

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bulutangkis merupakan olahraga yang sudah sangat merakyat di Indonesia, bulutangkis juga merupakan olahraga yang menembus batasan etnis disemua kalangan masyarakat Indonesia. Olahraga ini menjadikan batasan tersebut menjadi tidak tampak ketika setiap individu melakukan permainan tersebut. Dalam hal ini bisa juga olahraga bulutangkis dalam masyarakat luas sudah menjadi satu kesatuan untuk dimainkan oleh setiap individu dan tidak meperdulikan batasan-batasan etnis yang menjadi permasalahan dalam beberapa tahun terakhir ini, seperti batasan ekonomi, sosial budaya, dan agama. Bulutangkis sendiri menjadi penghubung yang positif dalam setiap batasan tersebut.

Menurut Yuliawan Dhedhy (2017:02) dalam pengenalan bulutangkis tidak lepas dari sumbangsih dari pembulutangkis dunia maupun di Indonesia, hal ini salah satu motivasi untuk masyarakat untuk berparadigma positif tentang bulutangkis. Poole (2011:14) menyatakan bahwa pada prinsipnya permainan bulutangkis bisa dimainkan didalam ruangan maupun diluar ruangan. Meskipun begitu semua turnamen resmi sampai saat ini di langsungkan di dalam ruangan. Karena dalam hal ini laju *shuttlecock* didalam ruangan relatif lebih stabil dan tidak terpengaruh oleh angin dibandingkan ketika permainan berlangsung di luar ruangan. Dalam permainan bulutangkis ini siswa juga harus tau lebih dalam tentang sarana dan prasana yang digunakan saat bermain bulutangkis antara lain: Raket, *Shuttlecock*, net, sepatu, dan lapangan bulutangkis (Yuliawan D, 2017:03). Selain harus mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan saat bermain, siswa juga harus memahami pengetahuan tentang teknik dasar permainan bulutangkis. Jika ingin menjadi pemain bulutangkis yang berprestasi maka harus menguasai teknik dasar permainan bulutangkis, Isnanto Anung H (2019:25-52) menyatakan berikut:

teknik-teknik dasar bermain bulutangkis yaitu: 1) teknik memegang raket, 2) jenis-jenis pukulan, 3) gerakan kaki (*footwork*), 4) sikap posisi badan, 5) posisi badan ketika memukul (*hitting position*).

Bulutangkis perlu dipahami oleh siswa sejak dini, jika ingin meningkatkan kemampuan dan berprestasi di cabang olahraga ini. Oleh karena itu, teknik-teknik dasar bulutangkis perlu dikuasai terutama untuk siswa Sekolah Menengah Pertama terutama untuk servis *forehand*. Dalam hal ini siswa dengan mulai melatih dan mengembangkan kemampuannya pada masa Sekolah Menengah Pertama ini di ekstrakurikuler bulutangkis. Siswa jadi lebih termotivasi dengan permainan bulutangkis dan menjadikannya sebagai minat dan ketertarikan sendiri dalam permainan ini, dan pada saat ini siswa Sekolah Menengah Pertama adalah siswa dengan usia yang produktif dalam memulai memahami teknik servis *forehand* bulutangkis, sehingga kedepannya akan lebih mudah dalam mengembangkan minat dan kemampuan siswa dalam level yang lebih tinggi. Setelah dapat menguasai teknik dasar siswa juga harus memahami tentang teknik dasar pukulan pada permainan bulutangkis yaitu sebagai berikut: 1) pukulan servis, 2) pukulan lob atau *clear*, 3) pukulan *dropshot*, 4) pukulan smash, 5) pukulan *drive* atau mendatar, 6) pukulan pengembalian servis atau *retrun*, (Mesiyani P, 2016:58). Permainan bulutangkis juga perlu dukungan komponen biomotor yang baik, termasuk unsur fisik antara lain: 1) kekuatan (*strength*), 2) daya tahan (*endurance*), 3) daya tahan otot (*muscular power*), 4) kecepatan (*speed*), 5) kelenturan (*flexibility*), 6) kelincahan (*agility*), 7) keseimbangan (*balance*), 8) koordinasi (*coordination*), 9) ketepatan (*accuracy*), 10) reaksi (*reaction*), (Subarjah, 2013:16).

Dalam permainan bulutangkis servis menjadi teknik utama dan paling dasar dalam bermain bulutangkis, sehingga teknik ini wajib dikuasai oleh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis. Servis merupakan pukulan yang membuka atau memulai permainan, salah satu diantaranya adalah servis *forehand* adalah pukulan servis yang biasa digunakan oleh pemula dalam bermain. Servis *forehand* sendiri dibagi menjadi dua servis yaitu servis

forehand pendek dan servis *forehand* panjang atau tinggi. Menurut Hartanto H (2016:17) dalam peraturan bulutangkis melakukan servis yang benar ialah pada saat dipukul, *shuttlecock* harus berada tidak lebih tinggi dari pada pinggang atau sebagian tangan yang memegang raket itu. Servis *forehand* pendek diusahakan *shuttlecock* serendah mungkin dengan ketinggian net sehingga lawan kesulitan dalam mengembalikan *shuttlecock* (Istanto A H, 2019:32). Sedangkan servis *forehand* panjang atau tinggi dilakukan dengan pukulan keras dan *shuttlecock* diusahakan berjalan melambung tinggi kemudian *shuttlecock* sampai di garis belakang (Istanto A H, 2019:33).

Dalam permainan bulutangkis khususnya untuk servis *forehand*, koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan siswa dalam melakukan servis sangat berpengaruh terhadap ketepatan servis dalam permainan bulutangkis. koordinasi mata-tangan sangat penting dalam menghasilkan ketepatan servis *forehand*. Karena koordinasi mata-tangan sangat berpengaruh dalam tuas gerak tubuh siswa, dimana mata sebagai pemegang utama, sedangkan tangan berperan untuk menggerakannya. Crawford (dalam Saefullah, 2017:10) menyatakan bahwa koordinasi mata-tangan juga dikenal sebagai (*hand-eyes coordination*) adalah kontrol terkoordinasi gerak mata dan gerakan tangan, dan pengolahan informasi visual untuk mencapai suatu kemampuan seseorang dalam mengkoordinasi gerak mata dan gerak tangan kedalam rangkaian utuh, yang menyeluruh dan secara terus menerus dan tepat dalam irama gerak yang terkontrol yang memunculkan reaksi umpan balik.

Dalam istilah sederhana koordinasi merupakan koordinasi mata-tangan yang melibatkan visi terkoordinasi dan gerak tangan untuk menjalankan tugas dan kegiatan yang hendak kita lakukan. Koordinasi mata-tangan dapat di pengaruhi oleh kemampuan motorik yang bersinergi dengan kemampuan persepsi, sehingga diperlukan kemampuan konsentrasi untuk merepon dengan cepat melalui gerakan. Untuk memperoleh hasil yang sempurna dalam merespon suatu gerakan dengan cepat dan akurat maka diperlukan ketenangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan yang tinggi mempengaruhi kemampuan koordinasi untuk mencapai sasaran yang

akurat. Sejauh ini belum ketahu kemampuan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan pada siswa, seberapa besar pengaruhnya terhadap ketepatan servis *forehand* pada permainan bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau. Melalui tes dan pengukuran yang dilakukan pada penelitian ini khususnya koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan serta tes servis *forehand* bulutangkis, maka akan diketahui apakah koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan memiliki hubungan dengan akurasi ketepatan servis *forehand* pada permainan bulutangkis.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam ekstrakurikuler bulutangkis. Para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis ini mempunyai koordinasi mata-tangan yang berbeda satu sama lain, terlebih lagi siswa yang mempunyai tingkat kecemasan yang tinggi sangat mempengaruhi performa bermain terutama dalam melakukan servis, Setiap pemain dalam melakukan servis mempunyai ketepatan yang berbeda-beda, ini terlihat sekali pada saat bermain. Kemampuan siswa dalam melakukan servis *forehand* khususnya siswa yang mempunyai koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan yang baik, mendapatkan hasil yang optimal dalam melakukan servis *forehand*. Sedangkan siswa yang mempunyai kemampuan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan yang kurang stabil, dalam melakukan servis *forehand* sering terjadi tidak mencapai target yang diinginkan.

Berdasarkan pernyataan diatas, koordinasi mata-tangan dan tingkat cemasan siswa dalam melakukan servis *forehand* ekstrakurikuler bulutangkis, peneliti menduga bahwa koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan memiliki hubungan dengan ketepatan servis *forehand* dalam permainan bulutangkis, dan peneliti ingin mengetahui tingkat signifikan antar variabel tersebut, sehingga peneliti tertarik mengambil judul penelitian ini yaitu “hubungan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Mengah Pertama Negeri 3 Badau ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas masalah umum pada penelitian ini tentang: Bagaimana hubungan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan koordinasi mata-tangan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau?
2. Bagaimana hubungan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau?
3. Bagaimana hubungan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana hubungan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau?”. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan:

1. Koordinasi mata-tangan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau.
2. Tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau.
3. Koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau.

D. Manfaat Penelitian

Dari data dan informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat diharapkan dan memberikan manfaat baik bagi:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pengetahuan khususnya bagi pendidikan jasmani dan kesehatan terutama diperguruan bulutangkis, berkenaan dengan teori yang berkaitan dengan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis.

