

Perbedaan Model *Teacher Centered Learning* Dengan *Student Centered Learning* Terhadap Keterampilan Bermain Bulutangkis

Differences between Teacher Centered Learning and Student Centered Learning Models on Badminton Playing Skills

Sucipto^{1*}, E. Widyaningsih¹, S. Bahri²

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan, Indonesia

²Ilmu Keolahragaan, Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Diterima: tanggal bulan tahun; Diperbaiki: tanggal bulan tahun; Diterima terbit: tanggal bulan tahun

Abstrak

Penerapan model pembelajaran berdampak pada peningkatan keterampilan bermain bulutangkis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan *Teacher Centered Learning* (TCL) dengan *Student Centered Learning* (SCL) terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Metode dalam penelitian menggunakan eksperimen dengan *two group pretest-posttest design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis sebanyak 40 siswa (20 siswa kelompok TCL dan 20 siswa kelompok SCL). Instrumen menggunakan *Games Performance Assesment Instrumen* (GPAI) untuk mengukur keterampilan bermain bulutangkis. Analisis data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, *Levene Statistics*, *Paired Sample t-Test* dan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Berdasarkan pengolahan dan analisis data ditemukan terdapat pengaruh pada kelompok SCL (sig 0,000 < 0,05), tidak terdapat pengaruh pada kelompok TCL (sig 0,862 > 0,05), dan terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok TCL dengan SCL sebesar (beda = 1,39; sig 0,000 < 0,05). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Student Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis, tidak terdapat pengaruh model *Teacher Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis, dan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara *Teacher Centered Learning* dengan *Student Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis.

Kata Kunci: *Teacher Centered Learning*, *Student Centered Learning*, keterampilan bermain bulutangkis.

Abstrack

The application of the learning model has an impact on improving students' badminton playing skills. This study aims to determine the difference between Teacher Centered Learning (TCL)

and Student Centered Learning (SCL) on badminton playing skills. The method in this study used an experiment with a two group pretest-posttest design. Sampling used a saturated sampling technique, with 40 students participating in badminton extracurricular activities (20 students in the TCL group and 20 students in the SCL group). The instrument uses the Games Performance Assessment Instrument (GPAI) to measure skills in playing badminton. Data analysis used the Shapiro-Wilk test, Levene Statistics, Paired Sample t-Test and Independent Sample t-Test with the help of the SPSS 25 application. Based on data processing and analysis it was found that there was an effect on the SCL group (sig 0.000 <0.05), there was no effect on the TCL group (sig 0.862 > 0.05), and there was a difference in the effect between the TCL and SCL groups of (difference = 1.39; sig 0.000 <0.05). So it can be concluded that there is an effect of the Student Centered Learning model on badminton playing skills, there is no influence of the Teacher Centered Learning model on badminton playing skills, and there is a significant difference in influence between Teacher Centered Learning and Student Centered Learning on the badminton playing skills of Public Middle School Waled students who take part in extracurricular badminton.

Keywords: *Teacher Centered Learning, Student Centered Learning, skills to play badminton.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, Iyakrus (2019) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui proses adaptasi aktivitas, aktivitas jasmani/*physical activities* seperti organ tubuh, neuromuscular, intelektual, sosial, cultur, emosional, dan etika. Pengenalan olahraga pada usia dini dengan penanganan yang baik terutama pada usia sekolah dasar merupakan hal yang mutlak dilakukan agar pencapaian prestasi puncak dapat diraih. Penanaman gerak pada usia dini terutama di masa-masa sekolah akan menanamkan pola gerak untuk mempersiapkan fisik anak pada cabang-cabang olahraga yang diminati siswa, termasuk cabang olahraga bulutangkis.

