

**ANALISIS UNFORCED ERROR, ERROR, DAN PEROLEHAN POINT CABANG
OLAHRAGA BULUTANGKIS PADA BABAK SEMIFINAL DAN FINAL
PERORANGAN TUNGGAL PUTRA PORPROV
JAWA TIMUR 2019**

**ANALYSIS OF UNFORCED ERROR, ERROR, AND OBTAINED POINTS
BADMINTON SPORT BRANCH IN THE SEMIFINAL AND FINAL PERSONAL SON
OF SINGLE SON AT PORPROV EAST JAVA 2019**

A. M Farid Pasya Firdaus

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

E-mail: a.mfirdaus16060474165@mhs.unesa.ac.id

Dr. Oce Wiriawan., M.Kes.

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: ocewiriawan@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara pemain memperoleh Point, melakukan Unforced error dan error pada babak semifinal dan final cabang olahraga bulutangkis dalam kejuaraan PORPROV Jawa Timur 2019 dikategori perorangan tunggal putra. Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif deskriptif analisis dengan teknik pengumpulan data dengan pengambilan video secara langsung pada kejuaraan tersebut. Hasil yang didapatkan dari analisis video yaitu dengan uraian perolehan Point dengan rata-rata pada aspek Netting sebesar 12%, pada aspek smash sebesar 35% pada aspek Dropshot sebesar 5%, pada aspek lobbing 5%, pada aspek drive sebesar 7%, pada aspek service sebesar 0%, dan pada aspek error lawan sebesar 37%. Hasil Unforced error dengan rata-rata pada aspek Fault sebesar 15%, pada aspek Netting failed sebesar 8%, dan pada out sebesar 22% . Dan Hasil pada error dengan rata-rata pada aspek Fault sebesar 41%, pada aspek Netting failed sebesar 9%, dan pada out sebesar 5%. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis video dan mengamatan hasil video menunjukkan bahwa setiap pemain memiliki keistimewaan masing-masing.

Kata kunci : Unforced error, Error dan cara Perolehan Point, Bulutangkis.

ABSTRACT

This study aims to find out how players get points, make Unforced errors and errors in the semifinal and final rounds of badminton in the championship PORPROV East Java 2019 in the category of individual male singles. This type of research is a descriptive quantitative analysis method with data collection techniques with video capture directly at the championship. The results obtained from the video analysis are by describing Point acquisition with an average of 12% on the Netting aspect, 35% of the smash aspect on the 5% Dropshot aspect, 5% on the lobbing aspect, 7% on the drive aspect, service by 0%, in the opponent's error aspect by 37%. Unforced error results with an average in the aspect of Fault by 15%, in the Netting failed aspect by 8%, and in the out of 22%. And the results on errors with an average on the Fault aspect by 41%, on the Netting failed aspect by 9%, and at out by 5%. The conclusion of this study shows that the results of the video analysis and observing the results of the video show that each player has their own features.

Keywords: Unforced error, Error and how to get points Badminton.

PENDAHULUAN

Dalam memperoleh Point, permainan bulutangkis merupakan permainan yang membutuhkan kemampuan fisik yang baik, kemampuan teknik dan

mental bertanding yang baik. Permainan ini bertujuan untuk mencetak Point dan mencegah lawan untuk mencetak Point. Mencetak Point dalam permainan bulutangkis tidak dapat dipisahkan dengan

kemampuan pemain dalam penguasaan teknik permainan bulutangkis. Kemampuan pemain sangat dipengaruhi oleh penguasaan teknik, fisik, dan mental. Semua hal yang mempengaruhi berbagai aspek bulutangkis tidak akan jauh dari bagaimana untuk memperoleh Point baik dengan kemampuannya maupun dengan memanfaatkan kesalahan lawan, dalam suatu kejuaraan yang menjadi ajang untuk menunjukkan kemampuan para atlet tidak akan lepas juga dari suatu kesalahan yang bisa disebut Unforced error dan error. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pemenang dalam sebuah pertandingan bulutangkis ada-lah pemain yang sedikit melakukan unforced errors (Cabello & Gonzalez, 2003; M, Alexandra & M, Bog-dan, 2010; Putri, 2013). Penelitian Cabello dan Gonzales (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 serta 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

