

EVALUASI PERTANDINGAN KATEGORI TUNGGAL REMAJA PUTRI CABANG OLAHRAGA BULUTANGKIS PADA KEJUARAAN PIALA KAPOLDA JAWA TIMUR TAHUN 2022

Desy Rohmahdani¹, Mochamad Purnomo²

Pendidikan Kevelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

desy.19133@mhs.unesa.ac.id dan mochamadpurnomo@unesa.ac.id

Dikirim: 10-06-2023; Direview: 15-06-2023; Diterima: 05-07-2023;
Diterbitkan: 05-07-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persentase teknik pukulan yang berhasil menghasilkan *point* dan gagal menghasilkan *point* juga rata-rata waktu *rally time* dan *rest time* yang digunakan pada atlet tunggal remaja putri pada kejuaraan Piala Kapolda Jawa Timur tahun 2022. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode pendekatan analisis deskriptif. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu Persentase teknik pukulan yang memiliki tingkat keberhasilan tertinggi menghasilkan *point* yaitu dari *smash* 20% dan *dropshot* 18%. Persentase teknik pukulan yang memiliki tingkat kegagalan tertinggi untuk menghasilkan *point* yaitu dari *netting* 19% dan *dropshot & overhead lob* 18%. Untuk rata-rata waktu *rally time* 8,88 detik sedangkan rata-rata waktu *rest time* 13,38 detik.

Kata Kunci: Bulutangkis, evaluasi pertandingan, teknik pukulan

Abstract

This study aims to determine the percentage of punching techniques that successfully produce points and fail to produce points, as well as the average rally time and rest time used by young women's singles athletes at the East Java Police Chief Cup championship in 2022. This type of research uses quantitative methods with a descriptive analysis approach. The results obtained from this study are the percentage of punch techniques that have the highest success rate of producing points, namely from 20% smash and 18% drop shot. The percentage of punch techniques that have the highest failure rate in producing points is 19% for netting and 18% for drop shot & overhead lob. The average rally time is 8.88 seconds while the average rest time is 13.38 seconds.

Keywords: Badminton, Evaluation Match, punch techniques

1. PENDAHULUAN

Bulutangkis merupakan olahraga yang dilakukan minimal oleh dua orang yang saling berlawanan permainan ini dilakukan dengan memukul shuttlecock hingga bisa menyebrang melewati net, kemudian jatuh ke lantai di area lapangan lawan untuk mendapatkan point.

Dalam permainan bulutangkis menggunakan sistem penilaian 2/3 set x 21 *point*, apabila terjadi *point* 21 sama dilakukan setting 2 *point* hingga ditemukan pemenangnya, dalam kategori tunggal maupun ganda pemain dapat mendapatkan *point* setelah memenangkan *rally* pada salah satu *service* yang dilakukan oleh permainan tersebut (yang dilakukan

oleh pemain atau pasangan itu sendiri atau dari lawan). Ketika seorang pemain memenangkan *rally* dalam sebuah permainan, *point* diberikan kepadanya, terlepas dari siapa yang melakukan pukulan *service* dan lawan melakukan kesalahan yang menyebabkan *shuttlecock* bergerak dan memberikan poin kepada lawan (Percy, 2009).

Terdapat dua kategori dalam permainan bulutangkis yaitu (kategori tunggal) dan (kategori ganda). Untuk meningkatkan kualitas permainan, seorang pemain bulu tangkis perlu memiliki keterampilan dan teknik dasar yang baik. Dalam permainan bulu tangkis, teknik memukul diawali dengan *service* dan dilanjutkan dengan *lob*, *dropshot*, *smash*, *backhand*, *drive*, dan *netting* untuk mengembalikan *shuttlecock* ke tempat yang sulit dijangkau (Wijaya, 2017). Jenis permainan yang dikenal dengan permainan kategori

tunggal membutuhkan ketangkasan, kesabaran, kondisi fisik yang prima, dan penguasaan posisi lapangan (James Poole, 2016) 73.

Menjadi seorang pemain tunggal akan lebih bagus jika memiliki *footwork* yang baik, karena pemain tunggal harus bisa menguasai seluruh area lapangan (Kusuma, 2020).

Seseorang yang ingin menjadi atlet bulutangkis diharuskan memiliki teknik pukulan yang bagus, penguasaan lapangan yang baik, VO2Max yang bagus (Purnomo, 2017). Permainan bulutangkis biasanya menggunakan *rally* yang panjang sehingga membutuhkan daya tahan yang tinggi untuk dapat bertahan dengan *rally* yang lama untuk bisa memenangkan pertandingan (Sholeh, 2018).

Maka dari itu perlu mengetahui rata-rata *rally time* dan *rest time* yang digunakan oleh pemain untuk mendapatkan angka. Selain itu diperlukan evaluasi yang menunjang kemajuan atlet untuk latihan terprogram agar atlet menjadi pemain yang bagus, dalam hal ini peneliti menitik beratkan pada evaluasi dari hasil kejuaraan Piala Kapolda Jatim Tahun 2022 kategori tunggal remaja putri, karna dalam event ini di wakili atlet-atlet terbaik dari setiap Club yang ada di Jawa Timur. Minimnya evaluasi hasil dari setiap kejuaraan yang diikuti atlet terutama dalam hal teknik dan fisik atlet menyebabkan kurangnya pengetahuan terkait kekurangan dan kelemahan atlet tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian non-eksperimen yaitu suatu penelitian dimana peneliti sama sekali tidak memiliki kesempatan untuk memberikan perlakuan atau melakukan manipulasi terhadap variabel yang mungkin berperan dalam munculnya suatu gejala, karena gejala yang diamati telah terjadi (*ex-post-facto*) (Maksum, 2018a). Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Dalam video ini menganalisis dan mengevaluasi pertandingan bulutangkis Kejuaraan Piala Kapolda Jawa Timur tahun 2022 kategori Tunggal Remaja Putri dari babak semifinal hingga final. Setelah data terkumpul, maka data akan dianalisis dengan menggunakan pengamatan langsung dan hasil data dicatat dalam tabel kemudian menghitung persentase teknik yang berhasil dan gagal menghasilkan poin, setelah itu menghitung jumlah teknik pukulan yang berhasil dan gagal menghasilkan poin dengan menggunakan rumus persentase :

$$P = \frac{n}{\sum n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

n = Jumlah kategori subjek (teknik yang digunakan)

$\sum n$ = Jumlah total pada keseluruhan teknik yang digunakan oleh subyek yang diteliti (Maksum, 2018b)

3. HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini data yang sudah diperoleh akan dianalisis menggunakan aplikasi pemutar video Windows untuk menganalisa teknik pukulan yang berhasil dan gagal menghasilkan point, adapun teknik pukulan yang digunakan yaitu *short service*, *long service*, *Overhead lob*, *Underhead Lob*, *drive*, *dropshot*, *Netting*, dan *smash* (Bastian & Wiriawan, 2020) juga rata-rata waktu *rally time* dan *rest time* yang digunakan oleh atlet tunggal remaja putri pada kejuaraan piala kapolda jawa timur tahun 2022 yang masuk babak semi final hingga final:

1. Pertandingan Semifinal (Khalishah Selvyra vs Jowitasari Rahma Elvira)
2. Pertandingan Semifinal (Prasetya Beatrice vs Alfitra Salma Dina)
3. Pertandingan Final (Khalishah Selvyra vs Prasetya Beatrice)

Tabel 1. Rekapitulasi pukulan Berhasil dan Gagal menghasilkan poin Semifinal (Khalishah Selvyra vs Jowitasari Rahma Elvira)

