secara sistematis dan efektif di SD-PT.
3	Implementasi media pembelajaran PREZI terhadap kreativitas mahasiswa pendidikan jasmani	(Ladjar et al., 2025)	Media Prezi dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pendidikan jasmani.
4	Metode pembelajaran <i>problem based learning</i> dalam menumbuhkan kreavitas, berpikir kritis, dan kolaborasi dalam PJOK.	(Rochman et al., 2024)	Model PBL dapat meningkatkan secara signifikan kreativitas dan kerjasama siswa dalam PJOK.
5	Model <i>Project Based Learning</i> terhadap kreativitas siswa dalam pendidikan jasmani	(Utami et al., 2022)	Adanya pengaruh model PjBL terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

No	Model Pembelajaran	Penelitian	Hasil Penelitian
6	Model <i>project based learning</i> terhadap keterampilan berpikir kreatif mahasiswa	(Antika & Nawawi, 2017)	Model PjBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.
7	Pembelajaran PBL dan PjBL untuk meningkatkan keterampilan 4 C mahasiswa	(Darmuki et al., 2022)	Model PBL dan PjBL dapat meningkatkan keterampilan 4 C (kreativitas dari 49 % menjadi 80%).
8	Model pembelajaran praktikum dengan model <i>discovery learning</i> dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kreativitas mahasiswa	(Ekaputra, 2023)	Model pembelajaran praktikum dengan model <i>discovery learning</i> efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa sebesar 88.3.
9	Model Pembelajaran <i>cooperative problem solving</i> untuk meningkatkan kreativitas	(Dakhi, 2022)	Model pembelajaran <i>cooperative problem solving</i> dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dari 60% menjadi 96,67%.
10.	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap kreativitas dalam PJOK	(Aji et al., 2024)	Model PjBL dengan metode proyek <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam PJOK 71,8 %-84,3%.

Berdasarkan data hasil studi literatur terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan model pembelajaran untuk menunjang kreativitas antara lain model-model pembelajaran *project based learning*, *problem based learning*, *cooperative problem learning*, *discovery learning*, *blended learning* dan *media PREZI*. Hasil kajian literatur secara umum menunjukkan bahwa model-model tersebut efektif untuk menunjang kreativitas seseorang. Jika ditelusuri lebih dalam lagi model-model tersebut merupakan model-model pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan konstruktivisme. Pendekatan ini berpusat pada mahasiswa. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui apa yang dipelajari. Pendekatan konstruktivisme ini merupakan pendekatan yang merangsang mahasiswa untuk memiliki kreativitas yang tinggi. Pandangan Vygotsky terkait dengan konstruktivisme ini adalah mahasiswa harus aktif untuk bisa menyusun pengetahuan mereka (Santrock, 2002).

Kemudian dari model-model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme tersebut mayoritas model *project based learning* yang efektif untuk meningkatkan kreativitas. Model *project based learning* adalah model pembelajaran yang memiliki tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan atau masalah yang menantang dan melibatkan peserta didik dalam mengedesain pemecahan masalah, dilanjutkan dengan pengambilan keputusan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyek secara mandiri dan dalam jangka waktu yang panjang dan puncaknya menghasilkan produk atau presentasi yang realistis (Thomas, 2000). Proses dari setiap langkah-langkah dari *project based learning* tersebut memberikan kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya baik dalam berpikir maupun dalam bertindak mengerjakan produk tersebut. Model *project based learning*

mendorong seseorang untuk mendalami literatur terkait konten autentik, penilaian juga lebih autentik, guru sebagai fasilitator, tujuan pembelajaran disampaikan lebih eksplisit, pembelajaran bernuansa kooperatif dan menekankan refleksi dan inklusi keterampilan orang dewasa.

Sedangkan model pembelajaran *problem based learning*, *cooperative problem learning*, *discovery learning*, *Blended learning* dan *media PREZI* juga memberikan ruang bagi seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya. Pada metode *problem based learning*, seseorang diajak untuk secara sadar memunculkan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah dalam kerjasama di tim yang akan dilakukan (Darmuki et al., 2022). Pada model *cooperatif problem learning* mahasiswa dituntut untuk menciptakan ide-ide secara cepat terkait dengan penyelesaian masalah yang ada sehingga proses tersebut dapat meningkatkan kreativitasnya (Dakhi, 2022). Metode *discovery learning* menuntut kreativitas dalam memecahkan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ekaputra, 2023). Penggunaan media Prezi dalam PJOE mendorong perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan sehingga memberikan kreativitas peserta didik dalam memahami materi (Ladjar et al., 2025).

