

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan olahraga di Indonesia mengalami kemajuan yang cukup pesat hal ini dapat dilihat dari even-even olahraga mulai dari tingkat lokal, nasional maupun di kancah internasional. Olahraga telah berkembang menjadi fenomena sosial yang tersebar di seluruh dunia. Olahraga menjadi latihan, tontonan, pendidikan, mata pencaharian, kesehatan bahkan olahraga juga telah menjadi kebudayaan. Hal ini terjadi karena pemerintah maupun masyarakat semakin sadar dan mengerti akan pentingnya kegiatan olahraga, baik itu dilakukan atau diselenggarakan untuk tujuan rekreasi, kesehatan, maupun olahraga yang dilakukan untuk tujuan meningkatkan prestasi. Bahkan seiring dengan berjalannya waktu, ilmu-ilmu tentang keolahragaan pun semakin berkembang dan banyak dipelajari.

Bagi bangsa Indonesia, olahraga bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari semua lapisan masyarakat. Olahraga ini dapat dimainkan oleh golongan anak-anak sampai dewasa, baik pria maupun wanita. Selain dijadikan olahraga rekreasi, peran bulutangkis tidak perlu diragukan lagi karena telah mampu membawa bangsa Indonesia ke puncak prestasi tingkat dunia. Terbukti dari berbagai kejuaraan tingkat dunia, baik perorangan maupun beregu, Indonesia mampu memboyong beberapa lambang supremasi bidang olahraga tersebut. Untuk menjadi pemain bulutangkis yang berprestasi maka seorang atlet harus menguasai Teknik - teknik dasar pendukung pencapaian prestasi, diantaranya seperti teknik, fisik, taktik, dan mental yang harus dikuasai oleh setiap pemain.

Keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari, Menurut (Sapta Kunta Purnama, 2015) macam-macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulu tangkis servis panjang, servis pendek, *lob*, *smash*, *drop shot*, *drive*, dan *netting*, .

Penguasaan pukulan-pukulan dalam bulutangkis berperan penting untuk memenangkan sebuah pertandingan khususnya pukulan-pukulan yang dilakukan dari atas kepala (*overhead stroke*) seperti pukulan *clear*, *smash* dan *dropshot*. Pukulan *clear* bisa digunakan untuk melakukan pertahanan juga penyerangan. *Smash* merupakan pukulan yang murni untuk menyerang dan dilakukan dengan keras. Sedangkan *dropshot* merupakan pukulan yang secara gerakan mirip dengan pukulan *clear* dan *smash* hanya perbedaannya pada saat perkenaan kok dengan *resistance bands* dilakukan dengan halus. Jika *Clear* dan *smash* perkenaan *resistance bands* dan kok dilakukan dengan pukulan sedangkan *dropshot* dilakukan dengan dorongan saja.

Strokes atau teknik memukul bola menurut Herman Subarjah dan Satriya (2013:27) dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu pukulan dengan ayunan *resistance bands* dari bawah ke atas (*underarm strokes*), pukulan menyamping (*sidearm strokes*) dan pukulan dari atas kepala (*overhead strokes*). Pukulan *underarm* diantaranya servis, servis panjang atau tinggi, servis pendek, *netting*. Pukulan *sidearm* diantaranya *drive*. Pukulan *overhead* diantaranya *lob*, *smash*, dan *dropshot*. Dalam permainan bulutangkis teknik-teknik yang sering digunakan menurut Bipasa Seth (2016:20-22) yaitu *The three most popular strokes are the smash, the clear and the drop*.

Pukulan smash merupakan pukulan yang kencang dan menukik tajam ke area pertahanan lawan, seperti yang dikemukakan Zao Zhang et.al (2016:9-10) yaitu In the stroke, the shuttle is hit toward the opponent's court with high speed and at a steep downward angle. Pendapat tersebut bisa diartikan pemain memukul bola secepat mungkin untuk mendapatkan angka atau poin sehingga kemampuan smash yang mumpuni dan berkualitas sangat diperlukan untuk mencetak angka.