Unforced error adalah kesalahan yang tidak perlu dilakukan, terjadi karena kesalahan sendiri. Disinilah atlet maupun pelatih harus bisa mengambil evaluasi yang benar agar dapat meningkatkan kemampuan cara bermain dalam mencetak ataupun menjaga Point. Unforced error memiliki banyak macam kesalahan yang membuat atlet dirugikan karena kesalahannya sendiri. Unforced error terdiri dari Fault, Netting Failed, Out. Masing-masing Unforced error memiliki kesalahan yang berbeda yaitu

Sedangkan Error merupakan kesalahan yang dilakukan oleh lawan yang menyebabkan keuntungan bagi atlet kita dalam mendapatkan Point, dalam hal itu menjadikan masalah yang perlu diperhatikan karena Unforced error dan error sangat erat kaitannya dengan permainan bulutangkis. Adapun teknik pukulan yaitu, pukulan servis (*service*), *netting*, *drive*, *dropshot*, *lob*, dan *smash*. (Arisbowo, 2008 dalam pardiman, dkk., 2018).

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode yang digunakan adalah

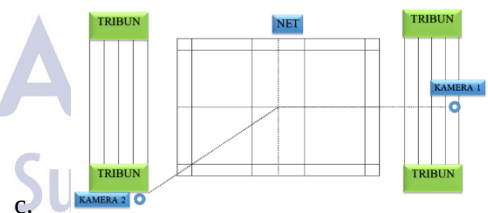
kuantitatif deskriptif analisis, yaitu menganalisa dan menyajikan data fakta secara sistematis sehingga lebih mudah dipahami dan disimpulkan (Maksum, 2009:6). Dalam penelitian ini menganalisa video Permainan bulutangkis pada babak semifinal dan final perorangan bulutangkis tunggal putra dalam kejuaraan PORPROV JAWA TIMUR 2019

TEKNIK PENGUPULAN DATA

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan merekam video secara langsung (Primer) yaitu data tersebut diambil langsung pada waktu pertandingan berlangsung dari babak Semi final sampai final.

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

1. Tahap Persiapan
 - a. Menyiapkan Semua instrument penelitian yang akan digunakan.
 - b. Menyiapkan subjek yang akan diambil video dan orang yang mengambil video.
2. Tahap Pengambilan Video
 - a. Kamera ditelakkan pada titik tengah belakang lapangan bulutangkis dan jarak yang sudah disesuaikan agar bisa melihat seluruh lapangan.
 - b. Dalam pengambilan data akan menggunakan 2 kamera yang bisa melihat keseluruhan lapangan bulutangkis dari 2 titik.



- d. Subjek penelitian bermain bulutangkis secara *fulltime* agar tidak ada hal yang terlewatkan dari pengambilan video.

TEKNIK ANALISIS DATA

Setelah data terkumpul data akan dianalisis menggunakan microsoft excel rumus persentase sebagai berikut :

Persentase kategori

Persentase kategori

$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$

Dimana :

DP = Deskriptif Persentase.
 n = Skor Empirik (Skor yang diperoleh).
 N = Maksimal Perolehan Point / Total.
 (Sutrisno, 1989)

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini dapat dijelaskan beberapa data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Data ini merupakan bentuk rangkaian permainan bulutangkis dalam kejuaraan PORPROV JATIM 2019 yang dilakukan oleh subjek penelitian selama pengambilan data berlangsung. Berdasarkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, beberapa hasil yang disajikan dalam penelitian ini adalah :

1. Perolehan Point
2. Error
3. Unforced error

Pengambilan data berupa video yang diambil secara langsung di GOR Rangka Jaya Anoraga, Kab. Tuban sebagai tuan rumah PORPROV JATIM 2019 . Pengambilan data dilakukan sebanyak 1 kali dengan 2 sudut kamera yang berbeda dan diambil data dengan pengambilan permainan secara keseluruhan. Pengambilan data menggunakan media video yang diambil melalui rekaman kamera DSLR, HP, dan kamera digital yang dihasilkan dari gerakan subjek dengan melakukan permainan bulutangkis sampai mencapai kemenangan. Berikut adalah hasil analisis perolehan Point pada babak Semi Final PORPROV JATIM 2019.

