



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa sekarang, permainan bulutangkis tidak hanya dijadikan sebagai alat hiburan belaka yang hanya dapat membuat orang senang dan gembira. Tetapi permainan bulutangkis sudah dijadikan sebagai alat untuk mata pencaharian.

Pada saat ini olahraga bulutangkis sudah dikenal oleh masyarakat, baik masyarakat bawah maupun masyarakat menengah. Sebagai bukti terlihat dengan semakin banyak perkumpulan-perkumpulan bulutangkis, pusat-pusat latihan bulutangkis di tiap-tiap daerah di wilayah Tasikmalaya.

Perkumpulan-perkumpulan bulutangkis merupakan tempat berlangsungnya aktivitas belajar dan berlatih. Dari perkumpulan-perkumpulan bulutangkis itulah tercipta pemain-pemain yang mampu meraih prestasi tinggi. Prestasi yang diraih bukan saja di tingkat daerah, melainkan di tingkat nasional dan internasional. Untuk meraih prestasi yang gemilang bukan masalah mudah karena diperlukan kerja keras dan disiplin.

Menurut Harsono (1988:100) adalah sebagai berikut :

Ada empat aspek latihan yang perlu diperhatikan dan dilatih secara seksama oleh atlet, yaitu (a) latihan fisik, (b) latihan teknik, (c) latihan taktik dan (d) latihan mental.

Demikian pula untuk mencapai prestasi dalam cabang olahraga bulutangkis, diperlukan perpaduan beberapa faktor dari individu. Faktor kondisi fisik yang meliputi : daya tahan, kekuatan, stamina, kelincahan, kecepatan dan power. Faktor teknik meliputi : footwork dan strokes. Faktor taktik meliputi : pola penyerangan dan pertahanan. Faktor mental meliputi : persepsi, kondisi, motivasi dan sikap.

Dalam bulutangkis, pada umumnya digunakan beberapa macam jenis stroke. Mengenai jenis-jenis stroke dijelaskan oleh Johnson dikutip oleh Daulay (1980 : 47) adalah sebagai berikut :

Shuttle cock bisa dipukul di atas kepala dengan back-hand atau forehand tergantung pada posisi shuttle cock di atas kepala. Shuttle cock yang rendah bisa dipukul dengan ayunan disamping lengan (side arm) atau dengan gerakan dibawah tangan (under hand). Stroke di atas kepala dapat menghasilkan diantara yang berikut : shot yang keras disebut smash; shot yang keras ke atas disebut clear shot (lob); atau shot lunak menyebabkan shuttle cock menggelinding melewati net dan disebut drop shot.

Stroke disamping lengan dapat menghasilkan shot yang keras dan jauh disebut drive, shot yang lunak dan datar yang di sebut drive drop atau shot yang keras disebut clear.

Setiap pemain harus menguasai teknik melakukan pukulan-pukulan pokok. Pukulan-pukulan pokok terdiri dari pola-pola gerakan tertentu untuk memukul shuttle cock secara underhand, side arm, dan overhead. Saat menggunakan suatu pola pukulan pokok pemain dapat melakukan beberapa jenis pukulan lain, diantaranya termasuk pukulan clear, pukulan drop, pukulan drive dan pukulan smash.

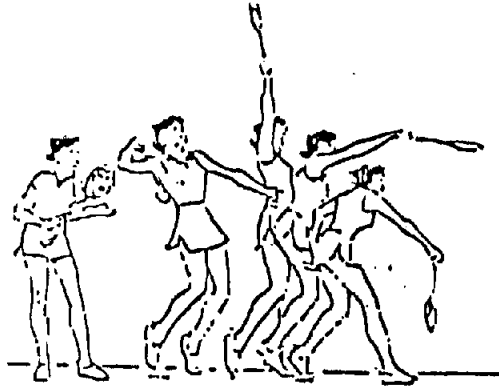
Pukulan di atas kepala (overhead stroke) dapat dilakukan di setiap titik lapangan. Setiap overhead stroke merupakan serangan yang baik sekali, sebab shuttle cock dapat diarahkan ke bawah di arena lawan. Gerakan overhead stroke yang dimaksud adalah pukulan smash.

