

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat di dalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani lainnya dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal. Untuk mencapai sasaran tersebut pendidikan jasmani dan olahraga yang diberikan dalam bentuk formal kurikulum pendidikan harus mampu memberikan sumbangan yang positif dan efektif bagi pertumbuhan nilai-nilai pokok manusia yang merupakan kekuatan pendorong bagi terciptanya generasi muda sebagai tunas-tunas bangsa yang lebih baik, lebih bertanggung jawab, lebih kuat jiwa dan raga, lebih berkepribadian dan dengan demikian lebih mampu mengisi dan membina kemerdekaan bangsa dan Negara.

Pentingnya pembinaan keolahragaan nasional tertuang dalam Undang-undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang terdapat pada pasal 20 ayat 3 yaitu: “Olahraga prestasi dilaksanakan melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”.

Berdasarkan landasan tersebut jelaslah bahwa pemerintah sangat mendukung segala bentuk pembinaan dan pengembangan dalam sistem keolahragaan yang dianjurkan dengan terencana, berjenjang, dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan seperti memasukkan kurikulum keolahragaan ke dalam jenjang pendidikan. Salah satu bentuknya adalah olahraga bulutangkis.

Permainan bulutangkis sebagai salah satu olahraga yang cukup populer di masyarakat, di gemari oleh lelaki dan wanita, mulai dari anak-anak sampai dengan orang tua. Selain dari itu permainan bulutangkis memiliki karakteristik daya tarik tertentu sehingga menarik perhatian banyak orang untuk melakukannya. Banyaknya peminat serta daya tarik permainan bulutangkis, sebabnya adalah kesederhanaan permainannya dengan hanya membutuhkan sedikit perlengkapan. Sifat khas dari permainan bulutangkis ialah pada peraturan permainannya. Isinya adalah demikian rupa hingga tidak mungkin atau sangat sulit untuk mencapai suatu kemenangan bila pemain atau tim tidak mampu memperlihatkan teknik bermain yang baik.

Penelitian yang telah dilakukan untuk mendapatkan ilmu dibidang olahraga yang sudah berdasarkan dengan ilmu pengetahuan serta langkah-langkah yang sistematis dan terarah. Untuk dapat bermain dalam cabang olahraga bulutangkis khususnya dalam melakukan pukulan *forehand* perlu adanya dukungan kemampuan teknik itu sendiri, sebab tanpa teknik dasar yang dimiliki setiap pemain, maka pemain tidak bisa bermain secara maksimal. Secara spesifik untuk bermain secara profesional perlu adanya suatu teknik yang lebih baik di dalam memainkan permainan bulutangkis. Untuk itu perlu menguasai betul teknik dasar permainan bulutangkis, agar dapat mencapai kemampuan dan kemampuan yang maksimal. Tetapi dasar yang dikuasai tanpa adanya dukungan unsur fisik yang lebih baik pula, maka tidak akan memberikan suatu hasil yang lebih maksimal.

Salah satu diantaranya teknik dasar tersebut adalah kemampuan pukulan *forehand* dalam permainan bulutangkis. Pukulan *forehand* merupakan gerakan mengembalikan *shuttle cock* dalam keadaan terdesak atau untuk mengecoh lawan tanding. Kegagalan untuk melakukan pukulan *forehand* ke daerah lawan akan memberi kesempatan pihak lawan untuk melakukan serangan balik atau balasan. Olehnya itu pemain harus mahir melakukan pukulan *forehand*. Melihat gerakan pukulan *forehand* boleh dikatakan bahwa sulit tanpa adanya dukungan seperti *power* otot lengan, koordinasi mata dan tangan serta kekuatan otot lengan.

Mengingat pukulan *forehand* dalam permainan bulutangkis adalah salah satu bentuk pukulan yang dapat memberikan ruang gerak lawan bahkan pertahanan lawan. Untuk memperoleh angka yang cepat, maka dengan cara inilah yang paling menjanjikan kemenangan. Untuk mencapai tingkat kemampuan pukulan *forehand* dalam permainan bulutangkis secara optimal diperlukan ketekunan latihan yang terprogram dan sistematis agar kemampuan dengan teknik gerakan terkoordinasi dapat tercapai.

Unsur kondisi fisik seperti *power* otot lengan dan koordinasi mata dan tangan harus didukung juga dengan penguasaan teknik pukulan *forehand*, karena penguasaan teknik pukulan *forehand* belum dapat menjamin kemenangan dalam permainan bulutangkis secara efektif tanpa ditunjang kondisi fisik yang maksimal. Kondisi tersebut terlihat pada atlet, ada indikasi kuat belum mencapai tingkat kemampuan pukulan *forehand* bulutangkis secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap atlet Club Bank Riau KEPRI terlihat bahwa atlet belum memiliki kemampuan pukulan

forehand yang kuat, sebab *power* otot lengan atlet tidak maksimal sehingga hasil pukulan *forehand* yang dilakukan terkadang masih mejadi bola tanggung di saat melewati net sehingga lawan dapat dengan mudah melakukan *smash* atau serangan balik yang tiba-tiba. Koordinasi mata dan tangan atlet belum begitu baik sehingga mengakibatkan pergerakan tubuh yang dimiliki masih kaku dalam melakukan teknik tersebut. Sehubungan hal tersebut jika menganalisis gerakan pukulan *forehand* tentunya perlu ditopang oleh kemampuan fisik seperti *power* otot lengan, koodinasi mata dan tangan serta kekuatan.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut di atas, maka peneliti tertarik mengadakan sebuah penelitian mengenai “**Kontribusi Power Otot Lengan Dan Koordinasi Mata Dan Tangan Terhadap Kemampuan Pukulan *Forehand* Bulutangkis Atlet Club Bank Riau Kepri**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Atlet belum memiliki kemampuan pukulan *forehand* yang kuat, sebab *power* otot lengan atlet tidak maksimal
2. Hasil pukulan *forehand* yang dilakukan terkadang masih mejadi bola tanggung di saat melewati net sehingga lawan dapat dengan mudah melakukan *smash* atau serangan balik yang tiba-tiba.
3. Koordinasi mata dan tangan atlet belum begitu baik sehingga mengakibatkan pergerakan tubuh yang dimiliki masih kaku

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, agar penelitian ini tidak terlepas dari permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi penelitian pada “kontribusi *power* otot lengan dan koordinasi mata dan tangan terhadap kemampuan pukulan *forehand* bulutangkis Atlet Club Bank Riau Kepri”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada maka penulis merumuskan masalahnya pada Apakah terdapat kontribusi *power* otot lengan dan koordinasi mata dan tangan terhadap kemampuan pukulan *forehand* bulutangkis Atlet Club Bank Riau Kepri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti menetapkan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kontribusi *power* otot lengan terhadap kemampuan pukulan *forehand* bulutangkis Atlet Club Bank Riau Kepri.
2. Untuk mengetahui kontribusi koordinasi mata dan tangan terhadap kemampuan pukulan *forehand* bulutangkis Atlet Club Bank Riau Kepri.
3. Untuk mengetahui kontribusi *power* otot lengan dan koordinasi mata dan tangan terhadap kemampuan pukulan *forehand* bulutangkis Atlet Club Bank Riau Kepri.

F. Manfaat penelitian

Dari penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi atlet, sebagai sarana untuk mengetahui kemampuannya dalam melakukan pukulan *forehand* bulutangkis.
- b. Bagi guru, untuk mengetahui kemampuan atlet dalam melakukan pukulan *forehand* bulutangkis sehingga guru dapat mengevaluasi atlet yang belum menguasai teknik pukulan *forehand* yang baik.
- c. Bagi Sekolah, sebagai sarana untuk meningkatkan prestasi Atlet Club Bank Riau Kepri dalam bermain bulutangkis.
- d. Bagi Fakultas, bahwa dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya inventaris hasil-hasil penelitian skripsi di bidang ilmu Pendidikan Olahraga Sebagai informasi data sekunder bagi kalangan akademis.
- e. Penelitian ini merupakan salah satu syarat guna mendapat gelar sarjana pendidikan pada jurusan penjas kesrek pada Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru