

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis adalah cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga bulutangkis yang diselenggarakan, baik dalam bentuk pertandingan tingkat RT hingga tingkat dunia, seperti Thomas dan Uber Cup atau Olimpiade. Bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Di Indonesia bulutangkis sudah dikenal sejak lama sehingga olahraga ini merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di kalangan masyarakat Indonesia. Pada tanggal 5 Mei 1951 di Indonesia didirikanlah organisasi induk cabang olahraga bulutangkis yang dikenal dengan nama Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI). Organisasi inilah yang menjadi cikal bakal munculnya pebulutangkis handal yang dapat mengharumkan nama bangsa.

Pada saat sekarang perkembangan bulutangkis ini makin pesat, hal ini disebabkan makin tingginya keterampilan penguasaan teknik dari para pemainnya. Dengan keterampilan teknik bermain yang cukup tinggi yang dimiliki oleh rata-rata pemain, maka akan dapat memberikan suatu

permainan yang bermutu.¹ Untuk mendapat suatu keterampilan penguasaan yang baik, maka dari sejak dini para pemain harus sudah diberikan pelajaran teknik dasar, sehingga dengan teknik dasar yang telah dikuasainya itu pemain akan dapat mengembangkan keterampilannya di masa yang akan datang. Supaya menjadi pebulutangkis yang handal perlu berbagai macam persyaratan, salah satunya adalah penguasaan teknik dasar permainan bulutangkis.

Dalam cabang olahraga bulutangkis terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya teknik *service*, *smash*, *lob*, *drop*, dan gerak kaki. Sebagaimana dikemukakan James Poole bahwa, “Keterampilan dasar olahraga bulutangkis dapat dibagi dalam lima bagian : (1) *service*, (2) *smash*, (3) *overhead*, (4) *drive*, dan (5) *drop*. ”Kelima teknik dasar permainan bulutangkis tersebut harus dikuasai pebulutangkis untuk menunjang atau mencapai tujuan permainan salah satu teknik dasar olahraga bulutangkis yang banyak digunakan untuk mematikan permainan lawan adalah *smash*.² Menurut Poole *smash* adalah “pukulan *overhead* yang keras, diarahkan ke bawah yang kuat, merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis”.³

Untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan tentunya pemain harus memiliki kemampuan bertanding yang baik Salah satu teknik untuk

¹ Mardiana, Purwadi, Satya, *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

² James Poole, *Belajar Bulutangkis*, (Bandung: Pionir Jaya, 2006). 10.

³ James Poole, *Belajar Bulutangkis*, (Bandung: Pionir Jaya, 2008). 143.

memenangkan permainan adalah smash dengan melakukan pukulan keras dan terarah akan menyulitkan lawan untuk mengembalikan pukulan tersebut. Permainan bulu tangkis karena di gemari oleh seluruh masyarakat indonesia, maka permainan ini di pelajari juga disekolah. Mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan di tingkat perguruan tinggi melalu pelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis yang didalamnya terkandung aspek kognitif, afektif, psikomotor dan fisik. Ada 3 macam pembelajaran di sekolah yaitu: intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Semua kegiatan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Dalam bulutangkis teknik dasar yang perlu dikuasai yaitu: cara memegang raket, gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkahkkan kaki atau footwork, dan pemusatan pikiran atau konsentrasi.⁴

Kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan kurikulum 2013 terutama pada standar proses adalah kegiatan diluar jam pelajaran biasa pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah ataupun di luar sekolah, dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa.⁵ Mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Peranan kegiatan

⁴ Mardiana, Purwadi, Satya. (2009). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka.

⁵ Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang Standar Proses.

Ekstrakurikuler di samping memperdalam dan memperluas pengetahuan para siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran sesuai program kurikulum, juga suatu pembinaan pemantapan dan pembentukan nilai-nilai kepribadian para siswa. Kegiatan Ekstrakurikuler lain yang diarahkan untuk membina serta meningkatkan bakat, minat, dan keterampilan-keterampilan hasil yang diharapkan adalah kemandirian, percaya diri, dan kreatifitas siswa tidak mengherankan munculnya bibit-bibit olahragawan dari kegiatan.

Sekolah Dasar Negeri 1 Sukarame merupakan salah satu Sekolah Dasar yang memiliki beberapa kegiatan ekstrakurikuler, antara lain: pramuka, sepak bola, bola voli, futsal, dan bulutangkis. Pokok bahasan dalam penelitian ini yaitu kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis. Ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Dasar negeri 1 Sukarame dilaksanakan 2 kali dalam seminggu pada hari Rabu pukul 15.00-17.00 WIB dan hari Sabtu pukul 14.00-16.00. Kegiatan sudah berjalan cukup baik dengan sarana dan prasarana yang memadai, seperti lapangan bulutangkis outdoor dan siswa membawa alat sendiri-sendiri yaitu raket. Tetapi terkadang ada sedikit kendala dengan *shuttlecock*, biasanya *shuttlecock* yang terpakai sudah tidak bagus lagi dan tidak layak untuk digunakan⁶.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukarame, ada beberapa siswa yang kurang baik melakukan *smash*, dan ada juga beberapa

⁶ Tohar. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992).

