

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bulutangkis atau *badminton* merupakan cabang olahraga yang sudah memasyarakat. Baik sebagai hiburan, peningkatan kondisi tubuh juga untuk berprestasi. Bulutangkis adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh paling sedikitnya dua orang. Tujuan permainan ini adalah memukul kok (*shuttlecock*) hingga jatuh di area lawan untuk mendapatkan poin. Bulutangkis terlihat mudah memainkannya, tetapi olahraga ini membutuhkan latihan dan kerja keras untuk dapat menguasai permainan.

Tujuan olahraga bermacam-macam sesuai dengan olahraga yang dilakukan, tetapi secara umum untuk memelihara dan meningkatkan kesegaran dan kesehatan jasmani, meningkatkan kegemaran berolahraga sebagai rekreasi serta berprestasi dalam berolahraga. Secara khusus tujuan yang lebih penting adalah untuk memenangkan pertandingan. Keberhasilan akan diraih apabila latihan yang dilakukan sesuai dan berdasarkan prinsip latihan yang terencana, terprogram mempunyai tujuan tertentu.

Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukulnya dan *shuttle cock* sebagai obyek pukul, Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dan dibagi dua oleh net.

Panjang lapangan adalah 44 kaki (13,4 meter) dan lebar 20 kaki (6,1 meter) untuk ganda dan 17 kaki (5,18 meter) untuk tunggal. Wilayah servis ditandai dengan garis yang membagi dua lapangan dan garis yang melintang sejauh 6 kaki 6 inci (1,98 meter) dari net. Untuk ganda, bidang servis dibatasi juga oleh garis di bagian belakang, yang berjarak 2 kaki 6 inci (0,76 meter) dari garis belakang.

Olahraga bulutangkis di Indonesia sudah dikenal sejak lama, sehingga olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang populer di masyarakat Indonesia. Pada 5 Mei 1951, bertempat di Bandung PBSI diresmikan sekaligus menjadi agenda kongres pertama dengan menunjuk A.Rochdi Partaatmadja sebagai ketua umum. Organisasi inilah yang menjadi cikal bakal munculnya pemain-pemain handal yang dapat mengharumkan nama bangsa. Prestasi yang tidak terlupakan bagi para pencinta bulutangkis Indonesia adalah saat Merah Putih berkibar di Olimpiade 1992 di Barcelona, Ketika pemain tunggal putra dan tunggal putri Alan Budikusuma dan Susi Susanti meraih dua medali emas

Untuk mendapatkan prestasi yang optimal dalam permainan bulutangkis, selain setiap pemain harus memiliki kekuatan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, ketepatan, daya tahan juga harus menguasai keterampilan dasar bermainnya. Penguasaan keterampilan dasar adalah salah satu usaha untuk meningkatkan menuju prestasi yang lebih tinggi. Tingkat keterampilan yang dimiliki para pemain akan

menentukan penampilannya dalam bermain bulutangkis karena daya tarik permainan bulutangkis terletak pada kealamian permainan tersebut.

Dalam upaya membina prestasi yang baik, maka pembinaan harus dimulai dari pembinaan usia muda dan pembinaan atlet muda berbakat sangat menentukan menuju tercapainya mutu prestasi optimal dalam cabang olahraga bulutangkis.

PB (Persatuan Bulutangkis) Genta merupakan organisasi yang semua kegiatan direncanakan dan diatur sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku, Dari saat pendaftaran untuk menjadi anggota, peraturan-peraturan yang wajib dilaksanakan oleh setiap anggota dan hak-hak yang didapatkan anggota selama mengikuti pelatihan di PB. Genta Bekasi.

Pelatih juga sangat berperan untuk meningkatkan prestasi bulutangkis anggota PB.Genta Bekasi, baik secara tim maupun individu, karena keterampilan anggota dalam bermain bulutangkis anggota masih rendah. Pada saat pengamatan selama proses latihan, sebagian besar anggota masih sering melakukan kesalahan-kesalahan dalam permainan bulutangkis seperti teknik memegang raket, servis, pukulan *backhand* dan *smash*. Ada juga beberapa anggota yang teknik bermain bulutangkisnya dapat dikatakan baik.

Keterampilan yang dimiliki anggota juga berbeda-beda ada yang bisa dikatakan bagus dan ada yang kurang bagus. Kelincahan yang dimiliki oleh setiap anggota juga masih berbeda-beda ada yang memiliki kelincahan yang sudah bagus dan ada juga yang masih kurang bagus.

