

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock*. *Shuttlecock* dipukul melewati atas net yang membatasi tengah-tengah lapangan. Permainan ini dapat dimainkan oleh satu melawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*double*). Permainan bulutangkis dilahirkan di India, dan dipopulerkan di Inggris dan menjadi permainan kelas atas. Subarjah dan Hidayat (2007, hlm. 30) berpendapat bahwa :

Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks.

Awalnya permainan bulutangkis dalam permainannya menggunakan papan sebagai raket untuk memukul *shuttlecock*. Permainan bulutangkis modern diciptakan di Badminton House di Inggris pada tahun 1870-an. Ada sejarah lain yang mengatakan bahwa bulutangkis sudah dimainkan oleh para perwira angkatan darat Inggris di India pada waktu yang sama dan sepertinya juga berawal dari sana.

Di Indonesia permainan ini diduga masuk lewat bangsa Eropa yang membawanya ketika mereka datang ke Indonesia. Prestasi bulutangkis Indonesia sendiri mulai terukir di tingkat Internasional ketika Tan Joe Hok menjadi juara All England tahun 1957. Setelah itu prestasi bulutangkis Indonesia semakin diakui ketika Indonesia menjadi juara piala Thomas dengan mengalahkan raksasa Malaya dan mulai aktif di berbagai kejuaraan di Eropa. Pemain puteri di Indonesiapun mulai bermuculan dan mendapat pengakuan setelah merebut piala Uber tahun 1975. Mulai saat itu Indonesia banyak melahirkan pemain yang berprestasi di tingkat Internasional.

Menurut peraturan permainan bulutangkis yang dikeluarkan oleh IBF: Tokyo, Mei (2006, hlm. 1) ada dua kategori pertandingan bulutangkis, yaitu :

- a. Tunggal (*single*) : Suatu pertandingan dimana ada satu pemain di masing-masing sisi yang berlawanan.
- b. Ganda (*double*) : Suatu pertandingan dimana ada dua pemain di masing-masing sisi yang berlawanan.

Untuk menjadi pemain bulutangkis yang baik, maka seorang atlet harus menguasai teknik dasar atau keterampilan dasar bermain bulutangkis dengan benar. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul, tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis.

Prestasi yang maksimal dapat dicapai oleh atlet yang benar-benar siap untuk berkompetisi. Kesiapan yang dimaksud adalah kesiapan fisik dan psikis dari atlet yang bersangkutan. Menurut Muchlas (Megantara, 1996, hlm. 3) dalam http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_jkr_0705027_chapter1.pdf bahwa: “Prestasi olahraga tidak hanya tergantung kepada keterampilan teknik olahraga dan kesehatan fisik yang dimiliki atlet yang bersangkutan, tetapi juga bergantung pada keadaan-keadaan psikologi dan kesehatan mentalnya”.

Ada beberapa teknik dasar dalam memukul yang harus dikuasai seorang atlet agar dapat bermain bulutangkis dengan baik seperti servis (*service*), pukulan *lob*, *dropshot*, *smash*, *drive*, dan *netting*. Pada dasarnya permainan bulutangkis dimulai dengan salah satu pemain melakukan servis kepada lawannya, dan setelah itu kedua pemain atau kedua pasang pemain bebas mengarahkan *shuttlecock* dalam area permainan guna untuk mematikan pergerakan lawan dan mendapatkan poin.

Pertandingan bulutangkis dimainkan dengan sistem *the best of three games* dengan perhitungan angka *rally point*. Dalam pertandingan bulutangkis, seorang pemain dinyatakan menang setelah mendapatkan poin 21 terlebih dulu, kecuali jika terjadi *deuce* atau poin 20 sama (20-20) pihak yang memperoleh 2 angka berturut-turut memenangkan *game* itu. Jika poin menjadi 29 sama (29-29), pihak

yang memperoleh poin ke-30 memenangkan *game* tersebut. Servis menjadi teknik dasar yang sangat penting yang harus benar-benar dikuasai seorang atlet. Servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain sulit mendapatkan angka apabila tidak bisa melakukan servis dengan baik. Ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis tinggi, dan *flick* atau servis setengah tinggi.