2. Praktis

Berikut adalah manfaat praktis dalam penelitian ini antara lain:

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan mengenai hubungan koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan dengan ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasarama Badau dan juga menambah wawasan tentang cara mengukur dan mengembangkan kemampuan siswa dengan penelitian ini.

b. Bagi Guru

Bisa menjadi tolak ukur dalam pengembang pendidikan, terutama di pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya di perguruan bulutangkis, sehingga dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa dan menjadi daya tarik bagi siswa agar minat berolahraga siswa meningkat di dalam ekstrakurikuler bulutangkis.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi mengenai pendidikan jasmani dan kesehatan berdasarkan teori dalam ilmu keolahragaan sehingga dapat meningkatkan minat Siswa dan Guru di sekolah agar lebih melihat peran penting berolahraga dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Siswa

Dapat memberikan informasi yang penting tentang cara mengembangkan kemampuan bermain dan melatih motorik siswa khususnya dipergunakan bulutangkis, sehingga dengan ini siswa mampu mengembangkan kemampuannya melalui informasi yang telah dipelajari melalui penelitian ini.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian (Winarno, 2013:26). Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:60). Disisi lain menurut Ibnu (dalam Winarno, 2013:27) variabel merupakan suatu konsep yang mempunyai lebih dari satu nilai, keadaan, kategori, atau kondisi. Dalam penelitian ini memusatkan perhatiannya untuk menjelaskan ada hubungan antar variabel.

Sesuai dengan permasalahan di atas penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Statistik deskriptif analisis korelasional. Statistik Deskriptif korelasional digunakan untuk menggambarkan adanya hubungan yang signifikan antara variabel bebas (koordinasi mata-tangan dan tingkat kecemasan) dan variabel terikat (ketepatan servis *forehand*), selanjutnya dapat digunakan untuk menghitung besarnya kontribusi yang diberikan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat.

a. Variabel terikat

Variabel terikat (*dependen variabel*) adalah variabel respon atau *output*. Menurut Kerlinger (dalam Winarno, 2013:26) sebagai variabel respon yang berarti variabel ini muncul sebagai akibat dari manipulasi variabel-variabel yang dimanipulasi dalam penelitian yang disebut sebagai variabel bebas. Sugiyono (2015:61)

juga menyatakan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dengan kata lain, variabel terikat adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan adanya tidaknya pengaruh dari variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah ketepatan servis *forehand* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis. Menurut Nurhasan dkk (dalam Aryanti Silvi, 2018:181) menyatakan bahwa pukulan servis merupakan pukulan awal yang menerbangkan *shuttlecock* kebidangan lapangan lawan secara diagonal. Sedangkan menurut Yuliawan Dhedy (2017:21) servis *forehand* pendek adalah servis dimana *shuttlecock* melintas tipis melewati net, pukulannya mengarahkan *shuttlecock* kesudut perpotongan garis servis dan garis tepi. dalam hal ini penulis menyimpulkan bahwa servis *forehand* bisa dilakukan dengan servis *forehand* pendek maupun servis *forehand* panjang/tinggi yang dimana *shuttlecock* dipukul mengarah ke bidang lawan secara diagonal didaerah lapangan lawan didalam permainan bulutangkis. Namun servis yang difokuskan di dalam penelitian ini adalah servis *forehand* pendek.

b. Variabel bebas

Variabel bebas (*independen variabel*) adalah yang diduga sebagai sebab munculnya variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015:61) Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati dan diukur untuk mengetahui hubungannya (pengaruh) dengan variabel lain. Dalam ilmu tingkah laku, variabel bebas biasanya merupakan stimulus atau input yang beroperasi dalam diri seseorang atau dalam lingkungannya untuk mempengaruhi tingkah laku (Winarno, 2013:28). Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa variabel bebas merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi variabel lain.

Adapun yang menjadi variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Koordinasi mata-tangan (X_1)

Koordinasi mata-tangan menurut Crawford (dalam Setiawan Anang, 2020:52) menyatakan bahwa koordinasi mata-tangan juga dikenal sebagai (*hand-eye coordination*) adalah kontrol terkoordinasi gerakan mata dengan gerakan tangan dan pengolahan informasi visual untuk mencapai suatu kemampuan seseorang dalam mengkoordinasi mata dan tangan kedalam rangkaian gerakan yang utuh, menyeluruh dan terus menerus secara tepat dalam irama gerak yang terkontrol yang memunculkan reaksi umpan balik. Sedangkan Syukur Abu A (2018:12) menyatakan koordinasi mata-tangan sangat diperlukan dalam permainan bulutangkis terutama dalam melakukan servis *forehand* dimana pada saat bergerak kerarah bola/kok sambil mengayun raket kemudian memukulkannya dengan teknik yang benar pemain harus benar-benar harus mempunyai koordinasi yang baik.

