

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Kreativitas dalam Pembangunan Bangsa

Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk yang sangat banyak, bahkan terbanyak ke empat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat; tetapi masih jarang penduduk Indonesia yang dapat menyamai prestasi yang sama seperti penduduk negara lain (antara lain prestasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi). Hal ini merupakan kelemahan bangsa Indonesia yang berjumlah penduduk banyak tetapi masih kurang dalam kualitas sumber daya manusianya. Padahal sumber daya manusia yang berkualitas memberikan pengaruh yang sangat baik apabila dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Manfaat yang baik akan berguna bagi pribadi, masyarakat dan negara. (<http://sumberilmu.info/2008/02/15/sumber-daya-manusia-indonesia>).

Sumber daya manusia didefinisikan sebagai manusia dengan segenap potensi yang dimilikinya yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk menjadi makhluk sosial yang adaptif dan transformatif dan mampu mendayagunakan potensi alam di sekitarnya secara seimbang dan berkesinambungan (<http://id.wikipedia.org.2006/wiki/kreativitas>).

Pembangunan suatu bangsa memerlukan sumber daya manusia berkualitas yang dapat menunjang terhadap pembangunan itu sendiri. Sumber daya manusia sangatlah penting untuk negara maju dan negara berkembang seperti Indonesia. Hal ini dikarenakan penduduk yang memiliki sumber daya manusia yang

berkualitas akan mampu membangun bangsanya untuk menjadi bangsa maju yang memiliki penduduk yang cerdas juga cakap dalam membangun bangsa dan negaranya. Maka sumber daya manusia sangat perlu ditingkatkan di Indonesia untuk mencapai cita-cita bangsa Indonesia.

Dewasa ini bangsa Indonesia menghadapi tiga kecenderungan besar yang telah dan akan mempengaruhi proses pembangunan. Pertama adalah makin perlunya orientasi nilai tambah dalam rangka meningkatkan produktivitas nasional dan pertumbuhan ekonomi sebagai upaya memelihara dan meningkatkan pembangunan yang berkelanjutan. Orientasi nilai tambah yang akan meningkatkan keunggulan kompetitif bangsa Indonesia hanya dapat dicapai dengan tersedianya sumber daya manusia yang berkualitas. Kedua adalah transformasi dari masyarakat agraris menuju masyarakat industri. Hanya bangsa yang sumber daya manusianya berkualitas yang mampu mengatasi proses transformasi tersebut secara terarah. Ketiga adalah proses globalisasi yang mengakibatkan persaingan antarbangsa semakin tajam terutama dalam bidang ekonomi serta ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tulang punggungnya. Hanya negara yang unggul dalam bidang ekonomi serta ilmu pengetahuan dan teknologi serta didukung oleh nilai-nilai budaya yang kondusif yang akan dapat mengambil manfaat besar dari globalisasi ini. Keunggulan tersebut akan dicapai terutama dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas. (*Gus In <http://sumberilmu.info/2008/02/15/sumber-daya-manusia-indonesia>*).

Dalam konteks pengembangan sumber daya manusia, pendidikan sebagai usaha sadar diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat

diwujudkan dalam bentuk kemampuan, keterampilan, sikap, dan kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Rusli Lutan (2000:128) menjelaskan, “Perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai faktor konsekuensi dari pendidikan merupakan modal manusia (human capital).”

Diantara tujuan pendidikan nasional dalam GBHN, salah satunya adalah mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik, yang sejalan dengan perkembangan aspek-aspek yang lain seperti keimanan dan ketakwaan, kecerdasan, keterampilan, semangat kebangsaan sehingga tercipta keseimbangan dan keselarasan. Dalam upaya lebih mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia, perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang konstruktif bagi berkembangnya potensi kreatif peserta didik sehingga dapat lahir gagasan-gagasan baru. Selain itu perlu juga keterbukaan untuk siap sedia menerima informasi, gagasan, dan nilai-nilai baru yang konstruktif. Dengan adanya keterbukaan maka akan terhindar dari perangkap wawasan sempit yang dapat menghambat berkembangnya kreativitas dalam berbagai bidang kehidupan.

Kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui kreativitas yang dimilikinya, manusia memberikan bobot dan makna terhadap kehidupan. Kebutuhan akan pengembangan kreativitas merupakan isu yang amat kritis ditinjau dari beberapa kepentingan. Dalam konteks makro pembangunan nasional misalnya, bangsa Indonesia sangat memerlukan peningkatan sumber daya manusia yang kreatif. Kemampuan untuk mencipta guna meningkatkan nilai tambah dari sebuah produk misalnya, sangat

diperlukan untuk perkembangan ekonomi. Dengan demikian dikenal konsep *human capital* dari perspektif ekonomi pendidikan. Konsep *human capital* yang dimaksud adalah modal manusia yang mengacu pada adanya keterampilan dan pengetahuan yang terkandung dalam kemampuan untuk melakukan kerja sehingga dapat menghasilkan nilai (<http://id.wikipedia.org.2006./wiki/kreativitas>).

Konsep kreativitas itu sendiri memang sangat kompleks karena dapat ditinjau dari beberapa sudut pandang. Desmita (2007:175) menjelaskan bahwa:

Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi dimensional sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia.

Selain pendapat tersebut, Wahyudin (2007:3) menjelaskan bahwa: “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal dan dapat diwujudkan dalam ide, alat-alat, dan jika lebih dikhususkan lagi, kreativitas merupakan keahlian untuk menemukan yang baru (*inventiveness*).”

Masih ada pendapat lain mengenai konsep kreativitas yang penulis ambil dari <http://www.kapanlagi.com/a/0000002112.html>, sebagai berikut.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta/berkreasi. Istilah kreativitas mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya untuk menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut. Kreativitas dapat juga dianggap sebagai kemampuan untuk menjadi seorang pendengar yang baik, yang mendengarkan gagasan yang datang dari dunia luar dan dari dalam diri sendiri atau dari alam bawah sadar. Oleh karena itu, kreativitas lebih tepat didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu seseorang secara terpadu dalam hubungan eratnya dengan diri sendiri, orang lain, dan alam.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya konsep kreativitas itu sangat beragam tergantung dari sudut mana memandangnya, namun intinya kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan yang baru bagi dirinya walaupun belum tentu dianggap baru bagi orang lain.

