

**UNFORCE ERROR DAN ERROR ATLET PERSATUAN BULU TANGKIS FIFA  
SIDOARJO KATEGORI TUNGGAL REMAJA PUTRA SISTEM SETENGAH  
KOMPETISI**

**Diby Tri Widodo**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [widododiby@gmail.com](mailto:widododiby@gmail.com)

**Dr. Oce Wiriawan, M.Kes**

e-mail: [ocenck29@yahoo.co.id](mailto:ocenck29@yahoo.co.id)

**ABSTRAK**

Pertandingan sistem setengah kompetisi menjadi salah satu faktor penting untuk melihat konsistensi permainan dari seorang atlet. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kualitas permainan pada sector tunggal putra pada PB FIFA Sidoarjo yang merupakan salah satu club besar di Jawa Timur.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif yang disajikan secara sistematis mengenai fakta-fakta tentang perolehan poin secara keseluruhan, menyajikan tentang penyebab atlet dapat meraih kemenangan, dapat mengetahui pola permainan dan jenis pukulan yang banyak menghasilkan poin serta kelemahan yang menyebabkan lawan mendapatkan poin pada permainan bulutangkis tunggal remaja putra dengan menggunakan sistem setengah kompetisi.

Hasil dari penelitian ini adalah persentase pukulan *unforced error* dan *error* yang dilakukan selama pertandingan adalah pukulan *netting* paling banyak dilakukan *unforced error* dan *error* sebesar 38.5%, kemudian diikuti dengan pukulan *defend* sebesar 26,3%; *lob* sebesar 15.9%; *dropshot* sebesar 6.2%; *smash* sebesar 5.4%; *drive* sebesar 4.1%; dan *service* sebesar 3.3%. Persentase pengaruh pukulan *unforced error* dan *error* terhadap kemenangan lawan adalah *unforced error* dan *error* seluruh pertandingan sebesar 441. *Unforced error* sebesar 199 kali (45.1%) dan *error* sebesar 242 kali (54.9%).

Kesimpulannya adalah berdasarkan keseluruhan pertandingan yang dimenangkan oleh masing-masing pemain, terdapat 4 yang dimenangkan dengan *error* lebih banyak, 1 pertandingan dimenangkan dengan *unforced error* lebih banyak, dan 1 pertandingan berimbang antara *unforced error* dan *error*. Jadi dapat disimpulkan bahwa pukulan *unforced error* yang paling berpengaruh terhadap kemenangan lawan.

Kata kunci : Bulutangkis, *error*, *Unforce error*, *achievement*, setengah kompetisi

**ABSTRACT**

The half competition system becomes one important factor to see the consistency of the game of an athlete. This study aims to analyze the quality of the game in the men's singles sector at PB FIFA Sidoarjo, which is one of the big clubs in East Java.

The research method used is descriptive systematically presented facts about the overall points acquisition, presents about the causes of athletes to win, can know the pattern of play and the types of strokes that produce a lot of points and weaknesses that cause opponents to get points in a single badminton game young men using the half competition system.

The results of this study are the percentage of *unforced error* and *error* done during the match is the *netting* mostdone by *unforced error* and *error* of 38.5%, then followed by *defending* of 26.3%; *lob* by 15.9%; *dropshot* of 6.2%; *smash* of 5.4%; *drive* by 4.1%; and *service* by 3.3%. The percentage of the effect of *unforced errors* and *errors* on the opponent's victory is *unforced errors* and *errors* of all matches by 441. *Unforced errors* are 199 times (45.1%) and *errors* are 242 times (54.9%).

The conclusion is based on the overall matches won by each player, there are 4 won with *errors* more, 1 match won with more *unforced errors* , and 1 balanced match between *unforced errors* and *errors*. So it can be concluded that the *unforced error* is the most influential on the opponent's victory.