Cabang olahraga yang banyak diminati siswa diantaranya cabang olahraga Bulutangkis. Subarjah (2010) mengemukakan bahwa permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Bulu tangkis biasa dimainkan dalam permainan tunggal atau ganda. Permainan tunggal adalah permainan satu lawan satu (dua orang) sedangkan permainan ganda adalah permainan dua lawan dua (empat orang). Bulutangkis merupakan permainan yang banyak menggunakan kemampuan fisik dengan gerakan yang cepat dan pukulan keras yang dilakukan dalam waktu beberapa detik di antara reli-reli panjang.

Keterampilan dasar yang diperlukan dalam bulutangkis di antaranya adalah cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki, dan memukul satelkok (Dr. Vladimir, 1967). Dalam kaitannya dengan keterampilan dasar memukul shuttlecock, seseorang sudah dapat bermain bulutangkis apabila dapat melakukan beberapa keterampilan dasar teknik memukul shuttlecock, yang terdiri atas *servis, lob, drive, netting, dropshot*, dan *smash*. Keempat jenis keterampilan dasar teknik memukul satelkok tersebut dapat dilakukan dengan *forehand* maupun *backhand*. Gerakan memukul, seperti forehand tenis, pukulan pingpong, atau tongkat baseball, bergantung pada prediksi di mana bola dapat dipukul dengan benar dan dikembalikan ke lawan (Gumilar et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran bulutangkis pada beberapa perkumpulan, ditemukan dua kecenderungan penggunaan model pembelajaran, yaitu model pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan teknik dasar (pendekatan konvensional) dan model pendekatan yang menekankan pada usaha untuk meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis (pendekatan taktis).

Mariana (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan satu kesatuan utuh dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan suatu proses yang sifatnya masih sangat umum dalam mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis. Metode pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, laboratorium, pengalaman lapangan, dan sebagainya. Adapun strategi pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Pendekatan teknis merupakan salah satu model pendekatan yang menekankan pada pembelajaran keterampilan teknis, mengutamakan penguasaan keterampilan teknik dasar. Pendekatan ini mengutamakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan menjadi target sasaran yang diharapkan, sedangkan pendekatan taktis lebih menekankan terhadap bagaimana membelajarkan siswa untuk dapat memahami konsep bermain bulutangkis. Pendekatan taktis dalam permainan bulutangkis disesuaikan dengan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bulutangkis.

Belajar adalah proses yang mengantarkan ke arah perubahan perilaku (kognitif, afektif, psikomotor), relatif menetap sebagai akibat dari proses latihan atau pengalaman dan bukan karena pengaruh kondisi tubuh yang bersifat temporer, seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan atau obat-obatan (Salay, 2019b). Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat performa (penguasaan) siswa terhadap tujuan belajar dalam jangka

waktu tertentu. Hasil belajar dalam konteks belajar keterampilan gerak dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan penguasaan terhadap tujuan belajar keterampilan gerak yang dapat diukur melalui tes tertentu. Menurut Kember (1997) dalam Geraldine O'Neil (2005), terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pengajar (*Teacher Center Learning*) dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta (*Student Center Learning*) (Mariana, 2020). *TCL (Teacher Center Learning)* merupakan paradigma lama yang tidak sesuai lagi dengan perkembangan industri 4.0. Zaman sekarang, pengajar tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, mengingat peserta dengan mudah bisa mendapat informasi dari buku, majalah, televisi, radio, dan internet. Beberapa kelemahan *TCL (Teacher Center Learning)* adalah pembelajaran yang cenderung pasif, kaku, dan materi lebih cenderung ke arah teoretis dibandingkan dengan praktik. Metode yang biasa dilakukan pada pendekatan *TCL (Teacher Center Learning)* antara lain, seperti ceramah, diskusi searah, demonstrasi, dan tanya jawab.