Prinsip-prinsip pembinaan/pelatihan untuk atlet pemula harus memahami keadaan dan kondisi psikologis atlet tersebut. Untuk itu peran latihan sangat menentukan prestasi yang akan diraih atlet tersebut. Latihan merupakan perencanaan dalam mencapai sesuatu yang diinginkan. Dalam latihan, membutuhkan penyusunan atau perencanaan program latihan hal ini berperan untuk mengarahkan latihan selama jangka panjang (waktu tertentu). Tujuannya adalah untuk meningkatkan power smash pada anak usia pemula yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi atau penampilan seseorang anak.

Karena masih kurangnya kesadaran seorang anak dalam berlatih untuk meningkatkan pukulan smash yang ditandai dengan anak yang kurang bersungguh-sungguh dalam berlatih bulutangkis. Keadaan ini sungguh memprihatinkan apabila terus berlanjut, karena seorang pelatih dituntut untuk kreatif dan menciptakan inovasi baru dalam latihan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lebih mengembangkan variasi latihan yang mencakup aspek fisik, teknik, dan mental sehingga tujuan dari latihan tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas serta beberapa pertimbangan tersebut maka dibutuhkan inovasi baru dalam latihan khususnya meningkatkan pukulan smash.

Innovasi itu berupa variasi-variasi latihan pukulan smash yang digunakan pada saat latihan sehingga latihan berjalan tidak monoton dan membosankan. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PUKULAN FOREHAND SMASH BULUTANGKIS DENGAN MODIFIKASI ALAT PADA SISWA KELAS 6A SDN BURANGKENG 01”

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut:

1. Masih kurangnya kemampuan pukulan *smash* siswa.
2. Metode yang digunakan untuk mengajarkan *smash* kurang bervariasi dan membuat siswa bosan.
3. Kemampuan *Forehand smash* siswa kelas 6 masih kurang.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar permasalahan ini tidak terlalu luas dan dapat dipahami dengan baik serta mengingat terbatasnya kemampuan dan waktu yang tersedia, maka penulis perlu untuk membatasi permasalahan, terbatas pada :

Fokus peneliti ini hanya Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pukulan Forehand Smash Bulutangkis Dengan Modifikasi Alat Pada Siswa Kelas 6a Sdn Burangkeng 01.

Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas yang masalahnya mengarah pada masalah pembelajaran di kelas yang bertujuan meningkatkan mutu pembelajaran yang ada disekolah.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan sebelumnya terdapat sebuah rumusan masalah yaitu “Apakah dengan modifikasi alat pembelajaran dapat meningkatkan pukulan *Forehand Smash* pada siswa kelas 6A SDN Burangkeng 01?”.

D. Tujuan Penelitian

Dalam suatu kegiatan latihan sangat penting sebagai acuan yang hendak dicapai, dengan tujuan akan memudahkan dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dimainkan. Sehingga tetap dalam satu tujuan penelitian yaitu:

“Untuk Meningkatkan Pukulan *Forehand Smash* Bulutangkis Dengan Alat Latihan *Resistance Bands* Pada Siswa Kelas 6A SDN Burangkeng 01”.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti bermanfaat sebagai puncak dari masa studinya di Universitas Islam “45” Bekasi, yang berarti penelitian ini menjadi penentu berakhir atau tidaknya masa studi penulis.

2. Siswa Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan wawasan dan keterampilan tentang latihan otot lengan yang lebih baik dalam usaha meningkatkan kemampuan smash permainan bulutangkis.

3. Pelatih Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan power otot lengan dan koordinasi mata tangan dengan pukulan smash pada permainan bulutangkis.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian pada istilah yang ada dalam tulisan ini, perlu diberi batasan dari istilah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Upaya: Ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar) (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 1787). Dalam penelitian ini upaya yang dimaksud adalah upaya meningkatkan Teknik Dasar lempar resistance bands.
2. Hasil Belajar Menurut Sudjana (2016:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom (dalam Sudjana, 2016:22-23), yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.
3. Bulutangkis menurut Muhammad (2020) adalah bermain hanya membutuhkan dua orang pemain dengan resistance bands dan kock. Namun, pada pratiknya (Rinaldi, 2020). Banyak hal yang harus diketahui dan teknik yang dapat kita pelajari untuk dapat kita pelajari untuk dapat bermain lebih baik

4. Alat Menurut Agus Suharjana dkk, (2010: 3) dalam Sulaiman (2015: 107) menyatakan bahwa alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini adalah suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar