

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses belajar mengajar tidak ada ketentuan yang berlandaskan hanya ada satu strategi yang paling efektif didalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjaskes). Penerapan strategi pengajaran selalu harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada waktu proses belajar mengajar berlangsung. Yudiana (2010) menegaskan bahwa didalam pendidikan kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling utama. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Perpaduan dari guru dan siswa akan melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai medianya.

Situmorang (2008) mengatakan masalah utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran penjaskes di Indonesia adalah yaitu efektivitas dan kualitas pengajaran di sekolah. Kualitas pembelajaran pendidikan jasmani yang memprihatinkan pada setiap jenjang sekolah dasar dan sekolah lanjutan yang telah dikemukakan para pakar penjaskes. Hal ini disebabkan beberapa faktor antara lain: (1) dalam konteks menciptakan kondisi belajar yang efektif, muncul isu tentang bagaimana cara pemberian tugas dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Berapa kali pengulangan tugas agar proses belajar menjadi efektif. rendahnya pemanfaatan waktu didalam melakukan pembelajaran juga merupakan indikator tentang rendahnya efektivitas pengajaran. (2) keterbatasan pengetahuan guru yang kurang didukung sumber-sumber penunjang pembelajaran dan kemampuan guru pendidikan jasmani disekolah juga kurang memadai. sehingga kurang maksimal dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa secara menyeluruh baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor.

Hal tersebut berkaitan dengan penggunaan strategi pembelajaran yang diterapkan. Strategi pembelajaran akan memberikan kontribusi positif dalam kegiatan pembelajaran. Dimana guru akan terbantu dalam menyampaikan materi agar apa yang disampaikan tepat sasaran atau sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran yang diterapkan juga memberikan efektivitas waktu dan tenaga bagi guru dan siswa. Hal ini dikarenakan bahwa strategi pembelajaran dapat diatur sedemikian rupa apakah guru memegang kendali secara keseluruhan dalam pembelajaran atau siswa yang lebih banyak berperan aktif. Srympas & Digelidis (2014) mengatakan guru dan siswa membentuk konsepsi dan pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman mereka sebelumnya. Konsepsi guru tentang pengajaran ini mengalami perubahan dan peningkatan serta lebih efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini diasumsikan bahwa kepercayaan siswa penjaskes sebelumnya yang memainkan peran penting pada guru untuk menggunakan pendekatan pengajaran yang khusus untuk penjaskes di masa yang akan datang. Menurut Byra, Sanchez & Walhead (2013) gaya mengajar berfungsi sebagai rangkaian alternatif pendekatan pengajaran yang guru memilih yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (psikomotor, kognitif dan afektif) yang terkait dengan konteks yang diberikan. Teori gaya mengajar menunjukkan bahwa tidak ada gaya mengajar yang secara inheren lebih baik atau lebih buruk. Sebaliknya masing-masing memiliki kondisi yang unik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Asumsi teoritis pada gaya mengajar menjadi penting, hal ini dikarenakan berbagai penelitian telah dilakukan untuk menguji keterampilan, pengetahuan, perilaku sosial dan motivasi.

Dalam Penjaskes pencapaian tujuan pembelajarannya, dituntut untuk bisa berbagai kemampuan dan kesiapan belajar. Pentingnya peranan penjaskes dalam meningkatkan dalam berbagai aspek di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar. Peran penjaskes adalah sebagai alat pendidikan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, maupun sosial setiap individu secara optimal melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani yang terbimbing, sistematis,

