

SURAT KETERANGAN

Nomor: 628/UNUSA/Adm-LPPM/VII/2019

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 12 Juli 2019.

Judul : Analisis Karakteristik Permainan Bulutangkis Tunggal Putra dan Tunggal Putri
Penulis : Nugroho Agung Supriyanto, Ainur Rasyid
Identitas : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Vol. 3, No. 2
September 2018
No. Pemeriksaan : 2019.07.12.284

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 13%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 12 Juli 2019

Ketua LPPM,



Dr. Istas Pratomo, S.T., M.T.

NPP. 16081074



Analisis Karakteristik Permainan Bulutangkis Tunggal Putra dan Tunggal Putri

Nugroho Agung Supriyanto¹, Ainur Rasyid¹

¹STKIP PGRI SUMENEP

Info Artikel

Sejarah Artikel :
Diterima Juli 2018
Disetujui Agustus 2018
Dipublikasikan September 2018

Keywords :

Bulutangkis, pukulan, unforced error

Abstrak

Bulutangkis memiliki beberapa jenis pukulan yang mempunyai fungsi untuk menyerang maupun untuk bertahan dalam sebuah pertandingan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik permainan bulutangkis pada tunggal putra dan tunggal putri berdasarkan pada jenis pukulan yang menghasilkan poin. Metode yang digunakan adalah metode deskripsi dengan teknik presentase. Penelitian ini mencatat semua jenis pukulan yang menghasilkan poin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penghasil poin tertinggi dalam pertandingan adalah pukulan yang dihasilkan dari unforced errors lawan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pemain yang sedikit melakukan unforced errors mempunyai peluang yang besar untuk memenangkan pertandingan.

Abstract

Badminton has some types of stroke, including offensive and defensive stroke in match. The purpose of this study was to know the characteristics of badminton game in male single and female single based on types of stroke that score points. The method used in the study was descriptive method with percentage techniques. All types of stroke scoring points were recorded. The result showed that the highest points produced by unforced errors opponent. The conclusion of this study was the player who committed less unforced errors had a great chance to win the match.

© 2018 JPJO

6
✉ Alamat korespondensi : Jl. Trunjojoyo, Kabupaten SemeneP, Indonesia
E-mail : agungholik89@gmail.com

ISSN 2580-071X (online)
ISSN 2085-6180 (print)
DOI : 10.17509/jpjo.v3i2.11857

PENDAHULUAN

Salah satu jenis olahraga yang populer di kawasan Asia adalah bulutangkis. Pada tahun 1992 di Olimpiade Barcelona bulutangkis mulai populer di dunia (Chint et al., 1995; Cabello & Gonzalez, 2003). Bulutangkis merupakan olahraga yang unik yang dimainkan dalam sebuah ruangan dan area yang kecil serta mempunyai bentuk-bentuk pukulan yang bisa digunakan untuk menghasilkan poin (Jeyaraman & Kalidasan, 2012; M, Alexandra & M, Bogdan, 2010; Putri, 2013; Wang & Liu, 2012). Bentuk pukulan tersebut antara lain *lop, backhand, netting, clear, dropshot, drive, forehand* dan *smash* (M, Alexandra & M, Bogdan, 2010; Putri, 2013; Wang & Liu, 2012)

Karakteristik permainan bulutangkis adalah permainan dengan intensitas tinggi yang diselingi dengan periode waktu istirahat (Jeyaraman & Kalidasan, 2012). Bulutangkis memerlukan kombinasi aerobik dan anaerobik dalam memenangkan reli panjang maupun pendek (Faude et al., 2007). Bulutangkis mengalami beberapa perubahan peraturan (Percy, 2009). Dengan perubahan peraturan permainan yang ada memungkinkan perubahan strategi dan teknik yang tepat agar mendapatkan hasil yang maksimal. Pada saat ini peraturan yang digunakan adalah sistem reli poin (Badminton World Federation, 2010). Sistem ini akan memberikan poin kepada pemenang reli. Pemenang reli bisa mendapatkan poin dari pukulan yang dilakukannya sendiri maupun dari kesalahan yang dilakukan oleh pemain lawan (*unforced errors*).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pemenang dalam sebuah pertandingan bulutangkis adalah pemain yang sedikit melakukan *unforced errors* (Cabello & Gonzalez, 2003; M, Alexandra & M, Bogdan, 2010; Putri, 2013). Penelitian Cabello dan Gonzalez (2003) menunjukkan beberapa poin yang dihasilkan dari satu pertandingan adalah poin dari pukulan pemain itu sendiri dan dari *unforced errors* lawan. Hal ini menunjukkan bahwa pemain yang sering melakukan *unforced errors* akan kalah. Penelitian M, Alexandra & M, Bogdan (2010) menghitung dan membandingkan jumlah poin yang dihasilkan dari *unforced errors* lawan pada pihak pemain yang menang dan pemain yang kalah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemain yang kalah adalah pemain yang sering melakukan kesalahan. Penelitian Putri (2013) menggambarkan jumlah pukulan dan presentase pukulan yang sukses dan gagal dalam satu pertandingan sehingga menunjukkan bahwa pemain yang sering melakukan pukulan yang gagal juga akan

mengalami kekalahan.