Servis merupakan teknik yang sangat penting dalam pertandingan bulutangkis. Saat ini hampir semua pemain baik tunggal maupun ganda memulai pertandingan dengan menggunakan servis pendek karena tipe permainan sekarang yang langsung menyerang. Terlebih lagi pada pertandingan ganda sangat riskan untuk memulai pertandingan dengan menggunakan servis panjang karena area servis yang lebih pendek dan kesempatan untuk langsung menyerang hilang. Berbeda dengan permainan tunggal yang bidang servisnya lebih besar dan posisi penerima servis yang berada di tengah area servis sangat memungkinkan untuk melakukan servis pendek atau servis panjang. Terlebih lagi sangat tidak mungkin dalam permainan ganda para pemain melakukan reli-reli panjang dengan pukulan *lob* seperti permainan tunggal. Inilah yang menjadi istimewa dalam pertandingan bulutangkis nomor ganda. Pertandingan dimulai dengan servis pendek dengan tujuan untuk langsung menyerang dan mematikan pergerakan lawan secepat-cepatnya. Senada dengan pendapat penulis di atas, menurut Subarjah dan Hidayat (2007, hlm. 55), “Servis pendek merupakan servis yang diarahkan pada bagian depan lapangan lawan, biasanya dilakukan dalam permainan ganda”.

Biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*. Tohar (1992, hlm. 41) dalam <http://eprints.uny.ac.id/8789/3/BAB%20II.pdf> menjelaskan bahwa:

Pukulan servis pendek adalah melakukan pukulan *service* dengan mengarahkan *shuttlecock* dengan tujuan kedua sasaran yaitu : ke sudut titik perpotongan antar garis *service* depan dengan garis tengah dan garis *service* dan garis tepi, sedangkan jalannya *shuttlecock* menyusur tipis melewati net.

Pada pertandingan bulutangkis nomor ganda, servis pendek atau servis *backhand* menjadi andalan dalam memulai pertandingan. Karena pada

pertandingan ganda bidang servisnya lebih pendek. Maka apabila dalam permainan ganda seorang atlet menggunakan servis tinggi kemungkinan *shuttlecock out* sangat besar, dan apabila *shuttlecock* kurang melambung ke belakang maka akan sangat mudah untuk dimatikan oleh lawan. Secara teknis, servis dalam permainan bulutangkis nomor ganda *shuttlecock* harus setipis mungkin di atas net, dan jatuhnya sedekat mungkin dengan garis servis.

Untuk atlet ganda, selain penguasaan teknik yang baik dalam melakukan servis, juga dituntut memiliki aspek psikologis yang baik. Kepercayaan diri sangat besar peranannya ketika seorang atlet sedang bertanding, apalagi bila pertandingan berlangsung ketat dan terjadi *deuce* diakhir *game*. Seringkali dalam keadaan tersebut atlet gagal melakukan servis karena besarnya rasa takut atlet pada kegagalan saat melakukan servis. Pada kondisi tersebut pukulan servis yang dihasilkan cenderung gagal.

Saat atlet merasa tertekan pada sebuah pertandingan, dan apabila lawan dari atlet tersebut selalu dapat mengembalikan pukulan servis dengan baik bahkan langsung menyerang dan menghasilkan poin, tentu kepercayaan diri atlet yang akan melakukan servis akan menurun karena banyaknya pengalaman gagal saat melakukan servis. Berikut kemungkinan yang akan terjadi bila kepercayaan diri atlet sudah menurun saat melakukan servis pada sebuah pertandingan :

- a. Saat atlet di bawah tekanan dan kepercayaan diri sudah menurun pada sebuah pertandingan, servis yang dihasilkan biasanya *shuttlecock* akan tidak sampai atau *out*.
- b. Pada kondisi itu juga, biasanya servis yang dihasilkan *shuttlecock* tanggung atau mengambang di atas net dan mudah dimatikan oleh lawan.
- c. Karena besarnya rasa takut akan gagal dan menurunnya tingkat kepercayaan diri, maka servis yang dihasilkan gagal karena *shuttlecock* tersangkut di net.

Beberapa ahli berpendapat bahwa kepercayaan diri meliputi unsur-unsur keyakinan, kemampuan, dan kesuksesan. Bandura (1977) dalam <http://arsip.uui.ac.id/files> (2012, hlm. 10) mengemukakan bahwa “Kepercayaan diri sebagai suatu perasaan yang berisikan kekuatan, kemampuan, dan

keterampilan untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu yang dilandasi oleh suatu keyakinan untuk sukses”.