dan terpilih serta sesuai dengan norma-norma sosial dan kesehatan. Penjaskes kedudukannya sebagai (1) wadah untuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan jasmani dan fungsinya, (2) penjamin bagi kesehatan individu, (3) penyokong kepada prestasi akademik, (4) penyumbang kepada perkembangan konsep diri, dan (5) sarana untuk membantu seseorang dalam memperoleh keterampilan sosial. Melalui penjaskes akan diperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, kebugaran, dan kesenangan. Melalui penjaskes pula, diharapkan akan terdorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai seperti sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, social serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Proses pembelajaran penjaskes di sekolah lebih menekankan kepada pengembangan individu secara menyeluruh, dalam arti pengembangan moral spiritual, pengembangan fisik dan kebugaran jasmani. Penjaskes sebagai mata pelajaran menitik beratkan pada ranah psikomotor tetapi juga tidak mengabaikan pada ranah kognitif dan afektif. Ennis (2003) menjelaskan terdapat tujuh standar isi dari penjasorkes di persekolahan yaitu (1) kompetensi dalam menampilkan gerak, (2) konsep penerapan gerak, prinsip-prinsip belajar dan pengembangan keterampilan motorik, (3) prestasi dan pemeliharaan kebugaran, (4) ikut serta dalam memahami biaya dan manfaat aktivitas jasmani bagi kesehatan, (5) menampilkan tanggung jawab pribadi dan perilaku sosial dalam kerangka aktivitas jasmani, (6) memahami dan menghormati terhadap perbedaan diantara orang-orang dalam kerangka aktivitas jasmani, dan (7) memahami peluang aktivitas jasmani dapat memberikan kegembiraan, tantangan, ekspresi diri, dan interaksi sosial.

Penjaskes di sekolah mempunyai peran unik dibanding mata pelajaran lain. Karena melalui penjaskes selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, penjaskes juga berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Namun permasalahannya

ternyata tidak semudah itu, yang menjadi masalahnya adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, belum secara maksimal dimanfaatkan oleh guru penjaskes sebagai alat untuk mendidik yang efektif. Salah satu penyebabnya yaitu kurang tepatnya guru penjaskes dalam mengimplementasikan kurikulum dan kurangnya pemahaman guru penjaskes terhadap penerapan metode, gaya dan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu juga krisis kepercayaan terhadap kontribusi penjaskes sebagai suatu bidang studi yang selama ini diyakini cukup handal untuk memupuk perkembangan manusia secara menyeluruh, Sungguh menjadi masalah serius yang perlu segera diatasi.

Berdasarkan fakta di lapangan tampak adanya fenomena bahwa pembelajaran penjaskes di sekolah juga kurang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplor kemampuan didalam dirinya. Berkenaan dalam mengambil keputusan maupun memecahkan masalah didalam setiap pembelajaran. Selain itu juga pengetahuan keterampilan gerak siswa dinilai belum maksimal. Dikarenakan materi keterampilan cabang olahraga didalam kurikulum tidak diberikan secara keseluruhan melainkan hanya sebagian kecil. dan sistem pengajaran yang diterapkan belum memberikan kontribusi yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka proses pengajaran dapat membangkitkan suasana belajar siswa yaitu dengan cara penerapan gaya mengajar. Gaya mengajar yaitu siasat untuk meningkatkan partisipasi siswa untuk melaksanakan tugas-tugas pada saat pembelajaran (Ponidin, dkk, 2017). Gaya mengajar yang diterapkan didalam pembelajaran akan melahirkan interaksi antara guru dan siswa (Junior & Iskandar, 2018)

Ketika hendak merencanakan dan mengatur pembelajaran guru harus membuat konten yang akan diajarkan dan dimplementasikan. Gaya mengajar mosston adalah salah satu kerangka pengajaran yang paling populer dalam mendesain dan menyampaikan materi pembelajaran. Mosston & Ashworth (2008) mengemukakan bahwa spektrum gaya mengajar sebagai upaya menjembatani diantara pokok bahasan dan belajar. Spektrum ini merupakan suatu konsepsi teoritis dan suatu desain atau rancangan operasional mengenai

alternatif atau kemungkinan gaya mengajar. Ditambahkan lagi oleh Byra & Sanchez (2013) mengatakan bahwa Spektrum berfungsi sebagai rangkaian pendekatan instruksional alternatif dimana guru memilih yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (afektif, kognitif dan psikomotor) yang terkait dengan konteks yang diberikan.