SCL (Student Center Learning) menurut Wright (2011) dalam jurnal Munganga, L (2019), mengungkapkan bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta, keberhasilan pengajaran terlihat ketika pengajar, peserta, dan peserta lain menjadi sumber yang bisa memberi pengalaman, pengetahuan, dan evaluasi dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajarannya tidak lagi pada tuntasnya materi, namun lebih pada pencapaian kompetensi peserta didik. Metode dalam pembelajaran *SCL (Student Center Learning)* disebut juga sebagai pembelajaran aktif menggunakan *roleplays, elearning/mlearning, grup diskusi, fieldtrip, simulasi game, problem based learning, contextual instruction*, dll. Sedangkan menurut Cuban (1983) dalam Justus N. Agumba Et, al., (2014), pendekatan *SCL (Student Center Learning)* sering didefinisikan sebagai lawan dari pendekatan tradisional yang karakteristiknya bertumpu sebagian besar menitikberatkan pada peran guru. Adapun pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Center Learning*), menurut Zulfatmi (2016) mampu memberi peluang yang lebih besar bagi peserta didik dalam internalisasi nilai. Selain itu, Lin (2015), Hanewicz et, al., (2017), Yamagata (2018) dalam Yang Dong Et, al., (2019), studi terdahulu menggambarkan gaya pembelajaran yang berorientasi pada siswa memiliki keuntungan pemahaman yang mendalam pada level pengetahuan. Hal tersebut seiring dengan

Zohrabi, et al., (2012) dalam Ive Maliana (2017) yang memosisikan aktivitas peserta adalah indikator yang sangat penting dalam proses dan kualitas pembelajaran.

Menurut Kanuka (2010) dalam Lawrence Munganga (2019), perbedaan adalah pada proses pembelajaran dan pengalaman belajar. *TCL (Teacher Center Learning)* lebih menekankan pada pengalaman pengajar, sedangkan *SCL (Student Center Learning)* pengalaman diperoleh dari hasil pengalaman pembelajaran, bisa dari pengajar, peserta, maupun peserta lain. Penelitian tentang *Teacher Center Learning* dan *Student Center Learning* masih kurang diteliti, padahal penelitian ini akan memberikan manfaat yang baik untuk pendidikan. Pengaruh besar dan kesenangan dalam berolahraga sehingga akan memberikan pengaruh melalui pembelajaran permainan. Anak-anak, pelatih dan orang tua semuanya harus mengetahui permainan itu dan situasi permainan yang lebih menyenangkan dari pada latihan terus menerus yang berorientasi pada teknik (Dan., Saryono, Rithaudin et al., 2011, hlm. 145).

Berdasarkan penelitian mengenai variabel-variabel yang dijadikan tujuan penelitian oleh penulis telah banyak diungkap oleh para peneliti pada penelitian-penelitian sebelumnya, salah satunya yaitu menurut (Salay, 2019b) bahwa “Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Yang Mendapatkan *Teacher Centered Learning* Dengan *Student Centered Learning*”. Dari penelitian tersebut, di dapat hasil bahwa: *Student Centered Learning (SCL)* adalah pola pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena pada pola ini, hasil pembelajaran tersebut, siswa harus melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhannya serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Penelitian tentang pembelajaran *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning* masih kurang diteliti, padahal penelitian ini akan memberikan manfaat yang baik untuk pendidikan. Pengaruh motivasi memiliki kaitan yang sangat erat dengan belajar. Demikian, karena kelas akan kondusif apabila seluruh siswa turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh suasana kelas demikian, perlu adanya motivasi yang lahir di lingkungan kelas (ekstrinsik) maupun dalam diri siswa tersebut (intrinsik). Terkhusus pada motivasi dari luar yang dibawa oleh pendidik (Salay, 2019a).

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan bermain siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMPN 1 Waled masih kurang memahami teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis itu sendiri khususnya teknik dasar melakukan kemampuan bermain bulutangkis kecuali hanya beberapa orang saja yang mahir dan memiliki teknik dasar bermain yang bagus. Terlihat dari penampilan bermain yang mereka lakukan masih banyak kesalahan dan kurang efektif seperti memulai permainan (*service*), melakukan pukulan *backhand* dan *forhand*, apalagi melakukan pukulan *smash*. Beberapa hal yang menyebabkan permasalahan tersebut ialah metode yang digunakan guru dalam aktivitas pembelajaran bulutangkis. Latihan yang dilakukan hanya berfokus pada penampilan bermain tanpa adanya variasi model pembelajaran yang dilakukan sehingga terlihat monoton.

