



ANALISIS PEMBUATAN PERMAINAN OLAHRAGA TERHADAP KREATIFITAS MAHASISWA PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Andhika Yahya Putra¹, Alvin Yanuar Rahman², Roy Try Putra³

¹UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Yogyakarta, Indonesia

²UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Bandung, Indonesia

³Universitas PGRI Madiun, Ilmu Keolahragaan, Madiun, Indonesia

*Coressponding Author. Email: andhika.putra@uin-suka.ac.id

*Email Author: andhika.putra@uin-suka.ac.id, alvinyanuar@uinsgd.ac.id, roy.tp@unipma.ac.id

Received: Oktober 2024, Revised: November 2024, Accepted: Desember 2024

Abstract

The difference in priorities for sports education between religious universities and general universities with dedicated sports faculties is a natural occurrence. This is evidenced by the limited credit hours allocated to sports courses and the distinct characteristics of students at the outset, who tend to dislike sports, citing reasons such as fatigue and boredom. This study aims to examine the impact of sports game creation assignments on the creativity of students in the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education program. The research employs a qualitative descriptive approach. The subjects of the study are 100 students enrolled in the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education program at UIN Sunan Kalijaga for the academic year 2023–2024. Data collection techniques include surveys and interviews. The findings reveal that approximately 80% of students became more enthusiastic, confident, challenged, creative, and quicker at making risky decisions. However, not all students experienced the same outcomes, as other factors influencing the learning process may have hindered their creativity. These factors could be explored in future research.

Keywords: Student Creativity, Sports Games, Elementary School Teacher Education

Abstrak

Perbedaan prioritas pembelajaran olahraga di universitas keagamaan dan universitas umum yang memiliki fakultas olahraga sendiri merupakan hal yang wajar. Hal tersebut di buktikan dengan sedikitnya sks matakuliah olahraga yang di terapkan serta karakteristik mahasiswa yang sudah berbeda di awal yaitu cenderung tidak terlalu menyukai olahraga dengan alasan olahraga itu membuat capek dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tugas pembuatan permainan olahraga terhadap kreatifitas mahasiswa pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah para mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga tahun ajaran 2023-2024 berjumlah 100 orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sebagian besar mahasiswa yaitu sekitar 80% menjadi lebih bersemangat, percaya diri, lebih tertantang, kreatif dan lebih berani mengambil keputusan yang beresiko dengan cepat. Walaupun tidak semua mahasiswa mengalami hal yang sama, karena memang tidak dapat dipungkiri bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi mahasiswa dalam proses pembelajaran yang membuat mereka tidak menjadi lebih kreatif dan mungkin bisa dijadikan bahan penelitian lebih lanjut kedepannya.

Keywords: Kreativitas Siswa, Permainan Olahraga, Pendidikan Guru Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Sesuai fitrah manusia bahwa pada dasarnya setiap orang mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada juga yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatifnya tersebut.

Kreativitas adalah sesuatu hal yang sangat penting dalam syarat berkembangnya sesuatu di semua lini kehidupan, baik itu perkembangan individu maupun perkembangan kelompok, dengan kreatifitas semua bisa menjadi lebih baik. Dalam KBBI sendiri kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, itu memberikan arti bahwa kreatif itu harus baru atau berbeda dari yang sudah ada, Sesuatu yang baru tersebut, bisa saja berupa ide, gagasan, cara, metode, barang, alat, teknologi, atau apa pun yang baru yang mendatangkan nilai tambah atau keuntungan bagi yang menggunakannya atau yang mengadopsinya. Diranah Pendidikan Tinggi tentu sangat diperlukan kreativitas, terutama bagi mahasiswa. Banyak cara melatih kreativitas yang bisa diterapkan, salah satunya adalah dengan permainan olahraga. Hanya saja pada Perguruan Tinggi Keagamaan Negeri jarang sekali ditemukan melatih kreativitas dengan cara mengolah fisik (Olahraga).

