

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Permainan bulu tangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, dengan lapangan yang dibatasi garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulu tangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan faring/net yang tergantung di tiang net yang ditanam di tepi lapangan. Alat yang digunakan adalah raket sebagai pemukul Serta "shuttlecock" sebagai bola yang dipukul. Permainan dimulai dengan cara menyajikan bola atau servis, yang memukul bola dari petak servis kanan ke petak servis kanan lawan, sehingga jalannya bola menyilang.

Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kok dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Pada saat permainan berlangsung, masing-masing harus berusaha agar kok tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri apabila shuttlecock jatuh di lantai menyangkut di net maka permainan terhenti.

Pendidikan jasmani merupakan bagian mata pelajaran yang di ajarkan dalam pendidikan di sekolah. Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang diajarkan dari kelas VII-IX di sekolah termasuk pada sekolah menengah pertama. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui

penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral.

Sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Limboto bahwa hasil servis pada permainan bulutangkis siswa kelas X SMA Negeri 1 Limboto masih belum baik dan benar. Beberapa hal yang menyebabkan masalah ini diantaranya disebabkan oleh penyediaan sarana dan prasarana yang masih belum memadai. Selain itu, metode pembelajaran yang belum tepat, masih banyak hal lain yang kiranya sangat mempengaruhi hal tersebut. Sehingga sangat mempengaruhi akan peningkatan prestasi siswa pada permainan bulutangkis.

Pada kenyataan lain kemampuan servis pada siswa Kelas X masih belum baik dan benar. Untuk meningkatkan kemampuan servis ini maka perlu dilakukan latihan dengan model pembelajaran kooperatif learning.

Berdasarkan uraian diatas dan beberapa pertimbangan yang ada, sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian terkait dengan pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Limboto.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum memadainya sarana dan prasaran yang mendukung untuk permainan bulutangkis.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan servis dapat mempengaruhi prestasi siswa pada permainan bulutangkis.
3. Kurangnya model pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi prestasi siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Hal tersebut diatas mendasari penulis untuk merumuskan masalah yakni “
Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Learning dapat mempengaruhi Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Limboto?”

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Limboto.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang lebih untuk pengembangan teori-teori khususnya yang terkait dengan teori pendidikan keolahragaan atau sebagai penguat dari teori-teori pendidikan

keolahragaan yang sudah ada. Selain itu, hasil penelitian ini kiranya dapat memberikan informasi dan menjadi bahan pertimbangan terkait dengan pengembangan pendidikan, baik itu yang menyangkut dengan pengembangan kurikulum, maupun hal lain terkait dengan pendidikan keolahragaan.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan yakni penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi baru terkait dengan model pembelajaran kooperatif learning terhadap hasil belajar permainan bulutangkis. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Limboto. Hasil penelitian ini kiranya dapat menjadi informasi tambahan bagi sekolah untuk meningkatkan prestasi yang ada terkait dengan permainan bulutangkis. Selain itu, penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru bagi staf pengajar dalam melakukan pengajaran terkait dengan permainan bulutangkis sehingganya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa itu sendiri.