

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis merupakan olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat, mulai anak usia dini yang ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga bulutangkis yang diselenggarakan dalam bentuk pertandingan baik tingkat RT, tingkat kabupaten, tingkat provinsi hingga dunia seperti Thomas Cup dan Uber Cup. Olahraga permainan bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Pada tahun 1873 seorang bangsawan Inggris yang bernama *Duke de beafort* memainkan permainan ini pada sebuah taman di *Gloucestershire* yang letaknya tidak jauh dari kota *Bristol Inggris*. Permainan bulutangkis pada zaman dahulu disebut poona. Taman miliknya bernama badminton, sehingga saat itu permainan poona kemudian lebih dikenal dengan nama badminton.

Perkembangan bulutangkis di dunia sangat pesat. Federasi badminton international yang mengelola seluruh kegiatan badminton, pertama kali dibentuk pada tahun 1934 dengan nama IBF (International Badminton Federation) tepatnya pada tanggal 5 Juli 1934. Organisasi olahraga bulutangkis dunia ini didirikan oleh beberapa negara, antara lain : Denmark, Wales, Swedia, Prancis, Irlandia, Belanda, Scotlandia dan Canada. Pada tahun 2006 *IBF* secara resmi dirubah menjadi *Badminton World Federation (BWF)*. Berdasarkan rencana *BWF*, pada

tahun 1941-1942 akan diselenggarakan kejuaraan badminton international beregu putra yang pertama, akan tetapi karena terjadi perang dunia ke II kejuaraan ini ditangguhkan, dan baru dapat dilaksanakan pada tahun 1948-1949. Piala bergilir yang diperebutkan untuk beregu putra ini sebenarnya bernama *International Badminton Championship Challenger Cup*, tetapi piala ini lebih dikenal dengan nama Thomas Cup. Perkembangan permainan bulutangkis di dunia semakin lama semakin meningkat sehingga permainan ini mulai di ikuti pula oleh permainan bulutangkis puteri. Kejuaraan beregu puteri yang pertama diselenggarakan pada tahun 1956 dengan nama uber cup. Sejak itu Thomas Cup dan Uber Cup diadakan setiap 2 tahun sekali. Selain kejuaraan Thomas Cup dan Uber Cup BWF mengadakan kejuaraan beregu campuran Sudirman Cup, kejuaraan dunia perorangan World Badminton Championship, dan Kejuaraan Dunia Junior.

Tujuan permainan bulutangkis adalah mengembalikan *shuttlecock* ke bidang lapangan permainan lawan dan tidak dapat dijangkau oleh lawan sehingga menghasilkan angka. Untuk itu, setiap pemain dituntut untuk menguasai teknik-teknik dasar permainan bulutangkis. Teknik dasar yang harus dikuasai adalah sebagai berikut: 1) teknik pegangan raket (*grip*), 2) teknik kerja kaki (*footwork*), 3) sikap dan posisi (*stance and position*), 4) teknik memukul bola (*hitting position*), dan 5) servis (*service*).

Permainan bulutangkis menurut Subarjah dan Hidayat (2007:1) hakekatnya adalah

Suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan satelkok dan sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dan lapangan permainan yang datar terbuat dari

lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan. Permainan bulutangkis merupakan salah satu pembelajaran yang terdapat dalam pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah menengah pertama. Peran bermain untuk pendidikan merupakan proses untuk membantu individu yang tumbuh dan berkembang secara optimal. Seperti diungkap oleh Cholik dalam (Syamsudin, 2004:24) bahwa :

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan orang sebagai perorangan, atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai aktivitas jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan perkembangan waktu serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Dari kutipan di atas bahwa penjas, dapat dikatakan bahwa hanya menekankan pada aspek gerak atau psikomotor saja, akan tetapi kognitif dan afektif juga menjadi tujuan pengembangan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Dalam proses pembelajaran penjas, guru diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar dan nilai- nilai moral yang terkandung di dalamnya (sportivitas, kejujuran, kerja sama, disiplin, dan bertanggung jawab). Kurikulum permainan bulutangkis merupakan salah satu permainan yang termasuk permainan net, yang terdapat di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah akhir.