2. Kreativitas dalam Konteks Pendidikan

Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya menekankan harapan agar melalui pendidikan dapat dikembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Selain itu Utami Munandar (2004:v,1,7) banyak memberikan penjelasan mengenai pentingnya kreativitas, antara lain:

- 1) Kreativitas adalah esensial untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia; sehubungan dengan ini peranan orang tua, guru, dan masyarakat amat menentukan.
- 2) Pengembangan sumber daya manusia berkualitas yang mampu mengantar Indonesia ke posisi terkemuka, paling tidak sejajar dengan negara-negara lain, baik dalam pembangunan ekonomi, politik, maupun sosial-budaya, pada hakekatnya menuntut komitmen kita untuk dua hal yaitu: a) penemuan dan pengembangan bakat-bakat unggul dalam berbagai bidang, dan b) penumpukan dan pengembangan kreativitas yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, tetapi perlu ditemukani dan dirangsang sejak usia dini.
- 3) Perusahaan-perusahaan mengakui makna yang sangat besar dari gagasan-gagasan baru. Banyak departemen pemerintah mencari orang-orang yang memiliki potensi kreatif-inventif. Kebutuhan-kebutuhan ini belum cukup dapat dilayani.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas memang sangat penting dan sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan bangsa Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang

memiliki kreativitas tinggi. Selain itu Wayne Morris (2006) menjelaskan bahwa, “. . . for a successful future, we need people who think, are creative and innovative.” Dari pernyataan tersebut jelas terbaca bahwa untuk keberhasilan di masa yang akan datang kreativitas sangat diperlukan. Namun sayangnya perhatian terhadap pentingnya kreativitas masih dirasa sangat kurang. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian terhadap kreativitas dalam pendidikan formal, juga langkanya penelitian yang mengangkat masalah mengenai kreativitas. Hal ini diungkapkan oleh Utami Munandar (2004:7) sebagai berikut: “Betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang, dan kreativitas masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.” Dari pendapat Utami tersebut dapat disimpulkan bahwa hendaknya dalam proses pendidikan, kreativitas perlu dikembangkan. Gerard J. Puccio (1999) menjelaskan, “*Creativity can be enhanced through formal training.*” Selain itu Wayne Morris (2006) juga menjelaskan, “*The roots of a creative society are in basic education.*” Maksudnya akar dari kreativitas ada dalam pendidikan dasar, artinya setiap individu memiliki potensi kreatif, namun potensi kreatif tersebut apabila tidak dikembangkan maka akan tenggelam, tetapi sebaliknya jika potensi kreatif terus dikembangkan maka dia akan terus berkembang pula. Wayne menambahkan bahwa kreativitas dapat dibentuk mulai dari pendidikan dasar (prasekolah sampai sekolah dasar). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kreativitas dapat dibentuk melalui pendidikan dan hendaknya dikembangkan mulai dari pendidikan dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan yang tidak mengekang kebebasan pada anak, artinya kreativitas dapat berkembang apabila

dalam proses pendidikan tidak ada pengekangan terhadap kebebasan siswa. Namun jika dikaitkan dengan proses pendidikan di Indonesia ada kecenderungan bahwa dalam proses pembelajarannya ada pengekangan terhadap kebebasan siswa.

Dalam situs internet <http://digilib.1998>, dijelaskan 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.

Masih ada pendapat lain yang penulis kutip dari Harian Umum Kompas (Sabtu 2 Mei 2009), sebagai berikut:

Sistem pendidikan nasional telah kehilangan roh nasionalnya akibat kebijakannya yang bertumpu pada basis material dan formalisasi agama. Fungsi pendidikan sebagai proses integrasi bangsa terabaikan. Dampak kuatnya peran kapital itu secara institusional, cara menilai kinerja Depdiknas pun hanya dari satu sisi, yaitu daya serap anggaran, tidak dilihat bagaimana implikasi penggunaan anggaran terhadap kesejahteraan masyarakat. Hal itu akan menumpulkan kreativitas guru, inovasi serta menghilangkan model-model pendekatan nonmanajerial (humanis, budaya, nilai, dan lainnya) karena semua harus berjalan sesuai dengan standar baku yang sudah ditentukan asesor.

Penjelasan di atas menggambarkan betapa sistem pendidikan di Indonesia terlalu terikat oleh berbagai aturan sehingga terjadi pengekangan terhadap kreativitas guru, inovasi, maupun hilangnya model-model pendekatan, baik secara humanis, budaya, maupun nilai. Dampak dari itu semua adalah pengaruhnya terhadap pola pengajaran yang terjadi di sekolah-sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan dan

perbincangan dengan banyak guru pendidikan jasmani, disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, khususnya pendidikan jasmani di sekolah dasar, masih ada kecenderungan terhadap pengekan kebebasan siswa, masih banyak guru yang mendominasi pembelajaran, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap apa yang diperintahkan oleh gurunya, siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Bahkan orientasi pembelajaran pun masih tertuju pada penguasaan keterampilan cabang olahraga. Hal ini dapat dimaklumi karena pengajar pun terikat oleh aturan-aturan yang harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini seperti diungkap oleh Wayne Morris (2006) sebagai berikut.

Teaching for creativity might best be described as using forms of teaching that are intended to develop students own creative thinking and behaviour. However it would be fair to say that teaching for creativity must involve creative teaching. Teachers cannot develop creative abilities of their students if their own creative abilities are undiscovered or suppressed.

Pernyataan tersebut memberi makna bahwa mengajar kreativitas sangat tepat digambarkan sebagai penggunaan bentuk-bentuk pengajaran yang ditujukan untuk mengembangkan perilaku dan berpikir kreatif para siswa. Bagaimana pun akan lebih tepat dikatakan bahwa mengajar kreativitas harus melibatkan pengajaran yang kreatif, artinya dalam proses pembelajarannya harus dapat merangsang pengembangan kreativitas, seperti siswa diberi kebebasan untuk mencari, menemukan, menganalisis, dan akhirnya menyimpulkan suatu masalah dalam proses pembelajarannya. Guru tidak bisa mengembangkan kemampuan kreativitas siswanya jika kemampuan kreatif guru itu sendiri rendah atau terbatas.

Dari pernyataan Wayne Morris (2006) tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kreativitas dibutuhkan guru yang memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi, sehingga guru dapat mengembangkan proses pembelajarannya secara kreatif seperti memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpikir secara kreatif, kritis, dan inovatif. Juga dalam proses pembelajarannya guru memberikan kebebasan pada siswa untuk memecahkan masalah. Artinya tidak ada pengekangan dalam proses pembelajaran. Siswa diberi kebebasan, baik dalam berpikir maupun dalam bertindak.

3. Isu Efektivitas Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani

Bucher (1983) melakukan penelitian terhadap 2500 siswa SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi yang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Dari hasil penelitian tersebut terungkap pandangan-pandangan mengenai pendidikan jasmani sebagai berikut.

- 1) Murid-murid Sekolah Dasar kelas 1 sampai 3, menganggap pendidikan jasmani sebagai tempat untuk berlari, memperoleh kegembiraan dan mempelajari permainan. Mereka juga menginginkan latihan sehingga mereka dapat tumbuh menjadi besar dan kuat. Sebagian dari mereka menyatakan hasrat untuk belajar menjadi atlet dan ingin bermain dalam tim. (Bucher, 1983:22).
- 2) Murid-murid Sekolah Dasar kelas 4 sampai 6, menyatakan bahwa program pendidikan jasmani menjadi ajang untuk bergembira dan mempelajari keterampilan. Mereka juga menyatakan kebutuhan untuk berlatih meningkatkan kesegaran jasmani. Pada umumnya mereka memandang

pelajaran pendidikan jasmani sebagai satu tempat memperoleh teman baru. Mereka juga menekankan bahwa program pendidikan jasmani memberikan kesempatan untuk menunjukkan kemampuan atau keterampilan gerak yang dimiliki, juga untuk mengurangi ketegangan karena di dalamnya banyak unsur bermain. (Bucher, 1983:22).

