

Analisis Teknik Bermain Bulu Tangkis Terhadap *Smash Forehand* Pada Permainan Ganda Putri

Farida¹, Taufiq Hidayat² Sandi Achmad Pratama³

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Yapis Dompu

Farida97@gmail.com¹Taufiqh807@gmail.com² Sandiachmadpratama90@gmail.com³,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand* pada permainan ganda putri kelas X di SMA Negeri 1 Dompu. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes pengukuran *smash forehand* dan mengedarkan kuesioner mengenai teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand* pada permainan ganda putri kelas X di SMA Negeri 1 Dompu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan maka disimpulkan bahwa hasil tes pengukuran *smash forehand* yaitu: kategori baik sekali sebanyak 6 siswa , kategori baik sebanyak 2 siswa atau sebesar, kategori sedang sebanyak 7 sebesar, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar . Kemudian hasil angket persepsi siswa terhadap *smash forehand* yaitu memiliki total skor keseluruhan yang diperoleh sebesar 1.352. Skor ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pegetahuan tentang teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand pada* permainan ganda putri.

Kata Kunci: Teknik; Bermain; Bulutangkis; Smash; Forehand

Abstract

This research aims to find out how badminton playing techniques are for forehand smashes in class X women's doubles games at SMA Negeri 1 Dompu. The type of research used is descriptive qualitative. The data collection technique used in this research was a forehand smash measurement test and distributing a questionnaire regarding badminton playing techniques for forehand smashes in class X women's doubles games at SMA Negeri 1 Dompu. The data analysis technique used in this research uses quantitative descriptive analysis techniques with percentages. Based on the research results, data analysis and discussion, it was concluded that the results of the forehand smash measurement test were: 6 students in the very good category, 2 students in the good category or 7 students, 7 students in the medium category, 3 students in the poor category or 3 students in the poor category. Then the results of the student perception questionnaire regarding the forehand smash were that the total score obtained was 1,352. This score shows that students have knowledge about badminton playing techniques regarding forehand smashes in women's doubles.

Keywords: Technique; Play; Badminton; Smash; Forehand

Pendahuluan

Keberadaan olahraga di Indonesia kini sedang maju. Olahraga merupakan suatu aktivitas fisik yang dilakukan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari usia anak-anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia. Olahraga di Indonesia sendiri sangat beragam. Kegiatan olahraga dilakukan orang-orang guna menjaga kondisi agar tetap sehat dan bugar. Salah satu olahraga yang populer dan digemari masyarakat Indonesia yaitu bulutangkis. Menurut (Zulbahri & Melinda, 2019:14) "Bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan menggunakan alat pukul berupa raket, dimainkan dua orang bagi tunggal dan dua pasangan bagi ganda dengan saling berlawanan atau berhadapan". Sedangkan (Akhsan, 2012:45) berpendapat lebih luas bahwa "bulutangkis atau *badminton* merupakan suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasang (untuk ganda) dengan posisi berlawanan pada sebidang lapangan yang terbagi dengan sebuah *net*". Selain itu (Seth, 2016) juga mengemukakan bahwa "*badminton sport is characterized variety of actions of short duration and high intensity coupled with a short resting time*". Jadi olahraga bulutangkis merupakan suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang atau dua pasang menggunakan alat berupa raket pada sebidang lapangan yang terbagi dengan sebuah net dengan intensitas yang tinggi dan durasi yang singkat.

Pada permainan bulutangkis baik tunggal maupun ganda membutuhkan fisik, taktik, mental dan berbagai macam teknik pukulan. Menurut (Budiwanto, 2013:6) "Terdapat beberapa pukulan dasar pada permainan bulutangkis yang wajib dikuasai oleh pemain yaitu pukulan *service*, pukulan *lob*, pukulan *dropshot*, pukulan *smash*, pukulan *net*, pukulan mendatar (*drive*)". Dari keseluruhan pukulan dasar tersebut, atlet harus menguasainya dengan baik agar dapat menjadi modal untuk berprestasi. Dari berbagai macam pukulan dasar yang harus dikuasai atlet, ada pukulan dasar yang sering digunakan mematikan pertahanan lawan sehingga bisa digunakan mendapatkan poin saat melakukan permainan bulutangkis, yaitu pukulan *smash*.

Menurut (Hassan, 2017:32) "*smashing performance is one of the most relevant key successes to score critical points in badminton matches*". Sedangkan (Purnama, 2010:12) berpendapat "*smash* adalah suatu gerakan dari pukulan *overhead* yang mayoritas menggunakan kekuatan dan kecepatan lengan dengan lecutan pergelangan tangan agar bola yang dihasilkan dari pukulan tersebut dapat menukik tajam ke bawah bidang dari permainan lawan". Jadi pukulan *smash* merupakan pukulan yang digunakan untuk mematikan pertahanan lawan dengan kekuatan dan kecepatan lengan serta pergelangan tangan yang memiliki karakteristik bola menukik tajam ke bawah.