METODE

Metode Dalam Penelitian Menggunakan Eksperimen Dengan *Two Group Pretest-Posttes Design*.

Partisipan

Sampel dalam penelitian ini yaitu 40 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMPN 1 Waled. Sampel dibagi secara acak menjadi dua kelompok. Kelompok 1 (20 siswa) menerapkan *Student Centered Learning (SCL)* dan kelompok 2 menerapkan *Teacher Centered Learning (TCL)*. Adapun gambaran karakteristik sampel dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Table 1. Karakteristik Data

| Data | SCL | | | TCL | | | N |
|---------|--------------|------|------|--------------|------|------|----|
| | Mean ± sd | Min. | Max. | Mean ± sd | Min. | Max. | |
| Usia | 13,65 ± 0,48 | 13 | 14 | 13,60 ± 0,50 | 13 | 14 | 20 |
| TB (cm) | 152 ± 6,85 | 142 | 168 | 153 ± 5,86 | 148 | 169 | |
| BB (kg) | 50,1 ± 6,06 | 40 | 60 | 50,35 ± 7,08 | 40 | 66 | |
| IMT | 21,7 ± 2,92 | 18 | 30 | 21,35 ± 2,39 | 18 | 26 | |

Prosedur dan Instrumen

Penelitian ini menyelenggarakan dua tes (*pre-test dan post-test*). Setelah *pre-test* dan sebelum *post-test*, peserta menerapkan model SCL dan *TCL*. Intervensi model pembelajaran selama 5 minggu, terdiri dari 3 pertemuan per minggu dan 120 menit untuk setiap pertemuan, dengan intensitas sedang (50% sampai 75% dari denyut nadi maksimal). Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain bulutangkis siswa dalam penelitian ini adalah *Game Performance Assesment Instrumen (GPAI)* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) (Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan benar untuk mendapatkan data yang valid dan relevan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah yaitu *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan tes awal yaitu menggunakan *GPAI* pada kelompok *SCL* dan *TCL* untuk mengidentifikasi keterampilan bulutangkis siswa sebelum diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini adalah menerapkan model *Strudents Centered Learning* dan *Teacher Centered Learning*. Perlakuan dilakukan selama lima minggu, tiga kali pertemuan dalam seminggu. *Post-test*. Setelah diberikan perlakuan kepada kelompok *SCL* dan *TCL*, dilakukan *posttest/tes* akhir untuk menilai keterampilan bulutangkis dengan menggunakan instrumen seperti pada *pretest* dengan menggunakan *GPAI*.

Analisis Data

Data dilaporkan secara deskriptif sebagai rata-rata \pm standar deviasi. Data diperiksa untuk distribusi normal menggunakan uji shapiro-wilk. Uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dan uji independent sample t-test dilakukan untuk menentukan perbedaan yang signifikan. Tingkat signifikansi ditetapkan pada $p < 0,05$. Analisis statistik penelitian ini dilakukan dengan menggunakan software statistik spss versi 25.

HASIL

Data yang diperoleh setelah pelaksanaan penelitian ini adalah skor keterampilan bermain bulutangkis siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMPN 1 Waled terbagi dalam dua kelompok yaitu SCL dan TCL sebagai sampel penelitian. Berikut dapat dilihat pada tabel 2 mengenai rangkuman data keterampilan bermain bulutangkis siswa.