- 3) Di Sekolah Menengah Pertama. Siswa menyatakan bahwa pendidikan jasmani dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan. Mereka menyatakan ingin mempelajari keterampilan baru dan beragam cabang olahraga. Mereka juga menyatakan bahwa pendidikan jasmani harus lebih berbuat banyak daripada hanya mengembangkan tubuh; ia harus juga mengembangkan pikiran dan mempersiapkan siswa untuk pekerjaan di masa yang akan datang. Siswa memandang pendidikan jasmani sebagai tempat belajar untuk bertindak sportif. Mereka juga berkeinginan mempelajari aktivitas gerak yang beragam sehingga apabila ada waktu senggang mereka akan memanfaatkannya dengan berbagai aktivitas gerak. Sebagian besar dari mereka menyatakan keinginan untuk bergabung dan bermain dalam satu tim. (Bucher, 1983:22).
- 4) Di Sekolah Menengah Atas. Para siswa berpendapat bahwa kegiatan jasmani diperlukan, karena dapat memperbaiki tingkat kesegaran jasmani dan kesehatan. Mereka menyatakan bahwa keinginan untuk mempelajari banyak keterampilan yang diperlukan dalam berbagai cabang olahraga. Mereka juga ingin berpartisipasi dalam aktivitas yang akan bermanfaat bagi mereka dalam penggunaan waktu senggang. Siswa sekolah menengah atas ini memandang

pelajaran pendidikan jasmani sebagai satu tempat untuk belajar menghargai orang lain. Mereka juga menyatakan bahwa program pendidikan jasmani memberikan mereka satu perubahan irama dari pelajaran akademik. (Bucher, 1983:23).

- 5) Di Tingkat Perguruan Tinggi. Mahasiswa menekankan pentingnya pendidikan jasmani dalam perkembangan neuromuskuler dan efisiensi kardiovaskuler. Mereka menyatakan bahwa pendidikan jasmani memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Mereka juga menyatakan bahwa pendidikan jasmani memberi kesempatan bagi mental untuk relaks dari kegiatan akademik dan memperkenalkan kepada mereka berbagai aktivitas yang terbukti berguna dalam pemanfaatan waktu senggang. Mahasiswa memandang pendidikan jasmani dapat mengembangkan mental, jasmani, sosial dan psikis. (Bucher, 1983:23).

Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelajaran pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menyenangkan, dan apa yang mereka harapkan dari pelajaran pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, sosial dan psikis. Namun di lapangan masih ditemui ungkapan-ungkapan negatif mengenai pendidikan jasmani. Dalam kurikulum tahun 2006, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dijelaskan bahwa kelompok mata pelajaran Agama dan Akhlak Mulia, Kewarganegaraan dan Kepribadian, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Estetika, serta Jasmani, Olahraga dan Kesehatan mempunyai kedudukan yang sama, artinya kelima kelompok mata pelajaran tersebut sama pentingnya dalam

menentukan kelulusan siswa. Namun kenyataan di lapangan, dari lima kelompok mata pelajaran, status mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah sering digambarkan negatif. Gambaran negatif tentang pendidikan jasmani di sekolah, dinyatakan oleh Rusli Lutan (2001a:19) sebagai berikut:

Di Indonesia, mata pelajaran pendidikan jasmani masih dianggap tidak penting. Mata pelajaran ini sering disisihkan. Lebih merana lagi, waktu yang seharusnya digunakan untuk kepentingan belajar itu, diisi oleh kegiatan lainnya seperti rapat guru, piknik, atau keperluan lainnya.

Selain itu Toho Cholik Mutohir (2009:5) menjelaskan pula bahwa kondisi pendidikan jasmani saat ini sebagai berikut:

1. Status terpinggirkan
2. Penilaian diri pemangku profesi rendah
3. Standar kompetensi profesional rendah
4. Alokasi waktu terbatas
5. Alokasi dana terbatas
6. Ketenagaan kurang (kuantitas dan kualitas)
7. Mutu PBM kurang efektif.

Jika direnungkan secara mendalam mengenai pernyataan yang diungkap di atas, maka akan timbul pertanyaan mengapa hal ini dapat terjadi? Mengapa pelajaran pendidikan jasmani dianggap mata pelajaran yang tidak penting? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, beragam sebab atau alasan dapat diungkap untuk menjelaskan mengapa masih ada pandangan negatif mengenai pendidikan jasmani.

Rusli Lutan (1997:i) menjelaskan bahwa:

Kelemahan pendidikan jasmani di SD terkait dengan beberapa faktor yang saling berkait mulai dari faktor kurangnya guru spesialis dalam pendidikan jasmani, lemahnya sistem supervisi, langkanya ketersediaan infrastruktur olahraga, sampai pada kesenjangan antara kurikulum sebagai dokumen dan implementasinya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa masih adanya pandangan-pandangan negatif tentang pendidikan jasmani, disebabkan karena banyak faktor. Salah satunya adalah mutu PBM kurang efektif karena dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani belum mampu untuk menciptakan atmosfir belajar yang kondusif. Jadi dibutuhkan kemampuan dari guru pendidikan jasmani untuk dapat mengelola pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik, sehingga hasil yang diperoleh akan sangat membantu terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam segala aspek dan akan sangat berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pengelolaan pembelajaran yang baik merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran, sekaligus mencerminkan mutu pembelajaran. Menurut Rusli Lutan (1997), pengelolaan pembelajaran pendidikan jasmani yang baik mengacu kepada tiga aspek, sebagai berikut:

- 1) Iklim belajar yang menyangkut suasana yang dibangkitkan oleh interaksi antara guru dan siswa.
- 2) Perilaku siswa: pengelolaan perilaku ini dapat berupa pengontrolan ketat dan keras, atau dapat juga dengan cara yang longgar. Hal ini terkait dengan aturan, baik yang rutin maupun yang bersifat seketika sesuai dengan situasi. Guru yang memberlakukan prosedur ketat, akan

memberikan perlakuan khas untuk memperbaiki perilaku itu, misalnya, melalui penerapan disiplin.

- 3) Pengelolaan tugas ajar, berkenaan dengan proses pemilihan materi dan pengemasannya, serta penyajiannya.

Dari penjelasan-penjelasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa agar mata pelajaran pendidikan jasmani dapat ditingkatkan mutunya dan tidak ada pandangan yang negatif, maka upaya yang harus dilakukan adalah dengan pengelolaan mata pelajaran pendidikan jasmani melalui proses pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani sebaik mungkin, yaitu dengan mengacu kepada 3 (tiga) aspek pengelolaan pembelajaran pendidikan jasmani yang baik, yaitu iklim belajar, perilaku siswa, dan pengelolaan tugas ajar.

