



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
Kampus III UNG, Jln. Jhon Ario Katili No. Tlp. (0435)

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

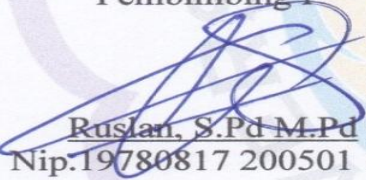
Skripsi yang Berjudul

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SMASH PADA PERMAINAN
BULUTANGKIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM
SOLVING* PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KABILA**

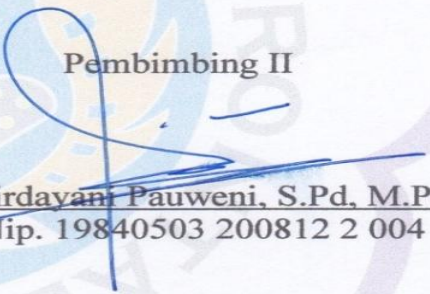
Nama : Hastuti Lagarusu
Nim : 831 412 266
Jurusan : S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah diperiksa dan disetujui

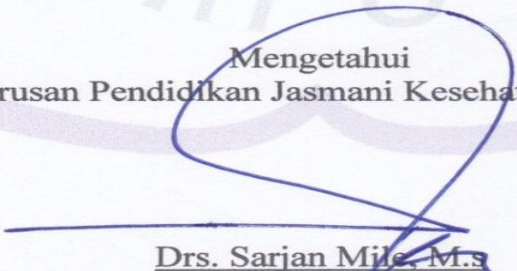
Pembimbing I


Ruslan, S.Pd M.Pd
Nip.19780817 200501 1 003

Pembimbing II


Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd
Nip. 19840503 200812 2 004

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi


Drs. Sarjan Mile, M.s
Nip.19610805 198703 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
Kampus III UNG, Jln. Jhon Ario Katili No. Tlp. (0435)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SMASH PADA PERMAINAN
BULUTANGKIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM
SOLVING* PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KABILA**

Oleh :
Hastuti Lagarusu
831 412 266

Telah dipertahankan di dewan penguji pada
Hari/ tanggal : Jum'at 28 Oktober 2016
Pukul : 07.30 pagi - selesai

No	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Drs. Sarjan Mile, M.S</u> Nip.19610805 198703 1 003		03/11/2016
2.	<u>Suriyadi Datau, S.Pd, M.Pd</u> Nip.19820419 200604 1 001		03/11/2016
3.	<u>Ruslan S.Pd, M.Pd</u> Nip.19780817 200501 1 003		08/11/2016
4.	<u>Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd</u> Nip.19840503 200812 2 004		04/11/2016

Gorontalo, Oktober 2016
Dekan Fakultas Olahraga Dan Kesehatan



Dr. H. Entje Boekoesoe, M. Kes
Nip. 19590110 1986 03 2 003

INTI SARI

HASTUTI LAGARUSU. 831 412 266. Judul Skripsi “Meningkatkan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Melalui Model Pembelajaran Problem Solving pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kabila”. Skripsi Bimbingan Ruslan S.Pd M.Pd, dan Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd.

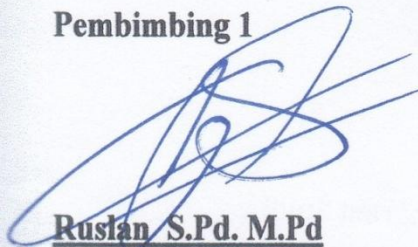
Masalah dalam penelitian ini adalah: Kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan *smash* pada permainan bulutangkis pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila. Tujuan Penelitian ini adalah Guna meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis melalui model *Problem Solving* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan kegiatan siswa, serta evaluasi atas materi yang diajarkan pada setiap siklus. Kemudian data dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil Penelitian pada Observasi Awal nilai rata-rata siswa secara keseluruhan sebesar 45,03 kemudian pada siklus I meningkat menjadi 67,74 dan siklus II menunjukkan peningkatan yaitu menjadi 75,81.

Dengan demikian penelitian dianggap selesai karena nilai siswa secara keseluruhan sudah mencapai indikator kinerja yaitu sebesar 70%. Penelitian ini sesuai dengan Hipotesis tindakan yaitu Jika digunakan model pembelajaran Problem Solving (Pemecahan Masalah) dalam penelitian ini, maka kemampuan siswa melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis dapat ditingkatkan. Indikator kerjanya adalah apabila kemampuan melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis melalui model pembelajaran problem solving dengan kriteria ketuntasan minimal adalah 70% dari seluruh siswa memperoleh nilai 70, maka peneliti tindakan kelas ini dinyatakan berhasil.

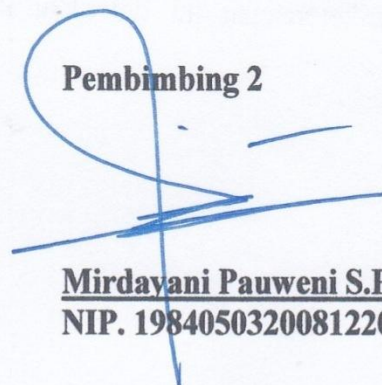
Kata Kunci : Smash, Bulutangkis, Model Pembelajaran Problem Solving

Pembimbing 1



Ruslan S.Pd. M.Pd
NIP. 197808172005011003

Pembimbing 2



Mirdayani Pauweni S.Pd. M.Pd
NIP. 198405032008122004

Hastuti Lagarusu. 831 412 266 Meningkatkan Kemampuan Smash Pada Permainan Bulutangkis Melalui Model Pembelajaran *Problem Solving* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kabila Ruslan. S.Pd, M.Pd² Mirdayani Pauweni S.Pd, M.Pd³ Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan Fakultas Olahraga Dan Kesehatan⁵

Research problem is the lack of ability of grade XI students at SMA Negeri 1 Kabila in performing smash in badminton game. This research aims at improving ability of grade XI students at SMA Negeri 1 Kabila in performing smash through problem solving learning model.

It applies classroom action research. The data are collected through student's activity observation sheet and evaluation material taught in each cycle. Then the data are analyzed both quantitatively and qualitatively. The research findings show that in prior observation, students average value is 45,03 then increases to 67,74 in cycle I and becomes 75,81 in cycle II.

Thus, this research is considered as complete due to students score overall reaches the performance indicator of 70%. This research is based on the action hypothesis which states that if problem solving model is applied, students' ability in performing smash that if 70% of students as minimum completeness criteria gain the score of 70 in performing smash in badminton game through problem solving model, then this research is concluded.

Keywords : smash, badminton, problem solving learning model