Bermain ganda bulutangkis adalah dimana ada satu pasangan yang terdiri dari dua orang pemain yang bertugas untuk menjaga seluruh area lapangan, agar *shuttlecock* tidak jatuh di area lapangan pasangan tersebut, sehingga pasangan tersebut harus saling menutupi satu sama lain agar lawan tidak dapat mencuri poin dari pasangan tersebut. Dua orang pemain yang merupakan suatu pasangan ganda mungkin memiliki bentuk permainan yang berbeda, tetapi mereka harus saling tampil ke lapangan dalam satu kesatuan yang baik. Mereka harus bermain menurut suatu bentuk permainan tertentu, maka berarti kerjasama harus lebih diutamakan dari pada bermain secara perseorangan. Agar dapat bermain sebaik mungkin, kedua pemain itu harus dalam satu kesatuan. Untuk itu, kedua pemain harus saling percaya terhadap kemampuan masing-masing, harus saling menutupi kelemahan-kelemahan dan harus faham atas tugas serta fungsinya didalam taktik yang hendak dilaksanakan secara konsekuen dalam permainan. Seorang pemain ganda yang baik, tidak saja berusaha mengembangkan permainan sendiri sebaik-baiknya tetapi juga berusaha menambah semangat kawannya sehingga dapat bermain dengan baik.

Jadi dalam permainan ganda bulutangkis, kerjasama yang baik dan komunikasi yang baik sangat dibutuhkan, agar tercipta permainan yang menarik dan mendapatkan point dengan mudah. Tetapi kerjasama yang baik harus membutuhkan taktik dan strategi yang tepat. Sehingga pada saat pertandingan pasangan tersebut dapat menerapkan strategi yang

tepat untuk menghadapi lawannya. Pada saat bermain taktik juga harus baik untuk mendapatkan poin dengan mudah sesuai kondisi saat di lapangan

SMA Negeri 1 Dompu memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, namun prestasinya mungkin belum mampu bersaing dengan sekolah lain dalam bidang olahraga, khususnya bulutangkis di Kabupaten Dompu. Olahraga bulutangkis di SMA Negeri 1 Dompu lebih banyak dilakukan melalui latihan dalam bentuk permainan dengan pemberian teknik dasar dan kurang mendapatkan latihan teknik *smash forehand*. Kegiatan olahraga bulutangkis di SMA Negeri 1 Dompu diikuti oleh 26 siswa. Dalam kegiatan latihan lebih dominan siswa menggunakan teknik-teknik dasar dalam bermain bulutangkis dan kurang melakukan pengembangan latihan dengan teknik *smash forehand*. Sehingga kemampuan siswa dalam melakukan teknik *smash forehand* bulutangkis masih sering menemui kesalahan terutama, dalam melakukan *smash forehand* bola tidak bergerak menukik ke bawah dengan keras dan bahkan bola melaju horizontal dan keluar lapangan. Teknik *smash forehand* merupakan hal yang penting dalam suatu cabang olahraga bulutangkis, karena teknik ini juga akan menentukan cara melakukan suatu gerakan *smash* yang baik.

Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani bulutangkis ganda putri di SMA Negeri 1 Dompu khususnya kelas X adalah belum diketahui secara pasti kemampuan dan keterampilan dari masing-masing siswa dalam bermain bulutangkis terutama yang kaitannya dengan teknik *smash forehand*, sehingga dari hal tersebut perlu adanya sebuah penelitian tentang keterampilan bermain bulutangkis yang ada di dalam kegiatan pembelajaran penjas dengan materi bulutangkis SMA Negeri 1 Dompu.

Mengingat bahwa dalam pembelajaran bulutangkis di SMA Negeri 1 Dompu terutama ganda putri kelas X hanya diberikan teknik dasar saja dan tidak ada program latihan komponen-komponen fisik terutama yang berkaitan dengan *smash forehand*, Sehingga menyebabkan perbedaan keterampilan khususnya kemampuan yang sering dilakukan dalam permainan bulutangkis pada siswa di SMA Negeri 1 Dompu tersebut maka perlu ditelusuri faktor penyebabnya, apakah karena dalam kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Dompu kelas X hanya menekankan pada permainan saja dan tidak diberikan berbagai teknik dengan benar, untuk itu perlu diadakan penelitian, tentang tingkat kemampuan *smash* terutama kemampuan yang berkaitan dengan teknik *forehand* pada permainan bulutangkis siswa terutama ganda putri di SMA Negeri 1 Dompu. Untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Analisis Teknik Bermain Bulutangkis terhadap *Smash Forehand* pada Permainan Ganda Putri Kelas X di SMA Negeri 1 Dompu”.

Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu tentang teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand* pada permainan ganda putri kelas X di SMA Negeri 1 Dompu. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena apa adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknis tes dan pengukuran. Metode survei merupakan penelitian yang bisa dilakukan dengan subyek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya (perlakuan tidak seperti dalam eksperimen) (Sugiyono, 2010:12). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Dompu, yang mengikuti olahraga bulutangkis berjumlah 106 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel total, artinya adalah seluruh anggota populasi digunakan sebagai subjek penelitian dan disebut sebagai penelitian populasi. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand* pada permainan ganda putri. Tes Ketepatan Servis Pendek *Forehand* pada permainan ganda putri. Alat ukur untuk mengukur hasil teknik servis adalah dengan menggunakan tes keterampilan servis. Dengan nilai reliabilitas tes sebesar 0,721 dan validitas tes sebesar 0,698. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes, pengukuran dan mengedarkan kuesioner mengenai

teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand* pada permainan ganda putri kelas X di SMA Negeri 1 Dompu. menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Pengkategorian kemampuan memukul, melempar, dan menangkap bola dalam permainan kasti disusun dengan 4 kategori penilaian, yaitu: sangat baik, baik, sedang, dan kurang.

Norma Penilaian teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand* pada permainan ganda putri kelas X.

No	Rumus Kategori	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Baik
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang

Sumber: Saifuddin Azwar, 2010:163

Hasil dan Pembahasan

1. Data Hasil Tes *Smash Forehand*

Untuk mengidentifikasi *Smash Forehand* dilakukan dengan pengkategorian menjadi lima kriteria yaitu baik sekali, baik, sedang, kurang. Hasil analisis dan Perhitungan mengenai tes teknik bermain bulutangkis terhadap *smash Forehand* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Putri Wulan Puspitasari	80	Baik Sekali
2	Syarifatur Radhiyah	82	Baik Sekali
3	Sekar Dwi Aprilian	43	Sedang
4	Inayah Wulandari	54	Sedang
5	Cahaya Ichdania S	90	Baik Sekali
6	Aylin Sharliz	84	Baik Sekali
7	Rahadatul Aisyi	80	Baik Sekali
8	Liya zafirah	60	Baik
9	Devi Cantika	66	Baik
10	Rahmadhatul Amalya S	69	Baik Sekali
11	Ayatul Khusna	40	Kurang
12	Adelya Putri	40	Kurang
13	Wahdaniyah Wahyu F	45	Sedang
14	Naura Fakhriyah	46	Sedang
15	Mutia Salwalia	40	Kurang
16	Salwa Fidelya Qinaya E	54	Sedang
17	Rezqi Regina Al-Farizi	50	Sedang
18	Frizka Nufal Zahrani	50	Sedang
Skor Keseluruhan		1.073	

2. Data Hasil Tes *Smash Forehand*

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
1	0-40	Kurang	3	17%
2	41-54	Sedang	7	39%
3	55-67	Baik	2	11%
4	68-100	Baik Sekali	6	33%
			18	100%

Dari tabel diatas, tampak bahwa permainan bulutangkis terhadap *smash Forehand* pada permainan ganda putri kelas X3 SMA Negeri 01 Dompu adalah: kategori baik sekali sebanyak 6 siswa atau sebesar 33%, kategori baik sebanyak 2 siswa atau sebesar 11%, kategori sedang sebanyak 7 sebesar 39%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 17%.

3. Hasil Angket Persepsi Siswa Tentang Teknik Bermain Bulutangkis Terhadap *Smass Forehand* Pada Permainan Ganda Putri

Berdasarkan data Angket Persepsi Siswa Tentang Teknik Bermain Bulutangkis Terhadap *Smass Forehand* Pada Permainan Ganda Putri yang di isi, dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Nilai Angket Siswa		
No	Nama	Nilai
1	Putri Wulan Puspitasari	78
2	Syarifatur Radhiyah	98
3	Sekar Dwi Aprilian	80
4	Inayah Wulandari	90
5	Cahaya Ichdania S	76
6	Aylin Sharliz	90
7	Rahadatul Aisyi	78
8	Liya zafirah	98
9	Devi Cantika	76
10	Rahmadhatul Amalya S	98
11	Ayatul Khusna	78
12	Adelya Putri	80
13	Wahdaniyah Wahyu F	78
14	Naura Fakhriyah	90
15	Mutia Salwalia	76
16	Salwa Fidelya Qinaya E	80
17	Rezqi Regina Al-Farizi	98
18	Frizka Nufal Zahrani	76
	Skor Keseluruhan	1.352

Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh skor persepsi siswa tentang teknik bermain bulutangkis teradap *smash forehand* pada permainan ganda putri di SMA Negeri 01 Dompu memiliki pengetahuan tentang teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand*. Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat distribusi hasil angket, Tentang Teknik Bermain Bulutangkis Terhadap *Smash Forehand* Pada Permainan Ganda Putri kelas X3 SMA Negeri 01 Dompu. Distribusi hasil sebaran angket pada tabel diatas memiliki total skor keseluruhan yang diperoleh sebesar

1.352. Skor ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan tentang teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand pada* permainan ganda putri.

Simpulan

Dari hasil tes *smash forehand* tampak bahwa permainan bulutangkis terhadap *smash Forehand* pada permainan ganda putri kelas X3 SMA Negeri 01 Dompu adalah: kategori baik sekali sebanyak 6 siswa atau sebesar 33%, kategori baik sebanyak 2 siswa atau sebesar 11%, kategori sedang sebanyak 7 sebesar 39%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 17%. Kemudian Distribusi hasil sebaran angket pada tabel memiliki total skor keseluruhan yang diperoleh sebesar 1.352. Skor ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan tentang teknik bermain bulutangkis terhadap *smash forehand pada* permainan ganda putri.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam penelitian ini, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru olahraga khususnya SMA Negeri 1 Dompu yang sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk meneliti terkait dengan permainan bulu tangkis terhadap forehand pada permainan ganda putri.

Daftar Pustaka

- Anas Sudijono. (2000). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arikunto (2019). Teknik pengambilan sampel stratified sampling (sampel berstrata)
- Asrida Noor Eka Puspitasari. (2008). Tingkat Kepuasan Konsumen Terhadap Jasa Pengelolaan Kolam Renang Galuh. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY
- Basu Swasta Dharmmesra & T. Hani Handoko. (2000). Manajemen Analisa Perilaku Konsumen. Yogyakarta: BPFE
- Basu Swasta. (2015). Manajemen Pemasaran Modern. Yogyakarta: BPPE _ (2018). Manajemen Pemasaran Modern. Yogyakarta: Liberty
- Danang Sunyoto. (2012). Dasar-Dasar Manajemen Pemasaran. Yogyakarta: CAPS
- Fandy Tjiptono. (2007)Strategi Bisnis dan Manajemen. Yogyakarta: Andi Offset (2000). Manajemen Jasa. Yogyakarta: Andi Offset _ (2006). Manajemen Jasa. Yogyakarta: Andi Offset
- Handi Irawan. (2002). 10 Prinsip Kepuasan Pelanggan. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hotman Simbolon, (2009). Statistika. Yogyakarta: Graha Ilm
- Husein Umar. (2000). “Metodologi Penelitian, Aplikasi dalam Pemasaran”. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- Hidayat, T., Puriana, R. H., Munandar, R. A., & Fauqi, A. (2022). Pengaruh Mental Training dan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Pukulan Overhead Smash dalam Permainan Bulu Tangkis. *Jurnal Porkes*, 5(2).
- Hidayat, T., Munandar, R. A., Pratama, S. A., & Zulfikar, I. (2024). Pengaruh latihan medicine ball dan latihan shoulder press terhadap kemampuan smash dalam permainan bulu tangkis. *Jurnal Porkes*, 7(1), 400-410.

- Hidayat, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Teknik Bulu Tangkis Yang Berbasis Aplikasi Macromedia Flash. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(3).
- Hidayat, T., Fauqi, A., Oktavianis, E., & Ramadhan, R. (2024). Pengembangan Modul Sport Science Bulu Tangkis Berbasis Android dalam Meningkatkan Prestasi Atlet. *Jurnal Porkes*, 7(2), 1013-1023.
- Putra, G. I., & Sugiyanto, F. X. (2016). Pengembangan pembelajaran teknik dasar bulu tangkis berbasis multimedia pada atlet usia 11 dan 12 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 175-185.
- Sutiyawan, T. H., Yunitaningrum, W., & Purnomo, E. (2015). Keterampilan teknik dasar pukulan pada proses pembelajaran bulu tangkis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(8).
- Yuliawan, D., & Sugiyanto, F. X. (2014). Pengaruh metode latihan pukulan dan kelincahan terhadap keterampilan bermain bulutangkis atlet tingkat pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 145-1