Pendidikan jasmani di sekolah mempunyai peran unik dibanding mata pelajaran lain, karena pendidikan jasmani, selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Selain itu telah diungkap sebelumnya bahwa dalam pendidikan jasmani terdapat upaya untuk mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitas siswa sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis di dalam proses mendidik, melalui aktivitas jasmani. Hal ini diperkuat oleh Rusli Lutan (2001b:17-18) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan "alat" untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olah raga yang terpilih. Karena itu, kegiatan yang terpilih itu merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Aneka aktivitas jasmani atau gerak insani itu dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh.

Selain itu secara konseptual, misi pendidikan jasmani adalah pendidikan yang bersifat menyeluruh, sehingga dipandang bukan saja berkaitan dengan upaya pengembangan kemampuan jasmaniah semata, tetapi lebih luas yaitu mencakup dimensi fisikal, intelektual, mental, sosial, dan emosional.

Masih adanya krisis kepercayaan terhadap kontribusi pendidikan jasmani sebagai suatu bidang studi yang selama ini diyakini cukup handal untuk memupuk perkembangan manusia secara menyeluruh, sungguh merupakan masalah serius yang perlu segera diatasi. Berdasarkan fakta empirik, tampak adanya fenomena bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, masih ada kecenderungan terhadap pengekan kebebasan siswa, masih banyak guru yang mendominasi pembelajaran, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap apa yang diperintahkan oleh gurunya, dan siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Jadi dalam hal ini guru lebih mendominasi pembelajaran. Utami Munandar (1999), menjelaskan berdasarkan hasil survey yang dilakukan *Indonesian Education Sector Survey Report* bahwa pendidikan di Indonesia menekankan pada keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata-mata. Anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah atau menunjukkan banyak inisiatif. Jika hal

tersebut dibiarkan, artinya apabila siswa terus dikekang oleh guru dalam proses pembelajarannya, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal seperti telah dijelaskan sebelumnya, kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan.

4. Telaahan tentang Model-model Pengajaran

Salah satu bentuk fasilitasi dari guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran adalah melalui penerapan model. Hal ini sesuai dengan pendapat Sternberg (t.t) yang menyebutkan bahwa, "*The most powerful way to develop creativity in your students is to be a role model.*" Ungkapan tersebut memperjelas bahwa untuk mengembangkan kreativitas adalah melalui penerapan model dalam pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, dikenal banyak sekali model pembelajaran. Joyce dan Weil (1980), menjelaskan mengenai ragam dari model pembelajaran, diantaranya: *memory model, counseling model, synectics model, classroom meeting model, inquiry model*, dan masih banyak lagi.

Dalam dunia pendidikan jasmani pun banyak model pembelajaran yang digunakan. Metzler (2000:159) menjelaskan bahwa:

There are seven instruction models that have shown to be effective in teaching physical education: direct instruction model, personalized system for instruction model, cooperative learning model, the sport education model, peer teaching model, inquiry teaching model, and the tactical games model.

Jadi menurut Metzler ada tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, yaitu (1) Model Pembelajaran Langsung, (2) Model Pembelajaran Personal,

(3) Model Pembelajaran Kerjasama, (4) Model Pembelajaran Pendidikan Olahraga, (5) Model Pembelajaran Kelompok, (6) Model Pembelajaran Inkuiri, dan (7) Model Pembelajaran Taktis.

Ketujuh model tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1
Model-model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani

No	Model	Tokoh	Deskripsi
1.	Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)	Rosenshine (1983)	Pengajaran langsung oleh guru
2.	Model Pembelajaran Personal (Personalized System for Instruction)	Fred.S Keller (1974)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru sebagai pemberi motivasi • Murid diarahkan untuk beraktivitas berdasarkan kemampuan masing-masing
3.	Model Pembelajaran Kerjasama (Cooperative Learning)	Robert Slavin (1983)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru sebagai fasilitator • Kerjasama dalam kelompok namun keberhasilan tetap secara individu
4.	Model Pendidikan Olahraga (Sport Eduvation Model)	Daryl Siedentop (1998)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan cabang olahraga atau permainan dan murid melaksanakan apa yang harus dilakukan
5.	Model Pembelajaran Kelompok (Peer Teaching Model)	Mosston & Ashworth (1994)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merupakan sumber rujukan utama • Sesuai dengan jumlah siswa, maka siswa dipilih dan dilatih untuk membantu guru dalam pembelajaran
6.	Model Pembelajaran Inkuiri (Inquiry Teaching)	Barrett (1970)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merangsang pemikiran siswa untuk diarahkan pada perkembangan domain tertentu
7.	Model Pembelajaran Taktis (Tactical Games Model)	Bunker & Thorpe (1982)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan permainan untuk mengembangkan kemahiran taktik dalam permainan tertentu

Sumber: Metzler (2000)

Dari tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa inti dari model pembelajaran langsung adalah bahwa dalam proses pembelajarannya penguasaan teknik menjadi tujuan utama dan fungsi guru adalah merancang, mendemonstrasikan, mengevaluasi pembelajaran. Peran siswa hanya sebagai pelaksana apa yang ditugaskan oleh guru.

Inti dari model pembelajaran personal, adalah dalam proses pembelajarannya guru memberi kebebasan pada siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya, artinya laju kecepatan materi ajar tergantung kepada kemampuan personal.

Inti dari model pembelajaran kerjasama, adalah dalam proses pembelajarannya guru memberi kebebasan pada siswa untuk bekerjasama dan saling menghargai terhadap tugas yang diberikan guru.

Inti dari model pembelajaran pendidikan olahraga, adalah dalam proses pembelajarannya tujuan utamanya adalah agar siswa dapat terampil sehingga dapat berprestasi pada cabang olahraganya.

Inti dari model pembelajaran kelompok, adalah dalam proses pembelajarannya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Inti dari model pembelajaran inkuiri, adalah dalam proses pembelajarannya guru memberi kebebasan pada siswa untuk mencari sampai menemukan solusi terhadap suatu masalah.

Inti dari model pembelajaran taktis, adalah dalam proses pembelajarannya siswa diberi materi dengan game-drill-game. Maksudnya guru memberi kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi dengan cara bermain secara keseluruhan dari cabang olahraganya. Lalu apabila teknik dianggap belum dapat mendukung permainan maka siswa diberi materi dengan pengarahan kepada teknik yang benar setelah siswa dianggap mampu menguasai tekniknya maka materi dilanjutkan kepada permainan lagi.

