

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Olahraga squash adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan raket dan sebuah bola kecil di dalam suatu ruangan yang dibatasi oleh tembok. Tujuan permainan ini ialah memukul bola ke tembok depan dengan sedemikian rupa sehingga lawan tidak dapat/sukar mengembalikan bola tersebut.

Menurut Max Sumantri (Suherman, 2009:1) "Squash mulai diperkenalkan kepada bangsa Indonesia pada tahun 1970-an oleh orang asing yang menjadi tenaga kerja di Indonesia". Seiring dengan berjalannya waktu, squash menjadi salah satu olahraga yang mulai populer di kalangan masyarakat Jawa Barat.

Mengenai permainan squash (Beddington, 1984:15) mengungkapkan :

The game of singles in squash is played between two players. One player serves the ball from one of the two service boxes on to the front wall above the service or cut line and below the boundary line, so that it rebounds into the opposite back quarter of the court behind the short line and on the other side of the half-court line. The server is known as hand in and the receiver is known as hand out. The right to serve at the beginning of a game is decided by the spin of a racket. After the server (hand in) has served, the receiver (hand out) can return the ball by hitting it after it has bounced on the floor, or on the volley before it bounces. Whichever option he chooses, the ball must be returned, without bouncing on the floor either directly or by way of one of the other walls, to the front wall above the board or tin. From that point, players hit the ball alternately and play continues until one of them fails to make a good return.

Perkembangan squash di Jawa Barat dibuktikan dengan munculnya perkumpulan-perkumpulan squash di berbagai daerah di Jawa Barat. Selain itu, dipertandingkannya olahraga squash pada ajang PORDA (Pekan Olahraga

Daerah), yang dimulai pada PORDA IX di Indramayu tahun 2003, dan pada ajang PON (Pekan Olahraga Nasional) yang dimulai pada PON XIV di tahun 1996 di Jakarta menjadi salah satu bukti pula bahwa olahraga ini mulai populer di Indonesia. Pada penyelenggaraan PON XIV tahun 1996 di Jakarta tersebut, tim squash Jawa Barat menjadi salah satu pesertanya, dan berhasil menjadi juara umum.

Walaupun squash telah berkembang di Indonesia, namun prestasinya belum menunjukkan hasil yang memuaskan bila dibandingkan dengan prestasi cabang olahraga serumpun seperti tenis dan bulutangkis. Padahal, kedua cabang olahraga ini memiliki karakteristik yang sama dengan squash yaitu menggunakan alat pemukul yaitu "raket". Meskipun ada beberapa perbedaan dalam teknik dan peraturan permainannya.

Prestasi yang ditorehkan oleh cabang olahraga bulutangkis telah diakui di tingkat regional, Asia, bahkan dunia, sedangkan prestasi terbaik yang pernah ditorehkan cabang olahraga squash Indonesia adalah meraih medali perak pada Sea Games XXIII tahun 2005 di Filipina.

Apabila kita bandingkan dengan para pemain luar negeri seperti pemain putra dari Malaysia Ong Beng Hee, pemain putra dari Mesir Amr Shabana dan Karim Darwish, serta pemain putri dari Malaysia Nicol David, prestasi para pemain squash Indonesia masih tertinggal. Pemain squash Malaysia telah menorehkan prestasi yang luar biasa, antara lain sebagai juara Asia Beregu Putra tahun 2000, juara Asia Beregu Putri tahun 1992, 1996, 1998, 2002, dan 2004. Demikian juga pada kelompok perorangan, Malaysia telah menghasilkan juara

Asia putra (Ong Beng Hee) pada tahun 2000, 2002, dan 2004. Di nomor putri pemain Malaysia Nicol David menjadi juara pada tahun 1998, 2000, 2002, 2004, 2006, dan 2008 dan sekarang ia merupakan juara dunia (Squash Racket Association of Malaysia; SRAM, 2008).

Salah satu faktor yang menyebabkan ketertinggalan prestasi para pemain squash Indonesia bila dibandingkan dengan para pemain squash luar negeri diantaranya adalah faktor keterampilan atau *skill*. Oleh karena itu agaknya diperlukan tingkat intelegensi yang tinggi, serta kemampuan fisik dan mental yang baik agar dapat menunjukkan keterampilan atau *skill* yang baik pada saat bermain.

Secara nasional, pembinaan cabang olahraga squash sudah berlangsung cukup lama. Hal ini antara lain dapat dilihat dari agenda pertandingan Pekan Olahraga Nasional (PON). Cabang olahraga squash ini sudah diselenggarakan selama empat kali PON, yaitu pada PON XIV tahun 1996 di Jakarta, PON XV tahun 2000 di Surabaya, PON XVI tahun 2004 di Sumatera Selatan, dan PON XVII tahun 2008 di Kalimantan Timur. Hasil pembinaan dan prestasi yang diraih pada pelaksanaan tiga PON terakhir cenderung menunjukkan bahwa prestasi squash di Indonesia khususnya pembinaan atlet senior didominasi oleh empat daerah yaitu Jawa Barat, DKI Jakarta, Kalimantan Timur, dan Jawa Timur. Khususnya pada pelaksanaan PON terakhir di Kaltim tahun 2008, terlihat bahwa pembinaan squash sangat didominasi oleh Jawa Barat. Hal tersebut terbukti dengan berhasilnya Jawa Barat menyapu bersih empat medali emas yang diperebutkan dalam cabang olahraga squash di tambah satu medali perak, yaitu pada nomor perorangan putra (1 medali emas), perorangan putri (1 medali emas

dan 1 medali perak), beregu putra (1 medali emas), dan beregu putri (1 medali emas). Dengan demikian, total perolehan medali tim squash Jawa Barat pada PON XVII tahun 2008 di Kalimantan Timur adalah 4 medali emas dan 1 medali perak, dan tim squash Jawa Barat berhasil menjadi juara umum. Olahraga squash juga telah mulai dikenal oleh sebagian pelajar dan mahasiswa. Hal tersebut dibuktikan dengan berdirinya sekolah squash pertama di Indonesia yang bernama Sekolah Squash Lodaya yang bertempat di Jalan Lodaya No.20 Bandung. Sebagian besar siswa pada sekolah squash tersebut merupakan pelajar SD, SMP, dan SMA dari berbagai sekolah. Salah satu bukti bahwa olahraga squash mulai dikenal oleh mahasiswa adalah tercantumnya squash sebagai salah satu mata kuliah pilihan di FPOK UPI mulai tahun 2008 lalu.

Banyaknya jumlah mahasiswa FPOK UPI (40-60 orang) yang mengontrak mata kuliah squash pada setiap tahunnya menunjukkan tingginya minat dan ketertarikan mahasiswa terhadap olahraga tersebut. Namun demikian, pengajar mata kuliah squash ini belum memiliki suatu alat ukur untuk mengukur kemampuan mahasiswa yang mengikuti kuliah ini, terutama dalam hal keterampilan karena belum ada suatu bentuk tes keterampilan bermain squash yang dikhususkan bagi mahasiswa.

Salah satu tes keterampilan bermain squash yang sering digunakan para pemain squash saat ini adalah tes keterampilan yang berasal dari Selandia Baru yang terdiri dari 20 level tes keterampilan. Dalam tes ini terdapat beberapa pukulan yang menjadi item tes, yaitu *service forehand* dan *backhand*, *drive forehand* dan *backhand*, *volley forehand* dan *backhand*, *boast forehand* dan