Keywords: Badminton, *error*, *Unforce error*, *achievement*, half competition

## PENDAHULUAN

Agar kualitas hidup mengalami peningkatan, olahraga memiliki peran yang sangat penting. Olahraga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia karena olahraga merupakan elemen yang sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia. Selain dapat meningkatkan kualitas hidup manusia, olahraga memiliki fungsi lain yaitu dapat digunakan sebagai sarana rekreasi dan dapat dijadikan media untuk mengasah ketrampilan dan kemampuan sehingga dapat menciptakan prestasi.

Untuk dapat meningkatkan dan mempertahankan prestasi dibutuhkan suatu pembinaan. Pembinaan merupakan suatu usaha untuk mencari bibit atlet yang memiliki bakat dan keterampilan olahraga. Selain mencari bibit atlet, pembinaan olahraga juga digunakan untuk membina prestasi atlet agar dapat mengalami peningkatan dan dapat bertahan. Pembinaan atlet dapat berjalan dengan lancar jika didukung oleh peran pelatih, orangtua, pemerintah, organisasi cabang olahraga terkait (Wasis, 1994:12).

Bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia bahkan dunia. Olahraga ini dapat dilakukan oleh berbagai macam kalangan. Bulutangkis adalah sebuah cabang olahraga yang cara mainnya menggunakan raket dan shuttlecock dengan cara teknik yang bervariasi. Cabang olahraga bulutangkis dimainkan dengan teknik yang dilakukan secara bervariasi dengan menggunakan net, raket, dan bola (Grice, 2007:1).

Pada cabang olahraga bulutangkis, pada saat melakukan pertandingan dan agar dapat memenangkan pertandingan seorang atlet membutuhkan adanya daya tahan (endurance) karena bulutangkis mengalami perubahan permainan yang awal mulanya menggunakan system pindah bola menjadi rally point. Pada system rally point seorang atlet mengandalkan adanya kecepatan dan daya ledak (power) agar dapat memenangkan sebuah pertandingan, sebab cabang olahraga bulutangkis adalah olahraga yang dilakukan dengan durasi yang pendek dan dilakukan dengan menggunakan intensitas yang tinggi serta waktu istirahat yang relative cepat.

Bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga yang tercepat di dunia sebab shuttlecock yang dipukul oleh pemain (atlet) dapat menempuh kecepatan sebesar 493 km/hours yang merupakan catatan waktu smash yang dicetak oleh Tan Boon Heong saat melakukan uji coba raket YONEX yang dilakukan pada tahun 2013 ([www.djarumbadminton.com](http://www.djarumbadminton.com)). Dengan adanya hal tersebut maka sangat dibutuhkan komponen-komponen kondisi fisik yang sangat penting yang dibutuhkan agar dapat memenangkan sebuah pertandingan. Selain factor kondisi fisik, seorang atlet juga memerlukan factor seperti mental, teknik, dan taktik yang bagus.

Cabang olahraga bulutangkis, seorang atlet membutuhkan penguasaan tentang teknik yang ada di dalam cabang olahraga tersebut. Salah satu penguasaan teknik yang dibutuhkan adalah teknik pukulan dasar, yaitu seperti pukulan forehand, backhand, selain teknik pukulan juga diperlukan penguasaan tentang cara memegang raket, penguasaan tentang

konsentrasi dan reaksi, penguasaan pola langkah (footwork).

Pukulan yang ada pada cabang olahraga bulutangkis adalah sebagai berikut, yaitu pukulan service yang merupakan pukulan yang mengawali suatu pertandingan bulutangkis, pukulan forehand dan backhand, pukulan lob yang merupakan pukulan lambung yang diarahkan ke belakang kepala lawan, pukulan dropshot yang merupakan pukulan diatas kepala atau samping yang diarahkan di dekat net, pukulan netting merupakan pukulan yang bertujuan untuk menjatuhkan shuttlecock setipis mungkin dengan net, pukulan smash merupakan pukulan yang menukik dan dilakukan dengan cara yang sangat keras dan dilakukan dengan menggunakan tenaga yang maksimal (menggunakan power), pukulan drive merupakan pukulan yang dilakukan secara keras dan mendatar. Dengan adanya macam-macam teknik pukulan tersebut, jika ingin memenangkan sebuah pertandingan seorang atlet dituntut untuk dapat menguasai teknik-teknik pukulan tersebut.