Dari tujuh model yang disebutkan Metzler (2000), model pembelajaran langsung yang titik beratnya pada penguasaan teknik merupakan model yang banyak digunakan dalam pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Jika ditelaah dalam model pembelajaran langsung, guru merancang, mendemostrasikan sampai kepada mengevaluasi pembelajaran. Peran siswa dalam proses pembelajaran hanya sebagai pelaksana terhadap apa yang ditugaskan oleh guru. Siswa tidak diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya karena semua berjalan di atas kendali guru. Hal ini dikhawatirkan akan mengekang kebebasan siswa untuk berpikir dan bertindak sehingga kreativitas siswa dikhawatirkan terhambat untuk berkembang, padahal sudah dijelaskan sebelumnya kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya model pembelajaran yang mendukung terhadap pengembangan kreativitas.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani diasumsikan ada model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas. Model tersebut dapat diterapkan di lingkungan persekolahan dan bersifat menyatu dalam proses belajar mengajar, yaitu model pembelajaran inkuiri. Alasannya, kreativitas dapat berkembang jika tidak ada pengekangan, artinya dalam proses pembelajaran siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya dan dalam hal ini guru tidak mendominasi pembelajaran. Telah disebutkan sebelumnya bahwa inti dari model pembelajaran inkuiri adalah dalam proses pembelajarannya guru memberi kebebasan pada siswa untuk mencari sampai menemukan solusi terhadap suatu masalah. Jadi diharapkan kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui model pembelajaran inkuiri. Hal ini didukung pula oleh pendapat banyak ahli yang

menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas. Salah satunya adalah Metzler (2000:310-316) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas, sebab dalam model inkuiri proses pembelajarannya adalah guru membingkai masalah dan siswa memulai untuk berpikir dan bergerak, siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi jawaban yang memungkinkan. Jadi dalam hal ini guru memberikan sejumlah pertanyaan untuk mendorong keingintahuan siswa yaitu pada bidang kognitif dan psikomotor. Secara esensial, guru mengajukan sebuah pertanyaan yang dapat menimbulkan beberapa jenis pemikiran dari siswanya, yang pada akhirnya siswa dapat memberikan jawaban atas dasar pemikirannya sendiri. Pada model inkuiri, selain menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa pun diijinkan untuk mengerjakan/melakukannya. Strategi ini digunakan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan untuk mempromosikan pemikiran siswa, menyelesaikan masalah dan memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi.

Ahli lain Jarolimek (1971:72) menjelaskan bahwa, tujuan utama dari model inkuiri adalah untuk mengembangkan sikap dan keterampilan yang memungkinkan setiap peserta didik memecahkan masalah secara mandiri. Inkuiri bukan hanya sekedar aktivitas untuk mengetahui di mana seseorang harus mencari informasi yang dibutuhkan, tetapi juga melibatkan sikap ingin tahu (*attitude of curiosity*), kemampuan menganalisis masalah, kemampuan membuat dan menguji hipotesa, dan kemampuan menggunakan informasi dalam memvalidasi suatu kesimpulan.

Juga menurut Savage dan Armstrong (1996:228), inkuiri mendorong peserta didik menguji informasi individual yang dimilikinya dengan tujuan untuk mengembangkan prinsip-prinsip eksplanasi dan generalisasi serta mendorong mereka untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan dan membuat keputusan yang rasional yang akan mereka butuhkan dalam kehidupannya sebagai orang dewasa kelak.

Hasil penelitian yang dilakukan Schlenker (t.t; dalam Joyce & Weil, 1980:198), menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Selain itu Utami Munandar (1999) menjelaskan bahwa guru yang menggunakan metoda diskusi dan inkuiri, akan mengakibatkan pengajarannya menjadi lebih hidup, maksudnya suasana kelas dihiasi oleh interaksi yang terjalin baik antara guru dengan siswa, juga siswa dengan siswa.

Metzler (2000:333) menjelaskan: *“The inquiry model can be effective at all grades if the levels of cognitive and psychomotor problems given to students match their developmental readiness.”* Maksudnya adalah model inkuiri bisa efektif untuk seluruh tingkatan kelas seandainya tingkat permasalahan kognitif dan psikomotor yang diberikan pada siswa sesuai dengan kesiapan perkembangannya. Joyce dan Weil (1980:71) menjelaskan: *“Inquiry training can be used with all ages, but each age group requires adaptation.”* Maksudnya latihan inkuiri ini dapat diberikan pada setiap tingkatan umur (mulai dari Taman Kanak-kanak dan seterusnya), namun tentunya dengan tingkat kesulitan masalah

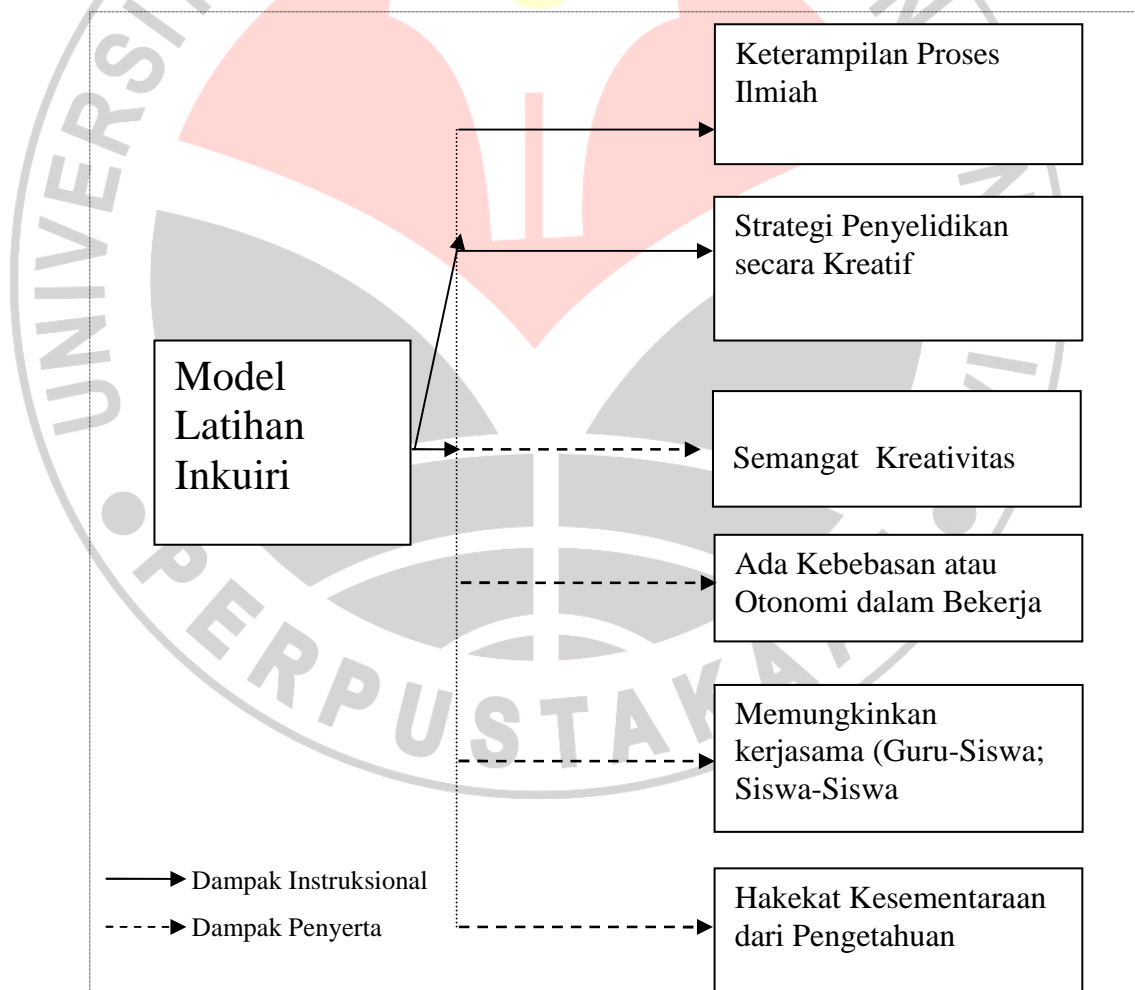
yang berbeda. Selain itu ia menjelaskan bahwa model inkuiri dapat memberikan dua dampak, yaitu dampak instruksional dan dampak penyerta. Yang dimaksud dengan dampak instruksional dari model inkuiri menurut Joyce dan Weil (1980:73) terdiri dari dua bagian yaitu:

