

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis adalah olahraga yang dapat dikategorikan olahraga yang sangat terkenal di lingkungan masyarakat. Olahraga ini menarik untuk semua kelompok umur, dari yang muda sampai ke yang tua. Berbagai tingkat keterampilan baik pria maupun wanita memainkan olahraga bulutangkis ini. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang sangat membutuhkan kemampuan fisik yang baik, kemampuan teknik dan mental bertanding yang baik. Permainan bulutangkis adalah suatu permainan yang tidak terdapat gerakan pantulan melainkan dimainkan diudara, sehingga permainan ini merupakan suatu permainan cepat yang membutuhkan gerak reaksi yang baik dan untuk tingkat kebugaran yang tinggi dan kognitif yang cerdas.

Bulutangkis memiliki gerak dan keterampilan ada tiga keterampilan dasar, yaitu manipulasi, lokomotor dan *non-lokomotor*. Gerak manipulasi yaitu gerakan memukul *shuttlecock* dengan raket dari berbagai posisi. Pada gerak lokomotor merupakan gerakan melangkah, menggeser, berlari, melompat dan memutar badan. Pada *non-lokomotor* misalnya sikap berdiri saat melakukan servis, gerak menerima servis, gerak menjangkau, melenting dan mengubah berbagai posisi badan. Dan gerakan ini semua merupakan ciri utama dari

permainan bulutangkis, dimana pola gerakan yang sifatnya sangat dominan dari semua bentuk gerakannya.

Karakteristik dari permainan bulutangkis adalah dimana permainan dilakukan dengan mengejar dan menjangkau *shuttlecock* kemanapun arahnya dan berusaha untuk memukul *shuttlecock* agar tidak jatuh di daerah permainan sendiri. Maka dalam permainan harus terdapat gerakan yang cepat dan lincah untuk mengejar dan menjangkau *shuttlecock*, agar *shuttlecock* dapat dipukul dengan baik sehingga jatuh di daerah permainan lawan dengan pukulan yang sempurna. Disini dibutuhkan faktor kelincahan, dimana kelincahan sangat penting dalam permainan bulutangkis. Kelincahan sangat dibutuhkan untuk dapat menguasai teknik dan taktik yang sempurna, yang dapat dilihat dalam situasi permainan bulutangkis seperti bergerak dengan cepat dan lincah, untuk menjangkau *shuttlecock* agar dapat pukulan yang baik dan akurat. Untuk memperoleh pukulan yang baik, seorang atlet bulutangkis harus menguasai lapangan dengan cara berlari, melompat, melangkah dan mengubah posisi badan yang terkenal dengan istilah rangkaian olah kaki (*footwork*) yang bisa dilatih dengan menggunakan metode alat gerak reaksi. Seperti yang kita ketahui bahwa Gerak reaksi merupakan gerakan yang dilakukan seseorang ketika dia mendapat stimulus (rangsangan). Alat gerak reaksi ini bertujuan untuk menjaga agar seseorang tetap aman dan nyaman selama melakukan gerakan dalam latihan shadow bola.

Sejalan dengan kemajuan ilmu dan teknologi, dalam bidang olah raga banyak mengalami perkembangan yang sangat pesat, adanya keterkaitan

antara satu bidang dan bidang lainnya. Hal ini terbukti dari semakin majunya dalam hal teknik, taktik dan sarana prasarana yang sangat menunjang kemajuan dan perkembangan olahraga. Jadi bentuk-bentuk latihan kelincahan, gerak reaksi dapat dikemas secara modern, praktis, efektif, dan efisien. Dari hasil wawancara dengan pelatih-pelatih bulutangkis di daerah hol PB TES Desa Ladeh untuk anak usia 10-17 tahun agar anak-anak tersebut tidak merasa jenuh dengan pola latihan yang biasa di gunakan atau di sebut latihan *shadow* bola serta gerakan yang tmonoton oleh karna itu dari hasil mencari referensi ,dan wawancara perlu adanya alat bantu latihan *fortwork* dengan menggunakan alat gerak reaksi. Oleh karena itu, pelatihan dituntut untuk dapat memanfaatkan alat gerak reaksi tersebut sebagai sarana latihan untuk gerak reaksi atlet. Peneliti mencoba membuat Alat Gerak Reaksi Dalam Permainan Bulutangkis Untuk Anak Usia 10-17 Tahun Di PB TES Desa Ladeh, dengan disertai alat gerak reaksi tersebut, diharapkan dapat melatih dngan baik keterampilan kelincahan dan gerak reaksi sehingga dapat membantu atlet agar tidak jenuh dalam proses latihan dan dngan alat gerak reaksi tersebut anak-anak usia 10-17 tahun tersebut jadi punya daya tarik dengan bentuk alat tersebut dan menemukan suasana baru dari pola latihan sebelum nya yang di sebut *shadow* bola.

