

## **Kreativitas Guru Memotivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PJOK di SD Negeri 1 Rumah Tiga**

**Selestina R Karmezach<sup>1</sup>, J. Anaktototy<sup>2</sup>, M. Souisa<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura  
selestinakarmezach7@gmail.com<sup>1</sup>

### **ABSTRACT**

*Teacher creativity is an important factor in creating interesting Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning activities that can improve students' learning motivation. Physical education learning in elementary schools requires strategies that match students' characteristics so they can actively participate in physical activities. This study aims to describe the forms of physical education teacher creativity in motivating students and analyze its impact on students' learning motivation at SD Negeri 1 Rumah Tiga. This research used a descriptive qualitative approach involving physical education teachers and fifth and sixth grade students as informants. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis used an interactive model consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that teacher creativity was reflected through game modification, variation of learning methods, utilization of simple equipment, movement demonstrations, verbal motivation, and the provision of praise and rewards. The discussion showed that teacher creativity created an enjoyable learning atmosphere that increased students' activeness, enthusiasm, confidence, and participation. This study concludes that physical education teacher creativity plays an important role in improving students' learning motivation through innovative, active, and meaningful learning experiences.*

**Keywords:** *creative learning, elementary school students, learning motivation, physical education, teacher creativity*

### **ABSTRAK**

Kreativitas guru merupakan faktor penting dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang menarik serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Pembelajaran PJOK di sekolah dasar membutuhkan strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam aktivitas fisik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kreativitas guru PJOK dalam memotivasi peserta didik serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 1 Rumah Tiga. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan informan guru PJOK dan peserta didik kelas V serta VI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru terlihat melalui modifikasi permainan, variasi metode pembelajaran, pemanfaatan alat sederhana, demonstrasi gerakan, motivasi verbal, serta pemberian pujian dan penghargaan. Pembahasan menunjukkan bahwa kreativitas guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, dan partisipasi peserta didik. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK berperan sebagai faktor

pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang inovatif, aktif, dan bermakna.

**Kata kunci:** kreativitas guru, motivasi belajar, pembelajaran kreatif, peserta didik sekolah dasar, PJOK

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan karena berperan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, maupun emosional. Pembelajaran PJOK tidak hanya diarahkan pada peningkatan keterampilan gerak, tetapi juga membangun karakter peserta didik melalui nilai kerja sama, disiplin, sportivitas, tanggung jawab, dan pola hidup sehat. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran PJOK memiliki peran strategis karena peserta didik berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar aktif melalui aktivitas fisik dan interaksi langsung untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (García-Ceberino et al., 2022). Namun, keberhasilan pembelajaran PJOK tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, melainkan juga kemampuan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kreativitas guru menjadi faktor penting karena kemampuan guru dalam menghasilkan strategi pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan mendorong partisipasi peserta didik dalam pendidikan jasmani (Liu & Zaman, 2025). Oleh karena itu, kreativitas guru menjadi salah satu aspek penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan PJOK (Ansharullah et al., 2026).

Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK dapat terlihat melalui kemampuan dalam mengembangkan variasi metode pembelajaran, memodifikasi permainan, menggunakan media sederhana, memberikan penguatan positif, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, termasuk memanfaatkan media alternatif dan mengatasi keterbatasan fasilitas, menjadi bagian penting dalam menjaga kualitas pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar (Syarif et al., 2023). Hal ini menjadi penting karena rendahnya aktivitas fisik dan motivasi peserta didik masih menjadi tantangan dalam pendidikan jasmani. Secara global, World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa sekitar 81% remaja usia 11–17 tahun tidak memenuhi rekomendasi aktivitas fisik minimal 60 menit per hari, yang menunjukkan perlunya peningkatan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik sejak usia sekolah (World Health Organization, 2020). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa guru PJOK perlu memiliki kemampuan kreatif dalam menyusun aktivitas pembelajaran agar peserta didik tidak hanya mengikuti pembelajaran secara formal, tetapi juga memiliki dorongan, rasa percaya diri, dan antusiasme untuk bergerak aktif. Melalui pembelajaran yang kreatif, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga aktivitas PJOK mampu menjadi sarana pengembangan kemampuan fisik dan psikologis secara optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji pentingnya kreativitas dan strategi pembelajaran PJOK dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setiati (2025) menunjukkan bahwa kreativitas guru memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bervariasi mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Purnomo et al. (2025) menemukan bahwa peran guru PJOK dan motivasi belajar memiliki kontribusi penting terhadap pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar karena guru berperan sebagai fasilitator sekaligus motivator dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Setyawan et al. (2025) menjelaskan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena aktivitas permainan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membahas hubungan kreativitas guru, strategi pembelajaran, dan motivasi belajar dalam PJOK, kajian yang secara khusus menganalisis bentuk kreativitas guru PJOK dalam memotivasi peserta didik melalui variasi metode pembelajaran, modifikasi permainan, pemanfaatan alat sederhana, demonstrasi gerakan, motivasi verbal, serta pemberian penghargaan pada konteks sekolah dasar masih perlu dikembangkan. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengaruh strategi tertentu terhadap motivasi belajar, sedangkan eksplorasi mengenai bagaimana kreativitas guru diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran PJOK masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kreativitas guru PJOK dalam memotivasi peserta didik serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 1 Rumah Tiga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran PJOK yang lebih kreatif, menjadi bahan refleksi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memperkaya kajian mengenai peran kreativitas guru dalam membangun motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan kreativitas guru dalam memotivasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Rumah Tiga, Kecamatan Teluk Ambon, Kota Ambon dengan melibatkan guru PJOK sebagai informan utama dan peserta didik kelas V serta VI sebagai informan pendukung. Fokus penelitian diarahkan pada bentuk kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK yang meliputi modifikasi permainan, variasi metode pembelajaran, pemanfaatan sarana pembelajaran, demonstrasi gerakan, motivasi verbal, serta pemberian pujian dan penghargaan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan kreativitas guru serta respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri atas tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih, disusun, serta dianalisis untuk menemukan pola mengenai kreativitas guru PJOK dan dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik. Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, peserta didik, hasil observasi, serta dokumentasi penelitian. Proses tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian menggambarkan kondisi pembelajaran PJOK secara objektif dan sesuai dengan keadaan di lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK di SD Negeri 1 Rumah Tiga terlihat melalui penggunaan berbagai strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, guru menerapkan beberapa bentuk kreativitas seperti modifikasi permainan, variasi metode pembelajaran, pemanfaatan alat sederhana, demonstrasi gerakan, serta pemberian pujian dan penghargaan. Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui latihan gerakan secara langsung, tetapi juga dikembangkan melalui aktivitas permainan kelompok agar siswa lebih aktif. Guru PJOK menjelaskan bahwa penggunaan permainan dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara guru yang menyatakan, “Saya menggunakan permainan supaya anak-anak lebih semangat mengikuti PJOK dan mereka tidak cepat bosan ketika belajar” (GP, Guru PJOK).

Kreativitas guru juga terlihat melalui variasi metode pembelajaran dan pemanfaatan alat sederhana dalam kegiatan PJOK. Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan metode demonstrasi, praktik langsung, kerja kelompok, dan permainan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, keterbatasan fasilitas pembelajaran tidak menjadi hambatan karena guru memanfaatkan alat sederhana seperti bola plastik, tali, dan perlengkapan lain yang tersedia di lingkungan sekolah. Guru berusaha menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi sekolah agar proses belajar tetap berjalan secara aktif. Salah satu siswa menyampaikan bahwa penggunaan metode yang bervariasi membuat pembelajaran lebih mudah dipahami dengan mengatakan, “Saya lebih mengerti kalau guru kasih contoh gerakan dulu, baru kami praktik bersama teman-teman” (SA, Siswa Aktif).

Hasil penelitian juga menemukan bahwa motivasi verbal, demonstrasi gerakan, serta pemberian penghargaan menjadi bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, guru memperagakan gerakan sebelum siswa melakukan praktik sehingga siswa lebih mudah mengikuti instruksi yang diberikan. Guru juga memberikan pujian kepada

siswa yang berani mencoba melakukan gerakan dan aktif mengikuti pembelajaran. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa pemberian motivasi verbal belum selalu dilakukan secara konsisten pada setiap kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, siswa merasa bahwa dukungan dari guru memberikan pengaruh positif terhadap keberanian mereka dalam mengikuti PJOK, sebagaimana disampaikan, “Kalau guru memberikan semangat atau pujian saya jadi lebih berani mencoba gerakan” (SS, Siswa Sedang).

Kreativitas guru PJOK memberikan dampak terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, terutama pada aspek keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif bergerak, mengikuti permainan, dan bekerja sama dalam kelompok ketika guru menggunakan kegiatan yang menarik. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa tidak hanya menerima instruksi, tetapi juga ikut terlibat secara langsung dalam aktivitas fisik. Siswa yang awalnya kurang aktif menunjukkan adanya peningkatan partisipasi ketika pembelajaran dilakukan dengan suasana yang lebih menyenangkan. Hal ini diperkuat melalui hasil wawancara salah satu siswa yang menyampaikan, “Saya kadang malas kalau hanya latihan biasa, tetapi kalau ada permainan saya lebih mau ikut belajar” (SKA, Siswa Kurang Aktif).

Temuan lainnya menunjukkan bahwa kreativitas guru berperan dalam meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik terhadap materi PJOK. Berdasarkan hasil observasi, demonstrasi gerakan yang dilakukan guru membantu siswa memperhatikan tahapan gerakan sebelum melakukan praktik secara mandiri. Siswa terlihat lebih mudah mengikuti instruksi ketika guru memberikan contoh secara langsung dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Selain itu, kegiatan kelompok juga membantu siswa untuk bekerja sama dan lebih percaya diri dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Pemberian kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi membuat pembelajaran PJOK menjadi lebih aktif dan tidak hanya didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan olahraga lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Bentuk kreativitas yang paling terlihat adalah modifikasi permainan, variasi metode pembelajaran, penggunaan alat sederhana, demonstrasi gerakan, serta pemberian penghargaan, sedangkan pemberian motivasi verbal masih perlu dilakukan secara lebih konsisten. Dampak dari kreativitas tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan, semangat belajar, rasa percaya diri, fokus, dan partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK. Dengan demikian, pembelajaran yang kreatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung peningkatan motivasi peserta didik sekolah dasar.

Ringkasan hasil observasi dan wawancara mengenai kreativitas guru PJOK dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik disajikan dalam tabel sintesis temuan penelitian berikut.

Tabel 1. Sintesis Temuan Penelitian

<b>Tema Temuan</b>	<b>Hasil Observasi</b>	<b>Hasil Wawancara</b>	<b>Sintesis Temuan</b>
Modifikasi permainan	Guru menggunakan permainan kelompok dan aktivitas sederhana dalam pembelajaran PJOK	Guru menyatakan permainan digunakan agar siswa lebih semangat dan tidak bosan	Modifikasi permainan membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keaktifan siswa
Variasi metode pembelajaran	Guru menerapkan demonstrasi, praktik langsung, dan kerja kelompok	Siswa merasa lebih memahami materi ketika guru memberi contoh langsung	Variasi metode membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa
Pemanfaatan alat sederhana	Guru menggunakan alat alternatif untuk mengatasi keterbatasan fasilitas	Siswa tetap merasa senang karena dapat bermain dan bergerak aktif	Kreativitas penggunaan media membantu pembelajaran tetap berjalan efektif
Motivasi verbal dan penghargaan	Guru memberikan pujian dan dukungan, tetapi belum selalu konsisten	Siswa merasa lebih percaya diri ketika memperoleh dukungan dari guru	Penguatan positif meningkatkan keberanian dan motivasi siswa
Demonstrasi gerakan	Guru memperagakan gerakan sebelum praktik	Siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran melalui contoh langsung	Demonstrasi membantu meningkatkan fokus dan pemahaman gerak siswa
Dampak kreativitas guru	Siswa lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam pembelajaran	Siswa lebih antusias ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas menarik	Kreativitas guru meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam PJOK

