BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia olahraga bulutangkis telah dikenal sebagian besar masyarakat dari kota hingga ke pelosok desa. Hal ini disebabkan oleh prestasi yang dicapai telah sampai ke tingkat dunia di berbagai *event* Internasional. Setiap keikutsertaan pebulutangkis Indonesia di tingkat Internasional selalu disiarkan oleh media elektronik khususnya televisi yang dapat disaksikan secara langsung pada saat pertandingan. Inilah salah satu yang membuat masyarakat Indonesia mengenal olahraga bulutangkis. Namun tidak hanya batas mengenal, akan tetapi mulai dari orang dewasa hingga anak-anak gemar bermain bulutangkis walaupun tidak memiliki raket, namun mereka dapat memodifikasi alat tersebut dari sepotong papan menjadi alat pemukul *shuttlecock.* Berdasarkan prestasi atlet bulutangkis Indonesia, maka pemerintah sangat memperhatikan perkembangan prestasi olahraga bulutangkis untuk dapat dipertahankan. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai bantuan baik sarana, prasarana, maupun dana untuk pengembangan pembinaan prestasi olahraga bulutangkis.

Masyarakat saat ini mulai mengembangkan olahraga bulutangkis di tengah-tengah kehidupan mulai dari pembentukan perkumpulan olahraga bulutangkis sampai pada penyelenggaraan pertandingan bulutangkis itu sendiri. Olahraga bulutangkis tidak hanya berkembang di kalangan masyarakat saja tapi juga berkembang di kalangan pelajar sampai perguruan tinggi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pertandingan

antar pelajar maupun perguruan tinggi yang di adakan pemerintah, swasta ataupun persatuan bulu tangkis seluruh Indonesia (PBSI) sendiri. Adapun pertandingan tersebut diantaranya Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN), Pekan Olahraga Nasioanl (PON), Kejuaraan Nasional (Kejurnas) dan banyak lagi kejuaraan lainnya.

Permainan bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan shuttlecock dengan teknik pemukulan yang bervariasi mulai dari keterampilan dasar hingga keterampilan dasar yang paling kompleks. Zafhrin (2015) menjelaskan bahwa permainan bulutangkis berlaku untuk siapa saja dengan bentuk tunggal (*single*), ganda (*double*) dan dengan ganda campuran (*mixed double*) (Zulbahri & Melinda, 2019). Tujuan dari permainan bulutangkis adalah untuk memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyebrangkan dan menjatuhkan *shuttlecock* di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* atau menjatuhkan di daerah permainan sendiri (Gunawan et al., 2017). Sehingga, dalam permainan bulutangkis ini atlet dapat memilih untuk mengikuti permainan tunggal, ganda atau ganda campuran.

Setiap individu dalam bermain bulutangkis diharapkan mampu menguasai teknik dasar dalam permainan bulu tangkis. Secara umum keterampilan dasar permainan bulutangkis dapat dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu cara memegang raket, sikap siap, gerakan kaki, dan gerakan memukul atau *strokes* (Zulbahri & Melinda, 2019). Adapun gerakan keterampilan dasar yang paling kompleks dalam permainan bulutangkis diantaranya adalah teknik pukulan. Terdapat beberapa variasi dalam teknik pukulan bulutangkis yaitu *servis*, *netting*, *lob*, *dropshot*, *smash* dan *drive*.

Teknik – teknik ini harus dikuasai supaya seorang atlet dapat memenangkan poin dalam pertandingan. Semua jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan grip dan *footwork* yang benar (Ridwan et al., 2018).

Keterampilan teknik dasar yang mempunyai peranan sangat penting untuk pemain ganda dalam permainan bulutangkis salah satunya adalah pukulan *drive*. "Pukulan *drive* adalah pukulan yang dilakukan mendatar lurus atau menyamping" (Gunawan et al., 2017). Pukulan *drive* sangat dominan digunakan untuk pemain ganda karena bertujuan untuk melakukan serangan atau mengembalikan shuttlecock dengan cepat ke daerah lawan. Adapun yang menjadi tujuan pukulan *drive* adalah mempercepat tempo permainan dengan meluncurkan *shuttlecock* serendah-rendahnya di depan jarring (Nuansa. G Mauludy & Sartono, 2017). Selain itu pukulan *drive* berfungsi untuk mengacaukan posisi lawan.