Berdasarkan uraian di atas maka peneleliti tertarik untuk mngembangkan sebuah produk Yaitu”ALAT GERAK REAKSI Untuk Menggantikan bulu di dalam latihan shadow bola dngan produk untuk Anak Usia 10-17 Tahun”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah seperti yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah : Bagaimanakah membuat Alat Gerak Reaksi Dalam Permainan Bulutangkis Untuk Usia 10-17 Tahun di PB TES.

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk membuat sebuah produk, yaitu Alat Gerak Reaksi Dalam Permainan Bulutangkis Untuk Anak Usia 10-17 Tahun di PB TES LADEH.

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan latihan shadow bola menjadi suatu produk, alat gerak reaksi Ini di harapkan agar dapat memfasilitasi anak-anak usia 10-17 tahun untuk dapat melakukan gerak reaksi pada latihan shadow bola. Adapun bahan yang di gunakan untuk membuat alat gerak reaksi ini adalah triplek tebal 12mm, lampu 2cm berwarna merah, piting lampu 2cm, saklar panjang 4cm, *knop* lebar 4cm, kabel 10cm, *battery* 3,7 volt dengan daya tahan *battery* 2-3 jam aktif.

1.5. Pentingnya Pengembangan.

pengembangan alat gerak reaksi Ini perlu di lakukan dengan terencana ,Agar pengembangan alat metode gerak reaksi ini dapat terlaksana dengan baik ,untuk membuat alat gerak reaksi ini hendak nya di rancang secara cermat sesuai dengan kebutuhan anak usia 10-17 tahun dan pola latihan sebelumnya (*shadow* bola). pengembangan alat gerak reaksi ini Bertujuan

untuk membuat suatu produk dan menggantikan bulu yang ada di dalam latihan shadow bola tersebut serta menambah daya tarik anak usia 10-17 tahun di dalam latihan.

Dengan adanya pengembangan alat gerak reaksi ini diharapkan dapat mempermudah dan menambah ketertarikan para pelaku olahraga bulutangkis untuk menjalankan program latihan ataupun aktivitasnya. Khususnya anak usia 10-17 tahun yang mana sebelumnya masih menggunakan bulu serta pola latihan yang terlalu monoton. Melakukan gerakan reaksi dengan aktif dan efektif serta disertai instruksi pelatih saat latihan shadow bola dengan menggunakan alat gerak reaksi. Setelah adanya alat gerak reaksi ini mereka dapat melakukan gerakan reaksi dengan baik.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Membuat alat gerak reaksi pada latihan *shadow* bola yang mana latihan tersebut sebelumnya menggunakan *shuttlecock*.
- b. validator yaitu pelatih berperan aktif dalam penerapan alat gerak reaksi ini.

2. Asumsi keterbatasan pengembangan

- a. uji coba alat dilakukan di PB TES Ladeh khususnya anak usia 10-17 tahun. Di dalam terciptanya suatu alat yang baru tidaklah mungkin menghasilkan suatu alat yang sempurna. Pasti ada keterbatasan baik itu dari segi fungsi maupun komponen yang digunakan untuk membuat alat tersebut. Sama halnya dengan

pengembangan alat gerak reaksi ini, secara komponen mungkin belum memenuhi sesuai standar, dan secara tekstur, bentuk, mungkin dapat di validasi lagi. untuk keterbatasan ada beberapa komponen di dalam alat gerak reaksi tersebut yang dapat di katakan terbatas untuk kita peroleh, karena membutuhkan banyak item, nama item tersebut yaitu (*knop*). *Knop* ini adalah item yang di gunakan untuk melapisi sklar dan menekan dan melepaskan saat di pencet. Dan juga keterbatasan nya pada (saklar). Karena di dalam alat gerak reaksi membutuhkan banyak saklar dengan hal tersebut, sulit nya memperoleh saklar dengan bentuk ukuran yang sama sesuai dengan yang lain nya, sehingga sklar yang di di gunakan tersebut ada yang berbeda-beda ukuran nya.

1.7. Definisi Istilah

Produk adalah segala sesuatu yang di tawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan dan yang dapat memuaskan keinginan, atau kebutuhan konsumen. (*Kotler dan Armstrong, 1996:274*).

Secara konseptual produk merupakan pemahaman subjektif dari produsen atas “sesuatu” yang bisa di tawarkan sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan keinginan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli. *Tjiptono (1999:95)*.

penelitian alat gerak reaksi adalah usaha untuk menjadikan suatu latihan *shadow* bola yang sebelum nya menggunakan *shuttlecock* menjadi sebuah

produk yang lebih menarik khusus nya untuk anak usia 10-17 tahun di PB TES Ladeh.

alat gerak reaksi Adalah alat yang secara fungsi untuk melatih gerak reaksi khusus nya anak usia 10-17 tahun di PB TES Ladeh yang mana cara penerapan alat ini membutuhkan peranan pelatih yang aktif dan penyampaian intruksi yang efektif dan mudah di pahami oleh anak usia 10-17 tahun untuk melakukan intruksi pelatih nya agar anak tersebut bisa melakukan gerakan reaksi secara maximal.