

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak hal yang bisa didapatkan dari olahraga. Olahraga tidak hanya sebagai sarana untuk menyehatkan jiwa dan raga. Tetapi olahraga mengajarkan bagaimana harus berlaku sportif. Olahraga juga mengajarkan pentingnya kerjasama. Olahraga adalah satu-satunya kegiatan yang mampu menyatukan semua komponen bangsa tanpa memandang suku, ras maupun agama. Olahraga juga merupakan alat diplomasi yang paling efektif dalam hubungan bangsa-bangsa di dunia.

Kurniawan (2011: 3) memuat lengkap semua jenis olahraga baik yang dipertandingkan dalam olimpiade maupun yang non olimpiade. Baik olahraga yang modern maupun yang bersifat tradisional. Baik olahraga yang mahal ataupun olahraga yang tidak membutuhkan biaya sama sekali. Salah satunya permainan bola kecil Masih banyak olahraga yang lainnya, tetapi salah satu yang akan dibahas yaitu olahraga permainan bola kecil. Dalam olahraga permainan bola kecil ini terbagi atas beberapa, cabang olahraga salah satunya yaitu olahraga bulutangkis.

Bulutangkis atau badminton adalah suatu olahraga raket yang di mainkan oleh 2 orang (untuk tunggal) atau 2 pasang (untuk ganda) yang saling berlawanan. Olahraga ini mirip dengan tenis, bulu tangkis bertujuan memukul bola yaitu kok atau *shuttlecock* melewati jarring agar jatuh dibidang permainan lawan yang sudah di tentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama.

Olahraga yang di mainkan dengan kok dan raket, kemungkinan berkembang di mesir kuno sekitar 2000 tahun lalu tetapi juga disebut-sebut di India dan Republik Rakyat Cina. Nenek moyang terdiniya di perkirakan ialah sebuah permainan Tionghoa, jianzi yang melibatkan penggunaan kok tetapi tanpa raket. Alih-alih, objeknya di manipulasi dengan kaki. Permainan ini adalah untuk

menjaga kok agar tidak menyentuh tanah selama mungkin tanpa menggunakan tangan.

Di Inggris sejak zaman pertengahan permainan anak-anak yang disebut *battledores* dan *shuttlecocks* sangat populer. Anak-anak pada waktu itu biasanya akan memakai dayung /tongkat (*battledores*) dan bersiasat bersama untuk menjaga kok tetap di udara dan mencegahnya dari menyentuh tanah. Penduduk Inggris membawa permainan ini ke Jepang, Republik Rakyat Cina, dan Thailand selagi mereka mengkolonisasi asia.

Di Indonesia sendiri olahraga bulu tangkis telah ada pada zaman penjajahan dahulu, namun keberadaannya bergerak secara tersendiri. Setelah kemerdekaan barulah terbentuk suatu organisasi perbulu tangkisan dalam suatu wadah yang bernaung dalam persatuan bulutangkis seluruh Indonesia (PBSI) yang di pelopori oleh Sudirman Cs, di bentuk dari suatu kongres setelah terbentuknya Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI).

Di tingkat sekolah menengah atas permainan bulu tangkis sudah diajarkan khususnya di SMA Negeri 1 Kabila. Di sekolah ini guru pendidikan jasmani selalu berusaha menyajikan pembelajaran olahraga dengan baik kepada siswa-siswanya, dengan melakukan modifikasi cara pembelajaran. Namun ada beberapa masalah dalam pembelajaran khususnya pada permainan bulutangkis yaitu sedikitnya siswa mendapat kesempatan dan kurangnya pemahaman serta keterampilan dalam melakukan *smash* pada bulutangkis sehingga beberapa siswa kurang mampu dalam melakukan *smash* dengan benar. Melalui pengamatan/observasi saat proses pembelajaran berlangsung bahwa dalam proses pembelajaran kurang tepat dan minimnya metode yang digunakan oleh seorang guru untuk meningkatkan pemahaman yang menunjang keterampilan *smash* dikarenakan siswa tidak mengetahui atau tidak memahami teknik-teknik dasar dalam melakukan *smash* dan kurangnya siswa memperoleh kesempatan untuk melakukannya , sehingga siswa tidak memiliki banyak waktu untuk mempelajari teknik dasar *smash* dengan baik dan benar. tentunya hal ini dikarenakan kurang efektif dan minimnya metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan-permasalahan diatas maka solusinya adalah untuk meningkatkan kemampuan *smash* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila, harus digunakannya metode yang tepat. Untuk itu peneliti memilih model pembelajaran *problem solving* yang dianggap tepat dengan memberi siswa lebih banyak kesempatan dalam melakukan *smash* sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *smash* pada siswa dalam permainan bulutangkis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Kurangnya pemahaman serta keterampilan dalam melakukan *smash* pada bulutangkis sehingga beberapa siswa kurang mampu dalam melakukan *smash* dengan benar, minimnya metode yang digunakan oleh seorang guru, siswa tidak mengetahui atau tidak memahami teknik-teknik dasar dalam melakukan *smash*, kurangnya siswa memperoleh kesempatan melakukannya. Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan terutama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahannya dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah melalui model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa SMA Negeri 1 Kabila?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila, dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*

Langkah-langkah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada cabang olahraga permainan bulutangkis khususnya gerakan teknik dasar *smash* adalah:

- 1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya, 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, berdiskusi, dan lain-lain, 3) Menetapkan

jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas, 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok, 5) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Dengan demikian melalui penggunaan model pembelajaran *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis, pada siswa SMA Negeri 1 Kabila melalui penerapan model pembelajaran *problem solving*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk menambah pengetahuan baru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penjaskesrek serta mutu pendidikan yang ada di negeri ini khususnya siswa di kelas XI SMA N 1 Kabila bahwa melalui model pembelajaran *problem solving* dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan uraian dari manfaat teoritis di atas maka manfaat praktis dalam penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat bagi seluruh komponen di antaranya sebagai berikut :

1) Bagi siswa; meningkatkan kemampuan *smash* yang dimiliki sehingga siswa siap untuk mengembangkan kompetensi lebih lanjut dalam permainan bulutangkis, 2) Bagi guru; Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulu tangkis, 3) Bagi sekolah: Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang permainan bulu tangkis. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi

SMA Negeri 1 Kabila untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, 4) Bagi peneliti lanjut: merupakan suatu masukan tentang penerapan metode *problem solving* dalam meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis.