

# PROSENTASE PUKULAN DAN POLA PERMAINAN BULUTANGKIS GANDA PUTRA USIA 14 – 15 TAHUN

## PERCENTAGE OF PUNCH AND PATTERN OF BULUTANGKIS GAME MEN'S DOUBLES AGE 14-15 YAERS

**Muhammad Ramadhan Firmansyah**

S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: [muhammad.firman181@gmail.com](mailto:muhammad.firman181@gmail.com)

**Oce Wiriawan**

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: [ocewiriawan@yahoo.co.id](mailto:ocewiriawan@yahoo.co.id)

### ABSTRAK

Penguasaan teknik dalam permainan bulutangkis sangat diperlukan oleh pemain. Teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain yaitu cara memegang raket, pukulan *forehand* dan *backhand*, gerakan kaki (*footwork*), dan pemusatan pikiran serta konsentrasi. Terdapat juga teknik pukulan yang harus dikuasai meliputi pukulan *service*, *netting*, *drive*, *dropshot*, *lob*, dan *smash*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui banyaknya pukulan yang dilakukan pada saat ertandingan dan pola permainan bulutangkis ganda putra usia 14-15 tahun pada Kejuaraan Sirkuit Nasional Milo Badminton Competation Jatim Open 2017. Jenis penelitian ini menggunakan statistik deskripsi. Teknik pengambilan data dilakukan dengan metode pengamatan dan pencatatan jenis pukulan serta pola permainan pemain saat bertanding dari babak perempat final sampai final. Hasil penelitian ini meliputi persentase pukulan selama bertanding pukulan *drive* sebesar 39,9%, persentase *lob* sebesar 24,0%, *smash* dengan presentase 14,8%, *dropshot* 11,7%, *netting* 9,7%, serta persentase pukulan *service* dengan menggunakan *service* pendek sebesar 98,3%, dan *service* panjang 1,7%. Pola permainan menggunakan pukulan lurus (baik saat *netting*, *drive*, *dropshot*, *lob*, dan *smash*) dengan persentase sebesar 65,0%, dan pukulan silang sebesar 35,0%.

Kata kunci : Pukulan, Teknik, Pola, Permainan, Bulutangkis.

### ABSTRACT

Technical satisfaction in badminton games is needed by players. Basic techniques that must be mastered by each player is how to hold the racket, forehand and backhand punches, foot movements footwork, and concentration of mind and concentration. There are also punch techniques that must be mastered include service blows, netting, drives, dropshot, lob, and smash. The purpose of this study is to know the number of stroke made during the game and the pattern of badminton games men's age of beginner 14-15 years at the National Circuit championship is Milo Badminton Jatim Open 2017. This type of research uses descriptive statistics. Technique of data retrieval is done by observation method and recording type of punch as well as game pattern of player when compete from round quarter final to final. The results of this study include the percentage of stroke during the game blow drive of 39,9%, lob percentage of 24,0%, smash with a percentage of 14,8%, dropshot 11,7%, netting 9,7%, as well as the percentage of service blows by using a short service of 98,3% and long service 1,7%. The pattern of the game using a straight punch (both when netting, drive, dropshot, lob, and smash) with a percentage of 65,0%, and cross punch of 35,0%.

Keywords: Punch, Technique, Pattern, Game, Badminton.

### PENDAHULUAN

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang populer di dunia, olahraga ini diminati berbagai kelompok umur, putra maupun putri, olahraga ini bisa dimainkan didalam maupun diluar ruangan. Bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan net yang berada di tengah lapangannya, juga menggunakan raket untuk memukul dan *shuttlecock* dengan teknik yang bervariasi mulai dari pukulan lambat hingga pukulan yang cepat. Menurut

sugiyanto dalam wasis(1994: 12) pembibitan adalah upaya yang ditetapkan untuk jaring atlet berbakat dalam olahraga prestasi, yang diteliti secara terarah dan intensif melalui orang tua, guru, dan pelatih pada salah satu cabang olahraga.

Permainan bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan bola dengan teknik memukul yang bervariasi mulai dari relative lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan tipuan (Grice 2007: 1). Olahraga bulutangkis

ditandai berbagai tindakan durasi pendek dan intensitas tinggi ditambah dengan waktu istirahat yang pendek. Bulutangkis bisa dikatakan “*speed and power*” adalah pola permainan yang lebih kearah kekuatan dan kecepatan yakni kekuatan pukulan, kecepatan bergerak, dan ketepatan pukulan. Seseorang atau pemain akan dinyatakan menang apabila bisa memenangkan 2 set langsung apabila terjadi sekur 1 sama maka dilanjutkan set yang ke 3. Permainan berlanjut sampai salah satu pemain memenangkan permainan dengan mencetak skor 21 poin dengan batas minimal 2 poin, misalnya jika skor 21 hingga 19 maka permainan tersebut telah selesai, tetapi jika skornya 21 hingga 20, permainan akan terus berlanjut sampai dengan skor akhir 22 hingga 20 (Guvén,dkk.,2017).

Permainan bulutangkis bersifat individual yang dapat dilakukan dngan satu orang melawan satu, atau dua orang melawan dua orang (Mangun dan Budiningsih,2017:79). Olahraga ini bisa dimainkan satu lawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*double*), dalam memainkannya dibutuhkan penguasaan teknik yaitu, cara memegang raket, pukulan *forehand* dan *backhand*, gerakan kaki (*footwork*), dan pemusatan pikiran dan konsentrasi. Adapun teknik pukulan yaitu, pukulan servis (*service*), *netting*, *drive*, *dropshot*, *lob*, dan *smash*. Teknik permainan bulutangkis yang meliputi *lob shot*, *dropshot*, *smash*, *drive*, dan *return service* (Arisbowo,2008 dalam pardiman, dkk.,2018).

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu (maksud 2012)

#### TEKNIK PENGUPULAN DATA

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan rekaman video langsung yaitu data tersebut diambil langsung pada waktu pertandingan berlangsung dari babak perempat final sampai final.

Teknik pengumpulan data mengacu pada juang (2015) yaitu tahap persiapan penelitian dan tahap pelaksanaan, akan tetapi ada perbedaan pada tahap pelaksanaan penelitian.

1. Tahap persiapan penelitian
  - a. Menyipakan kamera dan *handy camp*
  - b. Mempersiapkan laptop
  - c. Mempersiapkan alat tulis (buku, bolpoin, dan blangko analisis data)
2. Tahap pelaksanaan

- a. Dalam pengambilan data pukulan diambil satu pasang bukan perseorangan
- b. Pengambilan video diambil dari satu sisi yaitu dari posisi belakang lapangan
- c. Pengambilan video diambil langsung di Gor Ken Arok Malang

#### TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistic deskriptif jumlah pukan total :  $X_1+X_2+X_4+X_5+X_6+X_7+X_n=$  Total Prosentase Pukulan.

$$X_1 = \frac{\text{Jumlah}}{\text{Total}} \times 100 = \%$$

$$X_n = \frac{\text{Jumlah}}{\text{Total}} \times 100 = \%$$

(Sutrisno, 1989)

#### HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini akan diuraikan sesuai dengan tujuan penelitian seperti yang tersaji pada bab sebelumnya yaitu menganalisis pukulan dan pola permainan atlet bulutangkis yang mengikuti kejuaraan Sirnas Milo Badminton Competition Jatim Open 2017 yang berhasil masuk babak perempat final sampai babak final, adapun fokus subjek penelitian ini yaitu pemain ganda putra usia 14-15 tahun. Hasil-hasil penelitian yang disajikan berupa deskripsi atau gambaran tentang jenis pukulan dan pola permainan. Adapun jenis pukulan yang dimaksud di sini meliputi: pukulan *drive*, *dropshot*, *smash*, *netting*, *lob*, dan *service*. Sedangkan polah permainan dalam penelitian ini ditunjukkan pada arah bola yang dilepaskan atau dipukul oleh setiap pemain yaitu: meliputi pukulang silang dan pukulan lurus.

Berikut ini adalah hasil penelitian yang dilakukan selama pertandingan berlangsung :

**Tabel 1.** Persentase pukulan keseluruhan babak

Jenis Pukulan	<i>Backhand</i>	<i>Forehand</i>	Total	Percent (%)
<i>Drive</i>	620	752	1372	39.9%
<i>Dropshot</i>	159	242	401	11.7%
<i>Smash</i>	6	504	510	14.8%
<i>Netting</i>	190	143	333	9.7%
<i>Lob</i>	472	352	824	24.0%

Jenis Pukulan	<i>Backhand</i>	<i>Forehand</i>	Total	Percent (%)
Total	1447	1993	3440	100.0%
(%)	42.1%	57.9%	100.0%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan jenis pukulan *drive* paling banyak dilakukan yaitu sebanyak 1372 kali (39,9%), kemudian secara berurutan diikuti masing-masing *lob* sebanyak 824 kali (24,0%); *smash* sebanyak 510 kali (14,8%); *dropshot* sebanyak 401 kali (11,7%); dan *netting* sebanyak 333 kali (9,7%). Selanjutnya jenis pukulan *forehand* lebih banyak dilakukan yaitu dengan jumlah total sebesar 1993 kali (57,9%) daripada jenis pukulan *backhand* sebesar 1447 kali (42,1%)

**Tabel 2.** Persentase pola permainan keseluruhan babak

Pola Permainan		8 Besar	4 Besar	Final	Total
Arah Pukulan	Lurus	1146	817	273	2236
	Percent (%)	64.6%	65.3%	65.9%	65.0%
	Silang	628	435	141	1204
	Percent (%)	35.4%	34.7%	34.1%	35.0%
	Total	1774	1252	414	3440
	Percent (%)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa selama babak keseluruhan pola permainan pukulan lurus paling banyak dilakukan yaitu sebanyak 2236 kali (65,0%) sedangkan pola permainan pukulan silang dilakukan sebanyak 1204 kali (35,0%). Jadi pada babak keseluruhan para peserta lebih banyak menggunakan pola permainan pukulan lurus.

## PEMBAHASAN

### 1. Jenis Pukulan

Dilihat dari hasil tersebut pukulan *drive* paling banyak dilakukan yaitu sebesar 39,9% terjadi karena para pemain ingin menyerang dari posisi *drive* yang beranggapan nantinya lawan akan mengangkat bola atau memaksa lawan ke posisi *diffent*, kemudian secara berurutan diikuti masing-masing *lob* sebesar 24,0% terjadi karena pemain dalam posisi tertekan sehingga pemain melakukan pukulan *lob* yang bertujuan untuk kembali ke posisi lebih aman atau memang sengaja dilakukan oleh pemain karena merasa posisi *diffent* lebih menguntungkan oleh setiap pemain, prosentase pukulan *smash* yaitu 14,8% ini terjadi karena setiap pemain ingin mendapatkan poin dalam pukulan *smash* yang beranggapan supaya

lawan kesusahan untuk mengembalikan pukulan tersebut, prosentase pukulan *dropshot* terjadi 11,7% ini dilakukan oleh setiap pemain dengan beranggapan untuk mengelabui lawan, pukulan *netting* yaitu sebesar 9,7% pukulan ini jarang dipakai oleh pemain hanya beberapa kali dilakukan pada posisi menerima *service* juga digunakan pada saat permainan berlangsung, pukulan *netting* ini digunakan oleh setiap pemain untuk memaksa lawan mengangkat bola sehingga memaksa lawan ke posisi *diffent* dan *service* pendek 98,3% banyak dilakukan oleh pemain karena lebih menguntungkan keposisi menyerang juga memaksa lawan untuk berada *drive* dan bermain didepan atau melakukan *netting* sehingga pemain yang melakukan pukulan *service* lebih mudah untuk menebak bola.

### 2. Pola Permainan

Dilihat dari hasil diatas pukulan *drive* yang dilakukan para pemain banyak melakukan *drive* lurus dengan 59,3% dikarenakan bola atau kock melaju sangat cepat sehingga banyak pemain melakukan *drive* lurus, pukulan *dropshot* lebih banyak lurus dengan prosentase 65,6% ini dilakukan oleh pemain karena berasumsi supaya kock jatuhnya lebih cepat dan mematikan lawan, pukulan *smash* lurus banyak dilakukan oleh pemain yaitu 66,1% dengan harapan bola atau kock lajunya lebih cepat dan keras sehingga lawan sulit untuk mengembalikannya, pada pukulan *netting* lurus sebanyak 76,6% ini banyak dipakai oleh pemain pada posisi menerima servis, *lob* lurus 68,9% ini banyak dilakukan untuk mempermudah pemain mengembalikan posisi tertekan ke posisi yang lebih enak atau sempurna dengan asumsi jatuhnya kock berada tepat digaris belakang lapangan.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa karakteristik pola permainan para pemain dari babak perempat final sampai final lebih banyak menggunakan pola pukulan lurus, baik pada saat melakukan pukulan *drive*, *dropshot*, *smash*, *netting*, dan *lob*.

