

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Untuk dapat memainkan olahraga bulutangkis seseorang harus mempunyai komponen fisik yaitu : kelincahan, kekuatan, kecepatan, daya tahan, keseimbangan.

Dari beberapa komponen fisik di atas, Kelincahan merupakan salah satu komponen fisik yang sangat dibutuhkan dalam permainan bulutangkis, karena bagaiman mungkin seseorang dapat menguasai permainan bulutangkis jika tidak dapat merubah arah tubuh dengan baik.

Sehingga bagi seorang pelatih sangat perlu untuk mengukur tingkat kelincahan (*agility*) seseorang agar dapat mempermudah seorang pelatih untuk membuat program latihan dalam tujuannya untuk meningkat prestasi atau tingkat keterampilan seseorang dalam memainkan olahraga bulutangkis. Kebutuhan kelincahan sendiri dalam olahraga bulutangkis ialah suatu usaha untuk mempermudah seseorang dalam suatu pertandingan. Dalam temuan yang didapati oleh peneliti bahwa bulutangkis indonesia sekelas pelatnas pun dalam melakukan tes kelincahan masih menggunakan alat yang manual, sedangkan perkembangan bulutangkis yang sudah sangat luas dan menyebar diseluruh pelosok negeri, seharusnya sudah mengembangkan alat

ukur yang elektrikal atau yang efisien dan dapat mengurangi kesalahan atau kecurangan dalam pengambilan data.

Melihat dari tujuan serta kebutuhan kelincahan (*agility*) dalam suatu pertandingan olahraga bulutangkis, maka diperlukan suatu *instrument* atau suatu alat ukur untuk melakukan tes secara detail tingkat kelincahan seseorang.

Melihat dari kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang prestasi dalam olahraga bulutangkis, maka peneliti ingin mengetahui banyak hal tentang tes *agility court* pada cabang olahraga bulutangkis. Dari rasa penasaran yang timbul dalam benak, peneliti mencari informasi hasil data dari tes *agility court* pada cabang olahraga bulutangkis tersebut. Dari data yang didapat peneliti menemukan banyak *problem* / masalah dalam melakukan tes *agility court* pada cabang olahraga bulutangkis tersebut. Maka muncul ide peneliti untuk membuat suatu pengembangan, pada alat ukur *agility court* pada cabang olahraga bulutangkis. Maka penelitian yang akan dilakukan peneliti layak untuk diteliti.

Suatu tes merupakan alat atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang seseorang atau objek. Untuk dapat memperoleh data–data yang tepat, mengenai tingkat keterampilan atau tingkat kebugaran seseorang agar mempermudah untuk mendiagnosis kesalahan dan kekurangan, serta kelebihan-kelebihan apa saja yang dimiliki oleh seseorang baik secara kelompok atau individual. Tes adalah

sebuah proses dengan demikian tes dan pengukuran adalah sebuah investigasi ilmiah yang terus menerus, dilakukan oleh sekelompok orang atau individual.

Tes sendiri merupakan alat yang digunakan untuk mengukur performa dan untuk mengumpulkan data. Sebuah tes harus *valid*, yang berarti dapat diulang berkali-kali. Sedangkan pengukuran merupakan skor kuantitatif, yang berasal dari tes. Tes dan pengukuran merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data atau keterangan tentang apa yang ingin dicapai.

Ada dua aspek penting dari lingkup olahraga yang sangat penting dinilai. Yaitu “ aktifitas itu sendiri.” Ini bukanlah olahraga yang dilakukan dengan usaha keras tapi menyangkut dengan kegiatan yang dilakukan didalam kehidupan sehari-hari. Aktifitas tersebut harus dinilai untuk kebutuhan khusus yang diperlukan dilingkungan tersebut. Hal ini mungkin termasuk kebutuhan durasi waktu, tenaga yang dibutuhkan, karakteristik pergerakan, serta kondisi fisik.