- 1) Keterampilan dalam proses ilmiah, maksudnya adalah jika dalam pembelajaran menerapkan model inkuiri maka diharapkan siswa dapat terbiasa untuk mengadakan observasi, mengumpulkan dan mengorganisasi data, mengidentifikasi dan mengontrol variabel, membuat dan mentes hipotesis, merumuskan penjelasan, dan akhirnya siswa dapat membuat kesimpulan.
- 2) Strategi penyelidikan secara kreatif, maksudnya adalah jika dalam pembelajaran menerapkan model inkuiri dimana peran siswa sebagai pemecah masalah (*problem solver*), akan memungkinkan siswa untuk mencari, juga menyelidiki suatu masalah dengan penuh kebebasan sesuai dengan apa yang menjadi keinginannya.

Selain dampak instruksional, ada dampak lain yang dapat diperoleh jika dalam pembelajaran menerapkan model inkuiri, yaitu dampak penyerta. Yang dimaksud dengan dampak penyerta yang diperoleh dari model inkuiri menurut Joyce dan Weil (1980:73) adalah sebagai berikut: 1) Menimbulkan semangat kreativitas pada siswa, maksudnya dengan menerapkan model inkuiri dalam pembelajaran, maka siswa memperoleh kebebasan untuk menjadi pemecah masalah (*problem solver*), sehingga diharapkan siswa menjadi bersemangat untuk mencari dan menemukan suatu jawaban terhadap suatu masalah yang

dimunculkan dalam proses pembelajaran. 2) Memberikan kebebasan atau belajar otonom pada siswa, maksudnya siswa memiliki kebebasan untuk menyusun pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya sendiri secara verbal. 3) Memungkinkan terbentuk kerjasama secara dua arah (guru-siswa dan siswa-siswa). 4) Menekankan hakekat kesementaraan dari pengetahuan, maksudnya sikap yang menyadari bahwa semua pengetahuan itu bersifat tentatif.

Dari penjelasan tersebut, maka kedua jenis dampak itu dapat dilukiskan dalam Gambar 1.1.



Gambar 1.1
Dampak Instruksional dan Penyerta dari Model Latihan Inkuiri
Sumber: Joyce & Weil, 1980

Sehubungan dengan model inkuiri yang digunakan dalam penelitian ini dikaitkan dengan upaya untuk mengembangkan kreativitas, maka untuk mengetahui pengaruhnya yaitu apakah telah terjadi pengembangan kreativitas pada diri siswa, maka diperlukan instrumen untuk mengukurnya. Adapun instrumen untuk mengukur pengembangan kreativitas, penulis membuat dan mengembangkan sendiri, dengan berpedoman pada Desmita (2007:177) yang mengacu pada Guilford (t.t). yang menjelaskan bahwa: “Kreativitas berarti *aptitude* dan *non aptitude*”. Selain itu penulis juga mengadopsi atau mengacu pada model penilaian kreativitas yang dikembangkan oleh Utami Munandar (2004:68) yang menjelaskan bahwa: “Tes untuk mengukur kreativitas meliputi *aptitude traits* atau ciri kognitif dari kreativitas dan *non-aptitude traits* atau ciri afektif dari kreativitas.” Utami Munandar (1999:88-93) menjelaskan bahwa:

Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi:

- 1) keterampilan berpikir lancar (kelancaran),
- 2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel),
- 3) keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas),
- 4) keterampilan memperinci (elaborasi),
- 5) keterampilan menilai (evaluasi).

Sedangkan ciri-ciri *non aptitude* yaitu:

- 1) rasa ingin tahu
- 2) bersifat imajinatif
- 3) merasa tertantang oleh kemajemukan
- 4) sifat berani mengambil risiko
- 5) sifat menghargai.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang dapat terukur melalui *aptitude* dan *non aptitudenya*. Kreativitas memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu kreativitas perlu untuk

dipupuk dan dikembangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas adalah melalui penerapan model pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelajaran pendidikan jasmani. Namun dari sekian banyak model ada satu model yaitu model pembelajaran inkuiri yang diasumsikan dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas, karena dalam model pembelajaran inkuiri, inti pembelajarannya adalah memberi kebebasan pada anak untuk memecahkan masalah. Dengan adanya kebebasan pada diri siswa diharapkan kreativitas dapat dikembangkan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas melalui penerapan model inkuiri. Dari paparan yang telah dijelaskan, maka hasil penelitian ini setidaknya diharapkan akan menjadi suatu kontribusi yang signifikan bagi masyarakat, bangsa dan negara dalam menciptakan generasi yang penuh kreativitas di masa datang, terutama berkaitan dengan pembangunan negara Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas, dan memiliki kreativitas yang tinggi.

B. Rumusan Masalah dan Identifikasi Variabel

1. Rumusan Masalah

Inti permasalahan yang telah diuraikan sebagaimana pada latar belakang masalah di atas, adalah bahwa kreativitas penting untuk dikembangkan sejak usia dini (prasekolah), oleh karena itu perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang paling efektif sehingga mampu mengembangkan kreativitas. Adapun model yang akan diterapkan adalah model pembelajaran inkuiri.

Untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif bagi pengembangan kreativitas pada siswa Sekolah Dasar dapat dikaji berdasarkan pertimbangan secara teoretis sebagaimana berikut.

Setiap individu memiliki potensi kreatif, dan kreativitas seseorang dapat terukur dari *aptitude* dan *non aptitudenya*. Apakah yang bersangkutan, pada akhirnya, mampu melahirkan produk kreatif atau melakukan kegiatan-kegiatan kreatif sangat ditentukan seberapa jauh potensi kreatif tersebut dikembangkan. Persoalannya sekarang adalah, “Bagaimana cara mengembangkan kreativitas?”

Membicarakan mengenai pengembangan kreativitas bagi anak Sekolah Dasar melalui pembelajaran pendidikan jasmani tidak bisa dipisahkan dari model-model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikemukakan karena ada bukti bahwa pengembangan kreativitas berkaitan erat dengan cara mengajar yang dilakukan guru (Munandar, 1999:13). Hal ini berarti bahwa model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas memiliki andil dalam menentukan tingkat kualitas kreativitas seseorang.