Setiap gaya mengajar memiliki struktur tertentu yang menggambarkan peran guru dan siswa mengidentifikasi tujuan-tujuan yang dapat dicapai jika gaya mengajar ini dilakukan. Peran guru disini diantaranya menentukan dan memilih gaya mengajar yang tepat dan efektif agar pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Syahrudin & Suyuti, 2016). Dipertegas oleh Suprayitno (2014) makin tepat penerapan suatu gaya mengajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar, akan semakin efektif terhadap tujuan yang ingin dicapai. Spektrum gaya mengajar mengidentifikasi struktur setiap gaya dan hubungannya dengan gaya mengajar yang lain. Kemudian spektrum ini juga mengidentifikasi prosedur penerapan pada berbagai kegiatan dan pelaksanaan serta setiap gaya pada pertumbuhan dan perkembangan siswa di dalam domain fisik, emosi, sosial, dan domain kognitif. Menurut Mosston & Assworth (2008). Adapun gaya mengajar yaitu: *a) command style b) practice style c) reciprocal style d) self-check style e) inclusion style f) guided discovery style g) divergen style h) individual program Learner design*. Didalam penelitian ini gaya mengajar yang digunakan adalah gaya mengajar Komando dan gaya mengajar Divergen.

Gaya mengajar komando adalah pendekatan mengajar yang paling bergantung pada guru. Guru menyiapkan semua aspek pengajaran dan bertanggung-jawab sepenuhnya serta berinisiatif terhadap pengajaran dan memantau kemajuan belajar (Mosston, 2008). Gaya mengajar komando juga siswa hanya mengikuti instruksi yang disampaikan oleh guru. Guru memegang kendali pada saat awal dan akhir pembelajaran. Gaya mengajar komando juga bisa dikatakan gaya mengajar terbimbing oleh karena itu cocok digunakan untuk meningkatkan aspek keterampilan gerak siswa. Keterampilan gerak ditingkatkan

melalui program yang baik dan terarah. Hal ini didukung oleh gaya mengajar komando yang program pembelajaran telah disusun oleh guru. Sedangkan gaya mengajar Divergen merupakan suatu bentuk pemecahan masalah (Mosston, 2008). Dalam gaya ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan mengenai tugas yang khusus didalam sub pokok bahasan. Gaya ini memungkinkan jawaban yang beraneka ragam. Gaya mengajar divergen dapat dikatakan gaya mengajar mandiri dimana siswa diberi kebebasan dalam mengeksplor ide dan gagasan yang akan dicurahkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa akan terlihat aktif dan mempunyai peran didalam setiap proses pembelajaran. Pada gaya mengajar ini akan menimbulkan kreativitas pada setiap siswa. dari penjelasan diatas bahwa gaya mengajar komando dan divergen terlihat akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan gerak siswa.

Berbicara masalah kreativitas di lingkungan sekolah bahwa hasil suatu survei nasional pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis atau penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (ketrampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan (Juliantine, 2009). Ditambahkan dari hasil penelitian dilakukan oleh Anshori & Diana (2002) dalam Saraswati & Suminar (2014) mengungkapkan bahwa anak usia 5 tahun mencetak skor kreativitas sebanyak 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja berusia 15 tahun 10%, dan orang dewasa hanya 2% hal ini menunjukkan bahwa skor kreativitas pada usia sekolah dasar menjadi menurun dikarenakan lembaga pendidikan maupun orang tua cenderung mendidik siswa berpikir secara linier (searah) atau konvergen (terpusat).

Ditinjau dari aspek mana pun kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa saat ini kita semua terlibat dalam ancaman maut akan kelangsungan hidup. Salah satu kendala konseptual utama

terhadap studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya. Penyebab lain yaitu kurangnya perhatian dunia pendidikan terhadap kreativitas. Sekarang setiap orang mulai dari orang awam, pemimpin lembaga kependidikan sampai dengan pejabat pemerintah membicarakan tentang pentingnya kreatifitas disekolah khususnya kreativitas siswa dalam pembelajaran penjaskes. Kreativitas dapat dipupuk dan dikembangkan di dalam lingkungan pendidikan yaitu sekolah.

Iskandar & Cahyadi (2016) di dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan kreativitas. Pendekatan problem solving membuat siswa lebih berperan aktif didalam pembelajaran, sehingga anak menjadi lebih kreatif karena mereka terbiasa dalam memecahkan masalah didalam setiap pembelajaran. Hal ini mengungkapkan bahwa strategi didalam pembelajaran baik metode pembelajaran, gaya mengajar, pendekatan pembelajaran dan model pembelajaran dapat menciptakan atau mengembangkan kreativitas baik kreativitas dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Asumsi bahwa kreativitas tidak dapat dikembangkan dan dipupuk dalam dunia pendidikan terbantahkan. Karena didalam pendidikan akan membentuk baik atau buruknya kepribadian manusia dalam segala aspek.

Syahrin (2017) menerangkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha setiap bangsa untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan sebagai proses peningkatan kualitas hidup manusia, yang menyangkut penambahan nilai pada segenap dimensi kemanusiaan yang dimilikinya. Institusi pendidikan yang dibangun secara mandiri yang mengedepankan dan menitikberatkan pada pendidikan akan dapat membangun peradaban. Pendidikan yang peduli pada pembentukan sikap mental dan tahan banting, berorientasi pada kreativitas dan bermoral tinggi (Suryaratri, 2009). Dalam hal ini sekolah yang memiliki peran sentral dalam membangun dan membentuk karakter, sikap dan mental kepada *output* yang dihasilkan agar dapat

berdaya saing dan memiliki kreativitas yang tinggi. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memiliki peran penting dan sentral dalam pengembangan potensi manusia. Melalui pendidikan diharapkan terjadi transformasi yang dapat menumbuh kembangkan karakter positif serta mengubah watak dari yang tidak baik menjadi baik. Pendidikan juga mampu memberikan pencerahan bagi watak anak bangsa. Dari anak yang terpinggirkan menjadi warga negara yang merdeka yang memiliki peran sentral untuk mengatur dirinya sendiri. Individu yang terdidik mampu mengubah dirinya sendiri termasuk mengubah wataknya menjadi individu yang berkarakter. Pendidikan merupakan wahana utama untuk menumbuh kembangkan karakter yang baik melalui proses pembelajaran, khususnya di era otonomi pendidikan ini. Tumbuh kembangnya karakter akan memberikan dampak yang positif bagi pendidikan sehingga terciptanya sikap kreatif dalam diri siswa. Hal ini perlu ditekankan khususnya dalam pembelajaran penjasokes. Karakter anak yang baik akan memunculkan sikap kreatif.

Berkaitan dengan pengembangan kreativitas di dalam dunia pendidikan menggunakan gaya mengajar, aspek psikomotor yaitu keterampilan gerak khususnya keterampilan bulutangkis juga dapat ditingkatkan menggunakan gaya mengajar yang sesuai. Menurut Subarjah (2010) dalam penelitiannya dalam proses pembelajaran bulutangkis ditemukan dua kecenderungan yaitu penggunaan model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis. Sama halnya dengan model pembelajaran dan gaya mengajar merupakan salah satu strategi guru dalam mencapai tujuan sebuah pembelajaran khususnya meningkatkan keterampilan bulutangkis. Gaya mengajar merupakan cara untuk memudahkan guru dalam menyampikan sebuah materi yang akan

diajar. Baik secara teori maupun praktek. Pada gaya mengajar mempunyai kegunaan yang berbeda satu sama lain.

Bulutangkis salah satu materi yang terdapat dikurikulum di sekolah. Bulutangkis termasuk dalam bagian permainan. Permainan dibagi menjadi 2 bagian yaitu permainan bola kecil dan bola besar. Permainan bola kecil antara lain: tenis meja, bulutangkis sedangkan bola besar antara lain: sepakbola, bola voli, basket dan lain sebagainya. Materi dalam keterampilan gerak di dalam kurikulum hanya sebagian saja yang diajarkan tidak secara keseluruhan. Ini akan juga salah satu faktor yang mengakibatkan kurang maksimalnya baik pengetahuan maupun kemampuan gerak siswa dalam cabang permainan olahraga salah satunya permainan bulutangkis. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Sebagai cabang olahraga prestasi, bulutangkis termasuk olahraga kompetitif yang memerlukan gerakan eksplosif, banyak gerakan berlari, melompat, refleks, kecepatan merubah arah dan juga membutuhkan koordinasi mata-tangan yang baik (Wijaya, 2017). Permainan bulutangkis semakin populer dan menurut survei ada peningkatan jumlah pemain (mendekati 200 juta) di seluruh dunia (Chin dkk, 1995). Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Bulutangkis adalah olahraga non-kontak yang membutuhkan peserta untuk melakukan lompatan, menerjang, perubahan cepat arah, dan gerakan lengan yang cepat (Bottoms dkk, 2012). Tujuan permainan ini adalah menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lapangan lawan dengan melewati atas net untuk mendapatkan poin.

Permainan bulutangkis dilakukan dengan gerakan memukul menggunakan raket, gerakan berdiri, melangkah, gerakan melompat dan gerakan badan ke berbagai arah dari posisi diam dan lain sebagainya. Dari semua gerakan itu terangkai dalam satu pola gerak yang menghasilkan suatu kesatuan gerak yang dinamakan permainan bulutangkis. Bermain bulutangkis yang baik diperlukan keterampilan dasar yang baik juga (Taufan, Dewantara & Alsaudi, 2016). Senada

dengan pendapat diatas bahwa meningkatkan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis yaitu dengan cara penerapan gaya mengajar yang sesuai. Ini bagian dari bentuk fasilitas yang diberikan guru kepada siswa baik mengembangkan kreativitas maupun keterampilan bulutangkis.

Selain penerapan gaya mengajar yang sesuai ada beberapa aspek lain yang juga memberikan kontribusi maupun pengaruh terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan gerak dalam permainan bulutangkis. Bisa saja aspek lain diluar dari penerapan gaya mengajar memiliki kontribusi yang besar ataupun kecil. aspek yang dimaksud didalam penelitian ini adalah aspek yang terdapat pada masing-masing seseorang yang yang bisa dikatakan kemampuan bawaan yang tidak dapat dilatih. Adapun aspek lain tersebut adalah kemampuan motorik. Kemampuan motorik pada dasarnya belajar gerak (*motor learning*) merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang optimal secara efisien dan efektif. Seiring dengan itu, belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, keterampilan gerak yang diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak.

Beberapa faktor yang dapat mendukung dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran yang diharapkan diantaranya dengan mengetahui kemampuan umum bagi seseorang dalam menguasai dan menerima gerakan baru (*motor educability*). *Motor educability* digunakan sebagai alat untuk melakukan penilaian terhadap keterampilan yang baru. Tujuan penilaian ini akan mengarah kepada penghindaran diri terhadap pemborosan baik tenaga, dana dan waktu. Selain itu juga dapat dijadikan acuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mempelajari keterampilan gerak yang baru, sehingga kedudukannya dalam suatu kerangka pembelajaran menjadi penting, terutama dalam mengidentifikasi dan

mengklasifikasi kemampuan gerak siswa, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tersebut (Akbari, 2014). Dipertegas lagi oleh Sandhu (2017) bahwa *Motor educability* adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan gerak dengan cepat dan mudah sehingga ada hubungan antara kemampuan siswa untuk mempelajari gerak baru dengan tingkat keterampilan siswa.

