

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Olahraga sudah merupakan bagian dari kehidupan manusia bahkan sudah masuk menjadi kebutuhan hidup, terbukti begitu banyak bentuk dan jenis kegiatan olahraga yang diperlukan. Apalagi setelah dicanangkannya motto “memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat” dan “tiada hari tanpa olahraga”. Menurut Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional bahwa “olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial”.

Kesadaran manusia akan keuntungan besar yang didapatkan dari olahraga membuat masyarakat (kelompok manusia) untuk berusaha membuat program olahraga. Bentuk program kegiatan olahraga bisa berupa penyelenggaraan even olahraga yang dimulai dari skala terkecil sampai skala terbesar, yaitu dunia. Bentuk lain dari kesadaran akan olahraga adalah kebijakan pemerintah di tiap negara yang memberikan kesempatan kepada warga negaranya untuk berolahraga sesuai dengan minat dan bakatnya, termasuk di Indonesia.

Pemerintah Indonesia menunjukkan perhatian cukup besar terhadap olahraga setelah kemerdekaan Indonesia dengan memposisikan pendidikan jasmani dan olahraga sebagai landasan bagi realitas kebijakan dalam dan luar negeri dalam konteks *nation building*, sekaligus pembentukan watak bangsa sebagai identitas. Bentuk perhatian Pemerintah Indonesia terwujud dengan memberi ruang lingkup bagi pelaku olahraga dan bisa menjadi payung hukum bagi pelaku olahraga untuk melakukan aktifitas olahraga

yang sesuai dengan bakat dan minat pelaku olahraga. Ruang lingkup olahraga tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pasal 17 yang menyebutkan bahwa ruang lingkup olahraga meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi.

Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan dan dilaksanakan baik jalur pendidikan formal atau nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan/atau ekstrakurikuler. Olahraga rekreasi dilakukan sebagai proses pemulihan kesehatan dan kebugaran serta dapat dilaksanakan oleh setiap orang dalam satuan pendidikan, lembaga, perkumpulan, atau organisasi olahraga lainnya. Olahraga rekreasi bertujuan untuk memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani, dan kegembiraan, membangun hubungan sosial, dan melestarikan dan meningkatkan kekayaan budaya daerah dan nasional. Sedangkan olahraga prestasi merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa.

Olahraga prestasi dilakukan oleh setiap orang yang memiliki bakat, kemampuan, dan potensi untuk mencapai prestasi. Hal tersebut sebagaimana kutipan Sattelmair dan Rately (2019) bahwa, *“achievement sports are an effort to increase the ability and potential of sportsmen to improve the dignity of the nation. That is done by everyone who has talent, ability and potential”*. Upaya untuk mencapai prestasi tersebut dilaksanakan melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Di Indonesia olahraga sudah cukup memasyarakat, baik secara jalur formal, nonformal, maupun informal. Secara formal olahraga sudah menjadi materi pokok disetiap jenjang pendidikan seperti TK, SD, SMP, SMA, bahkan sampai Perguruan Tinggi. Dijalur lainpun tidak mau ketinggalan misal di club, perkumpulan, lembaga atau instansi swasta maupun pemerintah. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 menjelaskan

“Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”.

Dewasa ini olahraga tidak hanya sebagai tren saja, baik dikalangan masyarakat Indonesia bahkan di dunia, tidak memandang suku, ras atau warna kulit maupun dari mana dia berasal, bahwa saat ini olahraga adalah sebagai kebutuhan yang seakan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sehari-hari oleh semua golongan, yang tumbuh dan berkembang selaras dengan perkembangan masyarakat. Penjelasan tersebut sebagaimana kutipan Tomm, (2019) bahwa, *“the field of sports and health teaching is an integral education system whose essence is to shape, develop students' personalities”*. Bidang pengajaran olahraga dan kesehatan yang tercantum dalam kurikulum, merupakan bagian integral dari sistem pendidikan umum yang pada hakikatnya bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan siswa. Salah satu usaha untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan dengan permainan bulutangkis.