Perkembangan cabang olahraga bulutangkis di dunia semakin ketat, dengan adanya persaingan yang tinggi tersebut membuat Indonesia mengalami penurunan prestasi karena memiliki banyak saingan seperti negara-negara eropa yang mulai mengalami perkembangan prestasi seperti Denmark yang memiliki atlet berprestasi yaitu Victor Axelsen, Spanyol yang memiliki atlet berprestasi seperti Carolina Marlin, Rusia yang memiliki atlet berprestasi seperti Ivan Sozonov dan Vladimir Ivanov, dan Inggris yang memiliki atlet seperti Adcock dan Grabielle white. Penurunan prestasi yang terjadi pada atlet Indonesia

dikarenakan latihan yang dilakukan selama ini kurang efektif dan efisien. Untuk mempertahankan konsistensi permainan pada seorang atlet, dibutuhkan factor-faktor pendukung. Salah satu factor pendukung adalah system pertandingan dengan menggunakan setengah kompetisi. Pada system pertandingan setengah kompetisi seorang pemain dituntut agar dapat memainkan pertandingan dan memenangkan pertandingan. Keunggulan dari system permainan ini adalah atlet dapat melakukan taktik dan teknik yang dimilikinya tanpa keraguan, dan dengan adanya hal tersebut seorang atlet memiliki banyak peluang untuk memenangkan pertandingan.

Pada penelitian ini meneliti PB FIFA Sidoarjo yang merupakan salah satu club besar yang ada di Jawa Timur, pada club tersebut memiliki atlet-atlet yang memiliki keterampilan dan skill sehingga memiliki potensi untuk bersaing di dalam kejuaraan nasional bahkan internasional. Selain memiliki atlet yang memiliki keterampilan dan skill yang bagus, pada club ini juga memiliki pelatih yang memiliki kompetensi yang bagus di bidang bulutangkis, serta pada club tersebut memiliki sarana dan prasarana yang mendukung sehingga pembinaan atlet pada club tersebut berjalan dengan lancar. Pada penelitian ini, peneliti memutuskan untuk meneliti sector tunggal remaja putra karena pada sector tunggal putra tersebut dinilai menjadi subjek penelitian yang ideal. Dari permasalahan yang telah dijelaskan tersebut maka dari itu melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kualitas peforma yang dimiliki oleh atlet dengan usia 15 hingga 17 tahun.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dekriptif yang mana disajikan dengan cara yang sistematis.

Fakta-fakta yang ditampilkan adalah perolehan poin yang disajikan secara keseluruhan, menampilkan penyebab seorang pemain dapat memperoleh kemenangan, dapat mengetahui pola permainan yang digunakan dan pukulan manakan yang menghasikan banyak poin, serta dapat mengetahui kelemahan pemain. Pada penelitian ini permainan bulutangkis menggunakan system permainan setengah kompetisi.

### a. Teknik pengambilan data

Teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara menganalisis video. video yang dianalisis didapatkan melalui / didapatkan secara langsung. Data yang dicari adalah unforce error dan error. Penelitian ini menggunakan bantuan beberapa orang yang berpengalaman di dalam dunia bulutangkis agar data yang didapatkan tidak bias / tidak terjadi kesalahan dalam pengambilan data.

