

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis merupakan salah satu jenis olahraga terkenal di dunia termasuk di Indonesia. Olahraga ini sangat menarik minat bagi berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk tujuan rekreasi, dan juga sebagai ajang kompetisi.

Sebagai olahraga yang sangat digemari masyarakat Indonesia terkhusus di Jakarta dan beberapa kota besar di Indonesia pada tanggal 20 Januari 1947, mulailah didirikan suatu perkumpulan bulutangkis, perkumpulan bulutangkis itu yakni Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI). PORI pusat pada saat itu berkedudukan di Yogyakarta Ketua PORI adalah Tri Tjondokusumo. Pada zaman Belanda, Persatuan bulutangkis tersebut dinamakan BBI (*Bataviasche Badminton League*) yang kemudian di ganti menjadi BBU (*Bataviasche badminton unie*). BBU secara umum diikuti oleh orang-orang keturunan Tionghoa yang mempunyai kesadaran nasional tinggi. Lalu, mereka mengubah BBU menjadi Perbad (Persatuan Badminton Djakarta) yang di ketuai oleh Tjoang Seng Tiang.

Pada tahun 1949, PERBAD bertukar pikiran dengan para tokoh bulutangkis Indonesia, antara lain Sudirman, Liem Soei, E. Sumantri, Ramli Rakin, Ang Bok Sun, dan Khow Dji hoe. Selanjutnya agar organisasi ini menjangkau seluruh Indonesia, Sudirman dan rekan-rekannya menghubungi teman-temannya diseluruh Indonesia untuk mendirikan perkumpulan bulutangkis. Pada 5 Mei 1951 barulah dapat dibentuk Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI). Untuk selanjutnya Indonesia mulai masuk secara resmi di IBF Pada tahun 1953.

Tentunya prestasi tinggi yang diraih oleh atlet-atlet Indonesia tersebut dapat diperoleh melalui perjuangan yang berat dan pembinaan - pembinaan yang baik serta terprogram dengan teratur baik dari segi teknik, taktik, mental dan unsur-unsur kondisi fisiknya. Harus diakui bahwa prestasi puncak olahraga disaat ini tidak hanya mengandalkan bakat alam semata, seolah-olah juara olahraga adalah sesuatu yang dilahirkan. Anggapan semacam itu sudah harus ditinggalkan sebab sudah tidak sesuai dengan pembinaan olahraga modern. Pembinaan olahraga prestasi kini tidak hanya mengandalkan bakat saja tetapi juga pada proses atau pembinaan itu sendiri. Ungkapan bahwa juara tidak dilahirkan tetapi juara harus dibentuk dan diciptakan adalah suatu kenyataan, meskipun bakat tetap merupakan faktor yang dominan.

Olahraga prestasi menitik beratkan pada pencapaian prestasi dalam cabang olahraga yang ditekuni. Prestasi olahraga tidak dapat diperoleh dalam waktu yang singkat atau waktu yang pendek dan jalan pintas. Prestasi olahraga dihasilkan melalui program pembinaan dan pengembangan, secara bertahap dan berkesinambungan. Dalam meningkatkan prestasi olahraga bukan hal yang mudah, namun diperlukan pembinaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) keolahragaan, sumberdaya manusia (SDM), dan sumberdaya alam (SDA) secara optimal.

Supaya menjadi pebulutangkis yang handal perlu berbagai macam persyaratan, salah satunya adalah penguasaan teknik dasar permainan bulutangkis. Dalam cabang olahraga bulutangkis terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya teknik *service*, *smash*, *lob*, *drop*, dan gerak kaki. Sebagaimana dikemukakan Poole (2009:16-17) bahwa, "Keterampilan dasar olahraga bulutangkis dapat dibagi dalam empat bagian : (1) *grip*, (2) *service*, (3) *overhead stroke*, (4) *underhand stroke*.