Penilaian yang kedua yaitu : “orang atau atlet itu sendiri.” Mengetahui kondisi fisik objek atau peserta tentang : kekuatan, kecepatan, keseimbangan, ketangkasan, fleksibilitas, lemak tubuh, tingkat kesadaran jantung, dan pernapasan untuk mengetahui tingkat keselarasannya.

Maka peneliti disini ingin mengetahui suatu alat ukur tes kelincahan didalam lapangan, yaitu suatu alat ukur *court agility* yang ada. Keingin tahuan peneliti tentang suatu alat ukur tes *agility* yang membawa peneliti dalam suatu

pengamatan bagai mana kerja atau proses alat pengukur *court agility* itu. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mendapat beberapa bahan pertimbangan yang menimbulkan banyak pertanyaan, mulai dari alat yang digunakan, sampai pada tingkat kevalidan dan reliabilitas, serta proses pemberian data dan informasi oleh alat ukur *court agility* tersebut. Untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan peneliti yang timbul dari proses pengamatan yang dilakukan maka peneliti melakukan tes serta memberi tes pada beberapa *teste* untuk mengetahui proses pemberian data akurat atau tidak, ternyata peneliti mendapat jawaban dari pertanyaan yang timbul dalam proses pengamatan dan perlakuan bahwa masih kurangnya tingkat kevalidan dan reliabilitas serta kelayakan alat ukur tersebut. Berangkat dari jawaban yang sudah didapat oleh peneliti maka peneliti ingin mengembangkan suatu alat ukur *court agility* yang lebih layak, serta tingkat validitas dan reliabilitas tidak dapat diragukan lagi, karena peneliti ingin merancang suatu alat yang dapat mengumpulkan data dengan baik, atau data yang real, serta layak digunakan oleh masyarakat luas.

Oleh karena begitu pentingnya peranan tes dan pengukuran didalam melakukan aktifitas olahraga bulutangkis dan merupakan salah satu upaya pelatih untuk meningkatkan prestasi seseorang, yaitu menggunakan media sebagai sarana pendukung untuk menunjang prestasi. Karena media merupakan suatu alat yang dapat membantu dalam proses peningkatan mutu atau dengan kata lain meningkatkan prestasi atlet, maupun tingkat

kemampuan seseorang dalam melakukan aktifitas olahraga. Maka peneliti tertarik untuk mengembang salah satu tes dalam mengukur salah satu kemampuan dalam komponen kondisi fisik, berupa alat ukur untuk mengetahui kelincahan dalam lapangan seseorang pemain bulutangkis, dengan judul **“(Alat Ukur *Court Agility* Pada Cabang Olahraga Bulutangkis Universitas Negeri Jakarta).”** karena menurut peneliti alat pengukur dalam mengukur kelincahan didalam lapangan yang digunakan dalam cabang olahraga bulutangkis sebelumnya, masih bisa dikembangkan.

Dalam pengembangan ini peneliti hanya melakukan pengembangan terfokus pada alat yang digunakan dalam mengukur *agility court* pada cabang olahraga bulutangkis. Karena dilihat dari tingkat *validitas* dan *reliabilitas* masih sangat riskan atau tidak efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media atau alat bantu ukur dalam tes *court agility* pada cabang olahraga bulutangkis.
2. Kurangnya validitas pada hasil tes yang dilakukan dalam cabang olahraga bulutangkis ?
3. Kurangnya reliabilitas pada tes pengukuran *agility court* pada cabang olahraga bulutangkis.

