

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang harus terjadi, sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Semakin berkembang dunia pendidikan pada saat ini, merupakan tantangan untuk meningkatkan kemampuan dalam dunia pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan Depdiknas (2003:7) yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Nasional memiliki fungsi yang sangat signifikan terhadap kemajuan bangsa. Dengan pendidikan nasional dapat mendukung terhadap kecerdasan nasional yang tentu dapat mengangkat harkat dan derajat bangsa. Pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia secara utuh. Kualitas sumber daya manusia secara utuh yaitu kualitas sumber daya yang tidak hanya pada aspek kemampuan intelektual saja tetapi juga pada aspek keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan hal itu, diharapkan juga mendukung terhadap tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan nasional, yaitu peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, diperlukan suatu institusi atau lembaga formal yaitu sekolah. Dengan adanya lembaga formal atau sekolah, dapat dijadikan wadah yang dapat mendukung terhadap keberhasilan belajar. Selain itu, keberhasilan belajar di sekolah dipengaruhi oleh kurikulum pendidikan. Dalam kurikulum pendidikan nasional terdiri dari tiga program intrakurikuler, ekstrakurikuler dan ko kurikuler. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Depdikbud yang dikutip oleh Rasidin dkk (1991:113) yaitu:

Pencapaian tujuan kurikulum di sekolah dapat direalisasikan melalui kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler dan ko kurikuler. Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan reguler (tetap) yang direncanakan dan dilakukan secara rutin berdasarkan prosedur dan jam pelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran intrakurikuler dan ko kurikuler adalah kegiatan siswa belajar tidak melalui jam pelajaran atau di luar jam pelajaran dengan tujuan melengkapi, memperkaya dan meningkatkan kegiatan kurikulum.

Salah satu pelaksanaan dan pengembangan kurikulum, salah satunya dapat dilakukan dengan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler penting bagi siswa, karena menunjang dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan intrakurikuler dan ko kurikuler di sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai-nilai positif antara lain dapat meningkatkan bakat dan minat siswa, menambah pengetahuan siswa dalam suatu cabang olahraga, kebebasan menanggulangi rasa jenuh terhadap suasana belajar dan dapat meningkatkan rasa sosial siswa.

Melalui kegiatan ekstrakurikuler, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk belajar. Sehingga siswa dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dari beberapa kegiatan yang telah mereka ikuti tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga ini merupakan indikasi bahwa siswa membutuhkan berbagai macam kegiatan fisik. Dengan kegiatan fisik siswa dapat mengenal gerak-gerak fisik dan dapat memperkaya kemampuan gerak fisik. Diharapkan dengan aktivitas gerak fisik baik dan teratur dapat meningkatkan kebugaran jasmani yang berguna untuk menunjang terhadap pelaksanaan beberapa kegiatan sekolah termasuk kegiatan intrakurikuler di sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler yang akan diteliti yaitu ekstrakurikuler bulutangkis dan karate. Disini olahraga Bulutangkis telah banyak dikenal dan berkembang di seluruh masyarakat Indonesia yang telah terbukti dengan adanya klub-klub atau sekolah bulutangkis dari masing-masing daerah ataupun propinsi yang di Indonesia yang diikuti sertakan dalam kejuaraan Kabupaten, Kota, antar Wilayah, Daerah, Nasional, Internasional sampai Dunia sekalipun. Untuk meningkatkan prestasi yang optimal pada berbagai kejuaraan atau pertandingan di tingkat regional, nasional, dan internasional perlu dilakukan peningkatan kualitas dan kuantitas pelatih, atlet, dan penataan organisasi yang baik. Khususnya pembinaan klub-klub atau sekolah bulutangkis untuk pelajar yang merupakan aset paling esensial dan potensial untuk digarap, apalagi bulutangkis yang merupakan cabang olahraga yang sedikit berbeda karena menggunakan bola yang dinamakan shuttle kok yang terbuat dari bulu ayam atau burung. Dalam olahraga Bulutangkis sangat memperhatikan jenjang karir untuk pembinaan atlet atau pemain dengan

diadakannya pertandingan mulai dari usia dini sampai dewasa sebagai dasar keterampilan menuju kematangan prestasi dapat digarisbawahi, bahwa tanpa pembinaan sejak usia dini akan sulit melahirkan atlet yang berprestasi optimal.

Bulutangkis atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Mirip dengan tenis, bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "shuttlecock") melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan. Dia juga harus mencoba mencegah lawannya melakukan hal tersebut kepadanya. Ada lima partai yang biasa dimainkan dalam bulutangkis. Diantaranya : 1) Tunggal putra, 2) Tunggal putri, 3) Ganda putra, 4) Ganda putri, 5) Ganda campuran.

Sejak 1 Februari 2006, seluruh partai memakai sistem "pemenang dua dari tiga set" (best of three) yang masing-masing diraih dengan mencapai 21 poin secara rally point. Tiap pemain atau pasangan mengambil posisi pada kedua sisi jaring di atas wilayah persegi panjang yang ditandai di lantai sebagaimana di perlihatkan di diagram. Tujuan permainan adalah untuk memukul sebuah kok menggunakan raket, melompati jaring ke wilayah di seputar batasan/aras tertanda sebelum pemain atau pasangan lawan bisa memukulnya balik. Untuk setiap kali ini berhasil dilakukan oleh regu yang menyervis, pemain atau pasangan penyervis (peladen) mencetak skor satu poin.

Permainan bulutangkis menjadi kegemaran masyarakat sebagai kegiatan pengisi waktu luang. Karena permainannya yang mudah dipelajari dan peralatan bisa dibuat dari papan, yang kemudian berkembang alat pemukulnya yang

dinamakan raket. Kejuaraan-kejuaraan dunia dimana jumlah negara yang ikut serta semakin meningkat. Denmark merupakan salah satu negara dari beberapa negara di luar Asia yang tidak pernah absen dalam kejuaraan dunia. Dengan keindahan gerak dalam setiap gerak pukulan bulutangkis, tidak menutup kemungkinan dalam waktu yang tidak terlalu lama bulutangkis merupakan salah satu cabang yang dipertandingkan di Internasional.

Setiap cabang olahraga mempunyai karakteristik yang berbeda-beda termasuk dalam cabang olahraga bulutangkis. Perbedaan ini tentunya akan memerlukan penanganan yang berbeda pula, yaitu penanganan yang disesuaikan dengan karakteristik olahraga yang dibina. Dengan kata lain bahwa pembinaan olahraga bulutangkis dituntut untuk bisa melakukan cara melatih yang tepat agar tujuan dari latihan dapat berhasil dengan baik. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi prestasi pemain bulutangkis, diantaranya adalah unsur teknik. Teknik permainan tidak akan terjadi dengan sendirinya tanpa adanya latihan yang teratur. Adapun untuk bermain bulutangkis dengan baik seorang pemain harus menguasai teknik dasar dan teknik khusus. Teknik dasar dan teknik khusus dalam bulutangkis antara lain adalah servis, back hand, fore hand, lob.

Kemampuan teknik dasar antara satu dengan lainnya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa menguasai kemampuan dasar atau teknik dasar bermain bulutangkis, permainan bulutangkis tidak dapat dimainkan dengan baik. Penguasaan teknik-teknik tersebut dapat dimainkan dengan baik jika dipelajari dan dilatih secara kontinu atau berlanjut di bawah pengawasan pelatih yang berkualitas. Namun tidak berarti bahwa prestasi bulutangkis hanya

ditentukan oleh penguasaan teknik dasar yang baik. Faktor-faktor lainnya juga banyak lagi yang menunjang peningkatan prestasi bulutangkis salah satunya kondisi fisik dan fleksibilitas yang tinggi.

Selain teknik dasar dalam permainan bulutangkis yang dimaksud, seorang pemain harus pula menguasai teknik khusus bermain bulutangkis. Teknik khusus bermain bulutangkis adalah cara-cara bermain bulutangkis yang meliputi drop shot, netting, drive, smesh dan *block* atau menahan. Tanpa dikuasainya teknik tersebut, permainan bulutangkis tidak mungkin dilaksanakan dengan baik dan sempurna.

Sedangkan untuk ekstrakurikuler juga sudah dikenal di dunia karena begitu banyak pertandingan dunia. Mengenai dampak disiplin terhadap ekstrakurikuler perorangan yang akan diambil oleh peneliti adalah Karate. Karena selain olahraga perorangan, ekstrakurikuler yang ada di SMAN 5 Cimahi adalah karate. Karate adalah seni bela diri yang berasal dari Jepang. Seni bela diri karate dibawa masuk ke Jepang lewat Okinawa. Seni bela diri ini pertama kali disebut "*Tote*" yang berarti seperti "Tangan China". Waktu karate masuk ke Jepang, nasionalisme Jepang pada saat itu sedang tinggi-tingginya, sehingga Sensei Gichin Funakoshi mengubah kanji Okinawa (*Tote*: Tangan China) dalam kanji Jepang menjadi 'karate' (Tangan Kosong) agar lebih mudah diterima oleh masyarakat Jepang. Karate terdiri dari atas dua kanji. Yang pertama adalah 'Kara' dan berarti 'kosong'. Dan yang kedua, 'te', berarti 'tangan'. Yang dua kanji bersama artinya "tangan kosong" (pinyin: kongshou).

Menurut Zen-Nippon Karatedo Renmei/Japan Karatedo Federation (JKF) dan World Karatedo Federation (WKF), yang dianggap sebagai gaya karate yang utama yaitu: 1) Shotokan, 2) Goju-Ryu, 3) Shito-Ryu, 4) Wado-Ryu.

Keempat aliran tersebut diakui sebagai gaya Karate yang utama karena turut serta dalam pembentukan JKF dan WKF. Namun gaya karate yang terkemuka di dunia bukan hanya empat gaya di atas itu saja. Beberapa aliran besar seperti Kyokushin, Shorin-ryu dan Uechi-ryu tersebar luas ke berbagai negara di dunia dan dikenal sebagai aliran Karate yang termasyhur, walaupun tidak termasuk dalam "4 besar WKF".

Di negara Jepang, organisasi yang mewadahi olahraga Karate seluruh Jepang adalah JKF. Adapun organisasi yang mewadahi Karate seluruh dunia adalah WKF (dulu dikenal dengan nama WUKO - World Union of Karatedo Organizations). Ada pula ITKF (International Traditional Karate Federation) yang mewadahi karate tradisional. Adapun fungsi dari JKF dan WKF adalah terutama untuk meneguhkan Karate yang bersifat "tanpa kontak langsung", berbeda dengan aliran Kyokushin atau Daidojuku yang "kontak langsung".

Penulis tertarik dari penelitian ini dikarenakan dampak ekstrakurikuler bulutangkis dan karate terhadap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi. Karena siswa di SMA Negeri 5 Cimahi kurang disiplin akan pendidikan jasmani dan pelajaran lainnya, banyak siswa yang kurang disiplin, tidak serius dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, hanya sebagian saja yang aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. di SMAN 5 Cimahi siswa kelas 1 dan kelas 2 diwajibkan mengikuti

ekstrakurikuler agar bisa mengenal teman-teman dan bisa mengembangkan bakat mereka masing-masing. Ekstrakurikuler yang ada di SMAN 5 Cimahi antara lain :
1) Bola Voli, 2) Futsal, 3) Bola Basket, 4) Karate, 5) Bulutangkis, 6) Menari.

Penulis lebih tertarik meneliti ekstrakurikuler bulutangkis dan karate di karenakan ekstrakurikuler bulutangkis adalah cabang olahraga penulis dan karate adalah olahraga perorangan yang ada di SMAN 5 Cimahi. Dan penulis dipercaya menjadi pelatih dalam ekstrakurikuler bulutangkis. Oleh karena itu penulis ingin membantu agar siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga bulutangkis dan karate disiplin belajar terhadap pendidikan jasmani bertambah dan diharapkan dalam pembelajaran pun lebih rajin dan perilaku siswa sehari-hari menjadi lebih baik. Untuk sebagian anak yang mengikuti unit kegiatan atau sering disebut ekstrakurikuler, sesuai dengan penjelasan pernyataan yang ada di GBPP 1994 untuk sekolah menengah program kegiatan ekstrakurikuler dijelaskan bahwa :

Kegiatan yang diselenggarakan pada waktu luang sekolah atau diluar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai keadaan dan kebutuhan sekolah itu. Kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan kegiatan pengayaan yang berkaitan dengan program kurikulum sekolah.

