

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis pada hakekatnya merupakan suatu permainan yang berhadapan satu lawan satu orang ataupun 2 lawan 2 orang, dengan memakai raket serta shuttlecock selaku perlengkapan game, bersifat perseorangan yang dimainkan berbentuk lapangan datar dibuat dari lantai beton, kayu ataupun karpet diisyarati dengan garis sebagai batasan lapangan serta dibatasi oleh net pada tengah lapangan.

Permainan ini sudah tumbuh dari abad ke- 17 sampai dikala ini serta hendak terus tumbuh selaku suatu fenomena keolahragaan yang sudah sukses menarik atensi warga buat bermacam tujuan ataupun kepentingan, baik kepentingan kenaikan kebugaran, pemenuhan kebutuhan tamasya, kenaikan prestasi sekalian pemenuhan kebutuhan ekonomi serta lain- lain.

Uraian diatas melaporkan jika bulutangkis merupakan berolahraga yang sangat populer di dunia apalagi di Indonesia. Ini terbukti dengan banyak berdirinya klub- klub bulutangkis serta banyak pula peminatnya yang di dominasi mulai kelompok usia kanak- kanak, pemula, anak muda, berusia sampai lanjut usia, sehingga kerap diadakan kejuaraan untuk kelompok usia tersebut teratur masing- masing tahun nya selaku ajang penyaluran bakat serta pencapaian prestasi. Cocok dengan ciri gerakan serta tujuan permainan bulutangkis kalau pada dikala permainan berlangsung, tiap- tiap pemain wajib berusaha melanda buat menjatuhkan *shuttlecock* di wilayah permainan lawan serta bertahan buat menghindari tumbanganya *shuttlecock* di wilayah permainan sendiri.

Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis dengan baik seorang pemain harus mampu melakukan beberapa teknik pukulan atau keterampilan gerak memukul. Teknik pukulan diartikan sebagai cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan shuttlecock kebidang lapangan lawan (Tohar, 1991). Secara umum

keterampilan gerak memukul permainan bulutangkis dapat di kategorikan kedalam tiga jenis, kategorisasi ini di dasarkan pada posisi raket pada waktu melakukan pukulan, ketiga jenis keterampilan tersebut adalah pukulan dengan ayunan raket dari bawah ke atas (*underarm strokes*), pukulan menyamping (*sidearm strokes*) dan pukulan dari atas kepala (*overhead strokes*). Diketahui bahwa dalam bulutangkis memiliki beberapa pukulan salah satunya adalah smash. Pukulan smash adalah pukulan yang paling kuat. Pukulan smash merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya. Pukulan ini mengandalkan kekuatan, kecepatan, lengan dan lecutan pergelangan tangan. Pukulan smash dapat dibagi menjadi dua pukulan *smash (the standing smash)* dan *smash* yaitu loncatan *vertical* dan loncatan parabol ke depan. Posisi loncatan dalam smash kemungkinan sangat berpengaruh terhadap kecepatan juga ketajaman dalam smash.

Pemain bulutangkis juga dituntut untuk memahami dan menguasai komponen dasar bermain bulutangkis, salah satu teknik dasar bermain bulutangkis meliputi : teknik memegang raket, teknik memukul *shuttlecocks* dan teknik penguasaan kerja kaki (*footwork*). Karakteristik pada permainan bulutangkis juga terbilang berbeda dengan permainan lain, pada permainan bulutangkis mempunyai karakteristik yang khas yaitu mengejar *shuttlecocks* agar tidak jatuh di daerahnya sendiri, pemain harus mengejar kemanapun arah *shuttlecocks* dengan tujuan *shuttlecocks* dapat jatuh di daerah permainan lawan, kemudian kekuatan lengan saat permainan sangat diperlukan untuk keberlangsungan dalam suatu pertandingan.