Table 2. Rangkuman Kebugaran Jasmani Dan Hasil Konsentrasi

| Kelompok | Pretest | Min. | Max. | Posttest | Min. | Max. | N |
|----------|-----------|------|------|-------------|------|------|----|
| | Mean ± sd | | | Mean ± sd | | | |
| SCL | 1,48±0,56 | 0,65 | 2,81 | 2,89 ± 0,77 | 0,74 | 4,48 | 20 |
| TCL | 2,04±0,75 | 0,82 | 3,51 | 2,05 ± 0,58 | 1,23 | 3,26 | |

Dalam tabel 2 menjelaskan bahwa ringkasan data pretest dan posttest keterampilan bermain bulutangkis pada kelompok SCL dan TCL. Pada kelompok SCL didapatkan hasil pre-test pengukuran rerata dan standar devias sebesar eviasi sebesar ($Mean = 1,48$ dan $sd = 0,56$) dan posttest sebesar ($Mean = 2,89$ dan $sd = 0,77$). Sedangkan pada kelompok SCL didapatkan hasil pretest pengukuran rerata dan standar deviasi sebesar ($Mean = 2,04$ dan $sd = 0,75$) dan posttest sebesar ($Mean = 2,05$ dan $sd = 0,58$) Adapun gambaran ringkasan hasil pretest dan posttest keterampilan bermain bulutangkis pada kelompok SCL dan TCL dapat diihat pada gambar 4.2 sebagai berikut. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji analitik pada SPSS 25 dengan uji-t yaitu uji paired sample dan independent. Hasil perhitungan pengujian dapat dilihat pada tabel 3.

Table 3. Uji Paired Sample T-Test

| Variabel | Kelompok | | Mean ± sd | Beda | t-hitung | Sig. |
|----------------------------------|----------|------|-------------|------|----------|-------|
| Keterampilan Bermain Bulutangkis | SCL | Pre | 1,48 ± 0,56 | 1,41 | -12,39 | 0,000 |
| | | Post | 2,89 ± 0,77 | | | |
| | TCL | Pre | 2,04 ± 0,75 | 0,01 | -0,177 | 0,862 |
| | | Post | 2,05 ± 0,58 | | | |

Berdasarkan tabel 3 mengenai hasil uji *Paired Sample T-Test* ditemukan perbedaan rerata *pretest* dan *posttest* pada kelompok SCL sebesar 1,41 dengan nilai sig $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis. Sedangkan pada kelompok TCL tidak ditemukan perbedaan rerata *pretest* dan *posttest*

dengan nilai sig $0,862 > 0,05$, maka dapat disimpulkan tidak ada pengaruh pada kelompok *Teacher Centered Learning* (TCL).

Setelah dilakukan uji analisis menggunakan uji-t (*Paired Sample T-Test*), kemudian dilanjutkan dengan analisis uji-t (*Independent Sample T-Test*). Adapapun dapat dilihat pada Tabel 4 mengenai hasil uji *Independent Sample T-Test* sebagai berikut.

Table 4. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

| Data | Kelompok | Mean | Beda | t-hitung | Sig. |
|----------------------------------|----------|--------|-------|----------|-------|
| Keterampilan Bermain Bulutangkis | SCL | 1,4060 | 1,392 | 10,177 | 0,000 |
| | TCL | 0,0135 | | | |

DISKUSI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan jenis rancangan *Two Group Pretest – Posttest Design*. Berdasarkan pengolahan data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* pada kelompok TCL, hasil ditemukan tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan model *Teacher Centered Learning* (TCL) terhadap keterampilan bermain bulutangkis (sig $> 0,05$). Hal ini dikarenakan model *Teacher Centered Learning* membuat situasi belajar terlihat monoton, guru dominan memberikan arahan langsung mengenai materi ajar sehingga siswa tidak bebas mengeksplorasi berbagai gerakan yang dapat mereka lakukan ketika latihan. Pendekatan pembelajaran TCL merupakan pendekatan pembelajaran yang cenderung lebih ditekankan kepada penguasaan unsur-unsur teknik dasar yang dilakukan secara berulang-ulang, dan penerapan pembelajarannya difokuskan kepada penguasaan teknik dasar terlebih dahulu dan selanjutnya kepada permainan (Robles et al., 2020; Hartikainen et al., 2022). Hal demikian berdampak terhadap situasi dan kondisi pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan, sehingga kurang merangsang minat belajar siswa. Dalam mengembangkan kompetensi keterampilan siswa, yang menjadi perhatian adalah siswa