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK di SD Negeri 1 Rumah Tiga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Kreativitas tersebut terlihat melalui kemampuan guru dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik

melalui modifikasi permainan, variasi metode, pemanfaatan alat sederhana, demonstrasi gerakan, serta pemberian penguatan positif. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK membutuhkan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi gerak, tetapi juga memperhatikan pengalaman belajar peserta didik agar mereka merasa senang dan terdorong untuk berpartisipasi. Hasil ini sejalan dengan Halwani dan Setiawan (2025) yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran PJOK yang kreatif mampu mendorong terciptanya pembelajaran bermakna karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam pengalaman gerak yang menyenangkan. Dengan demikian, kreativitas guru menjadi komponen utama dalam membangun lingkungan belajar PJOK yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Salah satu bentuk kreativitas guru yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan modifikasi permainan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika guru mengubah latihan PJOK menjadi aktivitas berbasis permainan kelompok dan perlombaan sederhana dibandingkan pembelajaran yang hanya berisi latihan gerakan berulang. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur bermain dalam PJOK dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan tersebut mendukung penelitian Makhrus et al. (2024) yang menemukan bahwa penerapan permainan modifikasi dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti aktivitas fisik. Hasil yang sama juga dijelaskan oleh Permatasari et al. (2025) bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran PJOK membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kerja sama, dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif.

Selain modifikasi permainan, hasil penelitian menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap materi PJOK. Guru tidak hanya memberikan instruksi secara verbal, tetapi juga menerapkan demonstrasi gerakan, praktik langsung, aktivitas kelompok, serta pembelajaran berbasis pengalaman. Strategi ini membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka dapat melihat contoh dan langsung mempraktikkan gerakan yang dipelajari. Temuan ini diperkuat oleh Djaelani et al. (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran PJOK berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena proses belajar menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Selain itu, Pan et al. (2023) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi, kesenangan berolahraga, tanggung jawab, dan performa siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan media sederhana menjadi salah satu bentuk kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan fasilitas pembelajaran PJOK. Guru tetap mampu menciptakan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan alat yang tersedia seperti bola plastik, tali, dan perlengkapan sederhana lainnya sehingga kegiatan belajar tetap berjalan efektif. Kreativitas dalam

penggunaan media menunjukkan bahwa keterbatasan sarana tidak selalu menjadi hambatan apabila guru mampu melakukan inovasi. Hasil ini sesuai dengan penelitian Sari et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif seperti spinner games mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam PJOK karena media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, Arufe-Giráldez et al. (2022) menjelaskan bahwa unsur permainan dan gamifikasi dalam pendidikan jasmani dapat menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi serta pengalaman belajar siswa.

Pemberian motivasi verbal, pujian, dan penghargaan juga ditemukan sebagai aspek penting dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih berani mencoba gerakan ketika mendapatkan dukungan dan apresiasi dari guru. Hal ini memperlihatkan bahwa motivasi dalam PJOK tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk aktivitas fisik, tetapi juga oleh interaksi emosional antara guru dan siswa selama pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian Setiati (2025) yang menunjukkan bahwa kreativitas guru berpengaruh terhadap motivasi belajar karena guru yang mampu menciptakan suasana positif dapat meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa. Selain itu, Purnomo et al. (2025) menemukan bahwa peran guru PJOK sebagai motivator memiliki kontribusi penting terhadap motivasi dan keberhasilan belajar peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian juga menemukan bahwa demonstrasi gerakan secara langsung membantu siswa lebih fokus dan memahami materi pembelajaran PJOK. Siswa lebih mudah mengikuti instruksi ketika guru memberikan contoh gerakan dibandingkan hanya menjelaskan teori atau langkah-langkah secara verbal. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK membutuhkan pendekatan visual dan praktik langsung agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. Hal tersebut sejalan dengan Mandelid et al. (2023) yang menjelaskan bahwa aktivitas fisik dalam pembelajaran bukan hanya bertujuan untuk menciptakan kesenangan, tetapi juga memiliki fungsi dalam membangun pemahaman dan keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, demonstrasi yang dilakukan guru menjadi salah satu strategi penting untuk menghubungkan aktivitas fisik dengan pencapaian pembelajaran.

