

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Kreativitas mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui kreativitas manusia mempunyai nilai lebih yang dimilikinya. Kreativitas dapat tercirikan oleh *aptitude strait* (berfikir kreatif) dan *non aptitude strait* (sikap kreatif). Justru dari itu kreativitas harus dikembangkan dan mulai dipupuk sejak dini. Kreativitas dapat dikembangkan di sekolah melalui peran guru. Begitu juga keterampilan bermain bulutangkis dapat dikembangkan disekolah melalui peran guru agar para siswa dapat melakukan gerakan yang baik dalam permainan bulutangkis.

Salah satu cara pengembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis yaitu dengan menerapkan gaya mengajar didalam setiap pembelajaran. Gaya mengajar yang digunakan pada penelitian ini adalah gaya mengajar Komando yang bersifat berpusat pada guru dan gaya mengajar divergen yang bersifat berpusat pada siswa. Selain itu juga guru melihat dari *motor educability* setiap siswa. *Motor educability* mempunyai peran yang begitu sentral terhadap penguasaan suatu gerakan dengan kualitas dan kuantitas yang baik.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan tentang penerapan gaya mengajar terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis dilihat dari *motor educability* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh gaya mengajar terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis. Dimana gaya mengajar divergen memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas dibandingkan gaya mengajar komando, sedangkan gaya mengajar komando memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan bulutangkis dibandingkan gaya mengajar divergen.

2. Tidak terdapat interaksi antara gaya mengajar dan *motor educability* terhadap perkembangan kreativitas. Bisa dikatakan bahwa gaya mengajar dan *motor educability* tidak memiliki keterkaitan satu sama lain. Sedangkan keterampilan bermain bulutangkis terdapat interaksi antara gaya mengajar dan *motor educability*. Hal ini dikarenakan ada keterkaitan antara gaya mengajar dan *motor educability* yang mempengaruhi keterampilan bulutangkis.
3. Terdapat perbedaan gaya mengajar komando dan gaya mengajar divergen terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis pada *motor educability* tinggi. Gaya mengajar divergen memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan gaya mengajar komando pada perkembangan kreativitas sedangkan pada keterampilan bulutangkis gaya mengajar komando lebih baik dibandingkan gaya mengajar divergen.
4. Terdapat perbedaan gaya mengajar komando dan gaya mengajar divergen terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis pada *motor educability* rendah. Gaya mengajar divergen memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan gaya mengajar komando pada perkembangan kreativitas sedangkan pada keterampilan bulutangkis gaya mengajar komando lebih baik dibandingkan gaya mengajar divergen.

## **B. Implikasi**

### **1. Teoritis**

- a) Keberhasilan tujuan penelitian khususnya pengembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis dipengaruhi oleh gaya mengajar komando dan divergen yang diterapkan dalam pembelajaran. Gaya mengajar komando lebih cocok untuk mengembangkan keterampilan bulutangkis dikarenakan gaya mengajar ini selalu terbimbing oleh seorang guru. Bahkan pada setiap keputusan pembelajaran dari awal sampai akhir diambil oleh guru. Sedangkan pada gaya divergen lebih cocok dalam perkembangan kreativitas dimana gaya mengajar divergen memberikan

ruang bagi siswa dalam mengeksplor kemampuan didalam diri siswa. Ini akan membuat siswa bebas dalam mengambil keputusan sesuai kemampuan yang mereka miliki. faktor keberhasilan lain dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis pada gaya mengajar komando dan divergen adalah aspek *motor educability*. Pada penelitian ini *motor educability* tinggi dan rendah memberikan kontribusi yang sangat penting walaupun hasil dari keduanya sangat berbeda.

