

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat sudah lama mengenal semboyan bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh. Semboyan tersebut telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap upaya memebaskan bangsa indonesia dari belenggu penjajahan. Semboyan semacam ini juga telah memberikan semangat kerja sama yang luar biasa dalam memecahkan masalah kehidupan, tetapi kita tampaknya masih kurang bersungguh-sungguh mengaktualisasikan berbagai semboyan yang telah teruji bukan hanya dalam penelitian ilmiah tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari tersebut dalam kehidupan nyata di dunia pendidikan.

Pendidikan yang menekankan pada interaksi Kooperatif adalah pendidikan yang secara sungguh-sungguh berupaya mengaktualisasikan berbagai semboyan tersebut dalam dunia pendidikan.

Pendidikan bagi bangsa indonesia merupakan kebutuhan mutlak untuk kelangsungan hidup bangsa, karena pendidikan sangat besar manfaatnya dalam pembangunan bangsa disegala bidang. Melalui pendidikan dapat di ciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yang nantinya akan mampu berkompetisi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, pendidikan juga merupakan proese yang dapat menghasilkan perubahan tingkahlaku seseorang untuk lebih baik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah-sekolah dibutuhkan suatu informasi yang kreativitas yang tinggi dari guru dalam menghadapi segala

hambatan dan kesulitan yang ada demi kelangsungan proses pembelajaran yang berkualitas.

Kurangnya pengembangan strategi pembelajaran seperti yang di kemukakan di atas mengakibatkan tugas gerak yang diberikan oleh guru kepada siswa tidak berdampak positif terhadap pembangunan dan penguasaan keterampilan gerak. Lebih khusus lagi kemampuan melakukan pukulan smash kurang dikuasai dalam permainan bulutangkis khususnya di SMP Negeri 8 Gorontalo. Mencermati keadaan tersebut, maka seharusnya guru-guru penjas kes berusaha semaksimal mungkin untuk memikirkan cara-cara yang dapat mengatasi masalah tersebut. Untuk itu perlu dicari alternatif pemecahan masalah yang dapat mengatasi ketidak mampuan siswa tersebut. Salah satu cara yang ditempuh adalah menggunakan strategi pembelajaran yang dapat menjadikan siswa memperoleh banyak kesempatan untuk mempelajari materi pelajaran melalui perbuatan, mengalami sendiri, menemukan serta dapat mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya.

Agar pembelajaran meningkatkan kemampuan pukulan smash dalam permainan bulutangkis berhasil maka model pembelajarannya sangat perlu dikembangkan, model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad adalah model pembelajaran yang menarik, sanggup membawa siswa pada suasana kerja sama, tolong-menolong, saling asah, asih dan asuh. Yang diutamakan adalah peranan siswa atau kerja sama siswa serta guru sebagai pelaku utama dalam proses belajar mengajar (PBM) tidak mengalami hambatan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena siswa secara tidak

langsung dapat menemukan dan menyelesaikan sendiri permasalahan yang ada dalam materi pelajaran yang sedang di pelajari.

Untuk itu penulis telah merumuskan masalah ini untuk dijadikan suatu penelitian dengan judul, yakni”meningkatkan kemampuan pukulan smash dalam permainan bulutangkis melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:Kemampuan untuk melakukan pukulan *smash* pada pembelajaran permainan bulutangkis masih rendah.Belum diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad pada kemampuan pukulan smash kurang kemampuan dalam bermain bulutangkis.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: apakah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad dapat meningkatkan kemampuan pukulan *smash* pada permainan bulutangkis?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan masih rendahnya kemampuan melakukan pukulan *smash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo dapat diupayakan pemecahannya melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan materi, yakni kemampuan pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis.
- 2) Guru menyiapkan fasilitas atau alat-alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pukulan *smash* pada permainan bulutangkis melalui pembelajaran Kooperatif Tipe Stad pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 .Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan teori olahraga pada umumnya dan pada cabang olahraga bulutangkis pada khususnya, dari hasil penelitian ini dapat memperkuat kedudukan teori-teori olahraga lainnya.

Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa
 - a) Siswa dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai tambahan untuk dapat mengatasi kekurangan kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *smash* melalui metode Kooperatif Tipe Stad.

b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa yang baik dapat di capai.

2) Bagi Guru

Memberikan tambahan pengetahuan bagi guru yang menyelesaikan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran serta untuk memotivasi guru untuk lebih jeli dan kreatif dalam melaksanakan tugas.

3) Bagi Sekolah

a) Memberi sumbangan yang berarti bagi sekolah dan pengajaran tempat meneliti dalam upaya pengembangan minat dan bakat serta penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

b) Dapat memberikan tambahan pemahaman bagi guru yang menghadapi permasalahan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

4) Bagi Peneliti

Sebagai bahan pedoman dalam penerapan metode pembelajaran selanjutnya, dan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan kesimpulan