tidak menikmati latihan berulang-ulang dalam kondisi latihan keterampilan yang terisolasi. Latihan berulang adalah kunci sukses dalam mengembangkan kompetensi keterampilan, tetapi siswa hampir tidak termotivasi (Kim, 2017; Gumilar et al., 2021). Selain itu, siswa yang belajar menjadi kurang konsentrasi dan cenderung mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran bulutangkis. Siswa dengan kelompok TCL hanya mendapat informasi dari guru dan berkaitan dengan penekanan teknik dasar bulutangkis sehingga tidak memahami permainan bulutangkis yang sebenarnya. Keterampilan bermain tidak hanya tentang teknik tetapi mencakup pemahaman pola-pola bermain bulutangkis yang memungkinkan siswa banyak belajar.

Sedangkan pada kelompok SCL, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Student Centered Learning* (SCL) terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dengan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaan atau langkah kegiatan pada kelompok *Student Centered Learning* (SCL) memiliki kekuatan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills (HOTS)*, siswa dituntut untuk mampu menganalisis suatu permasalahan dan berperan aktif sebagai pusat dalam melakukan tugas gerak yang dilakukan sehingga mengeksplorasi dan mengembangkan tugas gerak dalam bermain bulutangkis. Pemahaman pola permainan terbiasa dengan pemecahan suatu permasalahan dalam situasi belajar bulutangkis. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Luo (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Student Centered Learning* (SCL) dengan jenis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan bermain bulutangkis siswa sebesar ($F = 6,47, p < 0,05, \eta^2 = 0,47$). Dalam penelitian ini, metode PBL digunakan untuk mengajar siswa dalam kursus bulutangkis. Metode PBL memfasilitasi pengembangan keterampilan siswa dan lebih meningkatkan kinerja mereka dibandingkan dengan pedagogi tradisional. Metode PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi dan berdiskusi dalam kelompok kecil; saling memberikan umpan balik; melakukan berbagai tugas gerak yang dilakukan; akibatnya, itu meningkatkan kinerja dan pemahaman siswa dalam bermain bulutangkis. Penelitian lain yang dilakukan Prabandaru et al. (2020) mengungkapkan bahwa model *Student Centered Learning* (SCL) dengan jenis *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Penelitian

tersebut dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan terlihat ada peningkatan rerata keterampilan bulutangkis pada siklus I dan siklus II.

Mascrot (2011) menyatakan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa memiliki kontribusi yang besar terhadap pemahaman bermain bulutangkis. Dari penelitian tersebut mengungkapkan model tutor sebaya (*peer teaching*) dalam pelaksanaan pembelajaran bulutangkis membuat siswa lebih terangsang untuk berpikir, melakukan diskusi dengan temannya, dan saling memberikan umpan balik sehingga banyak belajar dari kesalahan gerakan yang dilakukan temannya sendiri. Untuk itu model tutor sebaya terbukti memengaruhi keterampilan bermain bulutangkis siswa selama pembelajaran. Selain itu Dyson, Griffin, & Hastie (2004) memperkuat pembuktian yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada siswa lebih efektif dan efisien terhadap pengembangan kompetensi yang dimiliki siswa baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitiannya membahas tentang model Pendidikan Olahraga, Permainan Taktis, dan Pembelajaran Kooperatif yang memungkinkan terjadinya partisipasi dalam kurikulum pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai lawan dari kurikulum pengajaran yang berpusat pada guru. Guru memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang berpotensi memberikan siswa pendidikan holistik yang mempromosikan hasil belajar sosial, fisik, dan kognitif. Penekanannya pada pembelajaran aktif yang melibatkan proses pengambilan keputusan, interaksi sosial, dan pemahaman kognitif bagi siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa model *Student Centered Learning* dapat mengembangkan potensi siswa yang berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga siswa lebih aktif, kreatif, berpikir kritis, dan memiliki mobilitas gerak yang tinggi termasuk dalam keterampilan bermain bulutangkis. Juliantine et al. (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat mengembangkan kreativitas masing-masing individu, terbukti pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek siswa lebih aktif dan berpikir kreatif menghasilkan ide-ide cemerlang dalam proses pembelajaran karena pembelajaran merangsang siswa dalam pemecahan masalah mereka sendiri. dalam memecahkan masalah mereka, siswa cenderung menggunakan pengalaman mereka sebelumnya Kegiatan mereka dilakukan dengan berinteraksi untuk mengeksplorasi, bertanya selama bereksperimen dengan teknik trial and error.