Kemampuan *motor educability* peserta didik perlu diketahui oleh guru karena saat beraktivitas di lapangan, kondisi fisik dan karakter psikologis akan menjadi suatu kesatuan yang saling berinteraksi. Dengan mengetahui kemampuan *motor educability* peserta didik maka nantinya guru akan melakukan penyesuaian kembali gaya mengajar yang cocok bagi peserta didik berdasarkan kemampuan *motor educability* setiap siswa dan tujuan yang akan dicapai. Sehingga nantinya guru dapat menjadikan keterampilan motorik seperti *motor educability* pada peserta didik sebagai tujuan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Jika seorang peserta didik memiliki kemampuan *motor educability* yang baik memperhatikan contoh suatu gerakan, kemudian melakukannya sendiri, maka nantinya hal tersebut akan memberikan kontribusi yaitu persepsi kinestesis yang membutuhkan konsentrasi untuk merasakan suatu gerakan sehingga nantinya peserta didik akan lebih cepat menyerap suatu gerakan. Di dalam proses pengembangan kemampuan *motor educability*, para guru perlu mempelajari kondisi peserta didik agar penyesuaian gaya mengajar cocok bagi peserta didik sendiri dan kemudian tujuan apa yang hendak dicapai. Selain itu, setiap guru akan mempunyai gambaran tersendiri tentang keadaan peserta didik dari awal proses pembelajaran sampai kepada inti dan kelangsungan proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan sampel anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dimana pada masa ini anak menunjukkan kondisi pertumbuhan dan perkembangan yang baik. Siswa SMP termasuk dalam kelompok usia remaja awal yang menunjukkan pada kondisi terpesat dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Sugiyanto (1995) menyatakan, “Pada masa adolesen, laki-laki

cenderung mengalami peningkatan kemampuan gerak yang lebih besar dibanding perempuan.” Hal ini menyiratkan bahwa perlakuan terhadap siswa putera dan puteri dalam belajar gerak perlu mempertimbangkan faktor kemampuan geraknya. Sehingga menjadi penting untuk memberikan pembelajaran tentang *motor educability* sebagai informasi dan acuan dalam memberikan pembelajaran gerak kepada siswa usia remaja.

Maka dalam hal ini *motor educability* mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran gerak, terutama ketika siswa diperkenalkan pada suatu keterampilan gerak cabang olahraga, khususnya olahraga bulutangkis. Disamping itu juga *motor educability* dapat memberikan Gambaran tentang tingkat kemampuan siswa dalam merespon, menerima dan melakukan suatu keterampilan yang diperolehnya. Pada sisi lain apakah *motor educability* mempunyai peranan yang penting dalam aspek perkembangan kreativitas. Sampai saat ini belum ada hasil penelitian yang mengungkapkan itu, tetapi dari teori yang sudah dikemukakan bahwa *motor educability* yang baik akan cepat dalam menerima gerakan baru yang akan diajarkan. Ini secara tidak langsung akan memunculkan sikap kreatif dalam melakukan gerakan, walaupun mungkin memberikan sedikit pengaruh. Tetapi paling tidak bahwa *motor educability* tidak hanya mempunyai peranan yang penting pada keterampilan gerak saja tetapi pada aspek afektif maupun kognitif.

Dalam kaitannya penelitian ini gaya mengajar dan *motor educability* mempunyai kontribusi yang sama pentingnya. Penelitian Mahardika (2016) bahwa *motor educability* memberikan pengaruh terhadap metode pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang baik menyesuaikan dengan kemampuan *motor educability* tinggi dan rendah setiap siswa. Ditambahkan oleh Yusuf (2018) menegaskan bahwa *motor educability* memberikan kontribusi dalam penerapan gaya mengajar. Gaya mengajar yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan *motor educability* seseorang. Apabila gaya mengajar tidak disesuaikan kemampuan *motor educability* siswa maka guru akan susah dalam meningkatkan kemampuan siswa baik secara afektif, kognitif maupun

psikomotor. Dalam hal ini untuk membantu para guru yang akan mengajar agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Selain itu juga guru akan menjadi lebih mudah dalam menentukan gaya mengajar yang cocok untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan melihat kemampuan *motor educability* setiap siswa. Ini membuktikan bahwa antara gaya mengajar dan *motor educability* memiliki interaksi. Interaksi merupakan tindakan dua jenis atau lebih dari objek yang saling mempengaruhi atau memiliki efek pada satu sama lain. Kombinasi Interaksi ini dapat menimbulkan fenomena baru. Apabila tidak saling memberikan pengaruh maupun keterkaitan antara gaya mengajar dan *motor educability* dapat dikatakan terjadi interaksi.