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Sunan Kalijaga memberikan matakuliah olahraga pada mahasiswanya dengan tujuan ketika mereka lulus dari perguruan tinggi dan menjadi guru jenjang pendidikan dasar, mereka bisa mengajar mata pelajaran olahraga. Hanya saja di PGMI karena prodi tersebut termasuk dalam prodi perguruan tinggi keagamaan, olahraga bukanlah suatu prioritas utama terbukti bahwa mata kuliah olahraga hanya sebanyak 2SKS saja selama mereka berkuliah di PGMI. Mahasiswanya pun kebanyakan bukan mahasiswa yang suka dan paham tentang olahraga, terbukti ketika mereka menjalankan perkuliahan olahraga ketahanan fisik mereka kurang bagus dan banyak yang mengeluh capek. Berbeda dengan perguruan tinggi yang memiliki fakultas Ilmu Keolahrgaan sendiri yang pasti olahraga adalah prioritas dan mahasiswa-mahasiswanya juga orang yang umumnya mengerti dan suka dengan olahraga. Hal tersebut memberikan pertanyaan tersendiri tentang apakah dengan pemberian tugas membuat permainan olahraga dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiwa PGMI UIN Sunan Kalijaga atau tidak.

Olahraga dalam bentuk apapun sebenarnya dapat merangsang sesuatu yang disebut sebagai BDNF di otak. BDNF adalah singkatan dari Brain Derived Neurotrophic Factor. Pada otak, BDNF ditemukan aktif di area hipokampus, korteks, dan area basal (Tapia-Arancibia et al., 2008). BDNF merupakan bagian dari kelompok faktor neurotrofin yang banyak memiliki pengaruh dalam mendukung fungsi dan perkembangan neuron.



BDNF berperan dalam pembelajaran, memori, dan kesehatan mental seseorang. Menurut penelitian yang terus berkembang sejak tahun 1982, ditemukan bahwa BDNF membantu menjaga otak agar tetap segar dan muda. Gerakan-gerakan ringan dengan permainan melalui kaki dapat memberikan rangsangan atau stimulus pada otak. Gerakan yang menghasilkan stimulus itulah yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti kewaspadaan, konsentrasi, kecepatan, persepsi, belajar, memori, pemecahan masalah dan kreativitas (Widianti & Proverawati, 2010)

Proses ini menargetkan hipokampus, bagian otak yang mendukung pemikiran ke depan, pembelajaran, dan kreativitas. Semakin sering seseorang melakukan latihan fisik, semakin besar pertumbuhan sel-sel baru di wilayah ini dan semakin banyak BDNF (Brain-Derived Neurotrophic Factor) yang diproduksi. Sebaliknya, penurunan kadar BDNF dapat menyebabkan penurunan kemampuan belajar dan memori (Mudjihartini, 2021). Studi menunjukkan bahwa latihan aerobik secara teratur, seperti berlari atau bersepeda, dapat meningkatkan memori jangka panjang, fokus, dan konsentrasi, yang semuanya penting untuk proses pembelajaran. *Journal of Clinical Sports Psychology* melaporkan bahwa peningkatan aliran darah ke otak karena aktivitas fisik dapat membantu meningkatkan kapasitas memori dan kemampuan berpikir analitis (Ratey & Loehr, 2011), hal di atas memberi arti bahwa olahraga ada kaitannya dengan kreativitas belajar seseorang.

Utami Munandar dalam M. Ali dan M. Asrori mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan mencerminkan kelanaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan (Munandar, 2021). Menurut Torrance, menyatakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang dirumuskan (Torrance, n.d.). Pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Mereka berpendapat bahwa siapa yang tinggi tingkat kecerdasannya, belum tentu memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, begitu pula siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya belum tentu memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi pula (Weiss et al., 2020)

Menurut Moreno yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain (Vygotsky, n.d.).

Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah 1) Situasi



yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan. 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan. 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu. 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian. 5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri. 6) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas. 7) Posisi kelahiran. 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motifasi diri (Ali & Asrori, 2011).

Faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas, menurut Munandar (2012), antara lain: (1) Memberi tahu anak bahwa mereka akan dihukum jika melakukan kesalahan, (2) Melarang anak untuk mengungkapkan kemarahan kepada orang tua, (3) Membatasi anak untuk mempertanyakan keputusan orang tua, (4) Menuntut agar diam, (5) Pengawasan orang tua yang ketat, (6) Memberikan nasihat khusus tentang penyelesaian tugas, (7) Mengkritik dan menolak ide-ide anak, (8) Kurangnya kesabaran, (9) Terlibat dalam perebutan kekuasaan, (10) Mencegah interaksi sosial dengan mereka yang memiliki pandangan atau nilai-nilai yang berbeda, dan (11) Menekan anak untuk menyelesaikan tugas dengan paksa. (Munandar, 2021)

Torrance , mengemukakan karakteristik kreativitas belajar yaitu 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 2) Tekun dan tidak mudah bosan. 3) Percaya diri dan mandiri. 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas 5) Berani mengambil resiko, 6) Berfikir divergen (Torrance, n.d.). Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas diantaranya adalah 1) Senang mencari pengalaman baru. 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit 3) Memiliki inisiatif. 4) Memiliki ketekunan yang tinggi. 5) Cenderung kritis terhadap orang lain. 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya. 7) Selalu ingin tahu. 8) Peka atau perasa. 9) Enerjik dan ulet. 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk. 11) Percaya pada diri sendiri. 12) Mempunyai rasa humor. 13) Memiliki rasa keindahan. 14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi (Munandar, 2021).