Pukulan *drive* merupakan pukulan yang keras dan cepat yang arah datangnya *shuttlecock* mendatar. Pukulan *drive* biasanya digunakan pemain untuk melakukan serangan dan mengembalikan bola dengan cepat baik secara lurus maupun menyilang ke daerah lawan (Subarkah & Marani, 2020). Pukulan *drive* adalah sebuah pukulan dimana dapat membuat jalan bola menjadi datar dalam melewati net atau jarring (Nur & Mulyana, 2017). Untuk mempersulit pengembalian lawan, harus dilakukan dengan kecepatan tinggi. Arah dari pukulan *drive* tidak harus lurus tetapi dapat ke samping kanan atau samping kiri. Untuk melakukan pukulan *drive* dapat dikombinasikan dengan pukulan *forehand* atau *backhand* untuk meraih poin saat bermain bulutangkis. *Drive* atau pukulan cepat merupakan inti dari permainan

bulutangkis karena setelah posisi *stance*, pegangan grip dan *footwork* untuk mengejar *shuttlecock* tetap seorang pemain bulutangkis harus menguasai teknik pukulan untuk mengembalikan pukulan lawan (Ridwan et al., 2018). *Drive* adalah pukulan tembakan dimana kok dipukul sangat cepat sehingga lawan nyaris tidak punya waktu untuk beraksi (Nuansa. G Mauludy & Sartono, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal berbentuk wawancara kepada pelatih, dapat diketahui permasalahan yang terjadi bahwa atlet pemula Gold Badminton Club dan Sarwendah Badminton Club Jakarta belum mampu menerapkan teknik dasar pukulan *drive* secara sempurna. Pelatih penyampaikan kekurangan pemain seperti pukulan yang dilakukan masih banyak yang tidak tepat, kurang keras sehingga dengan mudah dikembalikan lawan dan terkadang bola keluar lapangan. Sehingga, untuk dapat melakukan pukulan *drive* dalam permainan bulutangkis yang baik atau secara optimal dan terarah maka perlu adanya dukungan atau ditunjang unsur fisik seperti persepsi kinestetik dan koordinasi mata tangan, serta unsur psikis seperti rasa percaya diri saat melakukan pukulan *drive*.

Dalam permainan bulutangkis untuk menghasilkan pukulan *drive* yang efektif dan efisien, khususnya pada saat bermainan bulutangkis dibutuhkan suatu kemampuan persepsi kinestetik. gerakan yang baik. Rasa gerak dalam olahraga dikenal dengan istilah persepsi kinestetik. Persepsi Kinestetik ini harus ditunjukkan oleh perasaan tubuh, atau benda melintasi udara dimana otot-otot harus mengeluarkan kekuatan dengan kecepatan yang tinggi agar dapat membawa tubuh atau obyek pada saat pelaksanaan gerak untuk dapat mencapai suatu jarak ketepatan (Kusuma, 2020).

Persepsi kinestetik merupakan fungsi yang berhubungan dengan informasi kinestetik, yaitu informasi yang diperoleh dari gerakan otot dan persendian sebagai umpan balik terhadap mekanisme perseptual yang harus dirasakan, dibandingkan dan diidentifikasi melalui cara yang sama dengan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya (Ngadenan, 2015). Mekanisme perceptual pada dasarnya berhubungan dengan pemrosesan informasi yang terjadi pada diri seseorang, dimana informasi yang diterima kemudian dideteksi, diseleksi dan dibandingkan untuk memperoleh keputusan yang mutlak. Kemampuan perceptual pada hakekatnya membantu seseorang dalam menginterpretasikan rangsang agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan.

Dengan persepsi kinestetik, pada saat atlet pemula melakukan pukulan *drive* akan mampu merasakan posisi tubuh atau bagian-bagian tubuh waktu digerakkan, juga kemampuan mengenal kontraksi otot dan keseimbangan tubuh, sehingga akan mampu mengontrol gerakan-gerakan yang dilakukan menjadi akurat dan koordinasi gerakannya menjadi efektif. Tingkat persepsi kinestetik seorang atlet tidak sama, ini berkaitan dengan bakat atau kemampuan bawaan. Yang penting untuk dipahami bahwa tingkat persepsi kinestetik seseorang tidak akan menghambat seseorang tersebut untuk menguasai suatu jenis keterampilan olahraga termasuk kemampuan melakukan pukulan *drive* bulu tangkis dengan baik. Dengan melakukan latihan yang tepat sesuai dengan tingkat persepsi kinestetik atlet pemula keterampilan pukulan *drive* bulu tangkis akan dapat dikuasai dengan baik.