backhand, lob forehand dan backhand, dan dropshot forehand dan backhand. Tes ini sering disebut sebagai tes level, yang digunakan untuk mengetahui level keterampilan seorang pemain squash, dan harus dilakukan secara berkesinambungan. Bila seorang pemain gagal dalam melakukan salah satu item tes dalam suatu level, maka pemain tersebut dinyatakan gagal pada level tersebut. Sebagai contoh, dalam level 1 seorang pemain harus mampu melakukan satu kali pukulan *drive forehand* dan *backhand* dengan baik, dan harus mampu melakukan satu kali *service* dari sisi kanan dan kiri dengan baik juga. Bila berhasil, maka pemain tersebut dapat melanjutkan ke level 2 yang mengharuskan pemain tersebut dapat melakukan dua kali *drive forehand* dan *backhand* dengan baik, dan dua kali *service* dari sisi kanan dan kiri dengan baik. Bila salah satu saja item tes dalam level 2 ini gagal dilakukan oleh seorang pemain, maka pemain tersebut dinyatakan gagal dalam level dua ini, dan tidak dapat melanjutkan ke level 3, sehingga pemain tersebut dinyatakan memiliki tingkat keterampilan di level 1. Semakin tinggi level keterampilan pada tes ini, semakin banyak dan sulit item tes yang harus dilakukan oleh seorang pemain. Oleh karena itu, berdasarkan pengamatan penulis, tes level keterampilan tersebut kurang cocok diterapkan pada mahasiswa FPOK UPI yang baru mengenal olahraga squash. Alasannya adalah :

1. Tes keterampilan yang terdiri dari 20 level yang berasal dari Selandia Baru tersebut pada umumnya digunakan untuk mengukur keterampilan pemain squash profesional yang telah memiliki keterampilan yang tinggi.

2. Mahasiswa FPOK UPI yang mengikuti mata kuliah squash belum memiliki keterampilan bermain squash yang tinggi, sehingga bila tes tersebut diterapkan pada mahasiswa akan berpengaruh pada hasil tes (validitas dan reliabilitas tes).

Adapun tes keterampilan bermain squash yang pernah diciptakan di Indonesia adalah tes keterampilan bermain bagi pemain pemula usia dini. Dalam tes ini terdapat beberapa pukulan yang menjadi item tes, yaitu pukulan *service*, *drive*, *volley*, dan *boast*. Tes ini dikembangkan oleh Adang Suherman pada tahun 2009. Tes keterampilan ini diperuntukkan bagi pemain squash usia dini, dan memiliki koefisien validitas sebesar 0,99 serta koefisien reliabilitas sebesar 0,97. Tes ini yang dijadikan titik tolak dan rujukan oleh penulis untuk mengembangkan suatu tes keterampilan bermain squash yang dikhususkan bagi mahasiswa. Namun demikian tes tersebut perlu diujicobakan terlebih dahulu. Alasannya ialah karena terdapat perbedaan antara pemain squash pemula usia dini dan pemain squash pemula tingkat mahasiswa. Salah satu perbedaan antara pemain pemula usia dini dan pemain pemula tingkat mahasiswa adalah komponen fisiknya yang salah satunya adalah power. Menurut Harsono (2001:24), “Power adalah kemampuan otot untuk mengerahkan kekuatan maksimal dalam waktu yang amat singkat.” Oleh karena itu, karena power yang dimiliki pemain squash pemula tingkat mahasiswa lebih besar bila dibandingkan dengan power yang dimiliki pemain squash pemula usia dini, maka dikhawatirkan jika tes tersebut diterapkan pada mahasiswa, maka akan berpengaruh juga terhadap validitas dan reliabilitas hasil tes.

Berdasarkan paparan tersebut di atas, penulis merasa perlu untuk membuat suatu bentuk tes keterampilan bermain squash yang baru, yang dikhususkan bagi pemain squash pemula tingkat mahasiswa. Selanjutnya tes keterampilan bermain squash tersebut diujicobakan terhadap mahasiswa, sehingga dapat diketahui bagaimana hubungan hasil tes tersebut dengan kemampuan mahasiswa ketika bermain squash.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, agar penelitian lebih terarah dan terfokus pada pokok masalah, maka dirumuskan pertanyaan – pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Jenis-jenis pukulan apa saja dalam olahraga squash yang cenderung sering digunakan oleh para mahasiswa FPOK UPI ketika bermain squash ?
2. Item-item tes apa saja yang cocok dijadikan item tes baterai keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI ?
3. Bagaimanakah validitas masing-masing item tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI dan reliabilitas tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI ?
4. Manakah yang lebih relevan (jika ada) antara tes keterampilan bermain squash bagi pemain usia dini dengan tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI ?