Kegiatan olahraga saat ini tidak hanya sebagai kepentingan individu atau kelompok kecil dari bagian masyarakat, namun olahraga sebagai kepentingan yang integral dari pembangunan nasional sebagai wahana yang efektif untuk meningkatkan sumberdaya manusia dan mempunyai dampak ekonomi maupun politik yang akan membawa perubahan sosial dan gaya hidup. Pembinaan olahraga prestasi baik yang diselenggarakan oleh negara dan pihak swasta sebagai gambaran kepedulian dan dukungan untuk memajukan prestasi olahraga nasional guna bersaing ditingkat nasional. Penjelasan tersebut sebagaimana kutipan Joo (2018) bahwa, *“guidance on achievement sports organized by the state and the private sector is an illustration of caring and supporting advancing sports achievements”*. Salah satu cabang olahraga yang mampu bersaing ditingkat internasional adalah bulutangkis walau saat ini kurang mendominasi prestasi perbulutangkisan dunia, ini disebabkan oleh perkembangan dan kemajuan Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), bahkan saat ini prestasi perbulutangkisan putri Indonesia tertinggal.

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga kebanggaan bangsa Indonesia, karena cabang olahraga inilah yang mampu meraih medali emas Olympiade, sehingga prestasi ini harus dipertahankan dan ditingkatkan dimasa mendatang. Perlu adanya peran serta masyarakat, lembaga pendidikan dan perkumpulan – perkumpulan bulutangkis kearah pengembangan dan peningkatan mutu dari cabang olahraga ini.

Olahraga bulutangkis dapat membudaya dan menjadi milik bangsa serta menjadi contoh teladan cabang olahraga lainnya di Indonesia. Bulutangkis juga merupakan salah satu oahraga yag populer di masyarakat, banyaknya klub-klub bulutangkis yang tersebar di pelosok tanah air menandakan olahraga bulutangkis sangat diminati masyarakat. Dukungan pemerintah dan peran serta swasta dalam pembinaan olahraga bulutangkis sangat besar, serta ditunjang program kurikulum sekolah maupun perguruan tinggi dan banyaknya klub bulutangkis yang berkembang dengan harapan regenerasi prestasi tidak terhambat (Nagasawa et al., 2019). Faktor utama dalam peningkatan prestasi adalah “pelatih dan atlit”, karena kemampuan pelatih dan atlit tidak dapat dipisahkan seperti dua sisi sebuah mata uang yang mempunyai nilai dalam proses pencapaian prestasi. Atlit yang berbakat dan motivasi yang sangat tinggi membantu dalam proses pencapaian prestasi, tugas dan peran seorang pelatih sangat kompleks karena pelatih harus selalu dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan terbaru dan selalu melakukan inovasi dan kreatif dalam melatih, disamping tuntutan prestasi yang selalu menjadi tantangan.

Hal yang paling mendasar dalam pencapaian prestasi adalah kondisi fisik atlet. Nazzari et al., (2018) menambahkan bahwa, *“Physical condition is an indispensable prerequisite in an effort to improve an athlete's performance, . . . Physical condition is a very vital part in the achievement or improvement of athletes' achievements”*. Kutipan

terserbut menjelaskan bahwa kondisi fisik merupakan satu prasyarat yang sangat diperlukan dalam usaha peningkatan prestasi seorang atlet, bahkan dapat dikatakan sebagai keperluan dasar yang tidak dapat ditunda atau ditawar-tawar lagi. Kondisi fisik merupakan bagian yang sangat vital dalam pencapaian atau peningkatan prestasi atlet.

Usaha peningkatan atau pencapaian prestasi atlet, komponen-komponen kondisi fisik atau komponen biomotorik tidak bisa dipisahkan dalam pelatihan. Kondisi fisik adalah satu kesatuan utuh dari komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan begitu saja, baik peningkatan maupun pemeliharannya. Komponen-komponen kondisi fisik dalam terdiri dari kekuatan, daya tahan, daya otot, kecepatan, daya lentur (kelentukan), kelincahan, koordinasi, keseimbangan, ketepatan, dan reaksi (Macintosh, 2018).

Komponen-komponen biomotorik dasar dalam setiap olahraga, khususnya bulutangkis adalah kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelentukan, koordinasi. Hal tersebut sebagaimana kutipan Wahyudi, Hartono dan Rc (2018) bahwa, "*the basic biomotoric components in badminton are the main strength, endurance, speed, flexibility and coordination*". Komponen-komponen kondisi fisik tersebut perlu adanya pelatihan agar prestasi dapat dicapai atau ditingkatkan. Latihan kondisi fisik (*physical conditioning*) memegang peranan penting untuk mempertahankan dan meningkatkan kemampuan kinerja fisik.

Mengingat kondisi fisik merupakan prasyarat dalam pencapaian prestasi seseorang, maka setiap program latihan yang dilakukan adalah mengembangkan komponen-komponen kondisi yang terkait dan dimiliki oleh atlet, disamping itu melakukan pengembangan masing-masing komponen kondisi fisik melalui latihan yang dikhususkan pada komponen yang memerlukan pengembangan lebih besar dibanding dengan komponen lainnya serta mengacu pada tujuan yang ingin dicapai. Firdaus dan Purnama (2018) menambahkan, "*badminton requires a balance of endurance, speed, agility, and power to make a smash*" Kutipan yang ada menjelaskan bahwasannya

olahraga bulutangkis sangat membutuhkan daya tahan, kecepatan, kelincahan, dan daya ledak (*power*) dimana daya ledak untuk mewujudkan saat melakukan pukulan *smash*. Daya ledak merupakan komponen terpenting dari olahraga bulutangkis untuk mendukung keberhasilan menciptakan *point* dalam olahraga bulutangkis (Seyfarth, Friedrichs & Wank, 2019).

Selain segi fisik, teknik dasar dalam bulutangkis merupakan faktor vital untuk pencapaian prestasi olahraga. Keterampilan dasar individu sangat penting terhadap kesuksesan pencapaian prestasi. Keterampilan dasar di bulutangkis adalah dalam permainan bulutangkis, terdapat teknik dasar pukulan atas (*overhead stroke*) maupun pukulan bawah (*underhand stroke*).

Olahraga bulutangkis mempunyai karakteristik gerakan yang kompleks dan dinamis, untuk melakukannya membutuhkan kemampuan keterampilan dan koordinasi yang baik saat memukul *shuttlecock* maupun penempatannya.

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Permainan bulutangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, dengan lapangan yang dibatasi garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Penjelasan yang ada didasarkan kutipan Sutarjo (2018) bahwa, "*Badminton has complex and dynamic movement characteristics, to do so requires skill and good coordination skills when hitting the shuttlecock and its placement*".

Lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara dua daerah, masing-masing daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Tujuan permainan adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* didaerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kembali *shuttlecock* atau terpaksa jatuh di daerah permainan sendiri. Menurut Syahri Alhusin, "agar seseorang dapat bermain bulutangkis dengan baik, mereka harus mampu memukul



*shuttlecock* dari atas maupun dari bawah. Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai pemain antara lain *service, lob, dropshot, smash, netting, underhand, dan drive*”.

Beberapa teknik dasar tersebut sangat vital untuk mencetak prestasi dalam bulutangkis. Namun teknik dasar yang mampu untuk mencetak *point* adalah *smash*. *Smash* merupakan keterampilan yang paling penting di bulutangkis. Keterampilan dasar yang lain memang mendukung, akan tetapi bulutangkis pasti membutuhkan *smash* untuk memenangkan permainan dan mencetak prestasi. Digy, Dnhuvahog dan Thomas (2020) menjelaskan hal tersebut pada kutipan, “*the basic technique that is able to score points is smash, this is the most important skill in badminton. Other basic skills do support ... the game and score a victory*”.