Beberapa hasil penelitian belum ada yang meneliti tentang jumlah poin yang dihasilkan dari berbagai macam jenis pukulan pada bulutangkis dalam satu pertandingan. Dengan mengetahui jumlah poin yang dihasilkan dari jenis pukulan pada bulutangkis akan mempengaruhi strategi dan pola latihan pemain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik permainan bulutangkis pada tunggal putra dan putri berdasarkan jenis pukulan yang menghasilkan poin dalam satu pertandingan.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan menggunakan metode deskripsi. Penelitian ini akan mendeskripsikan jenis-jenis pukulan yang menghasilkan poin dan jenis *unforced errors* yang sering dilakukan pada pemain tunggal putra dan tunggal putri.

Subjek Penelitian

Sebanyak 12 (putra 6 orang dan putri 6 orang) pemain bulutangkis dari kabupaten Sumenep. Adapun karakteristik antropometrik subjek terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Antropometrik subjek penelitian

Antropometrik	Putra(n=6)	Putri(n=6)
Umur (tahun)	15,83 ± 1,32	16 ± 0,89
Berat Badan (kg)	52,5 ± 7,17	49 ± 4,51
Tinggi Badan (cm)	162,83 ± 5,91	156,33 ± 4,76

Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah dalam pengambilan data dimulai dengan mempersiapkan subjek penelitian. Para subjek penelitian akan diundi untuk menentukan lawan dari masing-masing subjek penelitian. Sebelum pertandingan dan penelitian dimulai, setiap subjek penelitian melakukan pemanasan terlebih dahulu untuk menghindari resiko cedera mungkin yang akan terjadi.

Selama pertandingan berlangsung peneliti akan mencatat jenis pukulan dan *unforced errors* yang dilakukan oleh pemain atau subjek penelitian sehingga menghasilkan poin untuk dirinya sendiri atau untuk lawan. Jenis pukulan yang dicatat adalah: *lob, dropshot, smash, drive, backhand, netting, forehand* dan *serve*.

Jenis *unforced errors* yang akan dicatat adalah serve yang gagal, pukulan yang keluar lapangan dan pukulan yang menyangkut di net. Semua jenis pukulan dan *unforced errors* yang dilakukan akan dianalisa untuk melihat karakteristik permainan bulutangkis sehingga bisa menjadi masukan untuk jenis latihan dan strategi yang tepat saat pertandingan. Selain itu, juga akan dilakukan pengukuran terhadap waktu pertandingan meliputi lama waktu selama pertandingan, lama waktu selama 1 set, lama waktu selama satu reli dan lama waktu selama masa jeda antar reli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertandingan yang dipertandingkan pada tunggal putra sebanyak 7 pertandingan. Pertandingan pada tunggal putri yang dipertandingkan sebanyak 6 pertandingan. Hasil penelitian tentang jenis pukulan yang banyak menghasilkan poin pada tunggal putra dan tunggal putri terlihat pada tabel 2. Jenis *unforced errors* yang sering dilakukan oleh pemain tunggal putra dan putri terlihat pada tabel 3. Waktu dalam satu pertandingan bulutangkis terlihat pada tabel 4.

pada satu pertandingan. Pada tunggal putri jenis *unforced errors* yang sering dilakukan adalah pukulan keluar yang menghasilkan poin sebanyak 5.58 ± 2.19 poin dengan persentase sebesar 44.08%.

Jenis pukulan yang paling banyak dilakukan pemain dan menghasilkan poin pada tunggal putra adalah *smash* yang menghasilkan poin sebanyak 7.28 ± 2.89 poin dengan persentase sebesar 17.99% pada satu pertandingan. Jenis pukulan yang paling banyak dilakukan pemain dan menghasilkan poin pada tunggal putri adalah *smash* yang menghasilkan poin sebanyak 8.08 ± 4.37 poin dengan persentase sebesar 22.67%.