Dengan demikian, berdasarkan hasil studi literatur dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas adalah model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme dan yang paling efektif adalah model *project based learning*. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dalam mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kreativitas perlu dipertimbangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan konstruktivisme dengan mengedepankan pemecahan masalah, kolaborasi, dan proyek. Selain itu, perlu juga memperhatikan karakteristik dari pendidikan jasmani yaitu aktivitas fisik dan juga penanaman nilai sportivitas. Jadi, model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat menunjang kreativitas adalah model pembelajaran yang menjadikan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran dan menggunakan masalah atau proyek sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa.

Selanjutnya, hasil studi lapangan yang dilakukan dalam bentuk observasi terhadap kreativitas mahasiswa didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

No	Indikator Kreativitas	Kondisi Kreativitas Mahasiswa	Analisis
1	Kelancaran Berpikir (<i>Fluency</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa masih sedikit mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung. Mahasiswa hanya menyampaikan satu atau dua jawaban dari pertanyaan dosen. Masih sedikit gagasan yang disampaikan pada saat diperhadapkan pada masalah. Masih sedikit yang menjawab pertanyaan 	<p>Kelancaran berpikir mahasiswa masih tergolong rendah masih sedikit sekali pertanyaan, jawaban, dan gagasan yang disampaikan selama pembelajaran.</p>

No	Indikator Kreativitas	Kondisi Kreativitas Mahasiswa	Analisis
2	Fleksibel (<i>flexibility</i>)	<p>pematik terkait aplikasi gerak dasar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menggunakan sarana prasana diluar peruntukannya masih belum nampak. 2. Mahasiswa belum mampu menginterpretasikan kegunaan satu benda dalam situasi yang berbeda. 3. Mahasiswa belum cukup fleksibel dalam melakukan latihan mandiri dan masih terpacu dengan instruksi dosen. 	Fleksibilitas mahasiswa dalam menyikapi sarana prasana ataupun tugas yang diberikan masih kurang.
3	Originalitas (<i>Originality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa masih belum mampu memberikan ide-ide yang tidak biasa terhadap implementasi gerak. 	Ide-ide yang disampaikan mahasiswa masih dalam konteks konsep gerak namun belum muncul ide-ide baru atau orisinal.
4	Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa masih belum mampu dalam menjabarkan ide-ide secara rinci dan detail. 2. Mahasiswa masih belum mampu memodifikasi dari aktivitas gerak yang sudah ada pada saat senam irama. 	Kemampuan dalam menjabarkan ide-ide masih kurang detail, lengkap, dan terperinci dengan sistematis. Masih berupa ide-ide umum.

Berdasarkan hasil observasi di atas didapati bahwa kondisi kreativitas mahasiswa pada mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*) adalah partisipasi mahasiswa secara verbal rendah. Hal ini terlihat dari sedikitnya pertanyaan/jawaban dari mahasiswa. Temuan selanjutnya adalah gagasan terbatas saat pemecahan masalah dan respon minimal terhadap aplikatif gerak dasar. Faktor penyebab kelancaran berpikir mahasiswa rendah ada beberapa hal antara lain: kurangnya percaya diri, belum terbiasa berpikir spontan, dan model pembelajaran yang kurang memberikan stimulus partisipasi mahasiswa. Kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor internal dan eksternal (Amabile, 2012). Kurangnya percaya diri dan kebiasaan berpikir spontan merupakan faktor internal. Faktor internal merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas. Faktor internal meliputi penguasaan kompetensi terhadap bidang tertentu, kemampuan kognitif, dan karakteristik kepribadian yang mendorong proses kreatif dan adanya dorongan internal. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan yang mendukung proses berpikir kreatif. Dalam hal ini adalah lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani harus mendukung proses berpikir kreatif. Model pembelajaran menjadi bagian dari lingkungan pembelajaran. Jadi kebutuhan

akan model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menunjang kreativitas masih sangat diperlukan.