*Smash* memegang peranan penting dalam upaya untuk mencetak *point*, mengingat untuk bisa memenangkan permainan bulutangkis harus mencetak poin sebanyak-banyaknya. *Smash* di bulutangkis merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk bisa menjadi master dalam bulutangkis (Sutarjo, 2018). *Smash* juga merupakan teknik yang paling sulit di bulutangkis, karena membutuhkan ketelitian pergerakan otot untuk mendapatkan akurasi (Junanda et al., 2019). Aktifitas tersebut datang dari tangan, pergelangan tangan, lengan bawah, lengan atas, batang tubuh, kaki bagian bawah, bahkan pegangan raket.

Menurut Syahri Alhusin, Ada beberapa bentuk pukulan *smash* dalam praktek permainan:

1. Pukulan *smash* penuh.
2. Pukulan *smash* potong.
3. Pukulan *smash backhand*.
4. Pukulan melingkar di atas kepala (*around the head smash*).

Untuk memperoleh suatu poin dalam suatu permainan bulutangkis dibutuhkan pukulan serangan untuk mematikan pergerakan lawan seperti pukulan *smash*. Pukulan *smash* merupakan pukulan yang dilakukan seperti *dropshot*, perbedaannya pada posisi

raket saat perkenaan dengan *shuttlecock* dan melompat untuk melakukannya. Azim (2019) menjelaskan lebih lanjut dalam kutipannya bahwa, “...is said to be a good smash if the fall of the shuttlecock is heavy, swooping sharply and is powerful and cannot be returned by the opponent”. Kutipan tersebut menjelaskan *Smash* yang baik adalah apabila jatuhnya *shuttlecock* deras dan menukik tajam bertenaga serta tidak dapat dikembalikan oleh lawan. Faktor pegangan raket, gerak kaki yang cepat, kekuatan otot tungkai yang kuat untuk melompat melakukan *smash*, posisi badan dan proses perpindahan berat badan yang harmonis pada saat memukul dan melompat merupakan faktor penentu keberhasilan pukulan ini.

Pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis sangat penting artinya dari seorang pemain, pukulan *smash* dapat digunakan untuk serangan dapat digunakan sebagai senjata mendapatkan *point* dalam pertandingan dan mematikan rally perebutan *point*. Jenis pukulan ini memiliki karakteristik keras serta laju *shuttlecock* berjalan cepat. Jenis pukulan ini membutuhkan kekuatan pada otot tungkai, bahu, lengan dan fleksibilitas pergelangan tangan. Hal tersebut didukung Williyanto, Wira dan Kusuma (2018) dalam kutipannya bahwa, “this type of stroke requires strength in the leg muscles, shoulders, arms and wrist flexibility. This type of stroke has the characteristics of hard and fast running shuttlecock rate”.

Permainan Bulutangkis memang menuntut pemainnya untuk memiliki Fisik yang baik. Kelincahan, Kecepatan, Ketepatan dan Keseimbangan gerakan tubuh sangatlah diutamakan (Waseso, 2019). Diantara hal yang paling menguras energi pada olahraga ini diantaranya adalah Pukulan *Smash* banyak pemain pemula yang mengeluhkan kalau dirinya sulit melakukan pukulan *smash* dengan baik padahal seluruh tenaga telah ia kerahkan untuk melakukan pukulan *smash* (Maryam, 2020).



Tentu untuk menjadi pemain bulutangkis yang handal diperlukan proses yang cukup panjang. Pembinaan yang berkesinambungan serta pelatihan yang dilakukan dengan konsisten dan sistematis harus diperhatikan untuk mencetak pemain bulutangkis yang berkualitas. Dengan kata lain, tanpa adanya pola latihan yang terstruktur serta pembinaan yang berjenjang, maka kegagalan dalam membina pemain bulutangkis yang baik hanyalah soal waktu saja. Zutshi dkk (2018) memaparkan penjelasan tersebut pada kutipan, "*continuous guidance and training carried out consistently and systematically must be considered to produce quality badminton players*".

Cerminan tersebut cukup memberikan peringatan bagi pelatih dalam upaya pengembangan keterampilan pemain bulutangkis. Menyadari dan memahami hal tersebut diatas, maka seharusnya pembinaan dan pelatihan pemain bulutangkis dalam permainan bulutangkis haruslah dilakukan dengan serius. Terutama teknik dasar *smash* yang notabnya memberikan pengaruh penting terhadap kemenangan dan pencapaian tujuan permainan bulutangkis. Pelatihan teknik dasar *smash* yang dilakukan dengan baik dan terarah akan menciptakan pemain yang mampu mencetak *point* sebanyak-banyaknya untuk memperoleh kemenangan.

Kenyataannya, hal tersebut berbanding terbalik dengan keterampilan pemain di lapangan. Dari beberapa klub olahraga di masing-masing daerah, menunjukkan latihan teknik dasar *smash* hanya berfokus pada peningkatan teknik *smash* saja, tanpa memperhatikan kondisi fisik penunjang teknik *smash*. Selain itu latihan yang dilakukan hanya bermodal ingatan pelatih yang pernah pelatih lakukan pada waktu jadi pemain. Lebih parahnya, latihan keterampilan *smash* yang dilakukan tanpa ada program latihan. Hal ini tentu memberikan dampak yang tidak bagus terhadap kemampuan pemain bulutangkis untuk perkembangan kemampuan.

Bentuk latihan yang dilakukan banyak klub olahraga prestasi bulutangkis di beberapa universitas adalah mengutamakan latihan teknik tanpa memperhatikan fisik penunjang teknik tersebut. Kekurangan bentuk latihan yang digunakan saat ini dilihat dari teknik latihan, pelatih belum menjelaskan teknik *smash* secara detail dan sistematis tentang cara, urutannya, dan kegunaan *smash* dalam menghadapi situasi tertentu. Model latihan yang digunakan ada 5 bentuk variasi yang dilakukan setiap latihan tanpa ada variasi lain. Proses latihannya pelatih menjelaskan bagaimana latihan itu dilakukan, kemudian pemain mempraktekkannya sesuai dengan instruksi pelatih. Penjelasan bentuk latihan hanya dilakukan pada awal latihan dulu, setelahnya pemain hanya diberi aba-aba nama bentuk latihannya dan mempraktekkannya sendiri. pelatih hanya menargetkan berapa kali *shuttlecock* masuk, bukan penggunaan teknik yang benar dan peningkatan fisik yang menunjang.

Latihan permainan bulutangkis yang dilakukan selama ini dirasakan kurang maksimal, ini dapat dilihat dari interaksi dan proses Latihan yang berpusat pada pelatih sebagai satu-satunya sumber informasi, sedangkan atlet atau pemain cenderung pasif dan hanya menerima pengetahuan dari pelatih bersangkutan.

Program pelatihan bulutangkis secara teknis dan taktis di formulasikan sesuai dengan pengalaman pelatih dan perasaan pribadi atlet, yang tidak memiliki data ilmiah untuk dirujuk untuk ringkasannya, faktor utama yang membatasi peningkatan kinerja kompetisi adalah sebagai berikut : 1. Pengumpulan data pelatihan dan persaingan pemain bulutangkis tidak lengkap dan tidak akurat, yang sulit mengintegrasikan data ini secara efektif; 2. Analisis data tidak sistematis dan gagal memperoleh manfaat aturan untuk penggunaan praktis; 3. Dari sudut pandang atlet pelatihan aspek teknis dan taktis kurang, dan kurangnya dukungan data ilmiah (Liu, Han, & Xiao, 2017).

Kenyataan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dan observasi yang dilakukan di berbagai club-club di DKI. Hasil wawancara dengan pelatih bulutangkis menunjukkan bahwa minimnya literatur model latihan *smash* yang dimiliki pelatih menjadi salah satu kendala yang selama ini belum memiliki solusi. Akibatnya variasi bentuk latihan *smash* bulutangkis sangat minim dan monoton.

Hal tersebut dibenarkan oleh salah satu pelatih club Jaya Raya Ragunan disebabkan kurang variasi dan terprogram yang menunjukkan bahwa latihan *smash* yang dilakukannya tiap latihan itu sama, perbedaannya hanya target dan lamanya latihan memukul *shuttlecock* yang bervariasi, tergantung dari jumlah pemain bulutangkis yang hadir pada hari itu.

Hasil observasi di atas memperlihatkan bahwa keterampilan teknik dasar *smash* bulutangkis tidak baik. Bisa dikatakan bahwa latihan teknik dasar *smash* bulutangkis belum terprogram dengan baik dan tidak menggunakan metode pelatihan yang baik dan bervariasi serta tidak memperhatikan komponen fisik penunjang keterampilan *smash* bulutangkis, sehingga hasil yang didapatkan adalah kemampuan pemain bulutangkis dalam melakukan *smash* masih buruk. Pola permainan penyerangan banyak tidak menggunakan *smash* dilihat dari faktual di atas mengindikasikan bahwa model latihan *smash* bulutangkis belum terprogram dengan baik.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan *smash* harus memperhatikan komponen teknik dan fisik, sehingga dalam melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis, pemain bulutangkis mampu dengan mudah mencetak poin. Oleh karena itu perlu adanya model latihan yang bisa meningkatkan kemampuan *smash* pemain bulutangkis. Model latihan peningkatan kemampuan *smash* bukan hanya teknik, akan tetapi aspek fisik yang menunjangnya seperti *power* otot lengan dan kekuatan grip, koordinasi, dan kelenturan juga ditingkatkan.

Model latihan yang diterapkan sekarang di klub perlu sebuah gagasan tentang model latihan yang dapat menyelesaikan masalah yang selama ini menjadi kendala. Model latihan yang diperlukan oleh klub adalah model yang mempunyai banyak variasi dan memperhatikan aspek fisik penunjangnya. Model latihan yang akan dikembangkan didasari dari hasil analisis model latihan yang sekarang dilakukan oleh klub bulutangkis PB Jaya Raya yang dipadukan dengan latihan fisik dominan penunjang *smash* bulutangkis serta teori-teori *smash* bulutangkis. Setelah itu baru peneliti bisa menentukan model yang akan dikembangkan dan digunakan oleh klub PB Jaya Raya.

Hasil analisis terkait model *smash* yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan tinjauan teori yang dikaji adalah latihan teknik dasar *smash* menggunakan teknik *smash* penuh, teknik *smash* potong, teknik *smash backhand*, teknik *around the head smash* yang dipadukan dengan gerakan lokomotor dan non lokomotor *smash*. Proses latihannya memiliki tiga tahapan yaitu, *mental stage* (tahap persiapan), *practice stage* (tahap praktek), dan *automatic stage* (tahap otomatisasi).

Proses dalam tiap latihan tersebut dengan memberi penjelasan bagaimana latihan ini dilakukan, mendemonstrasikan model latihan tersebut, atlet mempraktekkannya dengan pengawasan pelatih, dan mengoreksi kesalahan yang dilakukan.

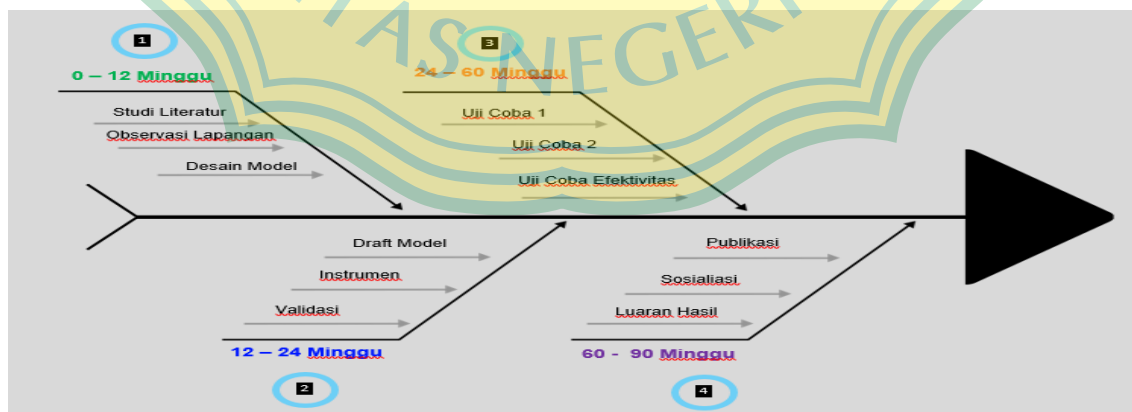
Dari pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa pentingnya kedudukan *smash*, akan menghasilkan pukulan *smash* yang menukik tajam dan keras bertenaga sehingga dapat menimbulkan kesulitan bagi lawan menerima dan mengembalikan pukulan. Oleh karena itu *smash* harus keras dan terarah dengan tujuan dapat memperoleh poin dari pukulan *smash*.

Kenyataan menunjukkan bahwa dari 5 orang atel/pemain pemula yang benar melakukan pukulan *smash* hanya 1-2 orang artinya capaian keberhasilan dalam melakukan Gerakan materi *smash* kurang maksimal jadi secara persentase jika dilihat dari

jumlah pemain 5% maka yang bisa melakukan hanya 3% atlet, kemudian 2% dari atlet tida bisa melakukan pukulan *smash* dengan baik.

Berdasarkan pemikiran tersebut diatas maka penulis tertarik untuk melakukan inovasi berupa menerapkan model latihan dalam upaya meningkatkan hasil *smash* dalam permainan bulutangkis. Pemilihan model latihan tersebut berdasarkan pada analisis peneliti dengan tim pelatih di klub bulutangkis PB Jaya Raya, yaitu bahwa penerapan model latihan *smash* merupakan konsep Latihan yang dapat membantu memudahkan pelatih mengaitkan antara materi Latihan sesuai dengan situasi dunia nyata pemain pemula atau atlet pemula, merangsang para pemain pemula/atlet bertindak secara kelompok dan mampu bersosialisasi dengan baik, serta mendorong pemain/atlet untuk mengaplikasikan antara pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai analisis latihan *smash* bulutangkis untuk pemain pemula telah di ungkapkan diatas maka berikut akan diuraikan *Road Map* Penelitian untuk memberikan kemudahan dalam melihat peta jalan yang disusun peneliti menggunakan diagram *fishbone* yang memiliki kelebihan memudahkan dalam visualisasi *Road Map* penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.1 *Road Map* Penelitian Model Latihan *Smash* Bulutangkis Untuk Pemain Pemula

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengembangan model latihan *smash* bulutangkis untuk pemain pemula.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar tercapai hasil yang optimal dalam penelitian ini maka perlu difokuskan arah penelitian ini, yaitu penelitian ini merancang model latihan untuk meningkatkan keterampilan *smash* pada pemain klub PB Jaya Raya Ragunan. Peningkatan keterampilan *smash* yang diikuti dengan peningkatan kondisi fisik penunjang keterampilan *smash*. Produk model latihan ini akan menjadi sebuah produk yang akan disosialisasikan melalui penelitian dan pengembangan (R&D).