Kreativitas guru PJOK juga memberikan dampak terhadap peningkatan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bergerak, mengikuti permainan, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan antusiasme ketika guru menggunakan pendekatan yang menarik. Temuan ini sejalan dengan Setyawan et al. (2025) yang menemukan bahwa integrasi permainan tradisional dalam PJOK mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dekat dengan aktivitas bermain. Selain itu, Miao et al. (2024) menjelaskan bahwa variasi pembelajaran yang diberikan guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani melalui peningkatan motivasi belajar.

Pembelajaran PJOK yang kreatif juga berkaitan dengan penggunaan strategi inovatif yang mampu mengikuti perkembangan kebutuhan belajar peserta didik. Meskipun penelitian ini lebih menekankan kreativitas guru melalui aktivitas langsung di lapangan, prinsip inovasi pembelajaran memiliki kesamaan dengan berbagai pendekatan modern dalam pendidikan jasmani. Maněnová et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi dan performa siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selanjutnya, Hu et al. (2022) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis flipped classroom dapat meningkatkan motivasi siswa karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Secara umum, hasil penelitian ini memperkuat bahwa kreativitas guru merupakan faktor yang berperan dalam membentuk pengalaman belajar PJOK yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik. Pembelajaran yang tidak monoton membuat siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk bergerak aktif, mencoba keterampilan baru, dan berinteraksi dengan teman selama proses pembelajaran. Ferriz-Valero et al. (2022) menjelaskan bahwa inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Temuan serupa juga dijelaskan oleh Romadhona et al. (2024) bahwa pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) mampu meningkatkan motivasi dan waktu keterlibatan belajar siswa dalam PJOK karena aktivitas pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SD Negeri 1 Rumah Tiga, sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan secara menyeluruh kreativitas guru PJOK pada konteks sekolah dasar yang berbeda. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sehingga temuan lebih berfokus pada pengalaman guru dan siswa berdasarkan observasi serta wawancara, bukan pengukuran statistik terhadap tingkat peningkatan motivasi belajar. Jumlah informan yang terbatas juga menjadi pertimbangan karena karakteristik peserta didik di sekolah lain dapat menghasilkan temuan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah, jumlah responden yang lebih luas, serta menggabungkan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh kreativitas guru PJOK terhadap motivasi belajar secara lebih objektif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru PJOK memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 1 Rumah Tiga. Bentuk kreativitas guru terlihat melalui penerapan modifikasi permainan, variasi metode pembelajaran, pemanfaatan alat sederhana, demonstrasi gerakan, pemberian motivasi verbal, serta pemberian pujian dan penghargaan kepada peserta didik. Kreativitas tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan,

antusiasme, rasa percaya diri, fokus, serta keterlibatan dalam kegiatan PJOK. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru PJOK perlu terus mengembangkan kemampuan kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, terutama melalui pendekatan berbasis aktivitas, permainan, dan pengalaman langsung agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan seluruh kondisi pembelajaran PJOK di sekolah dasar dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, pendekatan kualitatif yang digunakan lebih menekankan pada hasil observasi dan pengalaman informan sehingga belum mengukur peningkatan motivasi belajar secara kuantitatif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sekolah dan responden yang lebih luas serta menggunakan pendekatan campuran agar memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan kreativitas guru PJOK dan motivasi belajar peserta didik. Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran agar seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan PJOK.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ansharullah, A. Z., Hidayat, C., Juhrodin, J., Kamarudin, K., & Suardika, I. K. (2026). Strategi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jambura Health and Sport Journal*, 8(1), 69–79. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v8i1.35648>
- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Djaelani, M. Y., Fachturahman, M. F., & Noor, A. P. (2025). Implementasi model pembelajaran PJOK berbasis permainan: Studi kasus di SDN 190 Cisaranten Kidul, Kota Bandung. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 9(2), 120–130. <https://doi.org/10.61672/joi.v9i2.3292>
- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., Penichet-Tomas, A., & Baena-Morales, S. (2022). The effects of flipped learning on learning and motivation of upper secondary school physical education students. *Frontiers in Education*, 7, 832778. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.832778>
- García-Ceberino, J. M., Feu, S., Gamero, M. G., & Ibáñez, S. J. (2022). Determinant factors of achievement motivation in school physical education. *Children*, 9(9), 1366. <https://doi.org/10.3390/children9091366>
- Halwani, I., & Setiawan, C. (2025). Strategi PJOK untuk mendorong kreativitas dan pembelajaran bermakna: Tinjauan literature. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 24(3), 572–589. <https://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v24i3.22869>
- Hu, T., Zhang, M. L., Liu, H., Liu, J. C., Pan, S. J., Guo, J. H., Zhang, T., & Cui, L. (2022). The influence of “small private online course + flipped classroom” teaching on physical education students’ learning motivation from the perspective of self-