Tabel 1 Tabel 4.12. Total cara Perolehan Point

Jenis Perolehan point	rata rata semifinal	rata rata final	rata rata keseluruhan
Netting	12%	11%	12%
Smash	35%	34%	35%
Dropshot	4%	5%	5%
Lobbing	4%	5%	5%
Drive	7%	5%	7%
Service	1%	0%	0%
Error lawan	36%	41%	37%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Perolehan Point ditinjau dari 7 aspek Netting, Smash, Dropshot, Lobbing, Drive, Service, dan Error lawan. Yang menjadikan berbagai aspek itu untuk mendapatkan Point, di babak semifinal yang mendapatkan Point pada setiap game pada babak semi final dari yang tertinggi yaitu dari error lawan rata-rata 37% untuk mendapatkan Point, disusul dari smash yang memiliki rata-rata 33%, dari Netting memiliki rata-rata 11%,

dari drive 7%, dari Dropshot dan lobbing sama sama 4%, dan dari service hanya 1%. di babak final yang mendapatkan Point pada setiap game dan setiap pemain yang tertinggi yaitu dari error lawan rata-rata 41% untuk mendapatkan Point, disusul dari smash yang memiliki rata-rata 33%, dari Netting memiliki rata-rata 11%, dari drive dan dropshot sama-sama 5%, dari lobbing 3%, dan yang terakhir mendapatkan Point dari service hanya 0%.

Tabel 2. Persentase Unforced Error dan Error

Unforced error				Total Angka	Perbandingan
No	Jenis	Rata-Rata			
1	Fault	10%	25	243	37%
2	Netting Failed	8%	20		
3	Out	19%	44		
error					
no	jenis	rata rata			
1	Fault	46%	114	243	63%
2	Netting Failed	9%	19		
3	Out	8%	20		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa selama babak semifinal dan final Unforced error dan Error yang dilakukan yaitu :

- 1) Unforced error

Dari Fault sebanyak 25 kali atau 10%, dari Netting Failed sebanyak 20 kali atau 8%, dan dari Out 44 kali atau 19%.

- 2) Error

Dari Fault sebanyak 114 kali atau 46%, dari Netting Failed 19 kali atau 9%, dan dari Out tidak ada atau 20%.

PEMBAHASAN

1. Perolehan Point

Perolehan Point ditinjau dari 7 aspek Netting, Smash, Dropshot, Lobbing, Drive, Service, dan Error lawan. Yang menjadikan berbagai aspek itu untuk mendapatkan Point, di babak semifinal yang mendapatkan Point pada setiap game pada babak semi final dari yang tertinggi yaitu dari error lawan rata-rata 37% untuk mendapatkan Point, disusul dari smash yang memiliki rata-rata 33%, dari Netting memiliki rata-rata 11%, dari drive 7%, dari Dropshot dan lobbing sama sama 4%, dan yang terakhir mendapatkan Point dari service hanya 1% yang dimana sangat sedikit untuk mendapatkan Point dari service. di babak final yang mendapatkan Point pada setiap game dan setiap pemain yang tertinggi yaitu dari error lawan rata-rata 41% untuk mendapatkan Point, disusul dari smash yang memiliki rata-rata 33%, dari Netting memiliki rata-rata 11%, dari drive dan dropshot sama-sama 5%, dari lobbing 3%, dan yang terakhir mendapatkan Point dari service hanya 0% yang dimana tidak ada salah satu pemain yang mendapatkan Point dari service.