### b. Teknik analisis data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif jumlah pukulan total :

$X_1 + X_2 + X_3 + X_4 + X_5 + X_6 + X_7 + X_8 + X_9 + X_{10} + X_n = \text{Total Prosentase Pukulan.}$

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

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

(Sutrisno,1989)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi Jenis Pukulan *Unforced Error* dan *Error (Backhand dan Forehand)* masing-masing pemain selama pertandingan berlangsung. Pada bab ini akan di jelaskan satu persatu sebagai berikut

Tabel 1. Vico Mahaprana

Nama: Vico Mahaprana					
Jenis Pukulan		Pert 1 (Shofullah)	Pert 2 (Ruzhandi)	Pert 3 (Ivan)	%
Drive	Backhand	0	0	0	1.7%
	Forehand	1	0	1	
	Total	1	0	1	
Dropshot	Backhand	2	0	1	5.9%
	Forehand	2	0	2	
	Total	4	0	3	
Smash	Forehand	1	1	3	4.2%
	Backhand	0	0	0	
	Total	1	1	3	
Netting	Backhand	9	8	5	36.4%
	Forehand	4	7	10	
	Total	13	15	15	
Lob	Forehand	7	3	4	17.8%
	Backhand	3	1	3	
	Total	10	4	7	
Service	Forehand	0	0	0	5%
	Backhand	2	2	2	
	Total	2	2	2	
Defend	Forehand	2	6	5	28.8%
	Backhand	9	6	6	
	Total	11	12	11	
Total		118			100%

Berdasarkan data yang telah ditampilkan oleh tabel 1 merupakan pertandingan dengan menggunakan system

setengah kompetisi yang diambil dari tiga kali pertandingan. Melalui tabel 1 dapat dijelaskan sebagai berikut ;

- 1) *Unforced Error* dan *Error drive* terjadi sebanyak dua kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
  - *Backhand* dilakukan 2 kali, dengan presentase sebesar 100%.
  - *forehand* dilakukan 0 kali dengan presentase sebesar 0%.
- 2) *Unforced Error* dan *Error dropshot* terjadi sebanyak delapan kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
  - *backhand* dilakukan 3 kali dengan presentase sebesar (37.5%)
  - *forehand* dilakukan lima kali dengan presentase sebesar (62.5%).
- 3) *Unforced Error* dan *Error smash* sebanyak 5 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
  - *backhand* dilakukan sebanyak 0 kali maka dengan demikian presentase sebesar (0%)
  - *forehand* dilakukan sebanyak 5 kali maka presentase sebesar (100%).
- 4) *Unforced Error* dan *Error netting* sebanyak 43 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
  - *backhand* dilakukan 22 kali maka presentase sebesar (51.1%).
  - *forehand* dilakukan 21 kali maka presentase sebesar (48.9%).

5) *Unforced Error* dan *Error lob* sebanyak 21 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *backhand* dilakukan 7 kali dengan presentase sebesar (33.3%).
- *forehand* dilakukan 14 kali dengan presentase sebesar (66.6%).