siswa yang masih kurang menguasai teknik *smash*. Kesalahan yang sering dilakukan yaitu kurang akuratnya dalam penempatan bola saat melakukan *smash*. Mengarahkan *shuttlecock* masih melebar ke kanan atau ke kiri. Jadi, beberapa siswa masih kurang tepat dalam melakukan pukulan *smash*. Seandainya melakukan pukulan *smash* lebih diperhatikan dapat membantu ketepatan siswa dalam mematikan lawan. Kesalahan yang lain saat latihan bulu tangkis yaitu, pukulan *smash* yang dilakukan banyak menyangkut di net. Seharusnya pukulan *smash* dapat dijadikan senjata untuk mendapatkan poin, justru poin mudah didapatkan oleh lawan dengan kesalahan sendiri. Sangat disayangkan jika melakukan kesalahan sendiri akan merugikan diri sendiri. Tidak hanya itu saja, siswa jarang melakukan pukulan *smash* saat latihan bulu tangkis. Cenderung melakukan pukulan yang lain seperti: *lob* dan *dropshot*. Kegunaannya hanya ke arah mengecoh atau memancing lawan. Sedangkan pukulan paling efektif untuk mematikan lawan yaitu pukulan *smash*. Untuk itu dibutuhkan cara melatih pukulan *smash* pada siswa. Hasil observasi yang diamati, saat pembelajaran pukulan *smash* dengan metode *drill*, siswa kurang menyukai metode tersebut. Kebanyakan siswa bosan, jenuh dengan latihan metode *drill*, dan hanya ingin bermain game saja.

Metode bermain adalah suatu metode pembelajaran yang menyenangkan. Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri 1 Sukarame belum pernah menggunakan metode bermain dalam latihan, masih monoton

dengan metode *drill* untuk penguasaan teknik. Metode bermain sangat bermacam-macam semua tergantung dari kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapai. Salah satu metode untuk modifikasi latihan dengan pemberian variasi lemparan *shuttlecock*. pemberian variasi lemparan *shuttlecock* dengan cara dilempar melewati net sejauh-jauhnya sesuai sasaran yang telah ditentukan. Melempar *shuttlecock* dengan gerakan ayunan lengan ke atas seperti gerakan *smash*. Diharapkan dapat meningkatkan Penempatan hasil smash dengan tepat karena melakukan gerakan itu secara berulang-ulang.

Dengan memberikan variasi lemparan *shuttlecock*, siswa bisa lebih tertarik dan termotivasi dalam melakukan latihan, siswa juga akan merasa senang, tidak jenuh serta mampu membuat siswa bergerak aktif, sehingga diharapkan akan memberikan dampak positif bagi peserta ekstrakurikuler untuk giat dalam melakukan latihan *smash* agar dapat meningkatkan ketepatan *smash* siswa di sekolah.

Agar pembinaan yang ada semakin berkembang dengan baik dibutuhkan sistem mekanisme pembinaan dengan latihan yang baik dengan metode bermain. Menindak lanjuti perihal yang harus diketahui tentang ketepatan *smash* peserta ekstrakurikuler di Sekolah Negeri 1 Sukarame. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ” **PENGARUH PEMBERIAN VARIASI LEMPARAN SHUTTLECOCK TERHADAP PENEMPATAN HASIL SMASH**

(KUASI EKSPERIMEN PADA KEGIATAN EKSTRAKULIKULER DI SDN 1 SUKARAME.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada saat siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulu tangkis, masih banyak siswa yang melakukan *smash* menyangkut di net.
2. Terdapat beberapa siswa pada saat latihan bulu tangkis, kemampuan *smash* siswa yang masih kurang akurat.
3. Pada saat latihan bulutangkis siswa masih banyak yang mengarahkan *shuttlecock* melebar kekanan atau kekiri.

C. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dirumuskan, serta untuk memfokuskan permasalahan dalam penelitian maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Pemberian Variasi Lemparan *Shuttlecock* terhadap penempatan hasil *smash*?

D. Tujuan Peneliitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Secara umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan smash dalam permainan

bulutangkis, dimana secara khusus difokuskan: Untuk mengetahui pengaruh Pemberian Variasi Lemparan *Shuttlecock* untuk penempatan hasil smash dalam permainan bulutangkis pada kegiatan ekstrakurikuler di SDN 1 Sukarame.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a) Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk program penempatan pukulan smash sehingga dapat meningkatkan kualitas peserta ekstrakurikuler di SDN 1 Sukarame
- b) Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi semua unsur pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi pembina ekstrakurikuler, dapat digunakan sebagai salah satu pedoman bagi guru PJOK untuk menyusun program latihan sehingga pencapaian prestasi akan lebih baik.

- b) Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan setelah melakukan Pemberian Variasi Lemparan *Shuttlecock* dapat melakukan smash dengan tepat sasaran
- c) Bagi sekolah, dapat menjadi referensi dan acuan peningkatan dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.
- d) Bagi orang tua siswa, memandangi kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan wadah pengembangan bakat bermain bulutangkis.

F. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penyusunan skripsi ini maka penulis merumuskan sistematika pembahasannya sebagai berikut :

BAB I Merupakan bab pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II Landasan teori, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian, sejarah permainan bulutangkis, teknik dalam permainan bulutangkis, pengertian smash dalam permainan bulutangkis, pemberian variasi lemparan shuttlecock, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode penelitian, waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan : hasil penelitian dan pembahasan

BAB V penutup : simpulan dan saran-saran