Berdasarkan hasil penelitian juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Teacher Centered Learning* (TCL) dengan *Student Centered Learning* (SCL) terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis. Model SCL lebih efektif daripada model TCL diperlihatkan bahwa kemampuan bermain siswa kelompok SCL lebih meningkat daripada siswa dengan kelompok TCL. Dengan model pembelajaran SCL memungkinkan siswa lebih mobilitas bergerak melakukan tugas gerak yang diberikan. Siswa saling berinteraksi dan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing mengenai tugas gerak yang dilakukan. Adalanya diskusi untuk memecahkan masalah dan saling memberikan umpan balik membuat siswa mengimpropisasi gerakan yang dilakukan. Siswa dituntut lebih berpikir kritis dan memiliki kreatif untuk mengembangkan tugas gerak yang diberikan sehingga terlihat sangat bervariasi dan lebih memahami tentang pola-pola permainan bulutangkis serta teknik dasar yang mereka praktikkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Cahyadi et al. (2019) terdapat perbedaan yang signifikan antara gaya mengajar *commando* dan *divergent* terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Namun pada penelitian tersebut dimana gaya mengajar komando memiliki pengaruh yang sangat signifikan dibandingkan dengan gaya mengajar divergen. Hal itu berbanding terbalik dengan hasil pada penelitian ini. Cahyadi et al. menganggap gaya mengajar komando (berpusat pada guru) lebih terorganisir dimana setiap keputusan pembelajaran diambil oleh guru baik dari awal hingga akhir pembelajaran. Dengan kata lain, gaya mengajar komando juga sangat terbimbing. Siswa mendapat arahan langsung dari guru. Dengan demikian, kesempatan siswa untuk memahami dan menerapkan keterampilan bulu tangkis yang diajarkan akan lebih baik. Berbeda dengan gaya mengajar divergen (berpusat pada siswa) dimana tidak semua keputusan diambil oleh guru. Dapat dikatakan bahwa gaya mengajar divergen membawa siswa menjadi mandiri dan lebih kreatif dalam mengeksplorasi pemikirannya. Kekuatan siswa dalam pembelajaran ini terletak pada kemampuan imajinasinya. Siswa memandang sesuatu dari berbagai aspek dan menjalin hubungan menjadi satu kesatuan yang utuh. Sehingga akan memunculkan aksi atau gerakan dalam aktivitas permainan yang tidak membosankan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran Teacher Centered Learning terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran Student Centered Learning terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis.
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran Teacher Centered Learning dengan Student Centered Learning terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa SMPN 1 Waled yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis.

REFRENSI

- Colcombe, S. J., Kramer, A. F., Erickson, K. I., Scalf, P., McAuley, E., Cohen, N. J., ... Elavsky, S. (2004). Cardiovascular fitness, cortical plasticity, and aging. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 101(9), 3316–3321. <https://doi.org/10.1073/pnas.0400266101>
- Dr. Vladimir, V. F. (1967). 濟無No Title No Title No Title. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Esteban-Cornejo, I., Cadenas-Sanchez, C., Contreras-Rodriguez, O., Verdejo-Roman, J., Mora-Gonzalez, J., Migueles, J. H., ... Ortega, F. B. (2017). A whole brain volumetric approach in overweight/obese children: Examining the association with different physical fitness components and academic performance. The ActiveBrains project. *NeuroImage*, 159, 346–354. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2017.08.011>
- Gregory, S. M., Parker, B., & Thompson, P. D. (2012). Physical activity, cognitive function, and brain health: What is the role of exercise training in the prevention of dementia? *Brain Sciences*, 2(4), 684–708. <https://doi.org/10.3390/brainsci2040684>
- Gumilar, A., Darajat, J., Ma'mun, A., Nuryadi, Mudjihartono, Mulyana, D., & Hambali, B. (2021). Batting Performance Analisis of West Java Athletes. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6(2), 176–181. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i2.37215>