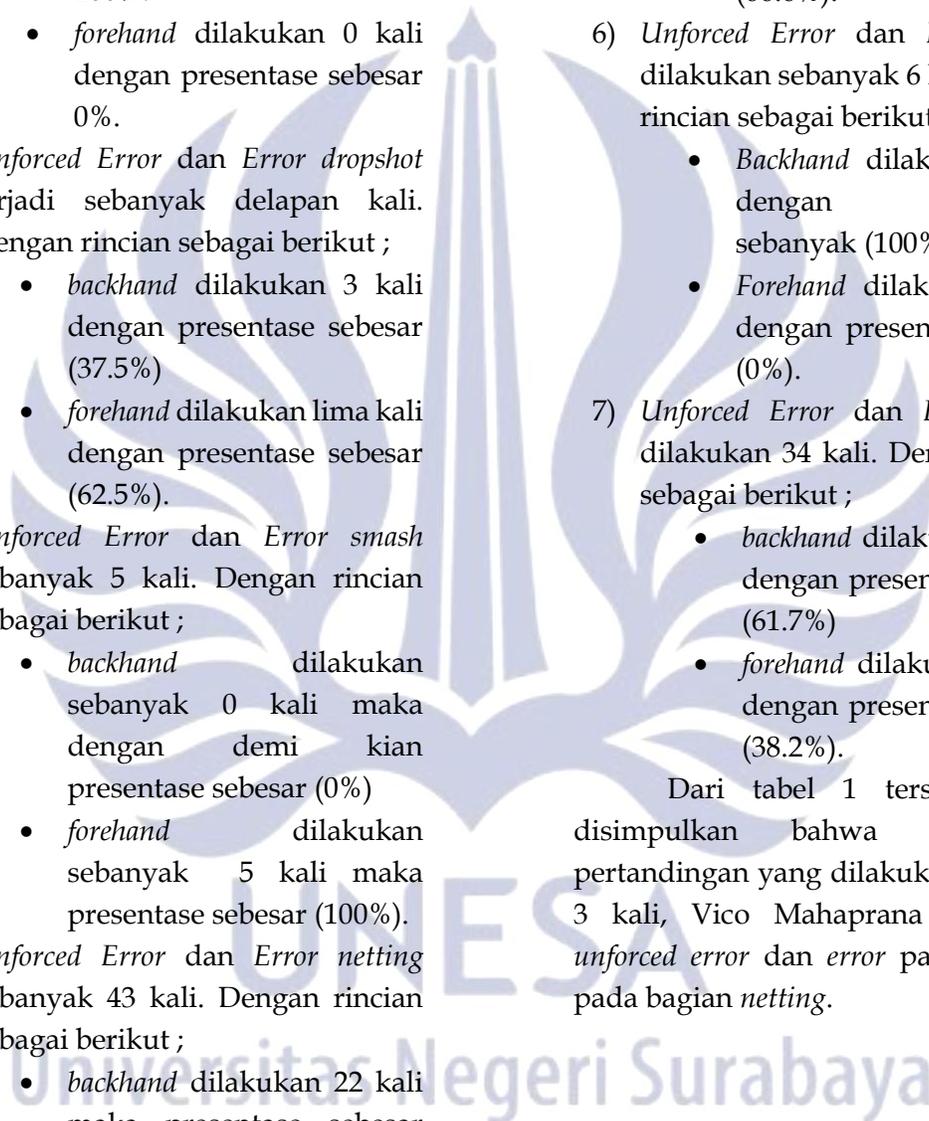
6) *Unforced Error* dan *Error service* dilakukan sebanyak 6 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *Backhand* dilakukan 6 kali dengan presentase sebanyak (100%).
- *Forehand* dilakukan 0 kali dengan presentase sebesar (0%).

7) *Unforced Error* dan *Error Defend* dilakukan 34 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *backhand* dilakukan 21 kali dengan presentase sebesar (61.7%)
- *forehand* dilakukan 13 kali dengan presentase sebesar (38.2%).

Dari tabel 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam pertandingan yang dilakukan sebanyak 3 kali, Vico Mahaprana melakukan *unforced error* dan *error* paling banyak pada bagian *netting*.



Tabel 2. Moh. Shofiullah

Nama: Moh. Shofiullah		Pert 1 (Wina)		Pert 2 (Rachandi)		Pert 3 (Ivan)		%
Drive	Backhand	1		1		0		
	Forehand	0		1		0		
	Total	1		2		0		2.8%
Dropshot	Backhand	1		2		1		
	Forehand	1		2		2		
	Total	2		4		3		8.5%
Smash	Forehand	3		2		3		
	Backhand	0		0		0		
	Total	3		2		3		7.5%
Netting	Backhand	6		7		6		
	Forehand	2		4		15		
	Total	8		11		21		31.7%
Lob	Forehand	5		5		2		
	Backhand	0		2		0		
	Total	5		7		2		13.2%
Service	Forehand	0		0		0		
	Backhand	2		1		0		
	Total	2		1		0		2.8%
Defend	Forehand	3		3		3		
	Backhand	2		13		5		
	Total	5		16		8		27.4%
Total	106							100%

Berdasarkan data yang telah ditampilkan oleh tabel 2 merupakan pertandingan dengan menggunakan system setengah kompetisi yang diambil dari tiga kali pertandingan. Melalui tabel 2 dapat dijelaskan sebagai berikut ;

- 1) *Unforced Error* dan *Error drive* dilakukan 2 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
  - *backhand* dilakukan 2 kali dengan presentase sebesar (100%)
  - *forehand* dilakukan 0 kali dengan presentase (0%).
- 2) *Unforced Error* dan *Error dropshot* dilakukan 9 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *backhand* dilakukan 4 kali dengan presentase sebesar (44.4%).
  - *forehand* dilakukan 5 kali dengan presentase sebesar (55.5%).
- 3) *Unforced Error* dan *Error smash* dilakukan 8 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
    - *backhand* dilakukan 0 kali dengan presentase sebesar (0%).
    - *forehand* dilakukan 8 kali dengan presentase sebesar (100%).
  - 4) *Unforced Error* dan *Error netting* dilakukan 40 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
    - *backhand* dilakukan 19 kali dengan presentase sebesar (47.5%).
    - *forehand* dilakukan 21 kali dengan presentase sebesar (52.5%).
  - 5) *Unforced Error* dan *Error lob* sebanyak 23 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
    - *backhand* dilakukan 2 kali dengan presentase sebesar (8.7%).
    - *forehand* dilakukan 21 kali dengan presentase sebesar (91.3%).
  - 6) *Unforced Error* dan *Error service* dilakukann 3 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
    - *Backhand* dilakukan 3 kali dengan presentase sebesar (100%)

- *Forehand* dilakukan 0 kali dengan presentase sebesar (0%).

7) *Unforced Error* dan *Error Defend* dilakukan 29 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *backhand* dilakukan 20 kali dengan presentase sebesar (69%).
- *forehand* dilakukan 9 kali dengan presentase sebesar (31%).

Jadi pada tabel 2. Moh Shofiullah pada *Unforced Error* dan *Error* pukulan *defend* lebih banyak dilakukan dengan *backhand*.

Tabel 3. Ivan Ahmad Zidane

Jenis Pukulan		Pert 1 (Vico)	Pert 2 (Rachandi)	Pert 3 (Shofi)	%
Drive	Backhand	3	2	0	5%
	Forehand	0	1	0	
	Total	3	3	0	
Dropshot	Backhand	1	5	1	5.9%
	Forehand	0	0	0	
	Total	1	5	1	
Smash	Forehand	3	2	4	7.5%
	Backhand	0	0	0	
	Total	3	2	4	
Netting	Backhand	2	9	15	44.5%
	Forehand	7	9	11	
	Total	9	18	26	
Lob	Forehand	5	2	3	14.3%
	Backhand	3	1	3	
	Total	8	3	6	
Service	Forehand	0	0	0	2.5%
	Backhand	1	1	1	
	Total	1	1	1	
Defend	Forehand	3	6	3	20.1%
	Backhand	3	4	5	
	Total	6	10	8	
Total		119			100%

Berdasarkan data yang telah ditampilkan oleh tabel 3 merupakan

pertandingan dengan menggunakan system setengah kompetisi yang diambil dari tiga kali pertandingan. Melalui tabel 3 dapat dijelaskan sebagai berikut ;

1) *Unforced Error* dan *Error drive* dilakukan 7 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *backhand* dilakukan 5 kali dengan presentase sebanyak (71.4%).
- *forehand* dilakukan 2 kali dengan presentase sebanyak (28.5%).

2) *Unforced Error* dan *Error dropshot* dilakukan 7 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *backhand* sebanyak 7 kali (100%) dan
- *forehand* sebanyak 0 kali dengan presentase sebesar (0%).

3) *Unforced Error* dan *Error smash* dilakukan 9 kali.

- *backhand* sebanyak 0 kali dengan presentase sebesar (0%).
- *forehand* dilakukan 9 kali dengan presentase sebesar (100%).

4) *Unforced Error* dan *Error netting* dilakukan 53 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;

- *backhand* dilakukan 26 kali dengan presentase sebesar (49%).
- *forehand* dilakukan 27 kali dengan presentase sebesar (51%).