Saat akan melakukan servis pendek, seorang atlet ganda harus memiliki kepercayaan diri yang tinggi, konsentrasi, ketenangan, dan emosi yang stabil agar bisa menghasilkan pukulan servis yang sempurna. Terlebih lagi aspek percaya diri sangat dibutuhkan untuk seorang atlet seperti yang dikemukakan oleh Sudarwati (2007, hlm. 13) dalam http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_jkr bahwa:

Semakin besar kepercayaan diri atlet akan kemampuannya dan keyakinannya untuk dapat memenangkan pertandingan maka usaha yang dilakukannya akan semakin besar dan semakin aktif untuk mencapai tujuan yang maksimal, yaitu juara. Keyakinan yang tinggi akan menjadi juara dalam suatu pertandingan timbul karena atlet yakin akan kemampuan yang dimilikinya tersebut, salah satunya ketika menampilkan keterampilan gerak teknik dasar bermain bulutangkis dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “Hubungan Tingkat Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Atlet Ganda dengan Hasil Pukulan Servis Pendek (*Short Service*) dalam Cabang Olahraga Bulutangkis”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam cabang olahraga bulutangkis, ada beberapa teknik dasar yang harus benar-benar dikuasai secara baik oleh setiap atlet bulutangkis. Seperti *service*, *lob*, *dropshot*, *netting*, *drive*, dan *smash*. Teknik yang baik akan sangat menguntungkan bagi atlet untuk mematikan pergerakan lawan dan mendapatkan poin, terlebih lagi untuk memenangkan pertandingan. Pertandingan bulutangkis dimulai dengan salah satu atlet melakukan servis kepada lawannya. Tak dapat dipungkiri lagi bahwa servis merupakan salah satu teknik dasar yang sangat penting dikuasai secara benar oleh setiap atlet bulutangkis. Karena apabila atlet tersebut tidak dapat melakukan pukulan servis dengan benar, maka atlet tersebut tidak dapat menghasilkan poin terlebih lagi memenangkan pertandingan.

Pada pertandingan bulutangkis nomor ganda, servis pendek menjadi andalan semua atlet untuk memulai pertandingan. *Shuttlecock* yang melintas tipis di atas net dan jatuhnya sangat dekat dengan garis servis dan lawan tidak dapat langsung

melakukan serangan menjadi alasan utama mengapa servis pendek digunakan dalam pertandingan ganda. Selain itu, atlet ganda dapat langsung merancang serangan apabila memulai pertandingan dengan menggunakan servis pendek. Namun biasanya ada faktor-faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya seorang atlet melakukan servis pendek, diantaranya ada faktor teknik dan mental.

Berkaitan dengan faktor teknik, yaitu: 1) Kesalahan yang sering terjadi adalah ketika akan melakukan servis, posisi gabus *shuttlecock* saat dipegang terlalu tinggi dibanding dengan bulunya, maka akan menimbulkan berat yang tidak seimbang pada *shuttlecock* dan servis yang dihasilkan menyangkut di net. 2) Pada saat atlet melakukan servis, saat perkenaan *shuttlecock* dan raket, kepala raket terlalu menghadap ke udara maka biasanya servis yang dihasilkan akan tanggung dan mudah dimatikan oleh lawan. 3) Pada saat perkenaan dalam melakukan servis, posisi *shuttlecock* berada di atas pusar, maka servis tersebut dinyatakan *fault*.

Sedangkan berkaitan dengan faktor mental atau psikis, yaitu: 1) Biasanya seorang atlet mempunyai rasa takut gagal yang besar ketika akan melakukan servis pendek karena lawan yang menerima servis berada tepat di depan net. Bisa saja atlet tersebut melakukan servis panjang ke belakang, namun dengan bidang servis yang lebih pendek dari permainan tunggal, resiko *shuttlecock out* sangat besar dan biasanya terjadi *fault* servis. 2) Tingkat kepercayaan diri atlet sangat berpengaruh terhadap hasil dari servis pendek tersebut. Banyaknya pengalaman berhasil atau tidaknya seorang atlet saat melakukan servis pendek akan sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri atlet saat akan melakukan servis-servis berikutnya. Semakin sering gagal dan semakin besarnya rasa takut akan berdampak pada semakin rendahnya tingkat kepercayaan diri atlet tersebut saat akan melakukan servis pendek. Dan biasanya pada keadaan seperti itulah servis yang dihasilkan akan gagal, baik *shuttlecock* itu tidak sampai pada bidang servis, *shuttlecock* tanggung dan mudah dimatikan lawan, ataupun *shuttlecock* tersangkut di net.