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model latihan *smash* dalam meningkatkan permainan bulutangkis?
2. Apakah pengembangan model latihan *smash* pada olahraga bulutangkis dapat meningkatkan kemampuan Pemain/atlet bulutangkis?

## **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian pengembangan model yang dilakukan adalah salah satu upaya untuk memberikan solusi alternatif bagi pemenuhan kebutuhan model latihan bulutangkis di klub bulutangkis, sekolah, serta kelompok olahraga bulutangkis lainnya dalam mendukung program pemassalan, pembibitan serta pembinaan prestasi olahraga bulutangkis.

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu contoh model latihan karya anak bangsa dalam bidang penelitian inovatif sehingga semakin berkembang dan tidak



mustahil hasilnya dapat menjadi salah satu cara dalam mendukung pembinaan olahraga Indonesia ke depan. Hasil penelitian ini merupakan model latihan *smash* yang bersifat aplikatif, yaitu diterapkan guna meningkatkan kemampuan atlet dalam mencetak poin dalam permainan bulutangkis dan mengukir prestasi dalam setiap kejuaraan bulutangkis.

#### **E. Kebaharuan Penelitian (*State of the art*)**

Menelusuri pada rujukan hasil penelitian belum ditemukannya penelitian tentang model latihan *smash* bulutangkis untuk pemain pemula, begitu juga dalam penelusuran jurnal nasional dan internasional belum adanya penemuan tentang penelitian ini.

Adapun keterbaharuan (*state of the art*) dari penelitian dan pengembangan ini ditinjau dari perspektif ruang dan perspektif substantif. Perspektif ruang penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya, sedangkan perspektif substantif penelitian ini menghasilkan luaran berupa buku pedoman khusus tehnik dasar *smash* dengan tahapan-tahapan sistematis gerakan sesuai dengan keadaan pola dan situasi pertandingan dikemas di dalam sebuah permainan beserta video interaktif latihan sebagai media visual untuk referensi dan pemahaman seorang pemain.

Penelitian yang dilakukan oleh Harish Firdaus (Harish, 2018), diketahui hasil penelitian ini mengenai latihan tehnik dasar bulutangkis dengan menggunakan audio visual mengenai alat video untuk mengidentifikasi dan menganalisa kesalahan pada pemain pemula.

Penelitian yang dilakukan oleh Imran (Imran et al., 2018), diketahui penelitian ini menghasilkan model latihan *smash* dengan menggunakan modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil keterampilan *smash* bulutangkis.

Penelitian yang dilakukan oleh Ade Rahmat (Rahmat, 2020), hasil penelitian ini menghasilkan model Latihan *smash*, *lob*, dan *backhand* berbasis alat bantu penilaian

tahapan gerakan untuk mempermudah mengoreksi kesalahan tahapan gerakan bulutangkis.

Penelitian yang dilakukan oleh Soemardiawan (Soemardiawan, 2019), diketahui peneliti ini menghasilkan produk berupa model latihan smash individu untuk meningkatkan kemampuan pukulan forehand berbasis gerak yang baik, memiliki keunggulan dibandingkan model sebelumnya, dimana model variasi pukulan forehand smash individu untuk meningkatkan keterampilan gerak smash bulutangkis.

Penelitian yang dilakukan oleh Nanang Kusnadi (Nanang, 2019), diketahui penelitian ini menghasilkan model latihan *Game Based Forehand Smash* dalam bulutangkis dengan menggunakan suasana permainan yang sebenarnya untuk meningkatkan keterampilan atlet dalam pukulan *forehand smash*.

Keterbaharuan (*state of the art*) dari penelitian ini adalah tersedianya model latihan *smash* bulutangkis yang terdiri dari tahapan gerakan sesuai situasi dan pola didalam pertandingan, buku model latihan untuk pelatih, buku model latihan untuk pemain, video interaktif model latihan untuk pelatih dan pemain, aplikasi android pengaplikasian dari buku panduan dan video interaktif model latihan.