## PENUTUP

### KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang prosentase pukulan dan pola permainan atlet bulutangkis yang mengikuti kejuaraan Sirnas Milo *Badminton Competition* Jatim Open 2017 pada pemain ganda putra usia 14-15 tahun maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosentase teknik pukulan yang dilakukan selama bertanding adalah jenis pukulan *drive* paling banyak dilakukan sebesar 39,9%, kemudian secara berurutan diikuti

masing-masing *lob* sebesar 24,0%; *smash* sebesar 14,8%; *dropshot* sebesar 11,7%; dan *netting* sebesar 9,7%. Karakteristik pukulan lebih banyak menggunakan pukulan *drive forehand*, *dropshot forehand*, *smash forehand*, *netting backhand*, dan *lob backhand*, sedangkan pukulan *service* lebih banyak dilakukan *service* pendek dengan persentase sebesar 98,3%.

2. Pola permainan bulutangkis ganda putra usia 14-15 tahun pada pertandingan sirkuit nasional milo lebih banyak menggunakan pola pukulan lurus, baik pada saat melakukan pukulan *drive*, *dropshot*, *smash*, *netting*, dan *lob*. Adapun persentase pukulan lurus dilakukan sebanyak 65,0% dan pola permainan pukulan silang sebanyak 35,0%.

### SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian maka akan diberikan saran antara lain:

1. Dari hasil penelitian selama pertandingan berlangsung menunjukkan prosentase pukulan *drive* yang paling banyak digunakan dalam permainan bulutangkis ganda putra maka dari itu disarankan terhadap pelatih untuk memberi porsi latihan lebih banyak pada pukulan *drive*, dan juga setiap atlet harus mempunyai pertahanan yang bagus. Karena apabila dalam permainan berlangsung atlet kalah dalam beradu pukulan *drive* tentunya atlet bisa mengangkat bola atau melakukan pukulan *lob* ke posisi bertahan. Disarankan juga pada setiap atlet dalam bertanding harus mempunyai mental yang bagus dan ketenangan dalam bermain supaya bisa mengeluarkan kemampuannya semaksimal mungkin.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola permainan yang dipakai selama perhelatan babak perempat final sampai final lebih banyak menggunakan pola permainan pukulan lurus. Sebagai bahan masukan kepada atlet untuk lebih sering mengarahkan bola ke sisi

backhand lawan karena pukulan backhand lebih lemah dari pada pukulan forehand, dan juga disarankan bagi setiap pemain yang bertanding untuk lebih mengembangkan variasi pola permainan dengan lebih banyak melakukan serangan pukulan silang dengan tujuan menggoyahkan pertahanan lawan dan dapat meraih poin.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arisbowo, F. 2008. *Menjadi Juara Bulutangkis*. Jakarta: Be Champion. Dalam Pardiman, dkk. 2018. *The Effects of Exercise & Coordination Eyes-Hand Against Drop Shot Accuracy in Badminton Athletes*. Universitas Negeri Semarang, Indonesia. JPES 7 (1) : 68-72.
- Grice Tony. 2007. *Bulutangkis : Petunjuk Praktis Untuk Pemula Dan Lanjutan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Guyen Faruk, dkk. 2017. *Effects Of Badminton Training On Some Physical Parameters In Badminton Players Aged 10 To 12 Years*. Turkish journal of sport and exercise. Issue (3):345-349.
- Hadi, Sutrisno. 1989. *Statistik*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Sugiyanto. 1994. *Pertumbuhan dan Perkembangan*. Bandung : KONI Pusat. Ditjen Diklusepora. PB PBSI Bahan Penataran Pelatih Bulutangkis Selurus Indonesia. Dalam Wasis Himawanto. 2010. *Pengaruh metode pembelajaran dan power lengan terhadap peningkatan kecepatan smash bulutangkis*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Magun, Fajar Arie Dan Marlinda Budiningsih. 2017. *Model Latihan Smash Pada cabang Olahraga Bulutangkis Untuk Atlet Ganda*. Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan. 8 (2): 78-91.
- Maksum Ali. 2012. *Metode Penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University.