

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bulutangkis disebut-sebut sebagai olahraga paling di gemari di Indonesia setelah sepak bola. Dimana-mana kita melihat orang bermain bulutangkis, termasuk bulutangkis sebagai hiburan yang dimainkan di halaman rumah, di jalan, atau di taman umum. Namun boleh jadi tidak banyak yang memahami bulutangkis sepenuhnya. Padahal pengetahuan mengenai berbagai hal menyangkut bulutangkis perlu dikuasai, terutama oleh mereka yang berniat menekuni olahraga ini. Bulutangkis atau badminton adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net). Para pemain meraih angka dengan memukul bola permainan berupa *shuttlecock* (kok) dengan raket melewati net dan jatuh di bidang permainan lawan. Tiap pemain atau pasangan hanya boleh memukul kok sekali sebelum kok melewati net. Sebuah reli berakhir jika kok menyentuh lantai atau menyentuh tubuh seorang pemain.

Kini posisi bulutangkis setara dengan olahraga lainnya di tingkat dunia. Selain masih dimainkan sebagai kegiatan rekreatif, bulutangkis dipertandingkan untuk berbagai tingkatan usia, mulai tingkat lokal hingga nasional dan internasional. Sejak 1992, bulutangkis dipertandingkan di olimpiade. Pada permainan tingkat tinggi, terutama di nomor tunggal olahraga ini menuntut kebugaran yang prima. Para pemain membutuhkan stamina aerobik, kemampuan, kekuatan eksplosif, kecepatan, ketepatan, dan kelincahan.

Masyarakat Indonesia sudah mengenal bulutangkis sejak zaman penjajahan Belanda. Namun pada saat itu perkumpulan-perkumpulan bulutangkis yang terbentuk kemudian bergerak sendiri-sendiri tanpa satu tujuan dan satu cita-cita perjuangan di alam negara merdeka. Hal ini tentu tidak bisa di biarkan

berlangsung terus. Harus di usahakan satu organisasi secara nasional, sebagai organisasi pemersatu

Untuk menempuh jalan menuju satu wadah organisasi, cara yang paling tepat adalah mempertemukan tokoh perbulutangkisan dalam satu kongres. Pada saat itu memang agak sulit untuk berkomunikasi antara satu daerah dengan daerah lain. Satu-satunya yang bisa di tempuh adalah lingkungan pulau Jawa saja, itu pun bisa di tempuh setelah terbentuknya PORI (Persatuan Olahraga Republik Indonesia). Usaha yang dilakukan oleh Sudirman dan kawan-kawan melalui perantara surat yang intinya mengajak untuk mendirikan persatuan bulutangkis membawahi hasil. Maka, pada suatu pertemuan 5 Mei 1951 di Bandung, lahirlah Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) dan pertemuan tersebut di catat sebagai kongres pertama PBSI. Dengan adanya kepengurusan tingkat pusat itu, kepengurusan di tingkat daerah/provinsi otomatis menjadi cabang yang berubah menjadi pengda (pengurus daerah), sedangkan pengcab (pengurus cabang) adalah nama yang di berikan kepada kepengurusan di tingkat kota/kabupaten.

Setelah Indonesia merdeka, para pemain bulutangkis Indonesia menunjukkan prestasi di tingkat internasional. Di ajang Piala Thomas, Indonesia masih mencatatkan diri sebagai negara yang paling banyak meraih trofi lambang supremasi bulutangkis beregu putra dunia itu. Di kejuaran-kejuaran lainnya, pemain-pemain Indonesia sangat di segani karena kehebatan mereka di lapangan. Sejak tahun 1950-an, Indonesia selalu menghasilkan juara, sebut saja di nomor tunggal putra nama Ferry Sonneville, Rudy Hartono, Liem Swie King, Alan Budikusuma, Hardianto Arbi, Ardi B. Wiranata dan Taufik Hidayat. Sedangkan di nomor tunggal putri nama Susi Susanti, Mia Audina dan Liliana Natsir. Menjadi pemain bulutangkis Populer dunia.

Namun, memasuki tahun 2000 persaingan prestasi bulutangkis dunia makin bertambah ketat. Para pemain dari negara-negara lain terus bertekad mengakhiri dominasi prestasi Indonesia. Dengan begitu, tugas para pebulutangkis Indonesia saat ini makin berat karena tingkat persaingan makin meninggi. Untuk

meraih kembali prestasi yang tinggi, tentu menjadi tugas PBSI untuk selalu meningkatkan pembinaan prestasi. Di pihak lain, perlu terus ada dukungan dari masyarakat dengan cara selalu menempatkan bulutangkis sebagai salah satu cabang olahraga yang di sertakan dalam setiap penyelenggaraan suatu kegiatan.