Kelima teknik dasar permainan bulutangkis tersebut harus dikuasai pebulutangkis untuk menunjang atau mencapai tujuan permainan. Salah satu teknik dasar olahraga bulutangkis yang banyak digunakan untuk mematikan permainan lawan adalah *smash*. Menurut Poole (2009 : 68) *smash* adalah “*smash backhand* ini ialah dapat digunakan sebagai pukulan yang mengejutkan”.

Untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan tentunya pemain harus memiliki kemampuan bertanding yang baik. Salah satunya adalah *smash* singga dapat menghasilkan pukulan yang keras dan terarah untuk menyulitkan lawan dalam mengembalikan pukulan tersebut. Selain *smash* yang dibutuhkan dalam permainan bulutangkis adalah kerjasama antar pemain dan pelatih serta kekompkan dalam team atau pesatuan bulutangkis.

Permainan bulutangkis di kepulauan kangean merupakan salah satu permainan yang sangat di gemari oleh kalangan masyarakat baik dari pelajar maupun tingkat umum. Dengan peminat yang banyak hal ini juga dapat menghasilkan atlit-atlit profisonal yaitu salah satunya yang menghasilkan atlit berprestasi baik tingkat kabupaten dan kecamatan adalah PB. Arjasa.

PB. Arjasa merupakan salah satu klub bulutangkis yang berada di Kabupaten Sumenep. PB. Arjasa sering memenangkan kejuaraan - kejuaraan yang diselenggarakan di daerahnya. Beberapa prestasi yang didapat oleh para anggota klub PB. Arjasa antara lain yaitu :

1. Tingkat Kabupaten Sumenep:

Juara 1 Djarum Super 2010

Juara 1 Bupati *Cup* 2011

Juara 2 Djarum Super 2011

2. Tingkat Kecamatan Arjasa:

Juara 1 Tingkat Pelajar Camat *Cup* 2010

Juara 1 Deca *Cup* 2010

Ganda Juara 2 Camat *Cup* 2011

Juara 2 Deca *Cup* 2011

Selain itu, anggota klub PB. Arjasa yang berprestasi lainnya, yaitu Rif'ie Mawardi yang telah meraih berbagai prestasi di antaranya Juara 3 Tingkat Kabupaten Sumenep 2010 (usia di bawah 17), Juara 2 Seleksi Porseni Se-kabupaten Sumenep antar SMA. Juara 1 PLN *Cup* di Kec. Arjasa 2010.

Dengan prestasi yang begitu besar harus didorong dengan pengetahuan terhadap kemampuan otot lengan, *power* otot tungkai sehingga dapat mengetahui kemampuan *smash* dari setiap pemain atau atlet. Selama ini atlet yang berada di PB. Arjasa hanya mengutamakan kekuatan fisik dalam permainan bulutangkis sehingga di butuhkan penelitian tentang. Hubungan antara kekuatan otot lengan dan daya ledak *power* otot tungkai dengan ketepatan *smash* pada permainan bulu tangkis di PB. Arjasa usia 17-20 tahun. Meningkatkan prestasi dan pengetahuan atlet PB. Arjasa dalam pertandingan bulutangkis selain dari kekuatan fisik dan kekuatan otot lengan, ketepatan *smash* dan cara bermain menyerang dan bertahan harus di perhatikan.

Dari observasi awal yang dilakukan di klub bulutangkis PB. Arjasa, para pemain melakukan latihan dengan berbagai macam variasi mulai dari cara bermain menyerang maupun bertahan. Teknik dasar permainan diberikan oleh pelatih mulai dari melakukan *servis*, *smash*, *overhead (lob)*, *drive*, *dropshot*, *netting* dan *underhand*. Selama ini pola latihan yang diberikan oleh pelatih hanya dengan melakukan teknik bermain secara berulang-ulang. Dengan metode tersebut diharapkan pemain akan melakukan pukulan-pukulan seperti *servis*, *smash*, *overhead (lob)*, *drive*, *dropshot*, *netting* dan *underhand* dengan baik.

Ketepatan dan Kecepatan pukulan *smash* sangat dipengaruhi oleh kualitas otot yang dimiliki pemain. Untuk memperoleh hasil pukulan *smash* yang cepat,

tentunya diperlukan kekuatan otot lengan dan juga dari semua kelompok otot yang mendukung gerakan *smash*.

Kemampuan fisik atlet berupa kekuatan otot lengan yang berguna untuk menghasilkan pukulan yang keras serta untuk mengarahkan pukulan, sedangkan kemampuan meloncat yang membutuhkan daya ledak otot tungkai merupakan kemampuan fisik yang tidak dapat dipisahkan dalam melakukan *smash* yang optimal.

Dengan memperkirakan faktor kekuatan lengan dan daya ledak *power* otot tungkai sebagai faktor yang mempengaruhi kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dan juga dari faktor usia 17-20 tahun ini yang sekarang paling aktif melakukan latihan di PB. Arjasa. Memang dengan banyaknya klub lain yang juga melakukan latihan namun karena adanya klub PB. Arjasa yang bertempat di pulau kangean kecamatan arjasa, karena melihat perkebangannya pebulutangkis di pulau kangean khususnya di PB. Arjasa dan juga merupakan dekatnya lokasi, keterbatasan waktu dan juga dana, maka perlu diadakan suatu penelitian di PB. Arjasa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji hubungan kekuatan otot lengan dan daya ledak *power* otot tungkai dengan ketepatan *smash* pada atlet PB. Arjasa usia 17-20 tahun.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka Peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, yaitu:

1. Unsur fisik merupakan kebutuhan pokok yang harus dimiliki pemain bulutangkis.
2. *Smash* adalah salah satu tehnik dasar olahraga bulutangkis yang paling penting untuk dimiliki seorang pebulutangkis.

3. Ketepatan dan Kecepatan pukulan *smash* sangat dipengaruhi oleh kualitas otot yang dimiliki pemain.
4. Untuk menghasilkan *smash* yang optimal dibutuhkan kekuatan otot lengan serta power otot tungkai.

### C. Batasan Masalah

Karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup dari penelitian menjadi jelas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya membatasi masalah yang berkenaan dengan penelitian ini yaitu, kekuatan otot lengan, daya ledak *power* otot tungkai dan juga pada usia dalam permainan bulutangkis di PB. Arjasa Kecamatan Arjasa Kabupaten Sumenep.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka :

1. Adakah hubungan antara kekuatan otot lengan dengan ketepatan *smash* bulutangkis pada atlet PB. Arjasa?
2. Adakah hubungan antara daya ledak *power* otot tungkai dengan ketepatan *smash* pada atlet PB. Arjasa ?
3. Manakah yang lebih dominan antara kekuatan otot lengan dan daya ledak *power* otot tungkai dalam hubungannya dengan ketepatan *smash* pada atlet PB. Arjasa?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui :

1. Hubungan antara kekuatan otot lengan dengan ketepatan *smash* pada atlet PB. Arjasa.

2. Hubungan daya ledak *power* otot tungkai dengan ketepatan *smash* pada atlet PB. Arjasa.
3. Manakah yang lebih dominan antara kekuatan otot lengan dan daya ledak *power* otot tungkai dalam hubungannya dengan ketepatan *smash* pada atlet PB. Arjasa.

#### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Kampus

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran dalam pengembangan keilmuan dan pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat melatih kepekaan dan mengembangkan keilmuan yang telah dimiliki peneliti khususnya dan peneliti lainnya pada umumnya dalam melihat realita di masyarakat untuk kemudian dijadikan dalam penelitian selanjutnya.

3. Bagi Pelatih

Hasil Penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan dan referensi bagi para pelatih bulutangkis dalam menentukan metode latihan yang tepat untuk meningkatkan ketepatan *smash* atlet pebulu tangkis.