Semifinal									
Khalishah Selvyra					Jowitasari Rahma Elvira				
Teknik Pukulan	✓	%	X	%	Teknik Pukulan	✓	%	X	%
Short Service	1	2%	1	2%	Short Service	0	0%	0	0%
Long service	1	2%	3	5%	Long service	10	18%	7	13%
Overhead Lob	5	9%	5	8%	Overhead Lob	6	11%	7	13%
Underhead Lob	12	22%	8	14%	Underhead Lob	3	5%	10	18%
Drive	2	4%	6	10%	Drive	12	22%	8	15%
Netting	9	16%	15	25%	Netting	3	5%	9	16%
Smash	16	29%	12	20%	Smash	12	22%	4	7%
Dropshot	9	16%	9	15%	Dropshot	9	16%	10	18%
Jumlah	55	100%	59	100%	Jumlah	55	100%	55	100%

Berdasarkan **tabel 1.** teknik pukulan yang paling banyak menghasilkan point dari Khalishah yaitu *smash* 29% dan dari Jowitasari yaitu *smash* dan *drive* 22%. Sedangkan teknik pukulan yang paling banyak gagal menghasilkan point dari Khalishah yaitu *Netting* 25% dan dari Jowitasari yaitu *dropshot* dan *underhead lob* 18%.

Tabel 2. Rekapitulasi *rally time* dan *rest time* Semifinal (Khalishah Selvyra vs Jowitasari Rahma Elvira)

	Khalishah Selvyra		Jowitasari Rahma Elvira		Waktu Keseluruhan	
	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)
set 1	10,42	15,75	9,76	12,95	10,00	14,06
set 2	9,82	13,76	7,30	15,84	8,62	15,00
set 3	12,10	17,79	6,67	16,94	9,38	17,35
Rata-Rata	10,78	15,77	7,91	15,24	9,33	15,47

Pada **tabel 2.** menunjukkan bahwa rata-rata yang waktu yang digunakan oleh Khalishah untuk *rally time* 10,78 detik dan Jowita 15,77 detik, sedangkan untuk *rest time* rata-rata waktu yang digunakan oleh Khalishah yaitu 7,91 detik dan Jowita 15,24 detik. Untuk rata-rata waktu keseluruhan yang oleh

kedua pemain pada pertandingan kali ini untuk *rally time* 9,33 detik dan untuk *rest time* 15,47 detik.

Tabel 3. Rekapitulasi Pukulan Berhasil dan Gagal menghasilkan poin semifinal (Prasetya Beatrice vs Alfitra Salma Dina)

Semifinal										
Prasetya Beatrice					V	Alfitra Salma Dina				
Teknik Pukulan	✓	%	X	%		Teknik Pukulan	✓	%	X	%
Short Service	6	11%	2	4%		Short Service	0	0%	0	0%
Long service	6	11%	4	7%		Long service	2	4%	2	3%
Overhead Lob	8	14%	15	27%		Overhead Lob	11	22%	9	16%
Underhead Lob	5	9%	8	15%		Underhead Lob	9	18%	14	24%
Drive	2	4%	2	4%		Drive	2	4%	10	17%
Netting	4	7%	11	20%		Netting	12	24%	8	14%
Smash	13	23%	4	7%		Smash	8	16%	9	16%
Dropshot	13	23%	9	16%		Dropshot	7	14%	6	10%
Jumlah	57	100%	55	100%		Jumlah	51	100%	58	100%

Berdasarkan **tabel 3.** teknik pukulan yang paling banyak berhasil menghasilkan point dari Beatrice yaitu *smash* dan *dropshot* 23% dan dari Salma yaitu *Netting* 24%. Sedangkan untuk teknik pukulan yang paling banyak gagal menghasilkan point dari Beatrice yaitu *overhead lob* 27% dan dari Salma yaitu *underhead lob* 24%.