5. Berapa besar korelasi (jika ada) antara tes baterai keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI yang dikembangkan dengan skor kemampuan berdasarkan hasil pertandingan ?

C. Batasan Masalah.

Pembatasan penelitian sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. Dengan demikian, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tes keterampilan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain squash bagi pemain squash pemula tingkat mahasiswa.
2. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa FPOK UPI yang telah mengikuti mata kuliah squash.
3. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R & D (*Research and Development*).

D. Tujuan Penelitian.

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan tes keterampilan bermain squash, yang bisa dipertanggungjawabkan serta dapat digunakan oleh mahasiswa FPOK UPI untuk kemajuan olahraga squash di Indonesia. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui jenis-jenis pukulan dalam olahraga squash yang sering digunakan oleh mahasiswa FPOK UPI ketika bermain squash.

2. Menemukan item-item tes apa saja yang cocok untuk dijadikan item tes baterai keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI.
3. Mengetahui validitas masing-masing item tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI dan reliabilitas tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI.
4. Mengetahui manakah yang lebih relevan (jika ada) antara tes keterampilan bermain squash bagi pemula usia dini dan tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI.
5. Mengetahui berapa besar korelasi (jika ada) antara hasil tes baterai keterampilan bermain squash bagi mahasiswa FPOK UPI yang dikembangkan dengan skor kemampuan mahasiswa berdasarkan hasil pertandingan.

E. Manfaat penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas dalam mengevaluasi hasil pengajaran mata kuliah squash di lingkungan FPOK UPI. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan acuan bagi para pengajar mata kuliah squash di FPOK UPI untuk mengukur dan mengetahui keterampilan dasar bermain squash para mahasiswa FPOK UPI. Dengan demikian diharapkan akan dapat dijadikan dasar untuk melakukan penilaian terhadap mahasiswa di akhir perkuliahan, karena selama ini penilaian di akhir perkuliahan mata kuliah squash hanya menilai kemampuan mahasiswa dalam melakukan pukulan-pukulan teknik dasar squash berdasarkan frekuensinya saja. Dengan kata lain, penilaian di akhir perkuliahan squash selama ini, belum

menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam bermain squash secara menyeluruh. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan kepada para pelatih dan pembina olahraga squash mengenai tes keterampilan bermain squash.

F. Definisi Operasional Variabel

Dalam menafsirkan suatu kalimat atau kata, sering terjadi banyak pandangan atau pendapat. Oleh karena itu perlu adanya penjelasan mengenai definisi operasional dalam penelitian ini. Berikut ini adalah definisi konseptual dan definisi operasional penelitian :

1. **Konstruksi.** Konstruksi merupakan suatu kegiatan membangun sarana maupun prasarana. (id.wikipedia.org/wiki/konstruksi). Konstruksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bentuk atau metode atau suatu cara yang dibangun untuk mengukur suatu keterampilan.
2. **Tes.** “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” (Arikunto, 1997:127). Adapun tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu bentuk metode atau cara yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain squash mahasiswa.
3. **Keterampilan.** Mengenai definisi keterampilan Schmidt (2005:4) menggambarkan “ *Skill consist in the ability to bring about some end result with maximum certainly and minimum outlay of energy, or of time and*

energy.” Maksud kalimat tersebut adalah bahwa keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimal melalui energi dan waktu yang minimal.

4. Tes keterampilan dalam penelitian ini, sesuai dengan permasalahan adalah bentuk tes keterampilan dasar bermain squash bagi mahasiswa yang dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dan sesuai dengan karakteristik sampel.

G. Metode Penelitian.

Metode atau cara merupakan alat yang digunakan untuk dapat mengungkap permasalahan dalam penelitian. Sebuah metode belum tentu sesuai untuk menyelesaikan semua permasalahan. Oleh karena itu penggunaan metode tergantung pada jenis kebutuhan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang hendak diselesaikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R & D (*Research and Development*), karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009:407) “ Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.”

H. Populasi dan Sampel.

1. Populasi.

Untuk memperoleh data dalam suatu penelitian diperlukan sumber data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Sumber dari penelitian tersebut bisa berupa orang, binatang, atau pun benda sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut.