Sund dan Slameto mengemukakan individu dengan potensi yang kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar. 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru 3) Panjang akal. 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti. 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit. 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan. 7) Memiliki dedikasi yang bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas. 8) Berfikir fleksibel. 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak. 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis. 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti. 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik. 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas (Slameto ;, 2015)

Menurut Martini, aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut: 1)



Aspek Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir), merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. 2) Aspek Intuisi dan Imajinasi Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas. 3) Aspek penginderaan Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain. 4) Aspek kecerdasan emosi Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas (Sudjana, 2010)

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena data-data yang di dapatkan berupa deskriptif (Sudjana, 2010). Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang diajukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan. Persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta terkhusus di prodi PGMI. Peneliti memilih prodi ini karena merupakan salah satu prodi yang digunakan peneliti dalam mengajar matakuliah olahraga. Penelitian ini dilaksanakan di akhir semester genap yakni bulan Maret - Mei 2024.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber primer atau data primer dan sumber sekunder atau data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen anget dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga angkatan 2023/2024 yang berjumlah 100 orang mahasiswa.

HASIL

Kreativitas dapat kita ukur dengan beberapa indikator salah satunya adalah 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 2) Tekun dan tidak mudah bosan. 3) Percaya diri dan mandiri. 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas 5) Berani mengambil resiko, 6) Berfikir divergen (Torrance, 2012). berdasarkan indikator tersebut peneliti melakukan analisis data yang didapatkan baru kemudian bisa menyimpulkan apakah ada pengaruhnya atau tidak. setelah dilakukan pengambilan data dengan beberapa instrumen penelitian didapatkan data sebagai berikut:



Tabel 1. Hasil Angket Penelitian

Pertanyaan	Jumlah jawaban		
	Iya	Biasa	Tidak
Apakah anda menyukai olahraga?	27	54	19
Apakah permainan olahraga membuat anda lebih bersemangat dalam proses pembelajaran?	94	6	0
Apakah permainan olahraga membuat anda lebih percaya diri dalam berekspresi?	81	19	0
Apakah permainan olahraga yang anda buat membuat anda lebih tertantang dalam kompetisi?	67	27	6
Apakah anda lebih berani mengambil resiko ketika anda sedang bermain olahraga?	70	27	3
Apakah anda bisa menemukan kekurangan dalam permainan yang anda buat?	94	0	6
Apakah anda merasa kesulitan ketika membuat permainan olahraga	13	33	54
Apakah anda menemukan solusi atas kekurangan permainan yang telah anda buat?	65	0	33
Apakah solusi yang anda cari sudah tepat?	89	0	11

Pengumpulan data dengan angket memperoleh data bahwa dari 100 mahasiswa yang ada di kelas itu terdapat 27 mahasiswa menyukai olahraga, 54 mahasiswa biasa saja dan 19 mahasiswa tidak suka. 94 mahasiswa lebih bersemangat dan 6 mahasiswa biasa saja. 81 mahasiswa lebih percaya diri dalam berekspresi, 19 orang biasa saja. 67 mahasiswa merasa lebih tertantang dalam kompetisi, 27 mahasiswa biasa saja dan 6 orang tidak merasa tertantang dalam kompetisi. 70 mahasiswa lebih cepat mengambil keputusan beresiko, 27 mahasiswa biasa saja dan 3 orang tidak berani mengambil keputusan beresiko. 94 mahasiswa dapat menemukan kekurangan dalam permainan yang mereka buat dan 6 orang yang tidak dapat menemukan kekurangan pada permainan yang di buat. 13 orang merasa kesulitan ketika membuat permainan olahraga, 33 mahasiswa biasa saja dan 54 orang tidak mengalami kesulitan. 65 mahasiswa dapat menemukan solusi atas kekurangan dalam permainan yang dibuat dan 35 orang tidak dapat menemukan solusinya. 89 mahasiswa merasa sudah menemukan solusi dengan tepat dan 11 orang tidak yakin akan solusi yang ia buat.