Menurut pengalaman dan pengamatan penulis di lapangan, baik pada saat pembelajaran, maupun pada saat bermain bulutangkis, sering melihat siswa mengalami kesulitan, yang salah satunya pada saat memegang raket. Pegangan

raket yang digunakan siswa adalah pegangan yang dipakai untuk pemain senior, yang diameter dan pegangan atau panjang raketnya tidak sesuai atau tidak sebanding dengan ukuran pemula, yang mana menjadikan penampilan permainan mereka kurang maksimal. Selain itu, ukuran lapangan permainan bulutangkis dan tinggi net yang sering digunakan para pemula adalah ukuran lapangan ataupun tinggi net yang standar dipakai dalam aturan permainan bulutangkis. Dengan ukuran lapangan yang terlalu luas bagi ukuran pemula, menjadikan pergerakan mereka menjadi terlihat dominan berlari pada saat mengejar *shuttlecock* dari satu posisi ke posisi lain yang menyebabkan mereka mudah kelelahan, sehingga baik dalam teknik kerja kaki (*footwork*) maupun koordinasi gerak mereka kurang optimal, apalagi dengan tinggi net yang cenderung di atas tinggi tubuhnya yang menyebabkan pukulan selalu ke arah atas atau melambung.

Berdasarkan kondisi yang digambarkan di atas, maka menjadi sangat penting untuk menciptakan suatu bentuk pembelajaran bulutangkis yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Badminton merupakan alternatif modifikasi permainan bulutangkis yang diciptakan untuk mempermudah siswa dalam bermain bulutangkis. Badminton mini diciptakan agar para siswa yang berusia di bawah tiga belas tahun dapat bermain bulutangkis sama seperti orang dewasa tanpa mengalami kesulitan yang cukup berarti seperti ukuran lapangan yang terlalu luas dan raket yang hampir menyamai tinggi tubuh mereka.

Badminton mini atau badminton adalah olahraga modifikasi dari bulutangkis atau badminton, dikhususkan untuk anak-anak. Olahraga ini diciptakan dan diperkenalkan oleh mantan pemain bulutangkis Indonesia yang sekarang menjadi

pelatih bulutangkis yaitu Ivanna Lie. Badmini, yang resmi diperkenalkan oleh si penggagas, Ivana Lie, di arena kejuaraan nasional (kejurnas) tahun 2005. Ivana, ratu bulutangkis di era 1980-an, menciptakan olahraga itu terutama memang untuk khalayak anak-anak. Dia berharap badmini dapat menjadi sarana pertama dan jembatan untuk mengantarkan anak-anak Indonesia generasi abad ke-21 untuk kembali akrab dengan olahraga andalan Indonesia, bulutangkis.

Badmini merupakan modifikasi dari permainan bulutangkis yaitu dengan mengubah ukuran lapangan maupun peralatan bermainnya. Seperti halnya bulutangkis, badmini adalah jenis permainan yang menggunakan lapangan untuk bermain, raket sebagai alat pukul, *shuttlecock* sebagai objek pukul dan net sebagai pembatas antar daerah permainan. Perbedaan permainan badmini dengan permainan bulutangkis adalah pada ukuran lapangan yang lebih kecil, raket yang lebih kecil dan pendek serta tinggi net yang lebih rendah. Berkenaan dengan hal ini, Bahagia dan Suherman (2000:1) mengatakan bahwa:

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Yaitu tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak yang dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Pembuatan modifikasi bentuk latihan bulutangkis melalui badmini merupakan alternatif yang pengaruhnya belum diketahui secara jelas tetapi diduga akan memberikan pengaruh yang lebih baik sehingga apabila tidak diteliti maka tidak akan pernah diketahui besar pengaruhnya untuk pencapaian pembelajaran bulutangkis khususnya untuk pembinaan atlet usia muda yang memerlukan penanganan yang serba hati-hati karena menyangkut perkembangan potensi serta

efek yang ditimbulkan dari pembinaan yang justru nantinya beresiko akan mengubur dan mematikan potensi sebelum berkembang mencapai puncaknya.

Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis seseorang harus menguasai teknik-teknik bermainnya. Teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis meliputi: teknik dasar pegangan raket, teknik melangkah kaki, teknik memukul shuttlecock dan pemusatan pemikiran konsentrasi. Salah satu teknik pukulan dalam bulutangkis yaitu pukulan lob, seperti dikemukakan oleh Subardjah dan Hidayat (2007:67) teknik pukulan lob bertahan yaitu : "Pukulan lob bertahan adalah pukulan lob yang melambung sangat tinggi dengan tujuan untuk mempersiapkan diri dengan memperbaiki posisi untuk selanjutnya memiliki cukup waktu untuk menerima serangan berikutnya." Oleh karena itu penulis tertarik meneliti aplikasi badminton mini dalam pembelajaran keterampilan dasar lob bertahan dalam keterampilan bulutangkis.

B. Rumusan Masalah

Dalam permainan bulutangkis pemain harus menguasai keterampilan bermain dengan baik, agar dapat menyulitkan atau mematikan lawan dalam menguasai permainan. Untuk dapat menguasai keterampilan bermain, pemain harus dibina dan dilatih secara terprogram dan terarah sehingga dapat menguasai keterampilan bermain bulutangkis dengan baik. Selain itu cara yang bisa digunakan untuk menguasai keterampilan bermain bulutangkis yaitu menggunakan aplikasi badminton mini dalam pembelajaran keterampilan dasar bulutangkis. Pembelajaran ini memberikan suatu alternatif yang memberikan kesempatan pada

siswa usia dini agar bisa menguasai gerak dasar dalam bermain bulutangkis. Demikian berdasarkan uraian di atas, maka penulis memfokuskan masalah dalam pertanyaan penelitian yaitu : “Apakah aplikasi badminton mini dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar lob bertahan?”

C. Tujuan Penelitian

Suatu kegiatan perlu adanya penetapan tujuan karena penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya, artinya ada upaya untuk mencapai tujuan yang di gariskan tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan bulutangkis melalui aplikasi badminton mini, adanya perubahan performa siswa yang berupa keterampilan terhadap hasil keterampilan dasar lob bertahan dalam bermain bulutangkis.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun implementasi.

1. Secara Teoretis

Dari segi teori, hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi pembinaan atlet usia dini. Dijadikan masukan bagi pengkaji dan pelaksana proses pembelajaran siswa usia dini agar perkembangan bulutangkis usia dini berkembang secara baik.

2. Secara Implementasi

1. Sebagai bahan masukan bagi para guru agar proses penjas pada usia dini bisa berjalan dengan baik.
2. Bahan masukan bagi para peneliti cabang olahraga bulutangkis dalam memberikan materi yang variatif, efektif, dan efisien.

3. Pembatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Populasi yang digunakan adalah siswa-siswi SDN Sindanglaya 2 Bandung.
2. Sampel penelitian ini kelas 4 dan 5 sebanyak 26 orang.
3. Instrumen penelitian ini adalah tes lob bertahan dalam keterampilan bulutangkis.

E. Batasan Istilah

Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai istilah-istilah yang penting. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Dalam sebuah artikel on-line yang di akses pada tanggal 29 Mei 2012, tersedia [<http://berbagi-ilmu-mifa309.blogspot.com/2012/05/pengertian-aplikasi.html>]. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

2. *Badminton mini*, menurut Ivana Lie adalah permainan bulutangkis yang diciptakan untuk anak di bawah usia 13 tahun. Panjang lapangan untuk badminton adalah 11,88 meter dan lebar 5,18 meter, ukuran raket badminton ada dua jenis ukuran yaitu dengan panjang 25 inci dan 21 inci, kedua ukuran tersebut dapat dipakai sesuai dengan keinginan atau kebiasaan anak untuk menggunakan, tinggi net untuk badminton adalah 140 cm.
3. *Pembelajaran*, menurut Sagala (2010:61) “pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.”
4. Dalam sebuah artikel on-line yang di akses pada tanggal 17 September 2012, tersedia [<http://cumanulisaja.blogspot.com/2012/09/pengertian-keterampilan.html>]. Kata keterampilan sama artinya dengan kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar.
5. *Pukulan lob bertahan*, menurut Subarjah dan Hidayat (2007:67) merupakan pukulan lob yang melambung sangat tinggi dengan tujuan untuk mempersiapkan diri dengan memperbaiki posisi untuk selanjutnya memiliki cukup waktu untuk menerima serangan berikutnya.
6. *Permainan bulutangkis*, menurut Subarjah dan Hidayat (2007:1) pada hakekatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan shuttlecock dan sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dan lapangan permainan yang datar

terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