4. Tingkat kelayakan alat yang digunakan masih sangat jauh dari kelayakan.
5. Kurangnya tingkat keakuratan data yang dihasilkan.
6. Pemberian informasi yang kurang tepat

C. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan pembahasan, pelaksanaan penelitian ini dan untuk mendapatkan hasil yang lebih efektif, dan efisien, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

“Pengembangan Alat Ukur *Court Agility* Pada Peserta Kop Cabang Olahraga Bulutangkis. Universitas Negeri Jakarta”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka perumusan masalah yang didapat diantaranya ialah :

“Bagaimana mengembangkan alat ukur *Court Agility* pada peserta kop Cabang Olahraga Bulutangkis. Universitas Negeri Jakarta” ?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan hasil uraian latar belakang masalah, dan identifikasi masalah yang didapat, maka perumusan dan batasan masalah disusun agar tujuan penelitiannya sebagai berikut :

1. Menerapkan pengembangan sistem *court agility* pada cabang olahraga bulutangkis.
2. Menerapkan sistem kerja alat pengembangan *court agility* pada cabang olahraga bulutangkis
3. Menguji hasil pengukuran *court agility* untuk mendapatkan *validitas* dan *reallibilitas* dalam mengumpulkan data.
4. Mengetahui tingkat *agilty* seseorang / *atlet*, menggunakan pengembangan alat *court agility*

F. Spesifikasi

Berdasarkan hasil uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan, batasan masalah dan tujuan penelitian maka dapat dijelaskan spesifikasi Alat Ukur *Court Agility* Pada Cabang Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

1. Alat ukur *court agility* menggunakan media, : (lampu, suara, tombol, pipa sebagai tiang, kabel sebagai penyalur, dan alat pencatat waktu serta sensor)
2. Bentuk yang dikembangkan pada alat ukur *court agility* pada cabang olahraga Bulutangkis ialah berupa produk.

G. Kegunaan penelitian

Dari penelitian pengembangan alat ukur *court agility* ini diharapkan:

1. Mendapatkan hasil yang benar-benar *valid*, dan *realiabilitas* dalam pengambilan data *agility* pada cabang olahraga bulutangkis.

2. Dapat digunakan sebagai alat ukur yang resmi dipake pada cabang olahraga bulutangkis.
3. Bagi klub, agar dapat menginformasikan dan mengembangkan serta sebagai alat untuk membina para atlet agar dapat lebih mandiri.
4. Bagi pelatih, dapat mempermudah pelatih untuk mengetahui informasi tentang kondisi fisik, maupun peningkatang ketrampilan gerak.
5. Bagi atlet, dapat mempermudah atlet dalam melakukan gerak dan membuat atlet lebih mandiri

H. Asumsi Dan Keterbatasan Alat Ukur *Court Agility*.

Dari setiap aspek yang dijelaskan peneliti dapat mengemukakan asumsi seperti berikut : “ dengan menggunakan media atau alat ukur *court agility* pada cabang olahraga bulutangkis, maka akan meningkatkan *validitas*, dan *reliabilitas* dalam mengambil data atlet, atau seseorang untuk mengukur tingkat kecakanpan gerak.

Pada setiap media atau alat yang digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah kegiatan manusia maka ada aspek – aspek keterbatasannya diantaranya : pengembangan alat ukur *court agility* terbatas pada cabang olahraga bulutangkis. Dan penelitian ini pun terbatas pada lembaga pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Olahraga.

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah bagian dari usaha, atau kegiatan untuk merubah sesuatu menjadi lebih baik dan lebih sempurna dengan ketentuan yang ditetapkan.
2. Media atau alat ukur *court agility* merupakan bagian atau kesatuan benda yang dirancang untuk mendukung perkembangan suatu tujuan atau objek, sebagai media bantu untuk mencapai tujuan.
3. (lampu, suara, tombol, pipa sebagai tiang, kabel sebagai penyalur, dan alat pencatat waktu serta sensor) ini merupakan suatu rangkaian pendukung dalam perancangan media, atau alat ukur *court agility*.
4. Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Olahraga “ merupakan suatu lembaga pendidikan, yang menciptakan sarjana-sarjana muda dibidang olahraga. Bukan hanya sebagai tenaga pengajar, tetapi juga sebagai pelatih, dan pengembang didalam dunia olahraga.