- Hernández, D., Heinilä, E., Muotka, J., Ruotsalainen, I., Lapinkero, H. M., Syväoja, H., ... Parviainen, T. (2021). Physical activity and aerobic fitness show different associations with brain processes underlying anticipatory selective visuospatial attention in adolescents. *Brain Research*, 1761. <https://doi.org/10.1016/j.brainres.2021.147392>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Mariana, M. (2020). Comparison of Teacher Center Learning and Student Center Learning Approach to Better Understanding in Mining Regulation Study. *Jurnal Ilmiah PPSDM GEOMINERBA*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29424.48643>
- Negara, J. D. K., Abduljabar, B., & Hambali, B. (2019). *Aplikasi Statistika Dalam Penjas* (3rd ed.). Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Negara, J. D. K., Mudjianto, S., Budikayanti, A., & Adhitya Nugraha, P. P. (2021). The effect of gamma wave optimization and attention on hitting skills in softball. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(1), 103–109. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090114>
- Negara, J. D. K., Nuryadi, & Gumilar, A. (2017). The Effect of Physical Fitness and Healthy Behavior Toward Concentration, Anxiety and Cortisol Hormone. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 180(1), 012208. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Niederer, I., Kriemler, S., Gut, J., Hartmann, T., Schindler, C., Barral, J., & Puder, J. J. (2011). Relationship of aerobic fitness and motor skills with memory and attention in preschoolers (Ballabeina): A cross-sectional and longitudinal study. *BMC Pediatrics*, 11(1), 46. <https://doi.org/10.1186/1471-2431-11-34>
- Nuryadi, N., Negara, J. D. K., Juliantine, T., Slamet, S., & Gumilar, A. (2018). Hubungan Kebugaran Jasmani dengan Kemampuan Konsentrasi dan Respon Kortisol. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2), 122–128. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12578>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231–243. <https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231>
- Reigal, R. E., Hernández-Mendo, A., Juárez-Ruiz de Mier, R., & Morales-Sánchez, V. (2020). Physical Exercise and Fitness Level Are Related to Cognitive and Psychosocial Functioning in Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 11(July), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01777>

- Reigal, R. E., Moral-Campillo, L., Mier, R. J. R. de, Morillo-Baro, J. P., Morales-Sánchez, V., Pastrana, J. L., & Hernández-Mendo, A. (2020). Physical Fitness Level Is Related to Attention and Concentration in Adolescents. *Frontiers in Psychology, 11*(February), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00110>
- Salay, R. (2019a). Model pembelajaran SCL, pada saat ini diusulkan menjadi model pembelajaran yang sebaiknya digunakan karena memiliki beberapa keunggulan yaitu: 1. Peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi ke. *Education, 1*(1), 1–12.
- Salay, R. (2019b). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL). *Education, 1*(1), 1–12.
- Subarjah, H. (2010). Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bulutangkis Studi Eksperimen Pada Siswa Diklat Bulutangkis Fpok-Upi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 3*(3), 325–340. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.361>
- Vanhelst, J., Béghin, L., Duhamel, A., Manios, Y., Molnar, D., De Henauw, S., ... Gómez Lorente, J. J. (2016). Physical Activity Is Associated with Attention Capacity in Adolescents. *Journal of Pediatrics, 168*, 126–131.e2. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2015.09.029>