Salah satu keterampilan teknik dalam bulutangkis yaitu pukulan *drive* yang melibatkan koordinasi mata dan tangan karena pukulan *drive* memukul suatu obyek ke sesuatu sasaran tertentu dengan arah *shuttlecock* yang cepat dan sulit untuk diprediksi kedatangannya. Untuk dapat sukses dalam bermain bulutangkis diperlukan kecepatan, kekuatan, koordinasi, reaksi, naluri, dan keterampilan teknik bermain (Subarkah & Marani, 2020).

Dalam gerakan pukulan *drive* terdapat faktor-faktor yang mendukung terhadap hasil akurasi pukulan *drive* itu sendiri, salah satunya adalah keterkaitannya dengan koordinasi mata tangan. Koordinasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengontrol gerakan tubuh, seseorang dikatakan mempunyai koordinasi baik bila mampu bergerak dengan mudah dan lancar dalam rangkaian gerakan, iramanya terkontrol dengan baik, serta mampu melakukan gerakan yang efisien (Muliana et al., 2019). Jadi baik tidaknya koordinasi gerak seseorang tercermin dalam kemampuannya melakukan suatu gerakan secara mulus, tepat dan efisien. Dengan demikian, maka koordinasi mata-tangan adalah kemampuan seseorang melakukan suatu gerakan dengan baik dan benar yang melibatkan mata dan tangan sebagai penentu utama keberhasilan suatu gerakan.

Seperti hasil penelitian yang mengatakan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara koordinasi mata dan tangan dengan hasil pukulan *drive* dalam permainan bulutangkis. (Nuansa. G Mauludy & Sartono, 2017) Dalam permainan bulutangkis seorang atlet harus mempunyai koordinasi mata dan tangan yang baik agar dapat melakukan suatu keterampilan secara sempurna. Dari penjelasan di atas

maka peneliti beranggapan bahwa koodinasi mata-tangan merupakan kemampuan untuk mengkombinasikan beberapa unsur gerak menjadi gerakan yang selaras sesuai dengan tujuan.

Tingkat koordinasi atau baik tidaknya koordinasi gerak seseorang tercermin dalam kemampuannya untuk melakukan suatu gerakan secara mulus, tepat (*precise*), dan efisien (Handayani, 2018). Seorang atlet dengan koordinasi yang baik bukan hanya mampu melakukan suatu keterampilan secara sempurna, akan tetapi juga mudah dan cepat dapat melakukan keterampilan yang masih baru baginya. Kemudian, seorang atlet juga dapat mengubah dan pindah secara tepat dari pola gerak yang satu ke pola gerak yang lain sehingga gerakannya menjadi efisien.

Dalam melakukan pukulan *drive* seorang atlet pemula selain didukung komponen kondisi fisik, perlu didukung dalam aspek psikologi seperti percaya diri. Percaya diri adalah kepercayaan akan kemampuan sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki, serta dapat memanfaatkannya secara tepat. Maslow mengatakan "Percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan aktualitas diri" (Sholiha & Aulia, 2020). Dengan percaya diri orang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Sementara itu, kurangnya percaya diri akan menghambat pengembangan potensi diri. Jadi orang yang kurang percaya diri akan menjadi seseorang yang pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, serta bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain.

Rasa percaya diri bagi atlet pemula harus diperhatikan agar dalam upaya pencapaian target latihan maupun prestasi akan lebih termotivasi dalam diri atlet. Percaya diri merupakan modal utama seseorang, khususnya atlet pemula dalam mencapai prestasi. Atlet yang memiliki rasa percaya diri hal itu berarti bahwa atlet tersebut sangggup, dan meyakini dirinya dalam mencapai prestasi maksimal (Kurniawan et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, maka peneliti tertarik melakukan kajian ilmiah mengenai pengaruh Persepsi kinestetik, Koordinasi mata-tangan, percaya diri terhadap Keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis pada atlet pemula di Gold dan Sarwendah Badminton Club Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat di identifikasikan masalah penelitian yang meliputi antara lain:

1. Keterampilan atlet pemula dalam melakukan pukulan *drive* permainan bulutangkis yang belum sempurna.
2. Koordinasi mata-tangan atlet pemula yang belum sempurna.
3. Kurangnya percaya diri atlet pemula pada saat melakukan keterampilan pukulan *drive* dalam permainan bulutangkis.
4. Kurangnya persepsi kinestetik atlet pemula pada saat melakukan keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis.
5. Kurangnya motivasi atlet pada saat melakukan keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis

C. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang telah teridentifikasi, bahwa peneliti memiliki keterbatasan dalam hal tenaga, waktu dan biaya, sehingga perlu dibatasi permasalahan penelitian pada tiga variabel yang diduga, berpengaruh terhadap keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis, yaitu: (1) persepsi kinestetik, (2) koordinasi mata-tangan, dan (3) percaya diri. Maka penelitian ini membahas tentang Pengaruh persepsi kinestetik, koordinasi mata tangan dan percaya diri terhadap keterampilan pukulan *drive* atlet pemula.

D. Rumusan Masalah

Setelah melakukan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh langsung persepsi kinestetik terhadap keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis?
2. Apakah terdapat pengaruh langsung koordinasi mata-tangan terhadap keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis?
3. Apakah terdapat pengaruh langsung percaya diri terhadap keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis?
4. Apakah terdapat pengaruh langsung persepsi kinestetik terhadap percaya diri?
5. Apakah terdapat pengaruh langsung koordinasi mata-tangan terhadap percaya diri?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan hasil penelitian secara akademis dan praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan hasil secara Akademis

   Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat dapat menambah ilmu pengetahuan dan ketajaman analisis yang terkait dengan masalah keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis pada atlet pemula dilihat dari perspektif persepsi kinestetik, koordinasi mata-tangan, dan percaya diri.

2. Kegunaan hasil Praktis

   Secara praktis, dalam penelitian di harapkan sebagai berikut:

   a. Menjadi bahan masukan bagi pelatih untuk meningkatkan keterampilan pukulan *drive* permainan bulutangkis bagi atlet pemula.
   b. Bagi para atlet pemula sebagai masukan untuk lebih memperhatikan faktor-faktor yang menjadi salah satu upaya meningkatkan keterampilan pukulan *drive* dalam permainan bulutangkis, terutama mengenai persepsi kinestetik, koordinasi mata-tangan, serta mengetahui percaya diri.
   c. Dapat meningkatkan prestasi atlet pemula
   d. Sebagai masukan bagi pembaca dapat menambah pengetahuan sehingga dapat memberikan sumbang saran bagi pihak terkait.

F. *State of the Art*

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan bulutangkis. Secara terperinci belum terdapat penelitian mengenai teknik pukulan *drive* permainan bulutangkis. Berikut ini penelusuran studi literatur untuk menentukan gap dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Tabel 1.1 *State of the Art*

Tahun	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
2019	Andi Hasriadi Hasyim	terdapat pengaruh langsung yang signifikan koordinasi mata tangan terhadap percaya diri. Hal ini berarti apabila seseorang memiliki koordinasi mata tangan yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan setiap teknik dalam permainan bola basket (Hasyim, 2019).
2018	Rosmanita	terdapat pengaruh langsung yang signifikan koordinasi mata tangan terhadap percaya diri pada siswa SMP Negeri 1 Bontoharu Kabupaten Selayar dengan nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,004. (Rosmanita, 2018)

2017	Muhammad Husni Tamim	Terdapat perbedaan pengaruh antara keterampilan teknik overhead lob forehand permainan bulutangkis pada persepsi kinestetik tinggi dan rendah (Tamim, 2017).
2017	Nuansa Giva Mauludy; Hadi Sartono	terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara koordinasi mata dan tangan dengan hasil pukulan *drive* dalam permainan bulutangkis. Hal ini berarti setiap peningkatan koordinasi mata dan tangan akan diikuti oleh peningkatan hasil pukulan *drive* dalam permainan bulutangkis. (Nuansa. G Mauludy & Sartono, 2017)
2015	Azi Faiz Ridlo	terdapat hubungan positif antara koordinasi mata tangan, power lengan, dan percaya diri secara bersama-sama pada keterampilan smash bulutangkis. (Ridlo, 2015)

Berdasarkan tabel 1.1 keterbaruan yang dilakukan oleh peneliti adalah adanya variabel persepsi kinestetik secara bersama-sama dengan kordinasi mata tangan dan percaya diri dalam penelitian yang belum terdapat pada penelitian orang lain dalam mengetahui pengaruh keterampilan pukulan *drive* pada permainan bulutangkis.