Jadi ekstrakurikuler memang suatu kegiatan yang dilaksanakan pada waktu luang atau di luar jam pelajaran sekolah dan seluruh sekolah pasti menyelenggarakan ekstrakurikuler karena sudah suatu program dan bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan bakat dan kreativitasnya yang belum di dapat dari pelajaran sehari-hari. Penelitian ini akan lebih dijelaskan mengenai pengaruh ekstrakurikuler bulutangkis dan karate terhadap disiplin belajar siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Karena olahraga bulutangkis mudah untuk dipelajari dan diberikan kepada siswa sehingga dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani pun siswa-siswanya menjadi lebih aktif dan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian karate mengenai cepat tangkap dalam motoriknya. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti dampak ekstrakurikuler bulutangkis dan karate terhadap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi. Penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dan karate lebih terampil dan disiplin belajar akan pendidikan jasmani meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan ini mengenai Pengaruh Ekstrakurikuler Bulutangkis dan Karate Terhadap Disiplin Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMAN 5 Cimahi.

Sedangkan masalah penelitian yang dapat penulis rinci yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh latihan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis terhadap disiplin, dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi?
2. Apakah terdapat pengaruh latihan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Karate terhadap disiplin, dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi?

3. Apakah ada perbedaan disiplin dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dan karate di SMAN 5 Bandung.

C. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penulisan harus memiliki tujuan-tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar. Berdasarkan masalah dalam penelitian, maka tujuan yang penulis rumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis terhadap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi.
2. Ingin mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler Karate terhadap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi.
3. Ingin mengetahui perbedaan disiplin dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dan karate di SMAN 5 Cimahi.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka yang diharapkan penulis melalui penelitian ini adalah manfaat secara teoritis dan secara praktis, yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi bagi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dan karate terhadap disiplin belajar pendidikan jasmani.
2. Sebagai tambahan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
3. Bagi para guru, pelatih dan pembina olahraga serta masyarakat luas yang gemar olahraga agar lebih memahami betapa pentingnya ekstrakurikuler bulutangkis dan karate terhadap disiplin siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani.
4. Sebagai tambahan wawasan bagi penulis tentang pengaruh kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis dan karate terhadap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Hasil positif dari penelitian ini dapat diajukan sebagai alat ukur untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.
6. Bagi lembaga dapat dijadikan sumber bahan bagi pengelola kegiatan untuk menentukan bentuk kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan para siswa.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan dari penelitian ini ruang lingkupnya terarah pada tujuan, maka penulis membatasi penelitian hanya pada masalah mengenai :

1. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis dan karate terhadap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi.
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa SMAN 5 Cimahi yang diambil secara acak atau random.

3. Teknik sampling yang digunakan adalah Probability Sampling berupa Random Sampling.
4. Lokasi penelitian di JL. Gatot Subroto SMAN 5 Cimahi.
5. Populasi terdiri dari siswa SMAN 5 Cimahi yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dan karate sebanyak 50 orang, dengan sample 25 orang bulutangkis dan 25 orang karate.

F. Kegunaan Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti mengharapkan manfaat yang akan diperoleh diantaranya :

1. Menambah wawasan bagi mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, khususnya dan masyarakat pencinta bulutangkis dan karate pada umumnya, guna meningkatkan pengetahuan dalam rangka mengembangkan potensi dan kemampuan melatih di sekolah maupun di klub-klub di masa mendatang.
2. Memberikan masukan bagi pelatih, dalam hal ini adalah penyusunan metode latihan guna peningkatan kemampuan *smash* dan pukulan khususnya yang mengarah kepada taktik dan strategi bertanding.

G. Asumsi Dasar

Asumsi dasar menurut Arikunto (1993:55) mengemukakan bahwa :”Anggapan dasar adalah suatu gagasan tentang letak persoalan atau masalahnya dalam hubungan yang lebih luas”.

Pentingnya tentang anggapan dasar dijelaskan oleh Arikunto (1977:60)

yang dikutip dari pendapat Winarno Surakhmad, sebagai berikut :

Anggapan dasar atau postulat adalah suatu titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik itu. Hal ini berarti bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan potulat yang berbeda. Seorang penyelidik mungkin saja meragu-ragukan sebuah anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran dari sifat anggapan dasar itu. Selanjutnya diartikan pula bahwa penyelidik dapat merumuskan satu atau lebih hipotesis yang dianggapnya sesuai dengan penyelidikannya.

1. Bahwa dengan pembelajaran ekstrakurikuler olahraga dapat menambah disiplin belajar siswa di sekolah.
2. Bahwa dengan ekstrakurikuler bulutangkis dan karate, disiplin belajar siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dapat lebih aktif dan semangat lagi.
3. Belajar menurut Slameto (2003:2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh untuk memperoleh suatu perubahan, perubahan yang diperoleh merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan.
4. Kegiatan Ekstrakurikuler menurut Dewa (1992:125) bahwa termasuk juga kegiatan yang dilakukan di luar jam tatap muka dan olahraga memiliki tujuan-tujuan tertentu.

Karena dengan penelitian ini mungkin saja pernyataan diatas benar tetapi mungkin juga pernyataan diatas tidak sesuai atau tidak berelaku pada cabang bulutangkis ini. Dengan anggapan dasar ini maka penulis ingin membuktikan pernyataan diatas.

H. Batasan Istilah

Untuk menghindari kemungkinan salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. **Pengaruh**, menurut kamus besar bahasa Indonesia karangan Poerwadarminta (1988:731) adalah: “Daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda dsb) yang berkuasa atau berkekuatan. Pengaruh menurut Supandi (1992:25) adalah “hasil atau akibat yang ditimbulkan oleh sesuatu. Sesuatu disini merupakan ekstrakurikuler olahraga. Pengaruh dalam penelitian ini ialah pengaruh ekstrakurikuler bulutangkis terhadap minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 5 Cimahi.
2. **Ekstrakurikuler**, menurut GBPP 1994 adalah Kegiatan yang diselenggarakan pada waktu luang sekolah atau diluar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai keadaan dan kebutuhan sekolah itu. Ekstrakurikuler menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:20) adalah “Kegiatan yang terdapat dalam kurikulum sekolah sebagai kegiatan tambahan bagi kebutuhan belajar siswa. Kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan kegiatan pengayaan yang berkaitan dengan program kurikulum sekolah.
3. **Bulutangkis atau Badminton** adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Mirip dengan tenis, bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "shuttlecock") melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan.

4. **Karate** adalah seni bela diri yang berasal dari Jepang. Seni bela diri karate dibawa masuk ke Jepang lewat Okinawa. Seni bela diri ini pertama kali disebut "Tote" yang berarti seperti "Tangan China".
5. **Disiplin** menurut Poerwadinata (1976:254) adalah ketaatan pada peraturan tata tertib
6. **Belajar** menurut Slameto (2003:2) adalah proses untuk memperoleh suatu pengetahuan atau materi dengan tujuan untuk merubah perilaku sehingga dapat merubah perilaku sehingga dapat diperoleh hasil dari proses.
7. **Peserta Didik** adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.
8. **Siswa/Siswi** istilah bagi *peserta didik* pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Siswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:75) adalah "individu yang melakukan belajar".

I. Metode Penelitian

Metode adalah cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan data guna memecahkan suatu masalah melalui cara-cara tertentu yang sesuai dengan prosedur penelitian.

Ada beberapa jenis metode penelitian yang sering digunakan orang untuk mengadakan penelitian suatu permasalahan, seperti metode eksperimen, histories

dan deskriptif. Untuk membuktikan kebenaran dari suatu hipotesis yang penulis ajukan, maka penulis melakukan penelitian dengan metode *Ex Post Facto*.

Alasan peneliti menggunakan metode ini didasarkan pada bentuk penelitian itu sendiri yang bertujuan untuk meneliti suatu peristiwa atau suatu gejala dan kemudian melihat apa penyebab atau gejala itu bisa muncul. Sugiyono (2009:147) mengemukakan bahwa:

Penelitian *Ex Post Facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang. Untuk lebih lanjut dikatakan penelitian ini menggunakan logis untuk mengetahui Faktor-Faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.