Mengingat olahraga bulutangkis di Indonesia sangat populer, apalagi banyak pemain Indonesia yang banyak menjuarai berbagai event kejuaraan dunia. Maka perkembangan pelaksanaan kejuaraan bulutangkis semakin pesat, berbagai kejuaraan yang diselenggarakan dari tingkat desa/kelurahan, klub-klub hingga kejuaraan nasional bahkan kejuaraan internasional, pada umumnya, kejuaraan bulutangkis dapat diselenggarakan oleh berbagai pihak. Kejuaraan bulutangkis juga sering dilakukan pada tingkat sekolah, mulai dari SD, SMP, SMA hingga di Perguruan Tinggi.

Untuk menjadi pemain bulutangkis yang berprestasi maka seseorang harus menguasai faktor-faktor teknis dan pendukung lainnya. Penguasaan teknik dasar ataupun teknik pukulan bulutangkis secara baik merupakan awal dari pola permainan yang baik pula. Tentu hal itu harus pula didukung dengan penanganan seorang pelatih yang mumpuni. Penanganan tersebut perlu dilakukan sejak awal misalnya dengan membentuk klub-klub bulutangkis di daerah. Sebab, klub tersebut akan memunculkan bibit-bibit pemain bulutangkis yang handal.

Teknik dasar penguasaan pokok yang harus dikuasai oleh setiap pemain meliputi (1) cara memegang raket yang terdiri atas pegangan Amerika, pegangan Inggris, pegangan gabungan, dan pegangan *backhand*, (2) gerakan pergelangan tangan, (3) gerakan melangkah kaki atau *foot work*, (4) pemusatan pikiran atau konsentrasi.

Adapun teknik pukulan terdiri atas (1) pukulan *servis*, (2) pukulan *lob*, (3) pukulan *drive*, (4) pukulan *dropshot*, (5) pukulan pengembalian *servis*, (6) pukulan *smash*. Pembelajaran teknik dasar secara benar dengan intensitas latihan yang terprogram bagi seorang atlet akan dapat mengembangkan pola pukulan dari tingkat kesukaran masing-masing. Dalam permainan bulutangkis faktor stamina

merupakan faktor penting karena mustahil tercipta permainan yang baik jika pemain tidak mampu mempertahankan staminanya.

Pemain bulutangkis juga membutuhkan aspek kekuatan dan kecepatan yang dapat berguna agar bisa menjangkau *shuttlecock* dari setiap sudut lapangan dan akan kembali pada sikap yang siap dalam waktu yang singkat. Di samping pukulan yang lain, *smash* merupakan pukulan yang biasa digunakan karena sangat memungkinkan untuk menekan permainan lawan sehingga lawan harus selalu siap dan cekatan dalam mengantisipasinya. Pukulan *smash* adalah pukulan *overhand* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik dengan pukulan menyerang karena tujuannya adalah mematikan permainan lawan. Dalam pemberian materi latihan, khususnya kemampuan *smash*, seorang pelatih harus mampu mengembangkan factor apa saja yang dapat mendukung terciptanya hasil yang maksimal karena pukulan ini paling banyak memerlukan tenaga. Selanjutnya pengembangan pola latihan perlu diterapkan dengan memperhatikan faktor usia karena pola latihan yang melebihi dosis kemampuan otot akan berpengaruh terhadap perkembangan fisik seseorang.

Peluang bagi pemain yang melakukan *smash* untuk dapat meraih angka dengan mengembalikan bola kearah lapangan lawan. Seorang pemain sebelum memutuskan untuk melakukan *smash* terlebih dahulu mempertimbangkan keadaan dan posisinya. Karena pukulan ini diidentik sebagai pukulan menyerang yang diarahkan kebawah daerah permainan lawan yang dilakukan dengan tenaga penuh dengan membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.

Menurut Sukadiyanto, apabila seseorang ingin mencapai prestasi yang optimal, perlu memiliki empat hal yang meliputi (1) pembinaan fisik, (2) pembinaan teknik, (3) pembinaan taktik, (4) pembinaan mental. Adapun faktor-faktor penentu prestasi olahraga menurut Apta mysidayu dan Febi kurniawan meliputi (1) aspek biologis yang terdiri atas potensi atau kemampuan dasar tubuh, fungsi organ tubuh, struktur dan postur tubuh, gizi, (2) aspek psikologis yang terdiri atas intelektual, motivasi, kepribadian, koordinasi kerja otot dan saraf, (3) aspek lingkungan, (4) aspek penunjang.

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga pilihan di daerah Provinsi Gorontalo yang sangat populer dan berkembang, sehingga terbentuk klub-klub di setiap tempat seperti klub Belioneris, klub Panua, klub mixbrother, klub Alfath, klub sport seven, klub smart, klub UNG (Damhil) dan juga atlet PELATKOT, dan masih banyak klub-klub lainnya yang turut berlaga dipertandingan. Maka dari itu permainan bulutangkis ini sangat diminati di setiap daerah khususnya masyarakat Gorontalo baik tua dan muda. Olahraga bulutangkis merupakan olahraga yang disukai di masyarakat dan sekolah-sekolah. Cabang olahraga ini perlu diperkenalkan kepada siswa melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Penjasorkes merupakan bagian dari kurikulum standar lembaga pendidikan dasar dan menengah. Dengan pengelolaan yang tepat, maka pengaruhnya bagi perkembangan jasmani, rohani dan sosial peserta didik tidak pernah diragukan. Dengan semangat dan kemauan siswa terhadap permainan bulutangkis, menarik perhatian penulis untuk meningkatkan prestasi mahasiswa/siswa dalam permainan bulutangkis.

Di Club PB.Alfath khususnya atlet cabang olahraga bulutangkis memiliki prestasi olahraga yang kurang maksimal, ditingkat Nasional (O2sn) dan pertandingan tingkat daerah Gorontalo. *Atlet* Bulutangkis PB.Alfath yang telah diutus mengikuti kompetisi Kejuaraan *Siswa Nasional* (o2sn) dan kejuaraan tingkat daerah Bulutangkis tingkat nasional dan daerah. *Atlet* tersebut gugur di babak pengisian (tidak meraih juara), hal ini disebabkan kurangnya persiapan dan penanganan *atlet* dalam cabang olahraga bulutangkis.

Olahraga bulutangkis ini merupakan olahraga yang sangat menarik dan bukan suatu yang asing buat mereka. Hal ini berdasarkan pengamatan yang saya lakukan pada saat jadwal latihan yang diadakan di Club PB.Alfath (gor pb.alfath) masih banyak atlet yang kurang memahami teknik-teknik dasar bermain bulutangkis terutama pada teknik *smesh* namun ada sebagian yang sudah baik melakukan teknik smash dengan benar dan terarah. Pukulan smash ini seharusnya senjata buat atlet untuk mematikan bola ke daerah lawan dengan penempatan yang benar dan terarah oleh karena itu dibutuhkan pergelangan tangan/fols yang baik agar kok dapat ditempatkan di tempat yang tepat.

Dengan melihat permasalahan yang ditemui, maka penulis tertarik untuk mengembangkan kemampuan atlet dalam melakukan salah satu teknik dasar dalam permainan bulutangkis, lebih khususnya pada kemampuan *smash* yang kurang dikuasai oleh atlet PB.Alfath. Melihat kurangnya keterampilan permainan bulutangkis yang didemonstrasikan oleh atlet khususnya cara melakukan kemampuan *smash*(*pergelangan tangan/fols*)perlu dilakukan dengan latihan *dumble* yang maksimal untuk mendapatkan hasil kemampuan pukulan yang memuaskan dan ter arah.

Agar meningkatnya kemampuan *smash* (*kekuatan pergelangan tangan/fols*) dalam permainan bulutangkis berhasil perlu dikembangkan, latihan *dumble* yang bertujuan menghubungkan gerakan kecepatan dan kekuatan untuk menghasilkan suatu pukulan yang ter-arah dan baik. Dari pernyataan tersebut maka penulis melakukan penyelidikan melalui pendekatan ilmiah terhadap masalah ini, guna mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh metode latihan *dumble*(latihan untuk pergelangan tangan/fols), latihan untuk kekuatan tangan sekaligus kecepatan fols, Terhadap kemampuan *smash* pada atlet PB.Alfath, sehingga bentuk latihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap prestasi bulutangkis.

Adapun alasan pemilihan judul ini adalah; (1) Dalam permainan bulutangkis,*smash* (*king smash*) memiliki manfaat yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas permainan. (2) Pukulan *smash* (*king smash*) merupakan jenis pukulan menyerang dan mematikan yang memerlukan tenaga besar.

Dari permasalahan di atas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berupa eksperimen dalam upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan teknik kemampuan *smash* (*pergelangan tangan/fols*) atlet pb.alfath dimana peneliti memformulasikan dalam judul, “***pengaruh latihan dumble terhadap kemampuan smash pada permainan bulutangkis atlet pb.alfath***”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis melalui latihan *dumble* pada atlet PB.AL Fath ?
- b. Bagaimana kemampuan atlet PB.AL Fath dalam melakukan *smash* pada permainan bulutangkis?
- c. Apakah terdapat pengaruh kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis melalui latihan *dumble* pada atlet PB.AL Fath?

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Latihan *dumble* Terhadap Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis atlet PB.Alfath?”

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis melalui latihan *dumble* atlet PB.AL FATH.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai bahan acuan bagi pelatih dan guru dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan *smash* dalam melaksanakan pembinaan olahraga cabang bulutangkis.
- b. Menambah pengetahuan dan keterampilan untuk mengasah siswa dalam menguasai kemampuan *smash*.
- c. Memberikan kontribusi yang berarti bagi sekolah, tempat meneliti dan sekolah lainnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Memberikan saran dan gagasan baru penentu kebijakan dilingkungan pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Menjadi pengalaman dan pembelajaran buat peneliti, sebagai calon guru sekaligus bermanfaat untuk penelitian lebih lanjut.