Permainan bulutangkis tidak hanya menuntut kemampuan fisik dan mental tetapi juga memerlukan kemampuan teknik yang baik dalam menghasilkan pukulan yang mampu menghasilkan poin (Jeyaraman & Kalidasan, 2012). Teknik pukulan tersebut akan mempunyai peran yang penting untuk memenangkan pertandingan dan mencapai prestasi yang maksimal. Teknik pukulan dalam bulutangkis mempunyai kelebihan masing-masing sesuai dengan strategi yang akan digunakan (M, Alexandra & M, Bogdan, 2010).

Tabel 2. Pukulan penghasil poin dalam satu pertandingan

Pukulan	Putra		Putri	
	Poin	Persentase(%)	Poin	Persentase(%)
Lob	1.71± 1.38	4.23	1.83± 1.27	5.14
Dropshot	5.07± 2.40	12.52	3.08± 2.02	8.65
Smash	7.28± 2.89	17.99	8.08± 4.37	22.67
Drive	0.71± 0.72	1.76	1.42 ± 1.37	3.97
Backhand	2.07± 1.21	5.12	2.33± 2.18	6.54
Netting	3 ± 2.88	7.41	3.5± 1.00	9.81
Serve	0,64 ± 1.01	1.59	1.67± 2.53	4.67
Forehand	0.78± 0.69	1.94	1.08± 0.79	3.04
Unforced errors Lawan	19.21± 9.94	47.44	12.67± 4.39	35.51

Unforced errors pemain adalah penyumbang poin tertinggi dalam satu pertandingan pada tunggal putra (19.21 ± 9.94 poin) dengan persentase sebesar 47.44% dan pada tunggal putri ($12.67 \pm 4,39$ poin) dengan persentase sebesar 35.51%. Jenis *unforced errors* yang sering dilakukan oleh pemain tunggal putra adalah pukulan menyangkut di net yang menghasilkan poin sebanyak 9.79 ± 4.85 poin dengan persentase sebesar 50.93%

Pada penelitian ini menunjukkan penghasil poin tertinggi pada pertandingan tunggal putra dan putri adalah *unforced errors* lawan. Penelitian ini juga sama dengan hasil penelitian sebelumnya (Cabello & Gonzalez, 2003; M, Alexandra & M, Bogdan, 2010; Putri, 2013). Hal ini menyebabkan pemain yang sering melakukan kesalahan mempunyai peluang yang kecil untuk memenangkan pertandingan. Pemain harus

menentukan jenis kombinasi pukulan yang akan digunakan ketika akan memenangkan pertandingan. Pukulan terakhir untuk memenangkan reli dipilih berdasarkan kondisi di lapangan. *Unforced errors* yang dilakukan pemain akan memberikan keuntungan kepada pemain lawan.

sebelumnya (Faude et al., 2007). Waktu jeda antar reli lebih cepat dibandingkan dengan penelitian Faude et al. (2007). Waktu yang digunakan dalam satu pertandingan cukup lama, hal ini menyebabkan kebutuhan energi dari sistem aerobik. Waktu yang begitu pendek pada saat reli membutuhkan energi dari sistem anaerobik. Sistem

Tabel 3. Jenis *unforced errors* penghasil poin dalam satu pertandingan

Unforced Errors	Putra		Putri	
	Poin	Persentas (%)	Poin	Persentase
Serve gagal	2.07± 2.40	10.78	1.75± 2.34	13.81
Pukulan keluar	7.36 ± 4.89	38.29	5.58± 2.19	44.08
Pukulan menyangkut di net	9.79 ± 4.85	50.93	5.33± 2.71	42.11

Tabel 4. Waktu dalam pertandingan bulutangkis

Waktu	Putra	Putri
Pertandingan (menit)	14.82± 8.26	14.35± 1.97
Set (menit)	6.48± 2.37	7.17± 1.02
Reli (s)	5.02 ± 3.59	5.15± 2.90
Jeda antar reli (s)	5.97± 3.89	6.91± 3.19

Unforced errors bisa terjadi karena faktor mental yang tidak siap. *Unforced errors* yang harus dikurangi adalah *serve* yang gagal. *Serve* merupakan hal yang penting, permainan bulutangkis dimulai dari melakukan *serve* (Putri, 2013). Pemain biasanya akan melakukan *serve* dalam keadaan yang nyaman dan siap (Cabello & Gonzalez, 2003). Pukulan keluar dan pukulan yang menyangkut di net terjadi dikarenakan akurasi pukulan yang tidak sempurna. Pemain harus melatih akurasi agar bisa mendapatkan poin dan mengurangi *unforced errors* di lapangan.