Kemudian pada indikator fleksibilitas (*flexibility*) didapati mahasiswa terlihat kaku dalam pemanfaatan alat atau kurang kreatif dalam memanfaatkan alat-alat olahraga, mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan fungsi alternatif peralatan olahraga, dan mahasiswa masih memiliki ketergantungan tinggi pada instruksi dosen. Salah satu faktor yang menghambat mahasiswa untuk memiliki fleksibilitas dalam hal ini bisa disebabkan karena terbiasa dengan pembelajaran terstruktur sehingga kurang melakukan eksplorasi secara mandiri. Menurut (Fahrudin et al., 2021) pembelajaran terstruktur berlangsung satu arah, dengan teknik transfer pengetahuan atau informasi, nilai, dari seorang pendidik ke peserta didik disebut sebagai pembelajaran konvensional.

Pada indikator originalitas (*originality*), mahasiswa menunjukkan ide gerakan cenderung konvensional atau kurang inovatif. Hal ini terjadi karena kurangnya eksplorasi dalam variasi gerakan atau contoh kreatif. Dampak dari pembelajaran konvensional adalah keterbatasan kreativitas mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan. Pembelajaran kritis kreatif merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik dan bersama-sama memiliki keterlibatan dalam proses pembelajaran (Fahrudin et al., 2021).

Indikator elaborasi (*elaboration*), ditemukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide secara detail dan dalam memodifikasi gerakan masih terbatas. Dalam hal ini, bisa disebabkan karena kemampuan menganalisis dan mensintesis belum cukup terlatih. Kemampuan elaborasi sangat penting untuk dimiliki mahasiswa dan hal itu dapat dibentuk dalam aktivitas belajar mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ardian & Rofiq, 2016) didapati bahwa belajar dengan elaborasi artinya mahasiswa dapat melatih mental mereka dengan menerima konsep-konsep baru yang berasal dari keterampilan memecahkan masalah. Jadi, dari sini kita dapat melihat pentingnya memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memecahkan masalah dalam model pembelajaran pendidikan jasmani.

Secara keseluruhan data observasi tersebut menunjukkan rendahnya kreativitas mahasiswa pada mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa kebutuhan mahasiswa akan pembelajaran yang menunjang kreativitas sangat diperlukan. Kreativitas dapat dikembangkan dalam diri mahasiswa secara pribadi namun juga diperlukan suatu upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung salah satunya yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran yang dapat mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya dengan maksimal. Stimulus-stimulus yang dirancang secara sengaja dapat mengkondisikan mahasiswa untuk mengali kreativitasnya. Oleh karena itu, kebutuhan akan model pembelajaran yang menunjang kreativitas sangat diperlukan. Menciptakan lingkungan yang mendukung mempengaruhi terciptanya kreativitas mahasiswa. Menurut (Afidah & Russanti, 2022) mengemukakan bahwa faktor eksternal yang mempengaruhi kreativitas tersebut adalah lingkungan pendidikan yang meliputi ide pembelajaran, budaya pendidikan, manajemen pengajaran, evaluasi akademik, dorongan pribadi, ketentuan kurikulum, metode pembelajaran, kerjasama, sistem pendidikan, pendanaan pendidikan dan teknologi yang digunakan.

Dengan demikian, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran berpikir dapat dilakukan dengan

memperhatikan pentingnya teknik *brainstorming* sehingga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk melatih dirinya berpendapat, memanfaatkan video terkait topik pembelajaran sehingga dapat memicu diskusi interaktif, menerapkan sistem *reward* untuk meningkatkan *engagement*. Sedangkan untuk meningkatkan fleksibilitas mahasiswa perlu diberikan tantangan *open ended*, melatih *devergent thinking* dengan membandingkan kegunaan alat diberbagai cabang olahraga, dan mengurangi instruksi bertahap untuk mendorong inisiatif mahasiswa. Hal yang harus diperhatikan untuk mengali kemampuan originalitas adalah dengan memperkenalkan contoh-contoh gerakan kreatif dan merancang proyek gerakan baru dengan kriteria tertentu. Selanjutnya hal yang harus diperhatikan untuk menunjang kemampuan elaborasi adalah perlunya menyediakan *template* modifikasi gerakan sehingga dapat membantu mahasiswa menjabarkan ide-idenya secara lebih rinci.