- b) Pendidikan jasmani yang dikemas dengan baik dapat menghasilkan pembelajaran yang baik juga ini dapat mematahkan persepsi beberapa sekolah terhadap pembelajaran penjas yang hanya dianggap sebagai pengisi waktu luang bagi siswa disekolah. Ternyata melalui pembelajaran penjas kreativitas dapat dikembangkan melalui gaya mengajar divergen dan keterampilan bulutangkis dapat dikembangkan menggunakan gaya mengajar komando.
- c) Pengembangan kreativitas dengan ciri *aptitude strait* ( kelancaran, fleksibel, orisinalitas, elaborasi dan evaluasi) dan *ciri non aptitude strait* ( rasa ingin tahu, imajinatif, tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan menghargai), dapat dicapai dengan gaya mengajar divergen. Sedangkan keterampilan bulutangkis (servis, lob, drive, dropshot, netting dan smash) dapat dicapai menggunakan gaya mengajar komando.
- d) Keberhasilan dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti: a) kinerja guru b) latar belakang pendidikan guru c) sarana dan prasana disekolah d) pengalaman kerja guru.

## 2. Praktis

- a) Pengembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis pada pembelajaran penjas apabila guru dapat memfasilitasi/mentransfer

pembelajaran sesuai tujuan yang ingin dicapai, yaitu dengan cara penerapan gaya mengajar yang tetap dan sesuai sasaran.

- b) Penerapan gaya mengajar komando dalam meningkatkan keterampilan bulutangkis merupakan sarana dalam melahirkan individu yang baik. Karena akan membentuk individu tersebut menjadi seorang atlet yang berprestasi. Sedangkan penerapan gaya mengajar divergen merupakan sarana membentuk manusia dengan kepribadian yang baik sekaligus kreatif sesuai dengan ciri *aptitude strait* dan *non aptitude strait*.
- c) Pengembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis yang diterapkan melalui gaya mengajar komando dan divergen memberikan sumbangan positif terhadap pembentukan kepribadian kreatif dan mempunyai keterampilan dasar yang baik. Jika kita kaitkan dengan keadaan sekarang maka akan dibutuhkan sekali orang yang kreatif dan orang yang memiliki keterampilan dasar olahraga. Khusus untuk orang yang memiliki keterampilan dasar olahraga yang baik dapat dijadikan atlet yang saat ini bisa dijadikan regenerasi atlet dimasa yang akan datang.

### **C. Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian ini ditemukan berbagai permasalahan yang tentunya perlu dilakukan langkah antisipasi untuk mengatasi setiap permasalahan yang muncul dalam pembelajaran penjas yaitu dalam penerapan gaya mengajar. Adapun rekomendasi penelitian ini sebagai berikut :

- a) Diharapkan pada guru penjas selalu menerapkan gaya mengajar yang tepat dalam setiap pembelajaran. Gaya mengajar yang diterapkan juga harus sesuai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Dimana setiap gaya mengajar memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda-beda.
- b) Guru penjas disekolah juga harus melihat aspek lain dalam mengajarkan keterampilan pada siswa. Karena keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya gaya mengajar yang diterapkan tetapi harus memperhatikan aspek motor educability siswa.

- c) Dinas pendidikan sebagai fasilitator diharapkan untuk membuat suatu workshop/seminar bagi guru penjas berkaitan dengan gaya, model, metode dan pendekatan dalam pembelajaran penjas. Sehingga anggapan pembelajaran penjas sebagai pengisi waktu luang disekolah akan tergeserkan dengan peranan penting penjas sebagai pembentuk karakter.
- d) Dengan terbuktinya hasil penelitian berkenanaan gaya mengajar dan motor educability terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bulutangkis membuka wacana yang menarik untuk didiskusikan dan diteliti pada masa yang akan datang. Hal ini perlu diupayakan secara terus menerus seiring perkembangan ilmu pengetahuan berkenaan tentang gaya mengajar, motor educability, kreativitas dan keterampilan bulutangkis. Oleh karena itu sangatlah relevan manakala topik-topik yang berkaitan dapat diteliti lebih serius.
- e) Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan salah satunya instrumen kreativitas yang secara detail belum maksimal dalam pengembangannya. Selain itu belum mencakup semua indikator-indikator dalam pengembangan kreativitas.