

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 baik dalam bentuk pertandingan tingkat regional, nasional hingga tingkat dunia, seperti *Thomas Cup* dan *Uber Cup* atau *Olimpiade*. Bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.

Olahraga bulutangkis atau badminton merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah dikenal masyarakat secara luas, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. PB PBSI (2006 : 1) menjelaskan bahwa:

Bulutangkis adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua orang (pada tunggal) atau empat orang (pada ganda), menggunakan *shuttlecock* (rangkain bulu yang ditata dalam sepotong gabus) sebagai bolanya, dan raket sebagai alat pemukul pada sebidang lapangan.

Inti permainan bulutangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan yang dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 m dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu. Lapangan bulutangkis berukuran 610 cm x 1340 cm yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan dengan dibatasi oleh jaring (net). Ada garis tunggal, garis ganda, dan ada ruang yang memberi jarak antara pelaku dan penerima *service*.

Adapun mengenai asal mula olahraga bulutangkis sampai kini masih diragukan. Ada bukti-bukti yang menyatakan bahwa permainan ini ada pada sekitar abad ke-12 di lapangan olahraga kerajaan Inggris, dimana permainan tersebut dimainkan bisa empat hingga enam pemain dalam satu lapangan. Namun

yang dapat dipastikan, nama “badminton” untuk bulutangkis berasal dari nama kota Badminton tempat kediaman *Duke of Beaufort Inggris*.

Seiring berjalannya waktu, olahraga bulutangkis terus berkembang tidak hanya di Inggris, melainkan menyebar ke berbagai negara di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Perkembangan bulutangkis yang cepat menjadi olahraga dunia itu menuntut dibentuknya sebuah badan internasional. Pada bulan Juli 1934 dibentuk federasi bulutangkis internasional yang bernama *International Badminton Federation (IBF)*, dan negara sebagai pendirinya antara lain : Inggris, Denmark, Kanada, Selandia Baru, dan Perancis.

Pada tanggal 5 Mei 1951, di Indonesia berdiri induk olahraga bulutangkis yakni Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI), organisasi ini masih tetap eksis sampai dengan sekarang. Organisasi inilah yang menjadi cikal bakal munculnya pebulutangkis handal yang dapat mengharumkan nama bangsa, seperti yang dibuktikan Susi Susanti dan Alan Budikusumah yang mengawinkan medali emas nomor tunggal putra dan putri pada *Olimpiade Barcelona* tahun 1992. Medali emas dari cabang bulutangkis tersebut merupakan medali emas pertama yang diraih Indonesia di arena akbar olahraga internasional (dunia).

Olahraga bulutangkis termasuk cabang olahraga yang bersifat “*competitif sport*”. Kini olahraga bulutangkis telah menjadi olahraga dunia sehingga mutu permainan pun semakin tinggi. Oleh karena itu, untuk menjadi pemain bulutangkis yang handal dan berprestasi perlu berbagai macam persyaratan, antara lain latihan yang tekun, kondisi fisik, teknik, dan mental.

<http://pbpsi/bulutangkis.com>.

Pada saat sekarang perkembangan permainan bulutangkis ini makin meningkat, hal ini disebabkan penguasaan teknik dari para pemainnya yang mungpuni. Untuk mencapai prestasi dalam cabang olahraga bulutangkis, diperlukan perpaduan beberapa faktor dari individu. Adapun faktor-faktor utama yang dapat menunjang dan diperlukan dalam permainan bulutangkis untuk mencapai prestasi maksimal adalah: aspek fisik, aspek teknik, aspek taktik, dan aspek mental yang sangat penting dilatih untuk atlet. Faktor kondisi fisik meliputi: kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, stamina, *power*. Faktor teknik

meliputi: *foot work, ready stance, grips*, dan *strokes*. Faktor taktik meliputi: pola penyerangan dan pertahanan. Mengenai pentingnya aspek-aspek tersebut, Satriya, dikdik, dan Imanudin, (2007:49) mengatakan bahwa: “Ada empat aspek yang perlu diperhatikan dan dilatihkan secara seksama oleh atlet, yaitu: (a) *latihan fisik*, (b) *latihan teknik*, (c) *latihan taktik*, dan (d) *latihan mental*”.

Menjadi seorang pemain bulutangkis yang berprestasi tidaklah mudah, sebab harus dilatih sejak usia dini atau pemula. Untuk itu pola pembinaan usia dini salah satu langkah yang terbaik untuk diterapkan, pembinaan dicabang olahraga bulutangkis harus sudah masuk spesialisasi cabang pada usia dini khusus untuk menjadi atlet top dimasa yang akan datang.

Sebagai telah di kemukakan (*Juliante. 2007:4.6*) berpendapat: “Menurut teori pertumbuhan dan perkembangan anak pelatihan usia dini merupakan periode yang sangat potensial untuk pembinaan, sehingga dimasa yang akan datang dapat menghasilkan prestasi yang maksimal”.

Oleh karena itu Prestasi yang tinggi hanya dapat diraih melalui pembinaan berjangka waktu panjang, bahwa pola pembinaan usia dini salah satu langkah terbaik untuk diterapkan.

Pemain bulutangkis dituntut memahami dan menguasai sejumlah keterampilan dalam Subarjah dan Hidayat, (2007:31) bahwa : “Keterampilan dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai dan dipahami oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis”. Secara umum keterampilan dasar permainan bulutangkis dapat dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu cara memegang raket (*grips*), sikap siap (*stance* atau *ready position*), gerakan kaki (*footwork*), gerakan memukul (*strokes*).

Salah satu teknik dasar gerakan memukul olahraga bulutangkis yang banyak digunakan untuk menyerang dan mematikan permainan lawan adalah *forhand smash*. Menurut *Poole (2008:35)* *smash* adalah “Memukul *shuttle* dengan tepat keras ke arah bawah”. Sedangkan PB PBSI (2006:5) mengemukakan bahwa: “*Smash* yaitu pukulan overhead yang keras, diarahkan ke bawah yang kuat, merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis”. Dari observasi awal yang dilakukan teknik dasar *forehand smash* merupakan teknik

dasar yang harus sering dilatih, karena rata-rata point di cetak dari hasil *forehand smash*. Pukulan *forehand smash* adalah memukul kok tepat dan keras ke arah bawah, kelapangan lawan, pukulan ini berguna untuk mengakhiri permainan *rally* berlangsung. Biasanya atlet pemula jarang memiliki ketepatan *forehand smash* terkadang pukulan *forehand smash* nya lemah menyangkut dinet atau tidak tepat ke arah lapangan lawan yang dituju malah sering keluar dari lapang lawan (*out*) sehingga atlet pemula sulit untuk mencetak *point*.

Khusus untuk teknik dasar *forehand smash*, merupakan teknik dasar yang sangat penting untuk dilatih dalam permainan bulutangkis ini, bayangkan apabila pemain sekarang banyak mencontoh dari gaya permainan sang legenda bulutangkis Liem swi king, yang terkenal dengan *king smash* nya, pukulan *forehand smash* yang keras tajam ke bawah dan selalu tidak terjangkau oleh lawan. Dan beliau selalu mendapatkan *point* dalam tehnik pukulan ini. Untuk itu pelatih ingin mengetahui seberapa atlet menguasai teknik pukulan *forehand smash*. Untuk itu Pelatih harus melakukan tes. tes yang digunakan penulis dalam mengukur tingkat *forehand smash* atlet ini, yaitu tes *forehand smash* dari *James Poole* yaitu sebagai berikut:

1`	2	3	4			
					X	
1	2	3	4			
					X	

Keterangan :

X : Menunjukkan dimana tempat dimana anda boleh berdiri ketika melakukan pukulan smash

Angka 1-4 : Merupakan bidang skor untuk menilai hasil pukulan

Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat atlet dalam melakukan pukulan *forehand smash* ke bawah, cepat dan sudut jatuh sebesar mungkin. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji validitas dan reabilitas tes *forehand smash* dari *James Poole*.

Peran tes dan pengukuran olahraga juga merupakan bagian yang integral yang harus ikut serta diterapkan dalam proses latihan, karena dalam menjalankan proses pelatihan yang baik kita membutuhkan data yang objektif. Salah satu cara untuk mendapatkan data yang objektif yaitu dengan melakukan tes dan pengukuran.

Menurut Hasanudin dan Nurhasan (2007:35) :

Tes yang valid adalah tes yang mengukur apa yang hendak di ukur. Dengan demikian, suatu tes dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila sebuah tes menjalankan fungsi ukurnya atau pengukurannya sesuai. Sedangkan tes yang memiliki validitas yang rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Prinsip *validitas* adalah pengukuran atau pengamatan yang berarti prinsip keandalan instrumen dalam pengumpulan data. Instrumen harus dapat mengukur apa yang yang seharusnya di ukur. Jadi *validitas* lebih menekankan pada alat pengukuran atau pengamatan.

Reliabilitas berhubungan dengan taraf kepercayaan. *Reabilitas* adalah suatu keajegan suatu tes untuk mengukur atau mengamati sesuatu yang menjadi objek ukur. Sebuah tes memiliki *reabilitas* tinggi apabila tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Jadi *reabilitas* sebuah tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes, jika seandainya hasil tes berubah-ubah maka perubahan yang

terjadi dikatakan tidak berarti. Untuk mengetahui sejauh mana tujuan dari pembelajaran atau pelatihan tercapai, maka perlu dilakukan tes, pengukuran dan evaluasi agar tercipta *feedback* atau umpan balik agar bisa lebih baik lagi. Koefisien tinggi berarti *reliabilitas* tinggi.

Dalam cabang olahraga bulutangkis *forehand smash* sangat diperlukan karena sangat berpengaruh pada masuk atau melewatinya kok ke daerah lapang lawan. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : ***Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen TES Forehand Smash dari James Poole Dalam Permainan Bulutangkis.***

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Apakah model tes *smash forehand* bulutangkis dari *James Poole* memiliki tingkat validitas yang tinggi untuk atlet umur 11-12 tahun ?
2. Apakah model tes *smash forehand* bulutangkis dari *James Poole* memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi untuk atlet umur 11-12 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui derajat validitas tes *forehand smash* dari *James Poole*.
2. Untuk mengetahui derajat reliabilitas tes *forehand smash* dari *James Poole*.

D. Manfaat Penelitian

Dalam proses penilaian diperlukan sesuatu alat ukur yang valid dan reliable, agar data yang diperoleh mencerminkan keadaan yang sesungguhnya tentang kemampuan dari siswa yang akan di ukur. Kegunaan penilaian antara lain :

1. Manfaat secara teoritis
 - Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperkaya pengetahuan di bidang tes dan pengukuran olahraga, Khususnya untuk cabang olahraga bulutangkis di tingkat pemula.

2. Manfaat Praktis

- Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan yang bermanfaat bagi staff pengajar, Pembina olahraga serta pelatih bulutangkis untuk mengukur keterampilan tehnik dasar bulutangkis.

E. Batasan Penelitian

Penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Instrumen tes *forehand smash* dari *James Poole*.
2. Penelitian ini di fokuskan untuk mencari derajat validitas dan reabilitas setiap butir tes.
3. Populasi penelitian terbatas pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis SDN Kebon Gedang Bandung

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang keliru, berikut akan dijelaskan makna dari istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Menurut Sukardi (2003 : 121) “Validitas adalah suatu instrumen yang digunakandapat mengukur apa yang hendak di ukur”
2. Menurut Sukardi (2003 : 127) “Pengertian Reliabilitas adalah suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsistensi dalam mengukur yang hendak di ukur”
3. *Forehand* menurut *Poole* (2008 : 135) bahwa: “Telapak tangan menghadap ke depan, bagian tubuh pada sisi yang memegang raket. Untuk pemain yang memegang raket pada tangan kanan tubuhnya yang dinamakan *forehand*. Demikian pula pukulan yang dilakukan di sisi kanan tubuh dinamakan *forehand*”
4. *Smash* menurut *Poole* (2008 : 140) “Pukulan *overhead* yang keras, diarahkan ke bawah dengan tenaga yang kuat. Pukulan menyerang yang

utama dalam permainan bulutangkis”

5. Tes menurut Nurhasan (2007: 3) yaitu : “Tes adalah merupakan suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”.

