

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di Indonesia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. *Shuttlecock* bulutangkis tidak dipantulkan ke lantai dan harus dimainkan di udara, sehingga permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak *reflek* yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi.

Ternyata Olahraga bulutangkis pada masa sekarang ini bukan hanya sebagai olahraga rekreasi melainkan telah menjadi olahraga prestasi, maka tidak heran apabila dalam permainan bulutangkis para pemain dituntut prestasi setinggi-tingginya. Adanya tuntutan prestasi yang tinggi, maka perlu dilakukan latihan yang lebih efektif dan efisien, terutama dalam metode latihan, sehingga penguasaan teknik dasar dapat dikuasai dengan sempurna.

Agar mencapai prestasi maka olahraga bulutangkis perlu dipahami dan didalami sejak dini, olehkarena itu teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis perlu dikenalkan kepada para pemain. Teknik dasar 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. Selain teknik dasar, bulu tangkis

juga memerlukan teknik pukulan. Teknik-teknik pukulan itu yaitu (1) pukulan *service*, (2) pukulan *lob*, (3) pukulan *drive*, (4) pukulan *dropshot*, (5) pukulan pengembalian *service*, (6) pukulan *smash*.

Salah satu teknik pukulan tersebut adalah pukulan *smash* yaitu: “pukulan yang dilakukan untuk mematikan lawan dengan cara memukul *shuttlecock* ke daerah pihak lawan dengan sekeras mungkin” (Tohar, 1992: 50). Pukulan *smash* dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* secara tegak lurus terhadap perkenaan raket. Posisi raket berada dititik tertinggi dari jangkauan sehingga *shuttlecock* dapat menukik tajam dan lawan sukar untuk mengembalikannya. Pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis merupakan salah satu pukulan yang harus dikuasai dengan baik, terutama pukulan yang dilakukan di atas kepala, karena pukulan ini merupakan salah satu jenis pukulan yang dapat menghasilkan angka.

Faktor penentu pukulan *smash* salah satunya kelentukan pergelangan tangan, oleh karena itu perlu koordinasi yang baik dari gerakan seperti pada pukulan *smash* secara cepat diubah menjadi pukulan *smash*. Pukulan *smash* merupakan bentuk pukulan keras yang sering digunakan pemain bulutangkis. Karakteristik pukulan ini adalah keras, laju jalannya *shuttlecock* secepat mungkin menuju lantai sehingga pukulan ini menumbuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.

PB.Arena merupakan salah satu klub bulutangkis yang berada di Kecamatan Tanjung Morawa. PB.Arena sering memenangkan kejuaraan-kejuaraan yang diselenggarakan didaerah tersebut. Beberapa prestasi yang didapat

oleh para anggota klub Arena antara lain seperti .

**Tabel 1. Daftar Prestasi Pemain Bulutangkis Usia 12-16 Tahun
PB.Arena Tanjung Morawa**

No	Nama	Kejuaraan					
		O2SN	Astec Cup	KejurCab	Kejurda	Bupati Cup	Piala Kemerdekaan
1	Farhan	3	-	-	-	-	-
2	Fajar	-	-	-	-	-	3
3	Zidan	-	-	-	-	-	-
4	Novri	-	-	-	-	-	-
5	Tio	-	-	-	-	-	-
6	Arda	-	-	-	-	-	-
7	Rahmat	2	-	3	2	2	2
8	Fikri	3	-	-	-	-	3
9	Wahyu	3	-	3	-	3	2
10	Prasetia	-	-	-	-	-	3

PB. Arena didirikan pada awal tahun 2015, pelatihnya adalah Rexcy Dwi Anugrah dan Indah Setia Waty, Serta diketuai oleh Suwarno S.Tel. Tempat latihan PB. Arena adalah di gedung olah raga milik PB. Arena sendiri di Tanjung Morawa yang mempunyai dua lapangan. Latihan dilakukan setiap satu minggu lima kali yaitu pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis dan Sabtu yang dilakukan mulai pukul empat sore sampai pukul tujuh malam, PB Arena mempunyai empat puluh tiga orang pemain dari usia dini hingga senior, daftar pemain di lampiran. PB. Arena beralamat kan di Jalan Sultan Serdang, Gang Sumber Lorong Pinang.

Dari observasi yang dilakukan di klub bulutangkis Arena Tanjung Morawa, Teknik dasar permainan diberikan oleh pelatih mulai dari melakukan *servis, smash, overhead (lob), drive, dropshot, netting* dan *underhand*. Selama ini pola latihan yang diberikan oleh pelatih hanya dengan melakukan teknik bermain secara berulang-ulang. Dengan metode tersebut diharapkan pemain akan dapat melakukan pukulan-pukulan seperti *servis, smash, overhead (lob), drive,*

dropshot, *netting* dan *underhand* dengan baik. Dan bertujuan agar pemain dapat menguasai teknik-teknik dasar bulutangkis, khususnya yaitu teknik *smash*.

Pukulan *smash* merupakan bentuk pukulan keras yang sering digunakan pemain bulutangkis. Karakteristik pukulan ini adalah keras, laju jalannya *shuttlecock* secepat mungkin menuju lantai sehingga pukulan ini menumbuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis. disini dilakukan dengan memberikan latihan variasi latihan *smash*. diharapkan pemain dapat menguasai keterampilan teknik dasar terutama teknik *smash* dalam permainan bulu tangkis secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis pada tanggal 22 Mei sampai 25 Juni 2016 di minggu pertama peneliti melihat bahwa pada saat *games* di lapangan pemain bermain dengan seluruh teknik dasar dan teknik pukulan, peneliti melihat banyaknya pukulan *smash* yang keluar lapangan. Kemudian di minggu ke dua Penulis melihat pemain melakukan gerakan *footwork* (melangkah kaki), gerakan pergelangan tangan, pegangan raket dan konsentrasi (pemusatan pikiran) dengan baik

. Kemudian di minggu ke tiga pelatih memberikan bentuk latihan yaitu dengan metode *drill*, dari teknik pukulan *servis*, *lob*, *netting*, *dropshot*, dan *smash*. Pada saat melakukan *smash* banyak pemain yang melakukan pukulan *smash* yang tidak terarah dan tersangkut di net. Dan pada saat minggu ke empat penulis melakukan tes pendahuluan untuk mengukur ketepatan *smash*. Dari hasil observasi di atas dan wawancara dengan pelatih kurang nya variasi latihan yang di berikan pelatih dan masih banyak pemain yang melakukan ketepatan *smash*

kurang baik. Dari fakta di atas, untuk mempertegas dugaan tersebut di penulis melampirkan data tes awal pemain PB. Arena Tanjung Morawa usia 12-16 Tahun. Keterangan lebih jelas lihat tabel dilampiran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan mencoba memberikan variasi latihan *smash*. Yaitu untuk meningkatkan terhadap hasil ketepatan *smash* pada pemain PB.Arena Tanjung Morawa Tahun 2016. Maka untuk itu penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Variasi latihan smash terhadap hasil peningkatan ketepatan smash pada pemain bulu tangkis putra usia 12 – 16 tahun PB.Arena Tanjung Morawa tahun 2016.*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka masalah yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai sebagai berikut : Apakah yang dimaksud dengan *smash* penuh? Bagaimana cara untuk meningkatkan ketepatan *smash* dalam Bulu Tangkis? Apakah variasi latihan *smash* penuh dapat meningkatkan ketepatan *smash* ?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan mempertegas sasaran yang akan diteliti, maka peneliti membatasi bahasan kefokus masalah yang menjadi sasaran dari penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh variasi latihan *smash* penuh terhadap hasil peningkatan ketepatan *smash* pada pemain bulutangkis putra usia 12-16 Tahun 2016.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Adakah pengaruh yang signifikan pengaruh variasi latihan *smash* terhadap hasil peningkatan ketepatan *smash* pada pemain bulutangkis putra usia 12-16 Tahun 2016.

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui adakah pengaruh variasi latihan *smash* terhadap hasil peningkatan ketepatan *smash* pada pemain bulutangkis putra usia 12-16 Tahun 2016?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti hasil ini sebagai masukan dan dapat memperkaya ilmu pengetahuan olahraga khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan.
2. Bagi para pembina dan pelatih serta pemain Bulu tangkis PB.Arena Tanjung Morawa hasil ini sebagai masukan bagi usaha pembinaan pemain.
3. Bagi masyarakat umum hasil ini sebagai tambahan akan ilmu keolahragaan.
4. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan cabang olahraga Bulu Tangkis bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan.
5. Dapat dijadikan pedoman pada pembinaan dan peningkatan prestasi Bulu Tangkis.