Menurut Suharnan (1998:25) ada dua model atau pendekatan pokok yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas. Pertama, menyediakan seperangkat kemampuan dan keterampilan yang memungkinkan orang menggunakan berbagai pengetahuan dan pengalaman untuk memperoleh gagasan alternatif dalam memecahkan masalah. Kedua, menciptakan suatu lingkungan dan suasana yang mendorong orang melakukan penjelajahan intelektual, dan menghargai berpikir alternatif atau orisinal.

Dari segi latar pembelajaran, pengembangan kreativitas dapat dilakukan di dalam atau di luar sekolah. Bahkan ada yang mengusulkan, apakah pengembangan kreativitas itu menyatu dalam proses pembelajaran suatu mata pelajaran, ataukah secara terpisah dengan proses pembelajaran suatu mata pelajaran (Torrance (t.t), dalam Mitchell, Stueckle, Wilkens, (1983:vii). Selain itu menurut Utami Munandar (1999:54): “Sesungguhnya pengembangan kreativitas dapat dilakukan sewaktu mengajar. Tidak perlu disisihkan waktu khusus untuk itu.”

Ditinjau secara teoretis, model pembelajaran inkuiri tersebut di atas dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas, dan untuk mengetahuinya dapat terukur melalui ciri *aptitude* dan ciri *non aptitude*.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka disusun pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa besar perbedaan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas siswa Sekolah Dasar?
2. Seberapa besar perbedaan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas ditinjau dari ciri *aptitude*, yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dan evaluasi?
3. Seberapa besar perbedaan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas ditinjau dari ciri *non aptitude*, yang meliputi rasa ingin tahu,

imajinatif, tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, sifat menghargai.

2. Identifikasi Variabel

Sehubungan dengan hal-hal tersebut di atas untuk menindaklanjutinya dirumuskan ke dalam fokus permasalahan penelitian yang mengandung dua variabel, yaitu:

a. **Variabel perlakuan atau variabel bebas (*independent variable*)**, yang terdiri dari:

1. Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan proses, dan dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas, sebab model ini dapat memperkaya cara berpikir siswa dan menolong siswa belajar tentang hakekat timbulnya pengetahuan yang tentatif dan menghargai berbagai alternatif penjelasan. Model pembelajaran inkuiri mempersiapkan situasi peserta didik untuk melakukan eksperimen sendiri; dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol-simbol dan mencari jawaban atas pertanyaan, menemukan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan oleh orang lain. (Metzler, 2000; Piaget t.t dalam Sund & Trowbridge, 1973).

2. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang sangat lazim digunakan di sekolah-sekolah dan model ini berorientasi pada penguasaan teknik. Inti dari proses pembelajaran dalam model ini adalah guru merupakan sumber utama pembelajaran dan guru berperan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Siswa hampir tidak diberi peluang untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya. Semua harus sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh gurunya. Tujuan utama dalam model ini adalah bagaimana siswa dapat menguasai suatu teknik gerak tertentu dengan panduan dan tuntunan yang selalu diberikan dan didemostrasikan oleh guru. Peran guru dalam pembelajaran dimulai dari merancang, mendemostrasikan sampai kepada mengevaluasi pembelajaran. (Metzler, 2000).

b. **Variabel terpengaruh (*dependent variable*) atau variabel respons, yaitu** pengembangan kreativitas.

Setiap manusia memiliki potensi kreatif. Menurut Utami Munandar (1999:xiv), “Kreativitas sesungguhnya dimiliki setiap anak, tetapi perlu kesempatan untuk mengembangkannya.” Oleh karena itu kreativitas sangat perlu untuk dikembangkan, dengan alasan kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Untuk melihat keefektifan variabel bebas terhadap variabel terpengaruh, maka perlu diberikan perlakuan (*experimental study*) terhadap kelompok eksperimen dan dikontrol dengan membandingkan pada kelompok lain yang tidak

diberi perlakuan model pembelajaran inkuiri (Christensen, 1977:36; Sugiyono, 2006:80; Nana Syaodih, 2007:58). Dalam hal ini kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran dengan model inkuiri yang berorientasi pada keterampilan proses. Variabel tersebut diimplementasikan pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang hanya diberikan program pendidikan jasmani dengan model pembelajaran langsung yang berorientasi pada penguasaan teknik yang lazim diberikan pada siswa di Sekolah Dasar pada umumnya.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas siswa Sekolah Dasar.
2. Mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas ditinjau dari ciri *aptitude*, yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dan evaluasi.
3. Mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas ditinjau dari ciri *non aptitude*, yang meliputi rasa ingin tahu, imajinatif, tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, sifat menghargai.

D. Asumsi

Setiap orang memiliki kreativitas dan kreativitas itu dapat dikembangkan. Pengembangan kreativitas hendaknya dipupuk sejak dini, sebab kalau tidak maka kreativitas itu tidak akan berkembang. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2007:137) yang memberikan alasan bahwa kreativitas pada anak perlu dikembangkan karena:

. . . dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya; sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; memberikan kepuasan kepada individu; dan memungkinkan meningkatkan kualitas hidupnya.

Sekaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, diharapkan kreativitas dapat dikembangkan. Salah satu upaya untuk mengembangkan kreativitas jika dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah melalui penerapan model pembelajaran yang mendukung terhadap pengembangan kreativitas siswa. Dalam dunia pendidikan, dikenal banyak sekali model pembelajaran. Model-model ini menggunakan pendekatan berbeda untuk proses pembelajaran, guna menghasilkan perubahan pada perilaku siswa. Jadi pembelajaran sebagai suatu sistem, memerlukan suatu model yang dapat memberikan kejelasan hubungan di antara semua komponen, unsur atau elemen sistem tersebut, dan model-model pembelajaran akan menghasilkan perubahan (kognitif, afektif, psikomotor) pada siswa. Perubahan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terjadinya pengembangan kreativitas pada diri siswa melalui penerapan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani di Sekolah Dasar.

Dalam dunia pembelajaran khususnya pendidikan jasmani dikenal banyak model pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran langsung. Model ini banyak digunakan di sekolah-sekolah. Seperti telah diungkap sebelumnya bahwa inti pembelajarannya adalah guru sebagai sumber utama dalam pembelajaran, guru merancang, mendemostrasikan sampai kepada mengevaluasi pembelajaran. Peran siswa dalam proses pembelajaran hanya sebagai pelaksana terhadap apa yang ditugaskan oleh guru. Siswa tidak diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya karena semua berjalan di atas kendali guru. Hal ini dikhawatirkan akan mengekang kebebasan siswa untuk berpikir dan bertindak sehingga kreativitas siswa dikhawatirkan terhambat untuk berkembang, padahal sudah dijelaskan sebelumnya kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan. Dari paparan sebelumnya dijelaskan bahwa salah satu model yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas yang dapat dilakukan di lingkungan persekolahan dan bersifat menyatu dalam proses belajar mengajar, adalah model pembelajaran inkuiri. Banyak ahli yang mendukung terhadap pernyataan ini, antara lain:

- (1) Metzler (2000:310-312) menjelaskan bahwa, model inkuiri dalam pendidikan jasmani dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas.
- (2) Graham, Holt/Hale dan Parker (1998; dalam Metzler 2000:312), menjelaskan bahwa dalam pendidikan jasmani, pembelajaran dengan model inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan

intelektual siswa, juga membantu siswa menjadi ekspresif, kreatif, dan terampil dalam psikomotor.