2) Tingkat Kecemasan (X_2)

Menurut Singgih (dalam Mahakharisma, 2014:8) kecemasan adalah perasaan tidak berdaya, tak aman tanpa sebab yang jelas, kabur atau samar-samar. Kecemasan dalam bermain bulutangkis terutama pada kemampuan servis *forehand* akan menimbulkan tekanan emosi yang berlebihan yang dapat mengganggu konsentrasi pemain yang hendak melakukan servis, dan kondisi ini sangat mempengaruhi hasil yang akan diperoleh ketika permainan berlangsung. Disamping itu Levitt (dalam Mahakharisma, 2014,8) kecemasan dapat didefinisikan sebagai suatu perasaan subyektif akan ketekutan dan meningkatkan kegairahan secara fisiologik.

2. Defenisi Operasional

Defenisi operasional diperlukan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran antara penulis dan pembaca mengenai istilah yang digunakan dalam variabel penelitian ini. Berikut adalah defenisi operasional dalam penelitian ini antara lain:

a. Ketepatan Servis *Forehand* Bulutangkis

Servis *forehand* bulutangkis adalah salah satu teknik dasar dalam permainan bulutangkis, servis biasanya dilakukan saat memulai pertandingan dalam permainan bulutangkis dimana *shuttlecock* di pukul dengan harapan *shuttlecock* melambung secara diagonal dibidang lapangan lawan. Penelitian yang akan berlangsung akan meneliti servis *forehand* pendek secara khusus. Dimana ketepatan servis *forehand* pendek akan diukur dengan membuat garis lengkung di bidang lapangan bulutangkis yang di setiap area garis lengkung tersebut diberikan poin dengan poin 5 garis lengkung yang paling dekat dengan garis dan selanjutnya akan menyesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing setiap lengkungan garis yang berada di lapangan bulutangkis tersebut. Lebar jarak yang akan digunakan yaitu untuk garis lengkung yang pertama 55 cm, 76 cm, 97 cm, 46 cm, dan 107 cm.

b. Koordinasi Mata-Tangan

Dalam olahraga bulutangkis, tangan adalah anggota badan yang diperlukan untuk memegang raket sebagai alat pemukul *shuttlecock* (bola bulutangkis). Selain tangan, mata juga berperan penting dalam ketepatan *shuttlecock* mengenai raket saat servis *forehand* dilakukan. Mata dan tangan memiliki peran penting yang berbeda dalam menghasilkan servis *forehand* yang baik, maka di perlukan koordinasi yang baik antara mata dan tangan. Koordinasi adalah pengabungan antara fungsi-fungsi yang berbeda sehingga menghasilkan suatu pola yang seirama. Jadi, koordinasi mata dan

tangan adalah pengabungan antara mata sebagai fungsi melihat dan tangan sebagai anggota badan, sehingga siswa dapat memukul *shuttlecock* dengan raket tepat seperti yang diharapkan. Untuk mengukur koordinasi mata-tangan menggunakan *hand-wall tos test* (tes lempar-tangkap bola di dinding).

Tes koordinasi mata dan tangan dilakukan di dinding yang rata, dan membuat sasaran tes yang berbentuk bulat dengan diameter 30 cm, dengan ketinggian 1,50 m dan jarak dinding dengan garis tempat persertan tes sepanjang 2,5 m. Peserta tes mendapatkan 10 kali kesempatan untuk melakukan lempar tangkap bola dengan tangan yang sama dan 10 kali kesempatan untuk melakukan lempar tangkap dengan tangan yang berbeda, total keseluruhan kesempatan setiap masing-masing peserta tes adalah 20 kali lemparan. Point yang dihitung adalah bola tepat mengenai sasaran dan berhasil ditangkap dengan tangan tanpa bantuan anggota tubuh lainnya.

c. Tingkat Kecemasan

Kecemasan adalah perasaan yang sering dialami seseorang dalam hal ini siswa, dapat menimbulkan tekanan emosi meliputi; kegelisahan, kekhawatiran, dan ketakutan terhadap sesuatu yang tidak jelas yang terjadi pada waktu tertentu. Seorang siswa yang mengalami perasaan cemas yang berlebihan dalam menghadapi pertandingan kemungkinan dapat menimbulkan kecemasan dalam bentuk gangguan kesehatan atau penyimpangan tingkah laku sehingga penampilan dan rasa percaya dirinya akan menurun dan tingkat konsentrasinya menjadi berkurang. Tingkat kecemasan dalam melakukan servis *forehand* dalam bulutangkis sangat berpengaruh terhadap siswa dalam melakukan servis *forehand* dan tingkat ketepatan servis siswa dalam melakukan servis. Untuk mengetahui tingkat kecemasan siswa, peneliti akan memberikan lembar angket yang akan diisi masing-masing siswa sesuai apa yang dialami siswa pada saat bermain maupun bertanding.