Data dari studi lapangan berikutnya adalah data dari kuisisioner kebutuhan model pembelajaran yang dibagikan kepada 90 mahasiswa terkait kebutuhan akan model pembelajaran yang menunjang kreativitas. Berikut hasil data kuisisioner:

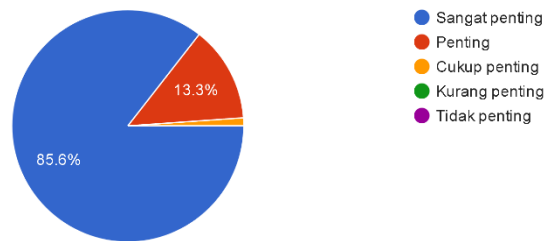


Diagram 1. Tanggapan Mahasiswa Terkait Pentingnya Kreativitas

Diagram di atas menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap bahwa kreativitas itu penting. Data ini penting untuk melihat dari perspektif mahasiswa terhadap kreativitas. Terdapat 85,6 % mahasiswa menganggap bahwa kreativitas itu sangat penting, 13,3% mahasiswa menganggap penting, dan 1,1% menganggap cukup penting. Data ini memberikan gambaran bahwa menurut mahasiswa kreativitas itu penting bagi mereka. Kreativitas sangat penting bagi mahasiswa, terlebih mahasiswa calon guru. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD yaitu mahasiswa calon guru SD. Kreativitas tidak hanya memberikan dampak positif secara akademik namun juga mempersiapkan mahasiswa dalam mengembangkan tugas profesional nantinya. Pengetahuan dan kreativitas merupakan hal yang tidak terpisahkan bagi calon guru dalam menghadapi tantangan industri 4.0 (Siregar & Manurung, 2020). Guru pada abad ke-21 harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi pada dirinya sendiri namun juga untuk peserta didiknya.

Kesadaran akan pentingnya kreativitas dalam diri mahasiswa ini dapat memberikan dorongan dalam diri mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut (Sumartini, 2019) untuk menumbuhkan kreativitas diperlukan kerjasama antara dosen dan mahasiswa, karena kemampuan kreativitas terbentuk dari gabungan antara kemampuan dasar mahasiswa dan pengaruh pembelajaran yang dapat mengembangkan berpikir kreatif. Jadi, tanggapan mahasiswa terkait kreativitas cukup besar dan akan bisa berkembang dengan baik apabila tersedia model pembelajaran yang memberikan ruang terbentuknya kreativitas.

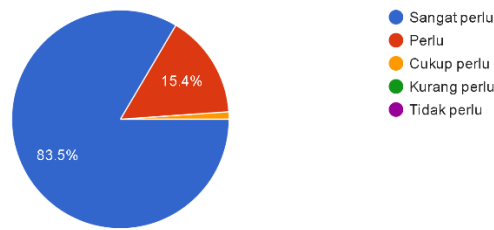


Diagram 2. Kebutuhan akan Model Pembelajaran yang Menunjang Kreativitas

Berdasarkan data di atas didapati bahwa terdapat 83,5 % menganggap sangat perlu adanya model pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas mahasiswa, 15,4 % menganggap perlu, dan 1,1% menganggap cukup perlu. Faktor eksternal berupa model pembelajaran dapat menjadi lingkungan belajar yang memberikan stimulus yang tepat bagi mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Model pembelajaran dirancang dan dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa. Model pembelajaran menurut (Joice et al., 2011) dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dari model pembelajaran tersebut seperti membelajarkan mahasiswa, mengkonstruksi mahasiswa, menyiapkan *scaffolding* proses pembelajaran, asesmen dan penilaian formatif, menekankan keterampilan abad 21, melek budaya dan kesadaran global, keterampilan kolaboratif dan kooperatif, dan kreativitas. Model pembelajaran yang mengembangkan kreativitas peserta didik adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik mengarahkan dirinya sendiri menjadi kritis dan pendidik sebagai inspirator, korektor, informator, organisator, motivator, inovator, mediator, fasilitator, pembimbing, pengelola kelas, supervisor, insinuator, dan evaluator (Fahrudin et al., 2021). Jadi, dalam merancang model pembelajaran yang menunjang kreativitas mahasiswa perlu memperhatikan karakteristik mahasiswa dan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran serta peran dosen sebagai fasilitator pembelajaran.

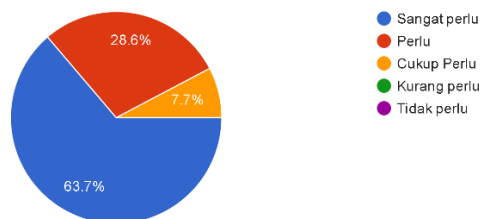


Diagram. 3 Model Pembelajaran yang Menarik

Dari diagram di atas didapati bahwa terdapat 63,7 % mahasiswa menganggap sangat perlu adanya model pembelajaran yang menarik, 28,6 % menganggap perlu, dan 7,7% menganggap cukup perlu. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menunjang kreativitas juga perlu dikembangkan dalam bentuk pembelajaran yang menarik. Artinya selain mendorong kreativitas mahasiswa model pembelajaran juga harus menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan. Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang berlangsung dengan suasana yang menyenangkan (Mulyawati & Purnomo, 2021). Lebih lanjut (Sumartini, 2019) menyampaikan

bahwa pembelajaran yang membangun suasana hati penuh makna dan menyenangkan memunculkan kreativitas. Hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang model pembelajaran bahwa pembelajaran yang menarik dapat menjadi pematik bagi kreativitas mahasiswa.

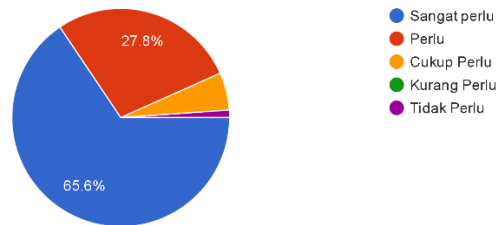


Diagram 4. Model Pembelajaran yang Memberikan Ruang untuk Bergerak

Data dari diagram di atas menunjukkan data tentang pendapat mahasiswa tentang model pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan memberikan ruang untuk bergerak secara bebas. Data menunjukkan bahwa terdapat 65,6 % mahasiswa menganggap sangat perlu diberikan ruang untuk mahasiswa bergerak secara bebas, 27,8 % mahasiswa menganggap perlu, dan sisanya ada yang menganggap cukup perlu dan sedikit yang menganggap tidak perlu. Data tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran khususnya pada mata kuliah pendidikan jasmani dan kesehatan yang identik dengan aktivitas gerak. Kebebasan bergerak memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berpikir secara kreatif dalam melakukan berbagai bentuk latihan gerak. Menurut (Qomarrullah, 2015) aktivitas belajar gerak merupakan aktivitas fisik dengan tujuan yang spesifik yaitu terjadinya perubahan keterampilan gerak dari kombinasi anggota badan yang relatif permanen dan melibatkan beberapa faktor yang terpadu. Kebebasan gerak dalam pandangan merdeka belajar merupakan bentuk kebebasan mahasiswa dalam beraktivitas tanpa dibatasi dengan aturan yang mengekang, sesuai dengan kesenangan mahasiswa, dan dosen berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi mahasiswa dalam mengembangkan kualitas sikap, pengetahuan dan keterampilan gerak (Parwanta, 2021). Dengan demikian, model pembelajaran pada mata kuliah pendidikan jasmani harus mempertimbangkan hal tersebut yaitu yang memberikan kesempatan untuk mahasiswa memiliki kebebasan gerak dapat menstimulus kreativitas mahasiswa dalam berpikir keluar dari yang biasa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diperlukan untuk menunjang kreativitas adalah model berbasis konstruktivisme seperti *project based learning* (PjBL) atau model *problem based learning* (PBL) dengan karakteristik: berpusat pada mahasiswa yaitu memberi ruang untuk mengeksplorasi gerak dan inovasi, terintegrasi dengan nilai sportivitas, penilaian tidak hanya hasil namun juga proses kolaborasi, refleksi terstruktur yaitu mahasiswa menganalisis pengalaman gerak untuk transformasi belajar. Adapun model yang diusulkan adalah model pembelajaran yang mengabungkan unsur gerak, eksplorasi, sportivitas, inovatif, dan transformasi atau disebut dengan model pembelajaran gesit. Model pembelajaran ini mengedepankan gerak sebagai identitas pendidikan jasmani, memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi gerak yang sedang dipelajari, menekankan sportivitas sebagai nilai yang tertanam melalui aktivitas gerak yang dilakukan, mengali inovasi mahasiswa melalui proyek terkait aktivitas gerak, dan

membawa transformasi melalui aktivitas refleksi terhadap aktivitas gerak yang dilakukan. Keterbatasan model pembelajaran ini adalah belum dilakukan ujicoba secara luas sehingga perlu studi lanjutan untuk validasi model.

Daftar Rujukan

- Afidah, I., & Russanti, I. (2022). Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Kreativitas Mendesain Busana (Vol. 11). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i2.49387>
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. In *Journal of Education Technology* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- 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>
- Amabile, T. M. (2012). *Componential theory of creativity*.
- Antika, R. N., & Nawawi, S. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Seminar Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa The Effect Of Project Based Learning Model in Seminar Course to Student's Creative Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3 (1), 72–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jpbi.v3i1.3905>
- Ardian, A., & Rofiq, Z. (2016). Pengaruh Strategi Pengorganisasian Elaborasi Dan Gaya Kognitif Spasial Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Gambar Mesin.
- Basuki. (2022). *Model Pembelajaran Kreatif Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* (Sriyanti, Ed.; 1st ed.). CV. Haura Utama.
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>
- Darmuki, A., Hariyadi, A., & Hidayati, N. A. (2022). Pembelajaran PBL Kolaborasi PjBL untuk Meningkatkan Keterampilan 4C pada Mata Kuliah Pragmatik. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 21–27. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12050>
- Dilek, Ş., Boyacı, B., Prof, A., & Atalay, N. (2016). A Scale Development for 21st Century Skills of Primary School Students: A Validity and Reliability Study 1. In *International Journal* (Vol. 9, Issue 1). www.e-iji.net
- Ekaputra, F. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Praktikum Dengan Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Dan Kreativitas Mahasiswa. *Paedagogia: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 14(3), 238–242. <https://doi.org/10.31764>
- Fahrudin, Ansari, & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif. <https://doi.org/https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Joice, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching* (A. Fawaid, Ed.; 8th ed.). *Pustaka Pelajar*.
- Ladjar, A. B. M., Wijaya, I. N. W. E., & Neolaka, E. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Prezi Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Implementation Of Prezi Learning Media On The Creativity Of Physical Education, Health And Recreation Students. *Jambura Health and Sport Journal*, 7(1), 57–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.37311/jhsg.v7i1.30390>
- Mahendra, A. (2014). *Telaah Kritis terhadap Program PGPJ (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani di Indonesia)*.
- Mirdad, J. (2020). *Model- Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*.
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru Untuk Menciptakan Pembelajarannya Yang Menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Mustafa, P. S. (2020). *Mustafa_Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21*.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nugraha, U. (2019). *Perbandingan Pendidikan Jamani Di Inggris*.

- Parwanta, I. M. Y. (2021). Pembelajaran Gerak Dalam Pendidikan Jasmani Dari Perspektif Merdeka Belajar. *Indonesian Journal of Education Development*, 2 (2), 219–226. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5233331>
- Pratiwi, E., & Novri Asri, Mp. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar*. www.bening-mediapublishing.com
- Qomarrullah, R. (2015). *Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani*.
- Rochman, M. T., Putra, B. A., & Luthfitasari, D. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran PJOK di SMPN1 Dagangan, Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (2), 5038–5045. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15091>
- Santrock, J. W. (2002). *Psikologi Pendidikan* (H. Sinaga, Ed.; 5th ed.). Erlangga.
- Setia Lengkana, A., Siti Nuraeni Sofa, N., Kampus Sumedang, U., & Sebelas April Sumedang, S. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. In *JO* (Vol. 3, Issue 1). <http://jurnalolahraga.stkipasundan.ac.id/index.php/jurnalolahraga>
- Siregar, N., & Manurung, S. L. (2020). Pengaruh Blended Learning terhadap Kreativitas Mahasiswa Calon Guru di Universitas Negeri Medan. *EDUMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.485>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumartini, T. S. (2019). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa melalui Pembelajaran Mood, Understanding, Recall, Detect, Elaborate, and Review. 8(1). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Taruna, J., Raya, P., Kampus, K., Fkip, J., & Banjarbaru, U. (n.d.). *Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik Syamsul Arifin*.
- Thomas, J. W. (2000). A Review Of Research On Project-Based Learning. In *The Autodesk Foundation* (pp. 1–45). The Autodesk Foundation.
- Torrance, E. P. (1977). *Creativity in the Classroom*. In *National Education Association* (pp. 1–34). National Education Association.
- Utami, S. N., Gustiawati, R., & Purbangkara, T. (2022). Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi)*. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>
- Wahyudi, Anugraheni, I., & Winanto, A. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek Untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa Merancang Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 68–81. <http://journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>
- Wibawa, K. (2024). *Paradigma Baru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga* (L. Wahyudi, Ed.; 1st ed.). PT. Literasi Nusantara Abadi .