Objek yang hendak diteliti dinamakan populasi dan sampel penelitian. Mengenai populasi, Arikunto (2002:108) mengatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Mengenai hal yang sama, menurut Sugiyono (2009:117) :

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, populasi bukan hanya orang, akan tetapi juga benda-benda yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Dari pengetahuan tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan objek atau subjek penelitian yang dikehendaki peneliti. Karena itu yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa FPOK UPI jurusan PJKR dan PKO yang telah mengikuti mata kuliah squash pada tahun 2010 sebanyak 68 orang.

2. Sampel.

Sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari populasi penelitian yang digunakan sebagai sumber data dan yang dapat mewakili seluruh populasi. Sampel yang diambil harus dapat menggambarkan atau mewakili populasi secara keseluruhan. Riduwan (2007:56) mengatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari populasi”, sedangkan menurut Sugiyono (2009:118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Jadi dalam hal ini sampel yang diambil dalam penelitian harus merupakan bagian dari populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling insidental. Menurut Sugiyono (2009:124) “Sampling insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang ditemui itu cocok sebagai sumber data.” Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa FPOK UPI jurusan PJKR dan PKO yang telah mengikuti mata kuliah squash pada tahun 2010 yang ditemui peneliti / hadir pada saat pengambilan data, yaitu sebanyak 37 orang.

I. Tahapan Penelitian.

Tahapan penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap preliminary study, pengembangan, dan tahap validasi tes. Tahap preliminary study ditujukan untuk mengeksplorasi berbagai variabel yang berpengaruh terhadap keterampilan bermain squash. Hasil dari tahap preliminary ini adalah terinventarisasinya

sejumlah variabel, berikut item tes yang diperlukan untuk analisis instrumen tes keterampilan bermain squash. Langkah yang dapat dilakukan pada tahapan ini adalah dengan cara mengamati rekaman pertandingan squash antara sesama mahasiswa yang menjadi sampel. Tujuannya adalah untuk mengetahui jenis-jenis pukulan apa saja yang sering digunakan mahasiswa ketika bermain squash, sehingga jenis-jenis pukulan tersebut dapat dijadikan item dalam tes keterampilan bermain squash bagi mahasiswa.

Tahap selanjutnya adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya relevansi bila tes keterampilan yang sudah ada diterapkan pada mahasiswa, dan kalau ada, seberapa besar relevansi tes keterampilan bermain squash yang telah ada tersebut bila digunakan pada mahasiswa, sehingga dapat diketahui item mana saja yang cocok diterapkan pada mahasiswa, dan item mana yang tidak cocok diterapkan pada mahasiswa. Tahap pengembangan dilakukan setelah melihat hasil rekaman pertandingan, dan melihat hasil ujicoba tes keterampilan yang sudah ada ketika digunakan pada mahasiswa. Produk dalam bentuk tes baterai keterampilan bermain squash pada tahapan inilah yang dihasilkan dari penelitian ini, dan tahapan selanjutnya adalah tahapan validasi tes.

Setelah melakukan tahapan-tahapan tersebut, maka tahapan yang selanjutnya adalah melakukan pertandingan antara sesama mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, yang tujuannya untuk mengetahui hubungan hasil tes tersebut dengan kemampuan mahasiswa ketika bermain squash.

J. Instrumen Penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan berdasarkan penggunaannya, yaitu instrumen yang digunakan pada tahap preliminary studi dan pada tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan pada tahap preliminary study meliputi studi literatur, studi lapangan, wawancara, dan observasi. Instrumen yang digunakan pada tahap pengembangan terdiri dari empat item, yaitu: *service forehand & backhand*, *drive forehand & backhand*, *boast forehand & backhand*, dan *volley forehand & backhand*. Selanjutnya, untuk mengetahui hubungan antara hasil tes dengan kemampuan mahasiswa pada saat bermain squash, maka dilakukan pertandingan antara sesama mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dengan demikian maka akan dapat diketahui apakah mahasiswa yang memiliki skor tinggi dalam melakukan tes keterampilan bermain squash juga memiliki kemampuan bermain squash yang baik atau tidak.