Tabel 4. *rally time* dan *rest time* Semifinal (Prasetya Beatrice vs Alfitra Salma Dina)

	Prasetya Beatrice		Alfitra Salma Dina		Waktu Keseluruhan	
	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)
set 1	7,87	7,20	7,62	8,84	7,72	8,12
set 2	9,95	10,63	6,79	11,79	8,57	11,12
set 3	9,23	12,20	8,40	14,15	8,69	13,20
Rata-Rata	9,02	10,01	7,60	11,59	8,33	10,81

Pada **tabel 4.** menunjukkan bahwa rata-rata yang waktu yang digunakan oleh Beatrice untuk *rally time* 9,02 detik dan Alfitra 7,60 detik, sedangkan untuk *rest time* rata-rata waktu yang digunakan oleh Beatrice yaitu 10,01 detik dan Alfitra 11,59 detik. Untuk rata-rata waktu kesuruhan yang oleh kedua pemain pada pertandingan kali ini untuk *rally time* 8,33 detik dan untuk *rest time* 10,81 detik.

Tabel 5. Rekapitulasi Pukulan Berhasil dan Gagal menghasilkan poin keseluruhan Final (Khalishah Selvyra vs Prasetya Beatrice)

Final										
Khalishah Selvyra					V	Prasetya Beatrice				
Teknik Pukulan	✓	%	X	%		Teknik Pukulan	✓	%	X	%

Short Service	0	0%	0	0%		Short Service	0	0%	1	2%
Long service	2	5%	0	0%		Long service	2	7%	2	5%
Overhead Lob	8	20%	4	13%		Overhead Lob	8	27%	12	29%
Underhead Lob	5	12%	1	3%		Underhead Lob	6	20%	2	5%
Drive	4	10%	4	13%		Drive	4	13%	8	19%
Netting	4	10%	8	27%		Netting	5	17%	6	14%
Smash	7	17%	3	10%		Smash	2	7%	1	2%
Dropshot	11	27%	10	33%		Dropshot	3	10%	10	24%
Jumlah	41	100%	30	100%		Jumlah	30	100%	42	100%

Berdasarkan **tabel 5.** teknik pukulan yang paling banyak menghasilkan point dari Khalishah yaitu *dropshot* sebanyak 27% dan dari Beatrice yaitu *overhead lob* 27%. Sedangkan untuk teknik pukulan yang paling banyak gagal menghasilkan point dari Khalishah yaitu *dropshot* 33% dan dari Beatrice yaitu *overhead lob* 29%.

Tabel 6. Rekapitulasi *rally time* dan *rest time* Final (Khalishah Selvyra vs Prasetya Beatrice)

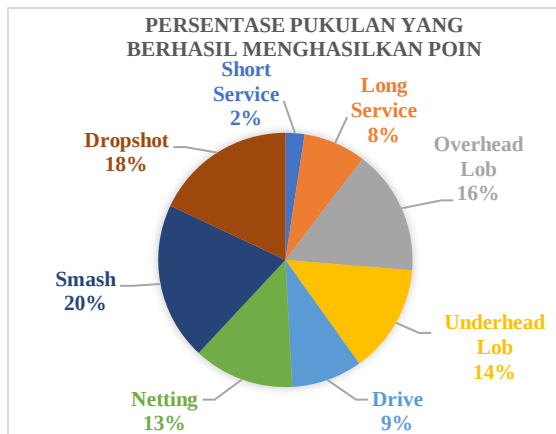
	Khalishah Selvyra		Prasetya Beatrice		Waktu Keseluruhan	
	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)	<i>rally time</i> (detik)	<i>rest time</i> (detik)
set 1	9,43	13,16	9,47	14,59	9,45	13,83
set 2	8,00	12,53	9,62	17,08	8,62	14,38
Rata-Rata	8,71	12,84	9,54	15,83	9,03	14,10

Pada **tabel 6.** menunjukkan bahwa rata-rata yang waktu yang digunakan oleh Khalishah untuk *rally time* 8,71 detik dan Beatrice 9,54 detik, sedangkan untuk *rest time* rata-rata waktu yang digunakan oleh Khalishah yaitu 12,84 detik dan Beatrice 15,83. Untuk rata-rata waktu kesuruhan yang oleh kedua pemain pada pertandingan kali ini untuk *rally time* 9,03 detik dan untuk *rest time* 15,14 detik.

4. PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini hasil penelitian akan membahas uraian hasil penelitian tentang analisis pukulan yang berhasil dan gagal menghasilkan point dan rata-rata waktu *rally time* dan *rest time* pada pemain tunggal remaja putri yang masuk babak semifinal hingga final pada Kejuaraan Piala Kapolda Jawa Timur tahun 2022.

1. Teknik pukulan yang berhasil menghasilkan point

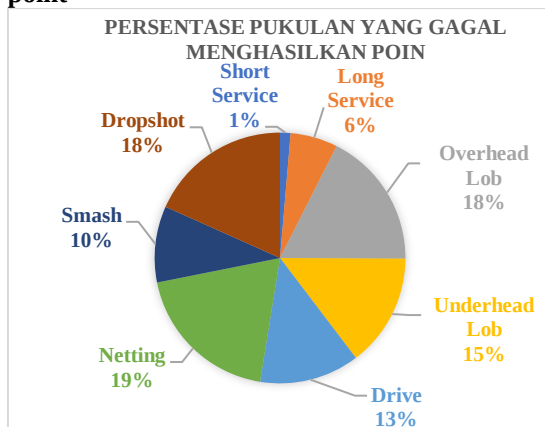


Gambar 1. Persentase pukulan yang berhasil menghasilkan point

Pada teknik pukulan yang berhasil menghasilkan point ditinjau dari 8 aspek pukulan yaitu short service, long service, overhead lob, underhead lob, drive, netting, smash, dan dropshot dari jenis pukulan yang dilakukan selama babak semifinal hingga final. Teknik pukulan yang berhasil menghasilkan point dari keberhasilan paling tinggi hingga paling kecil yaitu *smash* sebanyak 20% kemudian dari *dropshot* sebanyak 18%, dari *overhead lob* 16%, dari *underhead lob* sebanyak 14%, lalu *netting* 13%, kemudian *drive* 9%, dilanjuti *long service* sebanyak 8% dan terakhir dari *short service* 2%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemain tunggal remaja putri paling banyak menghasilkan point dari pukulan *smash* sebanyak 20% dan *dropshot* sebanyak 18% karena pukulan *smash* dan *dropshot* merupakan menyerang maka untuk dapat mendapatkan point memang sangat baik untuk melakukan teknik pukulan tersebut karena akan sulit dikembalikan oleh lawan (Putri, 2013).

2. Teknik pukulan yang gagal menghasilkan point



Gambar 2. Persentase pukulan yang gagal menghasilkan point

Pada teknik pukulan yang gagal menghasilkan point ditinjau dari 8 aspek pukulan yaitu short service, long service, overhead lob, underhead lob, drive, netting, smash, dan dropshot dari jenis

pukulan yang dilakukan selama babak semifinal hingga final. Teknik pukulan yang gagal menghasilkan point dari kegagalan paling tinggi hingga paling kecil yaitu *netting* sebanyak 19%, kemudian dari *dropshot* dan *overhead lob* 18%, lalu dari *underhead lob* sebanyak 15%, dari *drive* 13%, dari *long service* 6% dan terakhir *short service* sebanyak 1%.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pemain tunggal remaja putri paling banyak gagal menghasilkan point dari pukulan *netting* sebanyak 19% ini disebabkan karena pukulan *netting* gagal menyeberangi net atau pengembalian yang nanggung sehingga dapat dikembalikan oleh lawan dengan mudah dengan pukulan menyerang. Menurut (Tri, 2022) juga menjelaskan bahwa pemain tunggal remaja putri memiliki kegagalan tertinggi dalam teknik *netting*.

3. Rata-rata waktu rally time dan rest time

Tabel. 7 Rata-rata rally time dan rest time secara keseluruhan

No	Rata-Rata Waktu Keseluruhan	
	Rally Time (detik)	Rest Time (detik)
1	9,45	13,83
2	8,62	14,38
3	10,00	14,06
4	8,62	15,00
5	9,38	17,35
6	7,72	8,12
7	8,57	11,12
8	8,69	13,20
Rata-rata	8,88	13,38

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata waktu yang digunakan pada babak semifinal-final yaitu rally time 8,88 detik sedangkan rest time 13,38 detik. Untuk rata-rata waktu terlama yang digunakan pada saat rally time yaitu 10 detik sedangkan untuk rest time yaitu 17,35 detik. Untuk rata-rata waktu tercepat yang digunakan pada saat rally time yaitu 7,72 detik sedangkan untuk rest time yaitu 8,12 detik.

5. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Hasil dari persentase teknik pukulan yang berhasil dan gagal menghasilkan point dalam pertandingan, rata-rata waktu rally time dan rest time yang digunakan atlet tunggal remaja putri pada Kejuaraan Piala Kapolda Jawa Timur tahun 2022 dari babak semifinal hingga final maka dapat disimpulkan bahwa teknik pukulan yang paling banyak menghasilkan point yaitu *smash* 20% kemudian *dropshot* 18%, sedangkan untuk teknik pukulan yang paling banyak gagal menghasilkan point yaitu *netting* 19% kemudian *dropshot* dan *overhead lob* 18%. Untuk rata-rata waktu rally time yang digunakan yaitu 8,88 detik sedangkan untuk rest time yaitu 13,38 detik.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan analisis dan kesimpulan diatas, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan pelatih bisa mengevaluasi ketika melakukan latihan teknik agar memperbaiki dan menambah lagi variasi latihan teknik yang banyak gagal menghasilkan point seperti *netting, dropshot, overhead lob*.
2. Kepada atlet tunggal remaja putri diharapkan bisa menambah lagi intensitas latihan agar mempunyai fisik yang lebih prima.
3. Kepada mahasiswa/mahasiswi yang ingin melanjutkan penelitian ini atau melakukan penelitian sejenis diharapkan untuk untuk mengambil sampel pada event atau kejuaraan yang lebih tinggi.

REFERENSI

- Bastian, A. A., & Wiriawan, O. (2020). Analisis Pertandingan Bulutangkis Antar Mahasiswa (Studi Pada Pertandingan Bulutangkis Fakultas Ilmu Olahraga Dalam Turnamen Dies Natalis Unesa Ke-55 Tahun 2019. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 3(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/34224>
- James Poole. (2016). *Belajar Bulutangkis*. CV Pionir Jaya.
- Kusuma, I. A. (2020). Hubungan Antara Koordinasi Mata-Tangan, Persepsi Kinestetik Dan Kekuatan Otot Perut Dengan Kemampuan Short Service Dalam Permainan Bulutangkis Pada Pemain Putra Usia 14-15 Tahun Pb Natura Prambanan Klaten Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 20(2), 11–23. <https://doi.org/10.36728/jis.v20i2.1099>
- Maksum, A. (2018a). *Metodologi Penelitian Olahraga* (K. Mawardi (ed.); 2nd ed.). Unesa University Press.
- Maksum, A. (2018b). *Statistik dalam Olahraga*. Universitas Negeri Surabaya.
- Percy, D. (2009). A mathematical analysis of badminton scoring systems. *Journal of the Operational Research Society*, 60, 63–71. <https://doi.org/10.1057/palgrave.jors.2602528>
- Purnomo, M. (2017). *Analisis Fisiologis dan Kondisi Fisik Terhadap Performa Atlet Bulutangkis*.
- Putri, H. (2013). Analisis Pertandingan Bulutangkis Final Tunggal Putra Pada Olimpiade Musim Panas Xxx Di London 2012. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 1(1), 1–4.
- Sholeh, M. (2018). Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan, Dengan Kemampuan Long Service Dalam Permainan Bulutangkis Pada Pemain Pembinaan Prestasi Bulutangkis Utp Surakarta Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 4(1), 68–78.
- Tri, S. N. (2022). *Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Keterampilan Teknik Pada Permainan Bulu Tangkis Tunggal Putri*.
- Wijaya, A. (2017). Analisis Gerak Keterampilan Servis Dalam Permainan Bulutangkis (Suatu Tinjauan Anatomi, Fisiologi, dan Biomekanika) Kata. *Indonesia Performance Journal*, 1(2), 106–111.