Smash dalam permainan bulutangkis merupakan pukulan yang paling utama dan paling ampuh untuk mematikan permainan lawan. Pukulan smash tersebut dilakukan dengan tenaga yang kuat dan diarahkan ke bawah di daerah lawan. Hal ini sesuai dengan pendapat Pool (1986 : 143) menjelaskan sebagai berikut : 'smash yaitu pukulan 'overhead' yang keras di arahkan ke bawah dengan tenaga yang kuat. Merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis'. Pendapat lain mengenai pengertian smash dijelaskan oleh Johnson dikutip oleh Daulay (1980 : 147) adalah sebagai berikut : 'smash adalah pukulan dari atas kepala yang keras dan kencang sekali yang diarahkan ke bawah ke lapangan lawan'.

Dari kedua pendapat tersebut terdapat persamaan pengertian mengenai smash. Persamaan tersebut menyatakan bahwa smash adalah pukulan dari atas kepala yang keras serta diarahkan ke bawah ke daerah lawan.

Pukulan smash dalam bulutangkis ada beberapa macam yaitu smash penuh (full smash), smash setengah (half smash), around the head, dan backhand smash. Untuk melakukan smash tersebut disesuaikan dengan keadaan shuttle cock serta posisi badan saat memukulnya. Cara melakukan smash bisa dengan lompatan dan tanpa lompatan, tergantung dari

posisi shuttle cock serta posisi badan pada saat akan memukul. Untuk lebih jelasnya tentang perbedaan smash dengan lompatan dan tanpa lompatan perhatikan gambar berikut ini :



Gambar 1.1
Smash tanpa lompatan
(Poole, 1980:20)



Gambar 2.1
Smash dengan lompatan
(Poole, 1980:20)

Dari gambar tersebut jelas bahwa smash dengan loncatan dilakukan dengan cara meloncat ke atas pada saat memukul shuttle cock sehingga shuttle cock akan lebih menukik jatuhnya di lapangan lawan. Sedangkan smash tanpa loncatan saat memukul cock posisi badan masih di tempat. Sehingga jelas bahwa smash dengan loncatan dan tanpa loncatan mempunyai gerak yang sama serta tujuan yang sama, yaitu supaya shuttle cock jatuhnya cepat dan tepat pada sasaran yang diinginkan.

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan beberapa pertandingan baik di tingkat nasional maupun di tingkat internasional. Hasil pengamatan tersebut, ada pemain yang menggunakan smash dengan loncatan dan tanpa loncatan. Seringkali smash dengan loncatan dilakukan pada pemain yang berkaliber nasional maupun internasional. Penulis berpendapat bahwa smash dengan loncatan akan lebih tepat ke arah sasaran dibandingkan dengan smash tanpa loncatan, tetapi pendapat tersebut masih diragukan karena data-data yang menunjang pendapat tersebut belum ada. Untuk memastikan pendapat penulis diatas maka dilakukan penelitian di PB. Galunggung.

Ada beberapa alasan sehingga penulis melakukan penelitian di PB. Galunggung Tasikmalaya. Adapun alasan-alasan tersebut adalah : PB. Galunggung merupakan perkumpulan bulutangkis yang banyak menghasilkan atlet-atlet yang berprestasi. PB. Galunggung mempunyai andil besar terhadap kemajuan perbulutangkisan di wilayah Tasikmalaya.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian yang penulis ajukan, maka tujuan umum penelitian ini mengkaji perbandingan smash dengan loncatan dan tanpa loncatan terhadap ketepatan sasaran dalam olahraga bulutangkis.

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ingin mengetahui mengenai perbandingan smash dengan loncatan dan tanpa loncatan terhadap ketepatan dalam permainan bulutangkis.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

1. Berguna bagi penulis, karena penulis adalah salah seorang pelatih pada perkumpulan bulutangkis di Tasikmalaya. Penulis sebagai pelatih tentunya mengajarkan pula kepada atlet untuk melakukan smash dengan loncatan dan tanpa loncatan baik dalam latihan maupun dalam pertandingan.

2. Berguna bagi pelatih dalam memberikan latihan kepada atlet, serta dapat dijadikan pedoman dalam rangka proses pembinaan olahraga bulutangkis.

3. Berguna bagi atlet, dalam mempraktekkan cara smash dengan loncatan dan tanpa loncatan pada setiap kali latihan maupun bermain dalam pertandingan.

E. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman dan menjelaskan ruang lingkup penelitian, penulis membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masalah yang diteliti adalah perbandingan smash dengan lompatan dan tanpa lompatan terhadap ketepatan dalam permainan bulutangkis.

2. Bentuk tes dalam penelitian ini terdiri dari dua cara yaitu tes smash tanpa lompatan dan tes smash dengan lompatan.

3. Populasi penelitian ini adalah seluruh pemain bulu tangkis PB. Galunggung dengan jumlah atlet sebanyak 30 orang.

4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif.

5. Shuttle cock yang digunakan adalah shuttle cock yang sudah standard kualitasnya secara nasional, yaitu shuttle cock merek saporete.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar. Anggapan dasar merupakan titik tolak pemikiran bagi penulis dari segala penelitian yang hendak dilaksanakan dan ini diperlukan sebagai pegangan pokok secara umum. Mengensi anggapan dasar, Arikunto (1992 : 55) menjelaskan sebagai berikut :

Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik, setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Seorang penyelidik mungkin meragu-ragukan sesuatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran.

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Beberapa anggapan dasar yang dijadikan pegangan oleh penulis adalah :

1. Smash merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis. Serangan akan lebih efektif bila datangnya shuttle cock jauh dari jangkauan serta menyulitkan lawan. (Hidayat:1997).

2. Dengan smash loncatan, datangnya shuttle cock "relatif lebih cepat, lebih menukik, dan jauh dari jangkauan lawan". (Hidayat:1997).

3. Dengan smash loncatan, daerah sasaran akan semakin luas sehingga akan lebih mudah menempatkan shuttle cock sesuai dengan keinginan. (Hidayat:1997).

Hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya dapat dibuktikan secara empiris. Bertitik tolak dari anggapan dasar yang telah penulis kemukakan, maka hipotesis penelitiannya adalah : smash dengan loncatan lebih baik hasilnya dari pada smash tanpa loncatan terhadap ketepatan dalam permainan bulutangkis.

G. Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang pengertiannya perlu penulis jelaskan lebih lanjut agar dapat dipahami dan dapat menghindari kesalahtafsiran, maka di bawah ini dijelaskan istilah yang dipergunakan sebagai berikut :

1. **Perbandingan.** Pengertian perbandingan menurut kamus besar Purwadarminta (1965 : 965) adalah ' perbedaan (selisih) waktu dan pikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan'. Maksud perbandingan dalam penelitian ini adalah perbedaan melakukan smash terhadap ketepatan dalam permainan bulutangkis.
2. **Smash.** Pengertian smash menurut Tohar (1992 : 92) adalah 'pukulan yang keras dan menukik, mengarah ke bidang lapangan pihak lawan'. Smash dalam penelitian ini adalah smash tanpa lompatan dan smash dengan lompatan.
3. **Smash dengan lompatan** adalah smash dengan pukulan yang dilakukan pada saat memukul shuttle cock dengan melompat.
4. **Smash tanpa lompatan** adalah smash dengan pukulan yang dilakukan pada saat memukul shuttle cock tanpa melompat.
5. **Ketepatan.** Pengertian ketepatan menurut kamus istilah olahraga (1982 : 1) adalah 'kemampuan penguasaan gerak yang tepat'. Kemampuan penguasaan gerak yang dimaksud pada penelitian ini adalah kemampuan melakukan smash dengan lompatan dan tanpa lompatan, terhadap ketepatan sasaran yang telah ditentukan.

