

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Olahraga bulutangkis atau badminton merupakan salah satu jenis olahragaprestasi yang sangat terkenal di seluruh dunia. Walaupun asal usul jenis olahragaini belum diketahui secara pasti, karena memang asal muasalnya jenis olahraga initelah dimainkan oleh beberapa Negara seperti Inggris, India.Pada saat ini hampir semua Negara di permukaan bumi ini telah berlomba-lomba untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai teknik dan strategi permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapatdilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang.

Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri, dan daerah permainan lawan. Permainan bulutangkis sudah sangat terkenal dan memasyarakat di lingkungan sekolah, perkampungan, perusahaan, instansi, pemerintah, perusahaan, dan lain sebagainya. Berbagai organisasi atau klub bulutangkis telah dibentuk sampai tingkat internasional. Negara tertentu pun,seperti misalnya di Indonesia, telah dibentuk begitu banyak klub bulutangkis yang berlapis-lapis, mulai dari tingkat desa, kecamatan, kabupaten, provinsi,dan nasional. Tony Grice (2007: 1) menyatakan bahwa olahraga bulutangkis menarik minat berbagai kelompok.

Bulutangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan reaksi yang baik dan tingkat kebugarannya yang tinggi.Untuk dapat bermain

bulutangkis dengan baik, maka dituntut untuk banyak melakukan latihan, mempelajari dan memahami unsur-unsur fisik, teknik, taktik maupun mental. Karena tidak mungkin dapat bermain dengan baik jika teknik yang ada dalam permainan bulutangkis belum diketahui dan tidak dipahami. Penguasaan keterampilan bulutangkis diperoleh melalui proses belajar pada umumnya (Tony Grice, 2007: 1). 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 di udara, sehingga permainan ini merupakan suatu permainan cepat yang membutuhkan gerak reaksi yang baik dan untuk tingkat kebugaran yang tinggi dan kognitif yang cerdas.

Permainan bulutangkis mengenal adanya teknik pukulan. Menurut (Tohar 2005: 34) teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan dalam permainan bulutangkis dengan tujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan, seperti *service*, *dropshot*, *lob*, dan *smash*. Diantara semua teknik ini pukulan *smash* merupakan pukulan menyerang yang paling keras dan cepat dari teknik pukulan bermain bulutangkis. Pukulan *smash* adalah "Pukulan yang cepat, diarahkan ke bawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan bola pendek yang telah dipukul ke atas". Pukulan *smash* memiliki arti penting yaitu dapat memberikan sedikit waktu pada lawan untuk bersiap-siap atau

mengembalikan setiap bola pendek yang telah mereka pukul ke atas. Hal ini menunjukkan semakin tajam sudut arah pukulan, semakin sedikit waktu yang dimiliki lawan untuk bereaksi.

Pukulan *smash* dikatakan baik apabila memenuhi tiga kriteria, yaitu; cepat, tepat dan akurat. Pukulan cepat artinya bola dipukul dengan sekuat tenaga sehingga menghasilkan jalannya *shuttlecock* lari dengan cepat. Untuk menambah pukulan lebih kuat biasanya disertai dengan loncatan saat mau memukul balik *shuttlecock* ke bidang permainan lawan. Tepat artinya *shuttlecock* dipukul dalam posisi memegang raket yang pas kemana arah *shuttlecock* mau dijatuhkan di bidang permainan lawan dan waktu pemukulannya tepat dari arah datangnya *shuttlecock*. Sedangkan akurat artinya penempatan jatuhnya *shuttlecock* di bidang permainan lawan di tempat kosong atau sulit dijangkau sehingga lawan tidak bias mengantisipasinya. Dalam posisi memegang raket yang pas kemana arah *shuttlecock* mau dijatuhkan di bidang permainan lawan dan waktu pemukulannya tepat dari arah datangnya *shuttlecock*. Penguasaan teknik; (1) koordinasi tinggi berarti ketepatan baik; (2) besar kecilnya sasaran; (3) ketajaman indera; (4) jauh dekatnya jarak sasaran; (5) penguasaan teknik; (6) cepat lambatnya gerakan; (7) *feeling* dari atlet dan ketelitian; (8) kuat lemahnya suatu gerakan (Tony Grice, 2007: 2)

Untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan tentunya pemain harus memiliki kemampuan bertanding yang baik. Salah satu teknik untuk memenangkan permainan adalah *smash*. Dengan melakukan pukulan keras dan terarah akan menyulitkan lawan untuk mengembalikan pukulan tersebut. Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan

bulutangkis. Rinaldi (2020) karakter dari pukulan ini adalah keras dan laju *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan. Pukulan ini membutuhkan kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, fleksibilitas pergelangan tangan, serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis, 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 *overhead* (atas) yang di arahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik dengan pukulan menyerang karena tujuannya adalah mematikan permainan lawan. *Smash* selain harus dilakukan dengan keras juga dilakukan dengan tepat mengarah ke sasaran yang susah dijangkau lawan.

Menurut Krisna Daneshwara (2021) Selain pukulan *smash*, tarikan senar yang tepat juga dapat mempengaruhi ketepatan smash dikarenakan tarikan senar yang pas untuk setiap individu berbeda-beda, seperti 25-26 atau 27-28 lbs. Pertimbangan utama adalah setiap individu harus memiliki kekuatan instan atau kekuatan hentakan pukulan yang cukup, dengan kata lain pemain memerlukan kemampuan memukul dengan kekuatan instan yang kuat.

Setelah dilakukannya observasi, di PB Ideal kemampuan atlet dalam melakukan *smash* sangat bervariasi, ada beberapa atlet yang sudah bisa melakukan dengan baik dan ada juga atlet yang masih kurang dalam menguasai ketepatan *smash*. Selain itu masih banyak juga atlet PB Ideal yang bingung dalam memilih senar raket yang sesuai untuk melakukan teknik ketepatan *smash*. Tipe pemain ada penyerang dan ada juga yang bertahan atau bertahan dan menyerang. Masing – masing atlet juga berbeda dalam pemilihan diameter senar dan tarikan

senar raket terhadap ketepatan *smash*. Selain kemampuan fisik para atlet, ada berbagai penyebab ketepatan *smash* kurang baik, misalnya tangan kurang diluruskan pada saat memukul, bahkan masih banyak pemain pada saat melakukan *smash shuttlecock* menyangkut di net dan bahkan keluar lapangan. Seharusnya pukulan *smash* yang cepat dapat menjadi senjata bagi setiap pemain untuk mendapatkan poin atau mematikan lawan. Pada saat bermain, sebagian besar hasil *smash* yang dilakukan oleh atlet terlalu lemah, sehingga pukulan *smash* yang seharusnya menghasilkan poin untuk diri sendiri justru malah dengan mudahnya dipatahkan oleh lawan.

Menurut penelitian Hevi Purbowo Perbandingan *Smash* Semi Menggunakan Awalan Dan Tanpa Awalan Terhadap Hasil *Smash* Semi Dalam Permainan Bolavoli Pada Siswa Putra Ekstrakurikuler SMA Ronggolawe Semarang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Hevi Purbowo adalah hanya membandingkan *smash* tanpa awalan dengan menggunakan awalan, serta sama-sama penelitian tanpa menggunakan perlakuan yang di berikan.

Berdasarkan fenomena dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Perbandingan Tarikan Senar Raket Terhadap Ketepatan *Smash*”**”.

1.2. Batasan Masalah

Perbandingan tarikan pada senar raket yang diteliti dibatasi pada 25-26 lbs dan 27-28 lbs.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan Batasan masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai

berikut: Bagaimana perbandingan tarikan senar raket terhadap ketepatan *smash* pada atlet bulutangkis di PB Ideal?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai yaitu: Untuk mengetahui perbandingan tarikan senar raket terhadap ketepatan *smash* pada atlet bulutangkis di PB Ideal.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai sumber informasi khususnya kepada pelatih dan pembina bulutangkis di PB Ideal.
2. Bagi atlet PB Ideal, diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menambah kemampuan untuk melakukan *smash* olahraga bulutangkis pada waktu mendatang.
3. Bagi PB Ideal, diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah materi pelatihan yang nantinya akan meningkatkan prestasi PB Ideal.