Seorang pemain bulutangkis harus memiliki keterampilan dan kelincihan yang bagus sehingga mudah untuk memenangkan permainan. Keterampilan dan kelincihan bisa dipersiapkan seorang pelatih saat melaksanakan program latihan. Pada setiap pelaksanaan kegiatan latihan pelatih sudah menyiapkan program latihan yang akan diajarkan seperti teknik memegang raket, latihan servis, pukulan *dropshot*, pukulan *drive*, pukulan *forehand backhand* dan latihan fisik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan penulis akan mengadakan penelitian tentang : “Hubungan antara kelincihan dan kecepatan terhadap hasil keterampilan *footwork* anggota I Genta Bekasi pada Cabang Olahraga bulutangkis“.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dan mengingat keterbatasan tenaga, biaya, pengalaman, dan, waktu penelitian, maka masalah yang akan dibahas pada penelitian ini tentang : “Hubungan kelincihan dan kecepatan terhadap hasil keterampilan *footwork* anggota PB. Genta Bekasi pada cabang olahraga bulutangkis“, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sampel yang peneliti ambil adalah anggota yang aktif mengikuti olahraga bulutangkis pada PB.Genta Bekasi
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kelincihan dan kecepatan anggota PT.GENTA Bekasi pada permainan bulutangkis.

3. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil keterampilan *footwork* pada permainan bulutangkis.
4. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 15 orang anggota yang aktif mengikuti pelatihan pada PB.Genta Bekasi keanggotaan tahun 2022.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada hubungan antara kelincahan dengan keterampilan *footwork* bermain bulutangkis anggota PB. Genta Bekasi?
2. Apakah ada hubungan antara kecepatan dengan keterampilan *footwork* bermain bulutangkis anggota PB.Genta Bekasi?
3. Apakah ada hubungan antara kelincahan dan kecepatan secara bersama dengan hasil keterampilan *footwork* bermain bulutangkis anggota PB.Genta Bekasi ?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hubungan antara kelincahan dengan kecepatan bermain bulutangkis anggota PB.Genta Bekasi pada cabang olahraga bulutangkis.
2. Untuk mengetahui hubungan antara kecepatan dengan keterampilan *footwork* bermain bulutangkis anggota PB.Genta Bekasi pada cabang olahraga bulutangkis.

3. Untuk mengetahui hubungan antara kelincahan dan kecepatan secara Bersama terhadap hasil keterampilan *footwork* anggota PB.Genta Bekasi pada cabang olahraga bulutangkis.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis
 - a. Diharapkan dapat menunjukkan bukti-bukti secara ilmiah mengenai hubungan kelincahan dan kecepatan terhadap hasil keterampilan bermain bulutangkis.
 - b. Manfaat dilakukan penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk meningkatkan program latihan di PB.Genta Bekasi.
2. Secara Praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangan yang bermanfaat kepada guru olahraga untuk memberikan instrumen dalam praktik di lapangan
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kepada orang-orang yang menekuni cabang olahraga bulutangkis.
 - c. Bagi peneliti sendiri dapat dijadikan acuan atau perbandingan pada penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan pendapat yang akan mengakibatkan kesalahan penafsiran pengertian yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti, maka perlu adanya batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Korelasi menurut Faenkel dan Wallen dalam (Mia Kusumawati, 2015:49), penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel. Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat atau hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian.
2. Kelincahan (*Agility*) menurut Apta dan Febi (2015:148) kelincahan (*agility*) adalah kemampuan untuk mengubah arah dengan cepat dan fleksibel ketika sedang bergerak. Seorang atlet atau pemain yang mempunyai *agility* yang baik akan mampu melakukan gerakan dengan lebih efektif dan efisien.
3. Kecepatan (*Speed*) menurut Apta dan Febi (2015:115) kecepatan (*speed*) dapat diartikan sebagai kemampuan tubuh menjawab rangsang dengan waktu sesingkat mungkin.
4. Keterampilan *Footwork* menurut Hermawan Aksan (2013:61) *footwork* (gerakan langkah kaki) merupakan dasar untuk bisa menghasilkan pukulan berkualitas,

yaitu apabila dilakukan dalam posisi baik. Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang atlet harus memiliki kecepatan gerak. Kecepatan gerak kaki tidak bisa dicapai kalau *footwork*-nya tidak teratur.

5. Permainan bulutangkis menurut Hermawan Aksan (2013:14) Bulutangkis atau *badminton* adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net),