Pengarahan teknik dasar yang benar sejak dini diperlukan agar teknik dapat dikuasai dengan baik pada saat melakukan *smash*, kesalahan-kesalahan yang biasa yang terjadi adalah posisi badan, ayunan lengan saat memukul shuttlecock dan loncatan saat *smash*, gerakan badan dan lompatan saat memulai dan mengakhiri smash tidak sempurna, dengan demikian untuk dapat melakukan jump *smash* dengan baik di perlukan arahan dari pelatih memberikan contoh

gerakan teknik yang benar agar seorang atlet atau pemain bulu tangkis mendapat gambaran mengenai teknik *smash* yang akan dilakukan.

Pada saat melakukan teknik *smash* ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, lompatan, ayunan dan gerakan lanjutan (*follow through*) dan terakhir pendaratan. Kompleksnya gerakan yang harus dilakukan pada saat melakukan *smash*, maka diperlukan pengawasan yang khusus sehingga dapat mempermudah dan mempercepat untuk menguasai teknik *smash*. Ilmu pengetahuan yang dapat mendukung dalam proses pembentukan teknik antara lain adalah menganalisis melalui pendekatan biomekanika.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di Hall Kasturi, dari beberapa pertandingan dan pada saat latihan peneliti melihat kurangnya latihan pada saat melakukan gerakan *smash*, sehingga pukulan yang dilakukan atlet sangatlah lemah dan kurang menitik tajam kearah lawan, sehingga lawan dengan mudah mengembalikan serangan.

Jika seorang atlet dapat menguasai *smash* dengan benar maka kesempatan untuk terus menyerang terbuka lebar, akibat jenis *smash* yang keras dan susah untuk di kembalikan membuat lawan akan terus bertahan dan dari kejadian tersebut pemain dapat memanfaatkan kesalahan dari pengembalian lawan. Jika sebaliknya, *smash* yang kita berikan tidak kuat, maka lawan dapat dengan mudah untuk mengembalikannya. Dari pernyataan tersebut, berdasarkan data dan informasi di atas penulis ingin membuat sebuah penelitian mengenai “Analisis Ketepatan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Di PB Tunas Jaya Kasturi”. Dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketepatan *smash* yang benar melalui analisis ketepatan *smash*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui tingkat ketepatan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi.

2. Kurangnya akurasi ketepatan smash dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi.
3. Kondisi Bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi yang belum maksimal dalam pembinaan di usia muda.
4. Masih ada sebagian pemain yang kurang menguasai dalam melakukan gerakan *smash* sehingga smash yang dilakukan belum tepat.

1.3 Batasan Masalah

Dari banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi perlu adanya pengkajian setiap masalah tersebut. Namun mengingat keterbatasan pengetahuan, waktu dan kemampuan peneliti hanya membatasi masalah penelitian ini pada Analisis Ketepatan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Di PB Tunas Jaya Kasturi yang diukur menggunakan *forehand smash clearstest*, pemain berkumpul dan diberi penjelasan untuk melakukan gerakan *smash*.

1.4 Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini adalah ketepatan *smash*. Ketepatan *Smash* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah, skor yang diperoleh pemain dalam melakukan tes di nilai dari *shuttlecock* yang dipukul dengan benar dan memenuhi syarat tes serta jatuh di daerah sasaran, *shuttlecock* berhasil di umpangkan terhadap tester dengan pas dan tepat (enak terpukul oleh teste) tidak berbelok belok, apabila *shuttlecock* menyentuh garis line yang bernilai dengan urutan dari luar ke dalam yaitu : 3,5,4 dan 2 , nilai dianggap sah apabila *shuttlecock* menyentuh garis *line pas* antara *out* dan *in*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Berapa besar tingkat ketepatan *smash* dalam permainan Bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat ketepatan *smash* dalam permainan Badminton di PB Tunas Jaya Kasturi untuk di analisis.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pelatih, memberi gambaran seberapa besar peningkatan ketepatan *smash* dalam permainan Bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi sehingga pelatih dapat menyiapkan program selanjutnya.
2. Bagi atlet, atlet dapat mengetahui sejauh mana ketepatan *smash* masing-masing pemain, sehingga pemain dapat terpacu untuk meningkatkan kemampuannya.

Bagi klub, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk program-program selanjutnya.