- (3) Joyce dan Weil (1980) menjelaskan bahwa, latihan inkuiri memberikan dampak instruksional dan dampak penyerta, salah satunya yaitu menimbulkan semangat kreativitas pada siswa.
- (4) Hasil penelitian Schlenker (t.t; dalam Joyce & Weil, 1980), menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa, karena pada intinya dalam proses pembelajaran dengan model inkuiri memberi kebebasan pada siswa untuk mencari, menemukan dan menyimpulkan suatu masalah, sebab siswa berperan sebagai pemecah masalah (*problem solver*).

Menurut Utami Munandar (1999:88-93), pengembangan kreativitas dapat terukur melalui ciri *aptitude* dan ciri *non aptitudenya*. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi: (1) keterampilan berpikir lancar (kelancaran), (2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel), (3) keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas), (4) keterampilan memperinci (elaborasi), (5) keterampilan menilai (evaluasi). Sedangkan ciri-ciri *non aptitude* yaitu: (1) rasa ingin tahu, (2) bersifat imajinatif, (3) merasa tertantang oleh kemajemukan, (4) sifat berani mengambil risiko, (5) sifat menghargai.

Dari kedua ciri di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas terukur melalui ciri *aptitude* dan ciri *non aptitudenya*. Kreativitas dapat dikembangkan melalui model pembelajaran inkuiri. Karena *aptitude* dan *non aptitude* merupakan ciri dari kreativitas, maka diasumsikan kedua ciri tersebut terkembangkan melalui model pembelajaran inkuiri.

E. Hipotesis

Berdasarkan beberapa asumsi tersebut, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H1: Model pembelajaran inkuiri lebih besar pengaruhnya daripada model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas pada siswa Sekolah Dasar.
- H2: Model pembelajaran inkuiri lebih besar pengaruhnya daripada model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas ditinjau dari ciri *aptitude* yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dan evaluasi pada siswa Sekolah Dasar.
- H3: Model pembelajaran inkuiri lebih bedar pengaruhnya daripada model pembelajaran langsung terhadap pengembangan kreativitas ditinjau dari ciri *non-aptitude* yang meliputi rasa ingin tahu, imajinatif, tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, sifat menghargai pada siswa Sekolah Dasar.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (Nana Syaodih, 2007). Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa terdapat variabel bebas sebagai perlakuan yang akan diuji pengaruhnya terhadap variabel terikat. Sedangkan teknik pengumpulan data melalui angket.

G. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di tiga sekolah di Bandung, yaitu SD Negeri Cisitu 1; SD Negeri Cisitu 2; dan SD Negeri Cisitu 3. Alasan mengapa sekolah tersebut yang dijadikan lokasi penelitian adalah sebagai berikut: (1) Sekolah tersebut merupakan sekolah negeri yang dijadikan sekolah percontohan; (2) Sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana untuk pelajaran pendidikan jasmani yang memadai; (3) Guru Pendidikan Jasmani yang mengajar di sekolah tersebut adalah lulusan dari FPOK UPI yang diasumsikan representatif untuk menunjang terhadap kelancaran proses penelitian.

Sampel terdiri dari 100 siswa kelas V SD yang terdiri dari 50 siswa dan 50 siswi, yang berasal dari tiga sekolah, yaitu SD Negeri Cisitu 1; SD Negeri Cisitu 2; dan SD Negeri Cisitu 3.

H. Definisi Operasional

Setidaknya ada beberapa konsep dalam topik penelitian ini yang perlu dijelaskan secara operasional, yaitu:

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi keputusan langkah-langkah kegiatan yang dijadikan panduan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran itu dapat tercapai, dan dalam model pembelajaran terdapat tujuan, metode, strategi, dan langkah-langkah serta evaluasi pembelajaran. Harjanto (2006:55) menjelaskan bahwa: “Model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau rujukan dalam melakukan suatu kegiatan.” Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah rencana berupa konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model inkuiri yang berorientasi pada keterampilan proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Artinya dalam proses pembelajarannya siswa diberi kebebasan untuk berpikir, mencoba, dan akhirnya menemukan jawaban terhadap suatu masalah yang diberikan oleh gurunya. (Metzler, 2000:309).

c. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung yang berorientasi pada penguasaan teknik merupakan model pembelajaran yang sangat lazim digunakan di sekolah-sekolah. Proses pembelajaran dalam model ini adalah guru sebagai sumber utama pembelajaran dan guru sangat mendominasi pembelajaran. Siswa hampir tidak diberi peluang untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya.

Semua harus sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh gurunya. Tujuan utama dalam model ini adalah bagaimana siswa dapat menguasai suatu teknik gerak tertentu dengan panduan dan tuntunan yang selalu diberikan dan didemostrasikan oleh guru. (Metzler, 2000:161).

d. Kreativitas

Menurut Utami Munandar (1999:50), “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.” Sedangkan menurut Dedi Supriadi (1994:7), “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.” Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang wujudnya adalah tindakan manusia.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh pribadi kreatif yang dicirikan melalui *aptitude* dan *non aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas meliputi: (1) keterampilan berpikir lancar (kelancaran), (2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel), (3) keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas), (4) keterampilan memperinci (elaborasi), (5) keterampilan menilai (evaluasi). Sedangkan ciri-ciri *non aptitude* yaitu: (1) rasa ingin tahu, (2) bersifat imajinatif, (3) merasa tertantang oleh kemajemukan, (4) sifat berani mengambil risiko, (5) sifat menghargai.

d. Masa Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Utami Munandar (1999:1), “. . . masa anak sekolah, yaitu usia 6 sampai 12-13 tahun. Masa ini disebut pula masa anak usia sekolah dasar karena pada usia ini biasanya ia duduk di sekolah dasar.” Masa anak usia ini merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan dan pertumbuhan fisik serta psikologis anak. Pembelajaran dan pembinaan pada masa ini akan sangat menentukan perkembangan manusia di kemudian hari, baik dari segi fisik maupun psikologis.

Jika pada masa ini anak tidak memperoleh pembelajaran yang tepat, maka anak tersebut akan kehilangan peluang emas untuk dapat berkembang secara optimal dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kepribadiannya. Peluang itu hanya ada pada masa anak usia sekolah dasar, sehingga masa itu harus dimanfaatkan semaksimal mungkin agar pada masa yang akan datang mereka memiliki kebugaran jasmani dan kepribadian yang berkembang secara optimal. (Harsono, 1996;1997). Di dalam penelitian ini, masa anak usia dasar yang dimaksud adalah 10-11 tahun.