- determination theory. *Frontiers in Psychology*, 13, 938426. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.938426>
- Liu, L., & Zaman, U. (2025). From leadership to innovation: Psychological mechanisms behind teacher creativity in physical education. *Acta Psychologica*, 255, 104965. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.104965>
- Makhrus, M., Wijaya, A., & Suparno, A. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan permainan modifikasi bola kasti dengan bola voli pada pembelajaran PJOK di SMPN 13 Surabaya kelas VII A. *Journal of Creative Student Research*, 2(5), 172–181. <https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i5.4347>
- Mandelid, M. B., Thurston, M., Reinboth, M., Resaland, G. K., & Tjomsland, H. E. (2023). “Just because it's fun, it's not without purpose”: Exploring the blurred lines of physically active learning. *Teaching and Teacher Education*, 133, 104297. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104297>
- Maněnová, M., Knajfl, P., & Wolf, J. (2022). Motivation and performance of students in school physical education in which mobile applications are used. *Sustainability*, 14(15), 9016. <https://doi.org/10.3390/su14159016>
- Miao, M., Chai, H., Xue, R., & Wang, Q. (2024). Effects of perceived variety-support on middle school students' learning engagement in physical education: The mediating role of motivation. *Frontiers in Psychology*, 15, 1459362. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1459362>
- Pan, Y. H., Huang, C. H., & Hsu, W. T. (2023). A comparison of the learning effects between TGfU-SE and TGfU on learning motivation, sport enjoyment, responsibility, and game performance in physical education. *Frontiers in Psychology*, 14, 1165064. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1165064>
- Permatasari, P. S. D. A., Ramadhan, P., Khoirudin, R. I., Nuryanto, P. A., Azizah, P. N., Pertiwi, R. M., & Kristiyandaru, A. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK melalui permainan Boi-Boian pada siswa kelas VA: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1650–1656. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.558>
- Purnomo, K. D., Rizal, R. M., & Rohendi, A. (2025). Peran guru PJOK dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Master Penjas & Olah Raga*, 6(1), 636–642. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v6i1.140>
- Romadhona, N. S., Kurniawan, R., & Darmawan, A. (2024). Investigating the effect of Teaching Games for Understanding (TGfU) models on motivation and academic learning time in physical education. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(1), 82–93. [https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5\(1\).16176](https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5(1).16176)
- Sari, A., Muhammad, H. N., & Santriyono, Y. (2023). Implementasi media pembelajaran spinner games dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK materi kebugaran jasmani. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olah Raga*, 3(2), 163–170. <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.991>

- Setiati, A. D. (2025). Pengaruh kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa di SDN Maospati 01 Magetan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(3), 666–675. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i03.1723>
- Setyawan, I., Muhammad, H. N., Hidayat, T., & Ridwan, M. (2025). Dampak integrasi permainan tradisional pada motivasi belajar siswa PJOK di sekolah dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 12(1), 80–91. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v12i1.3259>
- Syarif, A., Juwita, D. R., & Wisman, Y. (2023). Kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan prasarana sarana pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 338–347. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.240>
- World Health Organization. (2020). *WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour*. World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>