2. Unforced error

Unforced error di tinjau dari 3 aspek yaitu Fault, netting failed, dan out. Yang menjadikan berbagai aspek itu untuk kehilangan Point karena kesalahan sendiri, dalam keseluruhan babak semifinal dan final kesalahan sendiri yang dilakukan oleh pemain yang tertinggi yaitu pada out yang dimana pemain membuang shuttlecock keluar lapangan dengan kesalahan sendiri sebesar dengan rata-rata pada setiap game adalah 19%, disusul dengan kesalahan sendiri pada fault dengan rata-rata 10%, dan yang terkecil kesalahan pada netting failed atau netting yang gagal yaitu sebesar 8%.

3. Error

Error juga di tinjau dari 3 aspek yaitu Fault, netting failed, dan out. Yang menjadikan berbagai aspek itu untuk kehilangan Point bukan karena kesalahan sendiri tapi kehilangan Point yang disebabkan oleh lawan, dalam keseluruhan babak semifinal dan final kesalahan yang disebabkan oleh lawan yang tertinggi yaitu pada fault yang dimana pemain tidak bisa mengembalikan shuttlecock yang disebabkan oleh lawan dengan rata-rata pada setiap game adalah 46%, disusul dengan netting dari lawan dengan rata-rata 9%, dan yang terkecil kesalahan pada out yang disebabkan oleh lawan 8%.

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

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka simpulan dari penelitian ini adalah dapat mengetahui bagaimana cara memperoleh Point, unforced error dan error pada cabang olahraga bulutangkis pada babak semifinal dan final perorangan tunggal putra PORPROV Jawa Timur 2019. Yang dijabarkan sebagai berikut :

Dalam permainan di babak semifinal secara keseluruhan Aldo mendapatkan Point lebih banyak pada menyerang dalam bentuk smash dengan 48% Aldo mendapatkan Point dari smash. Raikhan mendapatkan Point lebih banyak pada error lawan yang artinya Raikhan mendapatkan Point saat lawan melakukan kesalahan pada babak semifinal ini, dengan 14% pada babak semi final ini Raikhan mendapatkan Point dari error lawan. Aldy yang pada babak semi final mendapatkan Point lebih banyak pada teknik dropshot, lobbing, drivenya yang lebih menguasai dan unggul dari

lawannya. Kemudian Satria yang mendapatkan Point lebih banyak pada menyerang dan memanfaatkan error lawan yang di mana dia lebih unggul dari lawannya, walau hasilnya satri kalah tipis dengan lawannya. Dan di babak final antara Aldo dan Aldy Aldo lebih unggul pada teknik menyerang seperti smash hingga 22% total perbandingan dari Point yang di dapat oleh Aldo dan Aldy, Aldo juga unggul pada dropshot, lobbing dan juga banyaknya kesalahan Aldy yang menyebabkan keuntungan untuk Aldo, di lain sisi Aldy juga memiliki keunggulan pada netting dan juga drive. Jadi kesimpulannya Penghasil point tertinggi pada suatu pertandingan adalah Error Lawan sehingga pemain yang melakukan kesalahan sendiri mempunyai peluang yang kecil untuk memenangkan pertandingan, teknik pukulan yang bisa di gunakan sebagai senjata utama untuk penyerangan adalah smash. pada babak semifinal dan final pada cabang olahraga bulutangkis pada babak semifinal dan final perorangan tunggal putra PORPROV Jawa Timur 2019 memiliki keistimewaan dan juga keunggulan masing-masing. Unforced error dan error yang dilakukan oleh pemain pada babak semifinal dan final memiliki perbandingan yang tidak jauh yaitu 45% unforced error dan 55% error, hal ini dapat di simpulkan bahwa permainan pada babak semifinal dan final perorangan tunggal putra PORPROV Jawa Timur 2019 lebih banyak kehilangan Point yang di bebaskan oleh lawan tidak pada kesalahan sendiri.

SARAN

Berdasarkan Kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran peneliti sebagai berikut :

1. Untuk surat izin dan juga persetujuan penelitian sebaiknya melalui proses dan prosedur yang benar agar nanti saat pengambilan data akan ada dukungan dari pihak terkait atas penelitian yang akan dilaksanakan dan data yang di peroleh valid.
2. Penelitian tidak hanya dilakukan dengan mengambil video di lapangan tetapi juga dilengkapi dengan hasil meja pertandingan pada kejuaraan tersebut untuk memperkuat data yang diperoleh.
3. Penelitian tidak hanya dilakukan di kejuaraan besar tetapi bisa di gunakan untuk mengetahui pada perkembangan atlet di klub dan juga pelatihan bulutangkis agar bisa mengembangkan kemampuan seorang atlet.
4. Para pemain yang memenangkan kejuaraan ini bisa terus dibimbing dan diberi pelatihan yang baik untuk bisa mewakili Jawa Timur dan juga mengembangkan potensinya di ajang kejuaraan bulutangkis nasional maupun internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhusin, Syahri. 2007. *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta : CV “Seti-Aji”.
- Aryanto B Toto., Sugiarto., dan Taufik Hidayat. 2014. *Pengaruh Metode Latihan Terpusat dan acak Terhadap Ketepatan Dropshot Pemain Bulutangkis PB. Rahmat pati 2013. Journal of Sport sciences and fitness*. 3 (2) : 11-16
- Badminton World Federation. 2018. BWF Handbook II (Laws of Badminton & Regulations). Stadium Bad-minton Kuala Lumpur
- Bompa, T.O. 1999. *Periodization Training for Sport*. United States. Human Kinetik.
- Depdikbud. (1979), *Permainan dan Metodik*. Ramadja Karya Offset. Bandung.
- Goal, Jimmy L. 2008. *Pengertian Analisis Sistem Menurut Para Ahli*. <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/11/pengertian-analisis-sistem-menurut-para-ahli.html>. Diakses pada Selasa, 18 Februari 2019, pada pukul 12:00.
- Grice, Tony. 1994. *Badminton for the college Student, 4th ed*. Boston, Massachuasetts: American Press. Dalam Herman Subarjah. 2010. *Hasil Belajar Keterampilan Bulutangkis Studi Ekperimen Pada Siswa Diklat Bulutangkis*. FPOK-UPI. FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.
- _____. 2007. *Bulutangkis : Petunjuk Praktis Untuk Pemula Dan Lanjutan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Jenskin, Sally. 2019. *Unforced error*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/unforced%20erro>
- KBBI. 2019. *Analisis*. <https://www.kbbi.web.id/analisis>. Diakses pada Selasa, 18 Februari 2019, Pada pukul 11:00.
- KONI. 2019. *Tachnical handbook porprov jatim vi cabor bulutangkis*. Surabaya: Panitia Besar PORPROV JATIM 2019.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Poole, James. 2007. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pioner Jaya. Dalam Jurnal Firmansyah, 2014. *Prosentase Pukulan Dan Pola Permainan Bulutangkis Ganda Putra Usia 14-15 Tahun*. Universitas Negeri Surabaya.
- Poole, James. 2009. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pioner jaya.
- Setiono H dan Nurhasan. 2001. *Belajar Bermain Bulutangkis*.
- Wijaya, Andhega. 2017. *Analisis Gerak Keterampilan Servis Dalam Permainan Bulutangkis*. Indonesia Performance Jurnal. 1(2): 106-111 ISSN 2597-3624.
- Sugiyono. 2014. “Metode Penelitian Kukantitatif, Kualitatif dan R&D” Bandung. IKAPI.
- Subarjah, Herman. 2000. *Bulutangkis*. Depdiknas. Dirjen Pend. Dasar dan Menengah. Jakarta.
- _____. 2007 . *Permainan Bulutangkis*. Bandung. FPOK UPI bandung.
- UNESA. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Kota Surabaya. Universitas Negeri Surabaya