Teknik pukulan yang paling banyak menghasilkan poin adalah *smash*. *Smash* merupakan senjata utama untuk memenangkan reli. *Smash* merupakan pukulan yang cepat dan bertenaga (M, Alexandra & M, Bogdan, 2010; Tsai, 2000). Hal ini menyebabkan pemain sulit untuk mengembalikan *shuttlecock*. Teknik pukulan lainnya tetap harus dilatih karena juga bisa menjadi senjata untuk memenangkan reli dan mendapatkan poin sekaligus memenangkan pertandingan.

Karakteristik permainan bulutangkis memiliki waktu reli waktu antar set dan waktu antar reli. Waktu antar reli pada tunggal putra dan putri sama dengan penelitian

aerobik merupakan hal yang dominan pada bulutangkis (Faude et al., 2007; Jeyaraman & Kalidasan, 2012; Majumdar et al., 2007). Akan tetapi waktu reli yang singkat menyebabkan ada kombinasi antara sistem aerobik dan sistem anaerobik (Chint et al., 1995; Cabello & Gonzalez, 2003). Sistem anaerobik digunakan untuk saat reli yang singkat dan waktu jeda yang singkat. Bulutangkis memerlukan ketahanan tubuh yang baik, kekuatan yang cukup saat melakukan pukulan, kecepatan dan *footwork* yang baik. Bulutangkis merupakan olahraga yang *explosive* dan memerlukan reflek serta *agility* dan *ability* yang baik karena berkaitan dengan teknik gerakan dan kekuatan pada sebuah lapangan yang kecil (Jeyaraman & Kalidasan, 2012).

KESIMPULAN

Penghasil poin tertinggi pada satu pertandingan adalah *unforced errors* lawan sehingga pemain yang sering melakukan *unforced errors* mempunyai peluang yang kecil untuk memenangkan pertandingan Teknik pukulan yang bisa digunakan sebagai senjata utama untuk penyerangan adalah *smash*.

DAFTAR PUSTAKA

- Badminton World Federation. 2010. BWF Handbook II (Laws of Badminton & Regulations). Stadium Badminton Kuala Lumpur
www.worldbadminton.com/rules/documents/bwf-handbook2010.pdf
- Chint, Ming-Kai, Wongt, Alison SK, Sot, Raymond C. H., Siu, Oswald T., Steininger, Kurt and Lo\$, Diana T. L. 1995. "Sport Specific Fitness Testing of Elite Badminton Players". *Br. J. Sports Med.*, Vol. 29, No. 3, pp. 153-157
- Cabello, Manrique D. and Gonzalez-Badillo JJ. 2003. "Analysis of the Characteristics of Competitive Badminton". *Br J Sports Med* 37:62-66
- Faude, O., Meyer, T., Rosenberger, F., Fries, M., Huber, G. and Kindermann.W. 2007. "Physiological Characteristics of Badminton Match Play". *Eur J Appl Physiol* 100:479-485
- Jeyaraman, R. and Kalidasan, Dr. R.. 2012. "Prediction of Playing Ability in Badminton from Selected Anthropometrical Physical and Physiological Characteristics among Inter Collegiate Players". *IJAIR*, ISSN: 2278-7844
- M., Alexandra and M., Bogdan. 2010. "A Comparative Study on the Unforced Errors and Decisive Points in Junior Badminton Matches". *Gymnasium – Journal of Physical Education and Sport* No. 1, Vol XI
- Majumdar, P., Khanna, G L., Malik, V., Sachdeva, S., Arif, Md., and Mandal, M. 1997. "Physiological Analysis to Quantify Training Load in Badminton". *BrJ Sports Med* 31:342-345
- Percy, DF. 2009. "A Mathematical Analysis of Badminton Scoring Systems". *Journal of the Operational Research Society* 60,63-71
- Putri, Hikmah Nindya. 2013. "Analisis Pertandingan Bulutangkis Final Tunggal Putra pada Olimpiade Musim Panas XXX di London 2012". *Artikel E-Journal Unesa* Vol 1. Nomor 1
- Tsai, CL, Huang, C., Lin, D.C., and Cheng, S.S. 2000. "Biomechanical Analysis of the Upper Extremity in Three Different Badminton Overhead Strokes". In *Proceedings of XVIII International Symposium on Biomechanics in Sports*, Hong Kong: The Chinese University of Hong Kong. 831-834.
- Wang, Jianyu and Liu, Wenhao. 2012. "Changes in Badminton Game Play across Developmental Skill Levels among High School Students". *Journal of Research* Volume 7, Issue 1, pp. 29-37.

Paper

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	4%
2	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	4%
3	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
4	Submitted to South East Essex College of Arts and Technology, Essex Student Paper	1%
5	Submitted to University College Worcester Student Paper	1%
6	id.123dok.com Internet Source	1%
7	scholar.ndsl.kr Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off