Kemudian peneliti juga melakukan pengambilan data melalui wawancara dengan mahasiswa



terkait respon dan tanggapan mereka tentang pembuatan permainan olahraga Sebagian besar dari mahasiswa menyatakan hal yang sama bahwa mereka lebih bersemangat dan percaya diri serta lebih berfikir ketika mereka membuat permainan olahraga yang bervariasi. Sekitar 80% mahasiswa menyatakan seperti itu.

Dari wawancara dengan mahasiswa diperoleh kesimpulan bahwa responden mengakui bahwa membuat permainan olahraga cukup menantang. Meski demikian, mereka berhasil menciptakannya dan permainan tersebut disukai oleh teman-teman. Kekurangan yang ada diharapkan bisa diperbaiki di masa mendatang. Pemanasan dalam bentuk permainan olahraga dianggap lebih menarik dan membuat responden lebih bersemangat. Permainan ini tidak hanya mendorong aktivitas fisik tetapi juga melatih kemampuan berpikir cepat, karena kesigapan menjadi salah satu faktor penentu dalam permainan. Responden yang awalnya kurang menyukai olahraga mulai merasakan kesenangan setelah membuat dan mempraktikkan permainan olahraga bersama teman-temannya. Hal ini juga meningkatkan minat responden terhadap olahraga. Responden merasa olahraga melelahkan dan cenderung membosankan, yang menjadi alasan utama kurangnya minat terhadap kegiatan ini sebelumnya. Permainan yang dibuat pada awalnya belum sepenuhnya sesuai dengan keinginan. Namun, kelemahan dan kekurangan dapat ditemukan melalui praktik permainan, terutama pada aspek peraturan. Responden menyebutkan pentingnya menyempurnakan aturan untuk menghasilkan permainan yang lebih baik di masa depan.

DISCUSSION

Berdasarkan data yang diperoleh dari temuan penelitian di atas pada instrumen penelitian angket menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa di awal perkuliahan memang tidak terlalu menyukai olahraga. Hal tersebut sejalan dengan temuan awal di saat observasi ketika peneliti melakukan proses pembelajaran, hanya 27 mahasiswa saja yang menyukai olahraga dari total 100 mahasiswa. Namun setelah diterapkan tugas pembuatan permainan olahraga terjadi perubahan walaupun memang tidak secara keseluruhan atau 100%, akan tetapi sudah menunjukkan progres yang signifikan. Terbukti dengan repon sebagian besar mahasiswa yang setelah membuat dan memainkan permainan olahraga mereka menjadi lebih bersemangat, percaya diri, lebih tertantang, kreatif dan lebih berani mengambil keputusan yang beresiko dengan cepat. Kemudian dari data temuan pada saat wawancara menunjukkan hasil yang sama dengan apa yang sudah ada di angket bahwa sebagian besar mahasiswa menjadi lebih bersemangat, percaya diri, lebih tertantang, kreatif dan lebih berani mengambil keputusan yang beresiko dengan cepat.

Temuan bahwa sebagian besar mahasiswa awalnya tidak menyukai olahraga tetapi mulai menunjukkan progres signifikan setelah pembuatan permainan olahraga, sejalan dengan *Self*



Determination Theory oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa tugas yang melibatkan otonomi, tantangan, dan relevansi dapat meningkatkan motivasi intrinsik (Deci & Ryan, 2000). Melalui pembuatan permainan olahraga, mahasiswa merasa memiliki kontrol terhadap proses pembelajaran mereka, yang meningkatkan minat dan semangat mereka.

Hal ini didukung juga dari Penelitian Chen dan Darst menunjukkan bahwa permainan berbasis aktivitas fisik tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik tetapi juga menciptakan suasana menyenangkan yang mendorong partisipasi aktif (Chen et al., 2001). Responden merasakan semangat yang lebih tinggi saat melakukan pemanasan berbentuk permainan karena adanya elemen kompetisi dan berpikir cepat.

Kemudian menurut teori rekreasi dan permainan oleh Huizinga, elemen bermain dalam aktivitas olahraga membuatnya lebih menarik dan mengurangi rasa monoton (Huizinga, 2014). Penelitian ini menemukan bahwa meskipun responden awalnya kurang tertarik pada olahraga, keterlibatan dalam menciptakan dan mempraktikkan permainan meningkatkan kesukaan mereka, sesuai dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa elemen rekreasi dapat mengubah persepsi individu terhadap aktivitas fisik (Veal, 2017).