Jadi tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui seseorang atau obyek dengan cara dan aturan yang sudah ditentukan.

6. Bulutangkis menurut PBSI (2006 : 1) yaitu : “Bulutangkis adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua orang (pada tunggal) atau empat orang (pada ganda), menggunakan *shuttlecock* (rangkaiian bulu yang ditata dalam sepotong gabus) sebagai bolanya, dan raket sebagai alat pemukul pada sebidang lapangan.”

Jadi bulutangkis adalah suatu permainan yang dimainkan satu orang melawan satu orang (*single*) atau dua orang melawan dua orang (*double*) dan berusaha untuk menjatuhkan kok ke daerah permainan lawan.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar merupakan titik tolak penulisan di dalam menentukan langkah-langkah penyelesaian, dan merupakan pegangan pokok secara umum yang mendasari keseluruhan dari isi penelitian yang dilakukan. PB PBSI (2006 : 1) menjelaskan bahwa:

Bulutangkis adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua orang (pada tunggal) atau empat orang (pada ganda), menggunakan *shuttlecock* (rangkaiian bulu yang ditata dalam sepotong gabus) sebagai bolanya, dan raket sebagai alat pemukul pada sebidang lapangan.

Inti permainan bulutangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan yang dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 m dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu. Lapangan bulutangkis berukuran 610 cm x 1340 cm yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan dengan dibatasi oleh jaring (net). Ada garis tunggal, garis ganda, dan ada ruang yang memberi jarak antara pelaku dan penerima *service*. Untuk mendapatkan *point* atau *skor*

dalam permainan bulutangkis atlet pemula biasanya sering menggunakan teknik pukulan clear dan drop ditujukan untuk membuat lawan berlari dari sudut ke sudut lain lapangannya dan akhirnya memaksanya mengembalikan kok tanggung yang tinggi. Bila hal itu terjadi, tibalah saatnya untuk melancarkan pukulan *forehand smash*.

Untuk itu teknik dasar *forehand smash* merupakan teknik dasar yang harus sering dilatih, karena rata-rata *point* di cetak dari hasil *forehand smash*. Pukulan *forehand smash* adalah memukul kok tepat dan keras ke arah bawah, kelapangan lawan pukulan ini berguna untuk mengakhiri permainan *rally* berlangsung. Apalagi untuk pertandingan di nomor ganda teknik *forehand smash* ini sangat sering dipakai untuk cepat mematikan lawan. Biasanya atlet pemula jarang memiliki ketepatan *forehand smash* terkadang pukulan *forehand smash* nya lemah menyangkut dinet atau tidak tepat ke arah lapangan lawan yang dituju malah sering keluar dari lapang lawan (*out*) sehingga atlet pemula sulit untuk mencetak *point*.

Untuk itu penulis memilih tes *forehand smash* dari *James Poole*. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketepatan atlet untuk melakukan *forehand smash* dijarak yang sama. Apabila tes ini memiliki tingkat validitas dan reabilitas yang baik, berarti tes tidak memenuhi standar yang sudah ditentukan.

Menurut Nurhasan (2007: 90) hipotesis adalah “Pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya sehingga istilah hipotesis ialah pernyataan sementara yang perlu di uji kebenarannya”. Berdasarkan anggapan dasar yang telah penulis kemukakan, penulis merumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut : “Terdapat tingkat validitas dan reabilitas yang tinggi terhadap instrumen *tes forehand smah* dari *James Poole* untuk atlet umur 11-12 tahun permainan bulutangkis”