- 5) *Unforced Error* dan *Error lob* dilakukan 17 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
- *backhand* dilakukan 7 kali dengan presentase sebesar (41.1%).
  - *forehand* dilakukan 10 kali dengan presentase sebesar (58.8%).
- 6) *Unforced Error* dan *Error service* dilakukan 3 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
- *Backhand* dilakukan 3 kali dengan presentase sebesar (100%)
  - *Forehand* dilakukan 0 kali dengan presentase sebesar (0%).
- 7) *Unforced Error* dan *Error Defend* dilakukan 24 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
- *backhand* dilakukan 12 kali dengan presentase sebesar (50%).
  - *forehand* dilakukan 12 kali dengan presentase sebesar (50%).

Dari tabel tiga dan dapat dibuat kesimpulan bahwa dalam 3 kali pertandingan yang dijalani oleh Ivan Ahmad Zidane melakukan *unforced error* dan *error* paling banyak di bagian *netting*.

Tabel 4. M. Reyshandi Putra

Nama : M. Reyshandi Putra		Pert 1 (Wico)		Pert 2 (Shofi)		Pert 3 (Ivan)		%	
Drive	Backhand	4	Set 1 11:22 menit	0	Set 2 10:23 menit	1	Set 1 10:23 menit	Set 2 07:40 menit	7%
	Forehand	0		0		2			
	Total	4		0		3			
Dropshot	Backhand	0	Set 1 11:22 menit	0	Set 2 10:44 menit	1	Set 1 10:23 menit	Set 2 07:40 menit	7%
	Forehand	1		5		0			
	Total	1		5		1			
Smash	Forehand	3	Set 1 11:22 menit	3	Set 2 10:44 menit	2	Set 1 10:23 menit	Set 2 07:40 menit	8%
	Backhand	0		0		0			
	Total	3		3		2			
Netting	Backhand	10	Set 1 11:22 menit	4	Set 2 10:44 menit	6	Set 1 10:23 menit	Set 2 07:40 menit	39%
	Forehand	7		8		4			
	Total	17		12		10			
Lob	Forehand	8	Set 1 11:22 menit	5	Set 2 10:44 menit	1	Set 1 10:23 menit	Set 2 07:40 menit	17%
	Backhand	0		1		2			
	Total	8		6		3			
Service	Forehand	0	Set 1 11:22 menit	0	Set 2 10:44 menit	0	Set 1 10:23 menit	Set 2 07:40 menit	4%
	Backhand	2		1		1			
	Total	2		1		1			
Defend	Forehand	5	Set 1 11:22 menit	3	Set 2 10:44 menit	3	Set 1 10:23 menit	Set 2 07:40 menit	18%
	Backhand	2		4		1			
	Total	7		7		4			
Total		100						100%	

Berdasarkan data yang telah ditampilkan oleh tabel 4 merupakan pertandingan dengan menggunakan system setengah kompetisi yang diambil dari tiga kali pertandingan. Melalui tabel 4 dapat dijelaskan sebagai berikut ;

- 1) *Unforced Error* dan *Error drive* dilakukan 7 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
- *backhand* dilakukan 5 kali dengan presentase sebesar (71.4%)
  - *forehand* dilakukan 2 kali dengan presentase sebesar (28.6%).

- 2) *Unforced Error* dan *Error dropshot* dilakukan 7 kali.
  - *backhand* dilakukan 1 kali dengan presentase sebesar (14.3%)
  - *forehand* sebanyak 6 kali (85.7%). Jadi *Unforced Error* dan *Error* pukulan *dropshot* lebih banyak dilakukan dengan *forehand*.
- 3) *Unforced Error* dan *Error smash* dilakukan 8 kali.
  - *backhand* dilakukan 0 kali dengan presentase sebesar (0%).
  - *forehand* dilakukan 8 kali dengan presentase sebesar (100%).
- 4) *Unforced Error* dan *Error netting* dilakukan 39 kali.
  - *backhand* dilakukan 20 kali dengan presentase sebesar (51.3%)
  - *forehand* sebanyak 19 kali dengan presentase sebesar (48.7%).
- 5) *Unforced Error* dan *Error lob* sebanyak 17.
  - *backhand* dilakukan 3 kali dengan presentase sebesar (17.6%).
  - *forehand* dilakukan 14 kali dengan presentase sebesar (82.3%).
- 6) *Unforced Error* dan *Error service* dilakukan 4 kali
  - *Backhand* dilakukan 4 kali dengan presentase sebesar (100%)
  - *Forehand* dilakukan 0 kali dengan presentase sebesar (0%).
- 7) *Unforced Error* dan *Error Defend* dilakukan 18 kali. Dengan rincian sebagai berikut ;
  - *backhand* dilakukan 7 kali dengan presentase sebesar (38.8%).
  - *forehand* dilakukan 11 kali dengan presentase sebesar (61.1%).