Pada gaya mengajar yang diterapkan juga harus memperhatikan tinggi rendahnya kemampuan *motor educability* seseorang agar penerapan gaya mengajar sesuai dan tepat sasaran. Tinggi rendahnya *motor educability* seseorang ini akan menggambarkan kemampuan dalam menerima gerakan. Seseorang yang memiliki *motor educability* yang tinggi akan sangat mudah dalam melakukan gerakan, tetapi sebaliknya apabila seseorang memiliki *motor educability* rendah akan sangat sulit dalam melakukan gerakan. Justru dari itu kemampuan *motor educability* seseorang harus disesuaikan dengan penerapan gaya mengajar. Sejalan dengan pendapat Fajriyanto (2018) yang mengatakan penerapan gaya mengajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan *motor educability* siswa sehingga pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien.

Berkaitan dengan latar belakang di atas peneliti ingin mencoba mengembangkan kreativitas dan meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis melalui gaya mengajar komando dan divergen. Sebelum di berikan gaya mengajar komando dan divergen peneliti ingin melihat *motor educability* pada setiap siswa. Dari latar belakang di atas tersebut peneliti tertarik akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Gaya Mengajar dan *Motor Educability* Terhadap Perkembangan Kreativitas dan Keterampilan Bermain Bulutangkis”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh gaya mengajar terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis?
2. Apakah terdapat interaksi antara gaya mengajar dengan *motor educability* terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis?
3. Apakah terdapat perbedaan gaya mengajar komando dan divergen terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis pada *motor educability* tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan gaya mengajar komando dan divergen terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis pada *motor educability* rendah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji pengaruh gaya mengajar terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis.
2. Untuk menguji interaksi antara gaya mengajar dengan *motor educability* terhadap keterampilan bermain bulutangkis.
3. Untuk menguji perbedaan gaya mengajar komando dan divergen terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis pada *motor educability* tinggi.
4. Untuk menguji perbedaan gaya mengajar komando dan divergen terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis pada *motor educability* rendah.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, kebijakan dan praktik. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dijadikan teori dan rujukan bagi peneliti-peneliti lainnya, khususnya penelitian yang berkaitan dengan masalah Pengaruh Gaya Mengajar dan *Motor Educability* Terhadap Perkembangan Kreativitas dan Keterampilan Bermain Bulutangkis.

2. Manfaat Kebijakan

Sebagai bahan masukan dan kajian bagi pengambil kebijakan di bidang kependidikan agar memberikan pemahaman tentang pengembangan kreativitas siswa disekolah khususnya pada mata pelajaran penjasorkes.

3. Manfaat Praktik

a) Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama dikalangan Sekolah Menengah Pertama, agar dapat meningkatkan kreativitas siswa dan keterampilan bermain bulutangkis.

b) Diharapkan juga dapat menjadi masukan bagi pendidik khususnya di bidang penjasorkes di sekolah maupun perguruan tinggi untuk dapat mengembangkan gaya mengajar dalam meningkatkan perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis.

E. Struktur Organisasi Disertasi

Adapun sistematika disertasi yang dibuat sebagai berikut:

Judul, Pengesahan, Pernyataan, Abstrak, Abstract, Kata Pengantar, Ucapan Pengakuan dan Rasa Terima Kasih, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel, Daftar diagram.

BAB I Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah
2. Rumusan Masalah Penelitian
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat/ Signifikansi Penelitian
5. Struktur Organisasi Disertasi

BAB II Kajian Pustaka

BAB III Metode Penelitian

1. Desain Penelitian
2. Populasi dan Sampel
3. Instrumen Penelitian
4. Prosedur Penelitian
5. Analisis Data

BAB IV Temuan dan Pembahasan

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN_LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP