

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Permainan bulu tangkis atau yang dikenal dengan istilah badminton dalam permainan dunia adalah jenis permainan yang menggunakan raket sebagai tongkat pemukul bola atau istilah lainnya *cock* atau *shuttle*. Subarja (Ngaru, Loba, & Atty, 2022) olahraga bulu tangkis merupakan olahraga permainan yang dapat dimainkan dua orang atau empat orang saling berhadapan dengan menggunakan raket, net dan *shuttlecock* sebagai peralatan mainnya. Permainan ini lebih efektif dimainkan di dalam gedung meskipun beberapa kelompok orang memainkannya di ruangan terbuka, namun angin sangat mempengaruhi laju *shuttlecock* sehingga pemain akan kesulitan mengendalikan bola jika dimainkan di ruangan terbuka.

Bulu tangkis sudah menjadi olahraga yang sangat familiar bagi masyarakat Indonesia, mengingat olahraga ini adalah salah satu olahraga yang dapat diandalkan pada kejuaraan internasional. Olahraga ini telah banyak membantu mengibarkan bendera merah putih dalam kanca internasional, sehingga masyarakat cenderung dominan sangat menyukai olahraga ini dari berbagai tingkat umur dan kasta, baik putra maupun putri, sehingga tidak heran baik dari perkotaan sampai pada pelosok desa olahraga ini sangat sering ditemukan dimainkan oleh masyarakat umum.

Permainan bulu tangkis dilengkapi sejumlah teknik dasar dalam memainkannya, pemain harus mendukung kemampuan bermain dengan peningkatan mutu teknik dasar tersebut. Teknik-teknik yang harus dikuasai dalam bermain bulu tangkis misalnya teknik servis, teknik lob, teknik drop, netting maupun teknik smash. Semua teknik di atas memiliki paling tidak dua tipe gerakan

dalam memperaktikkannya yaitu gerakan *forehand* maupun gerakan *backhand*. Sementara teknik yang sangat mematenkan dalam bermain bulu tangkis adalah teknik smash.

Smash dalam permainan bulu tangkis adalah jenis pukulan yang sangat mematenkan, smash sangat besar peluangnya untuk memperoleh poin. Dikatakan dari semua teknik, teknik smash adalah teknik serangan tersulit dan tercepat dalam permainan bulu tangkis. (Ramadhan & Muzaffar, 2023). Smash merupakan pukulan yang kencang dan menukik tajam ke arah pertahanan lawan, (Ahmad, 2020). Pernyataan di atas menyimpulkan bahwa dalam satu pertandingan, pemain yang lebih banyak melakukan smash, artinya berpeluang lebih cepat menyelesaikan pertandingan.

Tiga kriteria smash yang baik adalah laju bola yang cepat, laju bola yang tepat (akurat) dan tajam, (Antoni, 2020). Dikatakan laju bola yang cepat jika smash didukung oleh power otot lengan yang baik, dikatakan akurat artinya posisi penempatan bola saat smash menyulitkan lawan, dikatakan tajam, artinya posisi *cock* menukik ke bawah. Untuk mendapatkan ketiga jenis kriteria smash yang baik tersebut, tentunya latihan smash harus memiliki variasi yang mengarah pada kriteria di atas.

Dilingkungan BUMN olahraga bulu tangkis juga menjadi daya tarik yang baik, sehingga tidak jarang ditemukan persatuan bulu tangkis atau yang dikenal dengan istilah PB pada Badan Pembinaan Olahraga dimasing-masing BUMN di Indonesia, misalnya terdapat pada Bapor RU III Pertamina Seberang Ulu II Kota Palembang. Pada Bapor ini terdapat pemusatan latihan yang dikhususkan bagi kelompok umur yaitu yang terbagi menjadi dua kelompok latihan, yaitu 10 s.d 17 tahun dan 18 s.d 23 tahun.

Atlet-atlet yang tergabung dalam latihan pada PB Bapor merupakan atlet terlatih dengan frekuensi latihan seminggu tiga kali. Namun berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, ada permasalahan terkait variasi latihan yang diberikan pelatih, khususnya dalam latihan smash. Latihan smash pada PB Bapor RU III Pertamina sangat monoton, hanya sebatas melakukan smash yang didrill secara berulang, tetapi tidak berusaha meningkatkan kualitas smash dari aspek akurasi penempatan. Hal ini tentu mengakibatkan pemain kurang terbiasa menghadapi tekanan, sehingga smash yang dilakukan mudah ditebak lawan, power smash yang kurang dan lompatan yang tidak maksimal.

Keterampilan smash yang baik pada sebuah pertandingan tentu merupakan akumulasi dari hasil latihan. Dalam berlatih tentu yang terpenting bukan hanya frekuensi tetapi menu latihan yang bervariasi. Menurut (Likardi, 2019) seorang guru atau pelatih yang tidak menggunakan variasi dalam berlatih dapat mengakibatkan tujuan belajar atau latihan sulit tercapai hal ini karena adanya kekakuan dalam gerakan efek dari kerja yang membosankan. Penelitian yang menguatkan pentingnya variasi latihan diungkap oleh (Budiwanto & Isnaini, 2020) bahwa dengan menerapkan variasi latihan pola langkah pada permainan bulu tangkis, kemampuan kinerja kaki mengalami peningkatan secara signifikan.

Berangkat dari kebutuhan variasi latihan di atas, peneliti beranggapan bahwa PB Bapor RU III Pertamina membutuhkan variasi dalam berlatih smash, hal ini diperkuat dari wawancara peneliti dengan pelatih dan atlet dimana pelatih kesulitan memberikan variasi latihan smash akibat dari keterbatasan kemampuan, sedangkan atlet membutuhkan variasi latihan smash agar terbiasa pada situasi apapun dalam setiap pertandingan saat hendak melakukan smash dalam pertandingan

bulu tangkis. Untuk itu sebagai upaya membantu atlet dan pelatih mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan pengembangan variasi latihan smash dalam permainan bulu tangkis.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, adapun identifikasi permasalahan ini adalah :

1. Belum maksimalnya kualitas smash pada atlet PB Bapor RU III Pertamina.
2. Belum ada variasi latihan
3. Kebutuhan variasi latihan smash dalam berlatih sangat menunjang keberhasilan atlet PB Bapor RU III Pertamina dalam melakukan smash dengan situasi dan kondisi apapun dalam pertandingan.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berangkat dari latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, pengembangan ini dibatasi dengan:

- a. Variasi latihan yang dirancang adalah untuk kebutuhan smash dalam permainan bulu tangkis
- b. Jenis variasi latihan yang dikembangkan berupa akurasi atau penempatan *cock* saat melakukan smash.
- c. Produk pengembangan adalah buku pedoman latihan smash dalam bentuk cetak

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan variasi latihan smash permainan bulu tangkis untuk atlet PB Bapor RU III Pertamina.

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan variasi latihan smash permainan bulu tangkis untuk atlet PB Bapor RU III Pertamina.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Produk pengembangan variasi latihan servis pendek permainan bulu tangkis diharapkan dapat berguna untuk:

- a. Membantu pelatih dalam memberikan menu latihan yang efektif bagi atletnya melalui pedoman latihan smash.
- b. Membantu atlet meningkatkan kemampuan smash yang sesuai dengan kondisi dan situasi pertandingan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah adalah buku variasi latihan smash permainan bulu tangkis yang berbentuk cetak berisi muatan latihan akurasi dan penempatan smash.