Dari penjelasan di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya atlet melakukan servis pendek, maka dalam penelitian ini penulis

melakukan pembatasan permasalahan agar dapat memfokuskan teori dan variabel-variabel yang akan diteliti. Adapun masalah yang akan difokuskan oleh peneliti di sini adalah tingkat kepercayaan diri seorang atlet ganda dengan hasil pukulan servis pendek dalam cabang olahraga bulutangkis.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat hubungan yang signifikan dan positif tingkat kepercayaan diri atlet ganda dengan hasil pukulan servis pendek dalam cabang olahraga bulutangkis?”

D. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan penelitian adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya. Sugiyono (2009, hlm. 282) menjelaskan bahwa: “Tujuan penelitian berkenaan dengan tujuan peneliti dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditulis”. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tingkat kepercayaan diri atlet ganda dengan hasil pukulan servis pendek cabang olahraga bulutangkis.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Dapat dijadikan sumbangan informasi bagi pelatih sebagai dasar untuk latihan pengembangan mental.
- b. Dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan bagi pembina untuk latihan pengembangan mental.
- c. Dapat dijadikan sebagai informasi yang berarti bagi atlit untuk mengembangkan latihan mental.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan masukan kepada pelatih, pembina, dan pihak-pihak terkait dan dijadikan acuan dalam pembinaan psikologi.

- b. Serta hasil ini akan mengungkap seberapa besar hubungan antara tingkat kepercayaan diri atlet ganda dengan hasil pukulan servis pendek.

F. Batasan Penelitian

Untuk melancarkan penelitian ini, maka perlu adanya batasan penelitian untuk membatasi penelitian, batasan tersebut yang meliputi :

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah olahraga bulutangkis nomor ganda.
2. Objek penelitian ini adalah atlet-atlet ganda baik putra maupun putri Kota Bandung.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang sering dipergunakan dalam proposal ini, maka peneliti perlu mendefinisikan istilah-istilah yang diantaranya, yaitu:

1. Hubungan

Menurut KBBI dalam <http://kbbi.web.id> hubungan adalah timbal balik atau sebab akibat. Dalam hal ini hubungan adalah suatu timbal balik kepercayaan diri terhadap hasil pukulan servis pendek.

2. Kepercayaan Diri atau *Self Confidence*

Menurut Hakim (2002) dalam <http://repository.usu.ac.id/bitstream> (2011, hlm 19) kepercayaan diri secara sederhana bisa dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya.

3. Atlet Ganda

Atlet ganda adalah atlet yang bertanding dalam pertandingan bulutangkis nomor ganda..

4. Servis Pendek

Menurut Tohar (1992, hlm. 41) dalam <http://eprints.uny.ac.id>. servis pendek yaitu service dengan mengarahkan shuttlecock dengan tujuan kedua sasaran yaitu: ke sudut titik perpotongan antara garis servis di depan dengan garis tengah, dan

garis servis dengan garis tepi, sedangkan jalannya shuttlecock menyusur tipis melewati net.

5. Bulutangkis

Subarjah dan Hidayat (2007, hlm. 30) mengemukakan bahwa: “Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, satelkok sebagai objek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks”.

6. Hasil

Menurut KBBI (2001, hlm. 300) bahwa: “hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha (pikiran, tanaman-tanaman, sawah, tanah, lading, hutan, dsb). Maksudnya adalah sesuatu yang didapat dari suatu usaha atau kegiatan”.

H. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan urutan penulisan dari setiap bab dan bagian dalam bab, yang dimulai dari bab pertama hingga bab terakhir. Adapun struktur organisasi dalam penulisan ini antara lain :

BAB I Pendahuluan, berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi. BAB II Tinjauan Teoritis, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis. BAB III Prosedur Penelitian, berisikan mengenai metode penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, instrument penelitian, pelaksanaan penelitian, prosedur pengolahan, dan analisis data dan hipotesis statistik. BAB IV Pengolahan dan Analisis Data, berisikan mengenai hasil pengolahan data dan analisis yang didalamnya terdapat hasil perhitungan rata-rata dan simpang baku, hasil penghitungan uji normalitas, penghitungan dan pengujian korelasi, penghitungan multiple korelasi, penghitungan koefisien determinasi, dan diskusi penemuan. BAB V Kesimpulan, berisikan mengenai penafsiran, dan pemaknaan terhadap hasil analisis- analisis temuan penelitian dan juga saran dalam penelitian.