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut ;

Persentase pukulan *unforced error* dan *error* yang dilakukan selama pertandingan adalah pukulan *netting* paling banyak dilakukan *unforced error* dan *error* sebesar 38.5%, kemudian diikuti dengan pukulan *defend* sebesar 26,3%; *lob* sebesar 15.9%; *dropshot* sebesar 6.2%; *smash* sebesar 5.4%; *drive* sebesar 4.1%; dan *service* sebesar 3.3%. Persentase pengaruh pukulan *unforced error* dan *error* terhadap kemenangan lawan adalah *unforced error* dan *error* seluruh pertandingan sebesar 441. *Unforced error* sebesar 199 kali (45.1%) dan *error* sebesar 242 kali (54.9%).

Kesimpulannya adalah berdasarkan keseluruhan pertandingan yang dimenangkan oleh masing-masing pemain, terdapat 4 yang dimenangkan dengan *error* lebih banyak, 1 pertandingan dimenangkan dengan *unforced error* lebih banyak, dan 1 pertandingan berimbang antara *unforced error* dan *error*. Jadi dapat disimpulkan bahwa pukulan *unforced error* yang paling berpengaruh terhadap kemenangan lawan.

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. peneliti menyarankan kepada setiap pelatih untuk memberikan porsi latihan kepada atlet untuk lebih banyak pada pukulan *netting*.
2. Peneliti menyarankan kepada pelatih untuk lebih memberikan penguatan mental untuk atlet-atletnya agar dapat meminimalisir terjadinya pukulan *unforced error*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto B Toto., Sugiarto., dan Taufik Hidayat. 2014. *Pengaruh Metode Latihan Terpusta dan Acak Terhadap Ketepatan Dropshot Pemain Bulutangkis PB.Rahmat Pati 2013*. Journal Of Sport Sciences and Fitnes. 3 (2) : 11-16
- Grice, Tony. 1996. *Bulutangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Grice Tony. 2007. *Bulutangkis : Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjutan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Guvan Faruk, dkk. 2017. *Effect Of Badminton Training On Some Physical Parameters In Badminton Players Aged 10 To 12 Years*. Turkish journal of sport and axercise. Issue (3):345-349.
- Joni, Darman. 2015. *Pengaruh Latihan Beban Engkel Terhadap Pukulan Long Forehand Dalam Permainan Bulutangkis Bagi Siswa Kelas v SDN 03/x Tanjung Solok Kecamatan Kuala Jambi*. Cerdas Sifa. 1 (1) :102-112.
- Juang, Brian Raka. 2015. *Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Putra Terbaik Indonesia Tahun 2014*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. (1):109-117
- Junanda, Hendya A., Agus Rusdiana., dan Nur Indri Rahayu. 2016. *Kecepatan dan Akurasi Shuttlecock Pada Jump Smash dengan Loncatan Vertikal dan Parabol Depan Dalam Bulutangkis*. Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan. 1 (1) : 17-23.
- Polee, James. 2007. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pioner Jaya.
- Setiono H dan Nurhasan. 2001. *Belajar Bermain Bulutangkis*.
- Sutrisno Budi, BK Muhammad. 2010. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : CV Putra Nugraha.
- FPOK-UPI. FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.

<https://www.djarumbadminton.com/internasional/berita/read/siapa-saja-pencetak-smash-tercepat-di-bulutangkis/>