Proses evaluasi dan penyempurnaan permainan yang dilakukan responden mencerminkan prinsip perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) dalam teori pembelajaran aktif oleh Bruner (Ozdem-Yilmaz & Bilican, 2020). Melalui praktik dan analisis kelemahan, responden mampu menyempurnakan aturan permainan, menunjukkan pentingnya refleksi dalam pengembangan aktivitas.

Dengan demikian, penelitian ini didukung oleh teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa pengalaman langsung, elemen permainan, dan evaluasi merupakan pendekatan efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, serta kualitas aktivitas fisik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian tugas membuat permainan olahraga memberikan dampak yang positif terhadap daya kreativitas mahasiswa, dengan temuan dan hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa menjadi lebih bersemangat, percaya diri, lebih tertantang, kreatif dan lebih berani mengambil keputusan yang beresiko dengan cepat. Walaupun tidak semua mahasiswa menjadi lebih kreatif, sekitar 80% mahasiswa menyatakan respon positif terhadap pembuatan permainan olahraga ini, karena memang tidak dapat di pungkiri bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi mahasiswa dalam proses pembelajaran selain dari pemberian tugas membuat permainan ini yang membuat mereka tidak menjadi lebih kreatif.

Rekomendasi dalam penelitian ini yaitu 1) Peningkatan Dukungan dan Fasilitas, Pihak



universitas perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis kreativitas, seperti ruang terbuka atau alat pendukung olahraga yang bervariasi, agar mahasiswa dapat lebih maksimal dalam mengembangkan kreativitas mereka. 2) Pendekatan Individual dan Kelompok, Mengingat tidak semua mahasiswa menunjukkan peningkatan kreativitas, penting untuk mengevaluasi pendekatan pembelajaran yang digunakan, seperti memberikan bimbingan individual atau membentuk kelompok kerja yang lebih efektif sesuai kebutuhan mahasiswa. 3) Penelitian Lanjutan, Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada eksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran, seperti latar belakang pribadi, metode pengajaran dosen, atau lingkungan belajar. Hal ini penting untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dalam meningkatkan daya kreativitas mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2011). Psikologi remaja dan perkembangan peserta didik. *Jakarta: Bumi Aksara*. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=210011851736294915&hl=en&oi=scholar>
- Chen, A., Darst, P. W., & Pangrazi, R. P. (2001). An examination of situational interest and its sources. *British Journal of Educational Psychology*, 71(3), 383–400. <https://doi.org/10.1348/000709901158578>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens IIs 86* (0 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315824161>
- Mudjihartini, N. (2021). Brain-derived neurotrophic factor (BDNF) dan proses penuaan: Sebuah tinjauan. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 4(3), 120–129.
- Munandar, U. (2021). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Ozdem-Yilmaz, Y., & Bilican, K. (2020). Discovery Learning—Jerome Bruner. In B. Akpan & T. J. Kennedy (Eds.), *Science Education in Theory and Practice* (pp. 177–190). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_13
- Ratey, J., & Loehr, J. (2011). The positive impact of physical activity on cognition during adulthood: A review of underlying mechanisms, evidence and recommendations. *Reviews in the Neurosciences*, 22, 171–185. <https://doi.org/10.1515/RNS.2011.017>
- Slameto; (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta). Rineka Cipta. [//slims.radenfatah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=19620](http://slims.radenfatah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=19620)



- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Tapia-Arancibia, L., Aliaga, E., Silhol, M., & Arancibia, S. (2008). New insights into brain BDNF function in normal aging and Alzheimer disease. *Brain Research Reviews*, 59(1), 201–220.
- Torrance. (n.d.). Retrieved October 25, 2024, from <https://people.bethel.edu/~shenkel/PhysicalActivities/CreativeMovement/CreativeThinking/Torrance.html>
- Veal, A. J. (2017). *Leisure, sport and tourism, politics, policy and planning*. Cabi. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=QyndDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=veal+2017+sport+and+tourism&ots=NZnWxUUq9Y&sig=yVmr6VvcostvBW7_4C1Y_1VWv64
- Vygotsky, L. (n.d.). *Chapter 4: Innovation and creativity*.
- Weiss, S., Steger, D., Schroeders, U., & Wilhelm, O. (2020). A Reappraisal of the Threshold Hypothesis of Creativity and Intelligence. *Journal of Intelligence*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/jintelligence8040038>
- Widianti, A. T., & Proverawati, A. (2010). *Senam kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

