

## **Analisis Ketepatan *Smash* Pada Atlet Bulutangkis PB.Tunas Jaya Kasturi**

**Ceppy Pradana Putra<sup>1</sup>, Handika<sup>2\*</sup>, Palmizal A.<sup>3</sup>**

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia<sup>123</sup>

Correspondence author : [handika1706@gmail.com](mailto:handika1706@gmail.com)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengevaluasi tingkat ketepatan smash dalam permainan bulutangkis pada atlet PB Tunas Jaya Kasturi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah survei dengan menggunakan tes ketepatan smash sebagai instrumen utama. Dalam penelitian ini, populasi yang terlibat mencakup seluruh atlet PB Tunas Jaya Kasturi, yang berjumlah 15 orang. Proses analisis data dilakukan menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan tingkat ketepatan smash dalam lima kategori. Ditemukan bahwa 1 orang (6.67%) memiliki tingkat ketepatan smash yang dapat dikategorikan sebagai "Baik Sekali". Sebanyak 5 orang (33.33%) memperoleh kategori "Baik", sedangkan 6 orang (40%) berada pada kategori "Sedang". Adapun 2 orang (13.33%) mendapat kategori "Kurang", dan 1 orang (6.67%) berada pada kategori "Kurang Sekali". Kesimpulannya, hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan, tingkat ketepatan smash dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi dapat dikategorikan sebagai baik. Dari hasil ini, dapat dilakukan interpretasi lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi tingkat ketepatan smash, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkannya di masa mendatang.

**Kata Kunci :** Ketepatan, *smash*

### ***Analysis Of Smash Accuracy On Badminton Athlete PB Tunas Jaya Kasturi***

#### **ABSTRACT**

*This study has the main objective to evaluate the level of accuracy of smashes in badminton games in PB Tunas Jaya Kasturi athletes. The method used to collect data is a survey using the smash precision test as the main instrument. In this study, the population involved included all PB Tunas Jaya Kasturi athletes, totaling 15 people. The data analysis process is carried out using a descriptive statistical approach. The results illustrate the level of precision of the smash in five categories. It was found that 1 person (6.67%) had a level of smash precision that could be categorized as "Very Good". A total of 5 people (33.33%) obtained the "Good" category, while 6 people (40%) were in the "Medium" category. 2 people (13.33%) were in the "Less" category, and 1 person (6.67%) was in the "Less Once" category. In conclusion, the results of the analysis show that overall, the level of accuracy of smashes in badminton games at PB Tunas Jaya Kasturi can be categorized as good. From these results, further interpretation can be carried out to understand the factors that affect the accuracy of the smash, as well as provide recommendations for improving it in the future.*

**Keywords :** Accuracy, *smash*

**PENDAHULUAN**

Permainan bulutangkis pada hakekatnya merupakan suatu permainan yang berhadapan satu lawan satu orang ataupun 2 lawan 2 orang, dengan memakai raket serta shuttlecock selaku perlengkapan game, bersifat perseorangan yang dimainkan berbentuk lapangan datar dibuat dari lantai beton, kayu ataupun karpet diisyarati dengan garis sebagai batasan lapangan serta dibatasi oleh net pada tengah lapangan.

Permainan ini sudah tumbuh dari abad ke- 17 sampai dikala ini serta hendak terus tumbuh selaku suatu fenomena keolahragaan yang sudah sukses menarik atensi warga buat bermacam tujuan ataupun kepentingan, baik kepentingan kenaikan kebugaran, pemenuhan kebutuhan tamasya, kenaikan prestasi sekalian pemenuhan kebutuhan ekonomi serta lain- lain.

Uraian diatas melaporkan jika bulutangkis merupakan berolahraga yang sangat populer di dunia apalagi di Indonesia. Ini terbukti dengan banyak berdirinya klub- klub bulutangkis serta banyak pula peminatnya yang di dominasi mulai kelompok usia kanak- kanak, pemula, anak muda, berusia sampai lanjut usia, sehingga kerap diadakan kejuaraan untuk kelompok usia tersebut teratur masing- masing tahun nya selaku ajang penyaluran bakat serta pencapain prestasi. Cocok dengan ciri gerakan serta tujuan permainan bulutangkis kalau pada dikala permainan berlangsung, tiap- tiap pemain wajib berusaha melanda buat menjatuhkan *shuttlecock* di wilayah permainan lawan serta bertahan buat menghindari tumbangnya *shuttlecock* di wilayah permainan sendiri.

Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis dengan baik seorang pemain harus mampu melakukan beberapa teknik pukulan atau keterampilan gerak memukul. Teknik pukulan diartikan sebagai cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan shuttlecock kebidang lapangan lawan (Tohar, 1991). Secara umum keterampilan gerak memukul permainan bulutangkis dapat di kategorikan kedalam tiga jenis, kategorisasi ini di dasarkan pada posisi raket pada waktu melakukan pukulan, ketiga jenis keterampilan tersebut adalah pukulan dengan ayunan raket dari bawah ke atas (*underarm strokes*), pukulan menyamping (*sidearm strokes*) dan pukulan dari atas kepala (*overhead strokes*). Diketahui bahwa dalam bulutangkis memiliki beberapa pukulan salah satunya adalah smash. Pukulan smash adalah pukulan yang paling kuat. Pukulan smash merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya. Pukulan ini mengandalkan kekuatan, kecepatan, lengan dan lecutan pergelangan tangan. Pukulan smash dapat dibagi menjadi dua pukulan *smash (the standing smash)* dan *smash* yaitu loncatan *vertical* dan loncatan parabol ke depan. Posisi loncatan dalam smash kemungkinan sangat berpengaruh terhadap kecepatan juga ketajaman dalam smash.

Pemain bulutangkis juga dituntut untuk memahami dan menguasai komponen dasar bermain bulutangkis, salah satu teknik dasar bermain bulutangkis meliputi : teknik memegang raket, teknik memukul *shuttlecocks* dan teknik penguasaan kerja kaki (*footwork*). Karakteristik pada permainan bulutangkis juga terbilang berbeda dengan permainan lain, pada permainan bulutangkis mempunyai karakteristik yang khas yaitu mengejar *shuttlecocks* agar tidak jatuh di daerahnya sendiri, pemain harus mengejar kemanapun arah *shuttlecocks* dengan tujuan *shuttlecocks* dapat jatuh di daerah permainan lawan, kemudian kekuatan lengan saat permainan sangat diperlukan untuk keberlangsungan dalam suatu pertandingan.

Pengarahan teknik dasar yang benar sejak dini diperlukan agar teknik dapat dikuasai dengan baik pada saat melakukan *smash*, kesalahan-kesalahan yang biasa yang

terjadi adalah posisi badan, ayunan lengan saat memukul shuttlecock dan loncatan saat *smash*, gerakan badan dan lompatan saat memulai dan mengakhiri smash tidak sempurna, dengan demikian untuk dapat melakukan jump *smash* dengan baik di perlukan arahan dari pelatih memberikan contoh gerakan teknik yang benar agar seorang atlet atau pemain bulu tangkis mendapat gambaran mengenai teknik *smash* yang akan dilakukan.

Pada saat melakukan teknik *smash* ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, lompatan, ayunan dan gerakan lanjutan (*follow through*) dan terakhir pendaratan. Kompleksnya gerakan yang harus dilakukan pada saat melakukan *smash*, maka diperlukan pengawasan yang khusus sehingga dapat mempermudah dan mempercepat untuk menguasai teknik smash. Ilmu pengetahuan yang dapat mendukung dalam proses pembentukan teknik antara lain adalah menganalisis melalui pendekatan biomekanika.

Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket, *net*, dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi dari yang relatif lambat hingga cepat serta gerakan tipuan. Olahraga ini sangat menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria dan wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai persaingan. Bulutangkis tidak dipantulkan dan harus dimainkan diudara, sehingga permainan ini merupakan permainan yang cepat yang membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugaran yang sempurna (Grice, 2007:1). Sementara itu menurut (Poole,2008: 4) Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan oleh dua orang dalam permainan tunggal dan empat orang dalam permainan ganda, pada sebuah lapangan yang dibagi dua dengan membentangkan net ditengahnya. Cara bermain bulutangkis adalah melewati *Shuttlecock* diatas *net* agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan.

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk dalam kelompok olahraga permainan. Permainan bulutangkis dapat dimainkan dalam maupun luar lapangan, diatas lapangan yang dibatasi garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung ditiang net yang ditanam dipinggir lapangan. Alat yang dipergunakan adalah sebuah raket sebagai alat pemukul serta *shuttlecock* sebagai bola yang dipukul. (<http://pengertian.ahli.com/2021/12>).

Sedangkan menurut Muhajir (2007:21) “Bulu tangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan, dimana permainan tersebut dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, dengan lapangan yang dibatasi garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Permainan ini berlaku untuk siapa saja, pertandingan bentuk tunggal (*single*), juga dengan ganda (*double*), dan dengan ganda campuran (*mixed double*).

Menurut Subardjah( 2000: 13) Pada saat bermain berlangsung masing-masing pemain harus berusaha agar *shuttlecock* tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri,apabila *shuttlecock* jatuh di lantai atau menyangkut di net maka permainan berhenti. Ada tujuh partai yang biasa dimainkan dalam bulutangkis, yaitu tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, ganda campuran, beregu putra dan beregu Putri.

Sistem penilaian yang digunakan adalah system *rally point*, perolehan angka Setiap terjadi kesalahan ,setiap pertandingan baik ganda maupun tunggal terdiri atas 21 angka. Bila kedua pihak mendapat angka 20 sama, maka diperlukan selisih 2 angka

untuk menentukan pemenangnya. Tapi jika sampai angka 29 kedua tim dan sama, maka tim yang mendapat angka 30 ditetapkan sebagai pemenangnya. Untuk menentukan yang terbaik, maka pemain yang lebih dahulu memenangkan 2 pertandingan dinyatakan sebagai pemenang. (Poole 2008 : 129).

Tujuan olahraga bulutangkis, Selain sebagai olahraga rekreasi, bulutangkis juga sebagai olahraga prestasi, untuk mencapai prestasi teknik permainan bulutangkis harus dikenalkan kepada anak sedini mungkin, agar bisa mencapai prestasi maka anak-anak sebagai pemain muda harus memperhatikan dua hal penting yakni, pertama pencapaian prestasi dari luar yaitu mengikuti semua program latihan yang telah diberikan pelatih dan guru, memanfaatkan semua fasilitas yang ada selama latihan dalam rangka mendukung pencapaian terbaik. Kedua adalah pencapaian prestasi yang berasal dari dalam pemain itu sendiri yakni ketika si pemain menunjukkan kinerja latihan dengan dukungan kedisiplinan yang tinggi, penuh tanggung jawab, mengontrol emosi dengan baik menjaga kebersamaan dan menghargai lawan maupun kawan selama melakukan latihan.

Adapun Manfaat dari olahraga ini ialah selain untuk menggapai prestasi, bulutangkis juga bermanfaat sebagai olahraga rekreasi untuk menghabiskan waktu luang kita, karena bulu tangkis juga negara kita jadi lebih banyak di kenal oleh negara lain diluas sana dan bulu tangkis lebih mendidik kita dalam sikap bermoral dan kerjasama tim.

Untuk mencapai prestasi yang tinggi perlu memperhatikan beberapa hal : Salah satu diantaranya adalah menguasai teknik dasar dalam permainan bulutangkis. Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Teknik dalam permainan bulutangkis dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai peraturan dalam permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil optimal.

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik atau keterampilan dasar permainan ini. Keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari, secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagaian yaitu:

#### 1. Cara Memegang Raket (*Grip*)

Cara memegang raket tidak begitu sukar, karena raket bulutangkis relative ringan, dan dalam kehidupan sehari-hari keterampilan memegang seperti ini sering kita lakukan. Teknik memegang raket yang baik adalah teknik memegang raket yang dapat digunakan untuk menerima atau mengembalikan *shuttlecock* yang mudah.

#### 2. *Footwork*

*Footwork* adalah gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menempatkan posisi badan sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam melakukan gerakan memukul *shuttlecock* sesuai dengan posisinya. Prinsip dasar *footwork* bagi pemain yang menggunakan pegangan kanan adalah kaki kanan yang selalu diujung/akhir, atau setiap melangkah selalu diakhiri dengan kaki kanan. Sebagai contoh, jika hendak memukul kok yang berada di lapangan bagian depan atau samping badan, kaki kanan selalu didepan. Demikian pula jika hendak memukul kok dibelakang, posisi kaki kanan berada di belakang. Dalam bulutangkis kaki berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan dalam melakukan gerakan pukulan yang efektif. Cara mengatur kaki sangat penting . Karena anda tikan

akan mungkin memukul *shuttlecock* dengan efisien apabila anda tidak dapat dengan mudah berada pada posisi untuk memukul (Poole, 2008 : 48).

Teknik Servis adalah cara-cara melakukan pukulan dalam bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan (Tohar, 1992: 40). Sebuah teknik pukulan tersusun dari beberapa gerak dasar. Dari rangkaian gerak dasar akhirnya menghasilkan suatu jenis pukulan. Menurut Tohar (1992: 40), jenis-jenis pukulan itu antara lain: 1) Pukulan *service*, 2) Pukulan *lob* atau *clear*, 3) Pukulan *dropshot*, 4) Pukulan *smash*, 5) Pukulan *drive* atau mendatar, dan 6) Pengembalian *service* atau *return service*.

Smash merupakan senjata yang sangat ampuh untuk mengumpulkan angka dalam suatu pertandingan bulutangkis. Hal itu disebabkan sifat jatuhnya bola yang kencang dan tajam. Dalam melakukan smash, shuttle harus dipukul ke bawah dengan sudut jatuh sebesar mungkin, sudut jatuh ini lebih penting daripada kecepatan shuttle. Oleh karena itu, usahakan memukul pada ketinggian semaksimal mungkin. Bidang raket mengarah ke bawah pada saat persentuhan raket dengan shuttle berada di muka tubuh anda. Gerakan putar dari lengan bawah dan pergelangan tangan sangat cepat dan bertenaga, sehingga shuttle melayang dengan cepat dan lurus ke arah bawah (James Poole, 1982:35).

Salah satu teknik dasar yang menjadi fokus dalam penilitan adalah pukulan smash dalam permainan bulutangkis. Smash adalah salah satu pukulan utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan. Oleh karena smash merupakan suatu gerak kerja yang bertujuan untuk mematikan pertahanan lawan. Selain itu, pukulan smash merupakan salah satu unsure pukulan yang sering menghasilkan nilai secara langsung sebab pukulan ini merupakan suatu gerak ayunan tangan yang cepat, mendadak dan menghasilkan pukulan yang keras serta menerjunkan shuttle cock secara curam. Tohar (1992:57), mengemukakan bahwa: Pukulan smash merupakan suatu pukulan yang keras dan menukik kebawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan.

Herman Subardjah (2000:13), mengemukakan bahwa: Tujuan smash bulutangkis adalah berusaha menjatuhkan cock didaerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul cock sehingga menjatuhkan didaerah permainannya sendiri.

Menurut Suharno (1981: 32), ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuannya. Dalam mengarahkan sesuatu tersebut dilakukan secara sabar kepada objek yang dikehendaki agar sesuai dengan hasil akhir yang telah diperkirakan sebelumnya. Dalam hal ini dibutuhkan konsentrasi yang penuh terhadap sasaran yang diinginkan. Ketepatan juga merupakan kesesuaian antara kehendak (yang diinginkan) dan kenyataan (hasil) yang diperoleh terhadap sasaran (tujuan) tertentu. Sedangkan menurut Sajoto (1988: 59), ketepatan adalah kemampuan seseorang dalam mengembalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran.

Menurut Khoiril Anam (2013: 17) ketepatan adalah kemampuan untuk mengarahkan sesuatu objek sesuai dengan kehendak atau keinginan yang telah ditentukan yang dipengaruhi faktor yang berada dalam diri seseorang (internal) dan faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang (eksternal). Yang termasuk dalam faktor internal adalah keterampilan (koordinasi, kuat lemahnya gerakan, cepat lambatnya gerakan, cepat lambatnya gerakan penguasaan teknik, kemampuan mengantisipasi gerak). Sedangkan yang termasuk dalam faktor eksternal adalah tingkat kesulitan (besar kecilnya sasaran dan jarak) dan lingkungan.

Menurut Josep Nossek (1982: 93) ketepatan adalah kecakapan dalam menciptakan gerak laju bola untuk dipergunakan dengan pantas dan diterapkan dengan cepat dan sesuai dengan keperluan. Tepat berarti sesuai dengan harapan atau keinginan yang dikehendaki. Ketepatan merupakan kemampuan mengarahkan sesuatu dengan sadar kepada objek yang dikehendaki.

Ketepatan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sukadiyanto (1996: 102-104), bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketepatan, antara lain: tingkat kesulitan, pengalaman, keterampilan sebelumnya, jenis keterampilan, perasaan, dan kemampuan mengantisipasi gerak. Dalam hal ini dapat juga dikatakan bahwa jika sasarannya dekat pasti mudah untuk melakukan ketepatan tendangan, sebaliknya jika sasarannya jauh pasti akan sulit melakukannya, jika sasarannya besar pasti akan lebih mudah melakukan ketepatan tendangan bila dibandingkan dengan sasaran yang kecil.

Menurut Suharno (1978: 37), faktor-faktor penentu yang mempengaruhi ketepatan antara lain: 1) Koordinasi tinggi berarti ketepatan baik 2) Besar kecilnya sasaran 3) Ketajaman indera 4) Jauh dekatnya jarak sasaran 5) Penguasaan teknik 6) Cepat lambatnya gerakan 7) Feeling dari atlet dan ketelitian 8) Kuat lemahnya suatu gerakan.

Cara-cara mengembangkan ketepatan menurut Suharno (1978: 37-38) 1) Frekuensi gerakan diulang-ulang sebanyak mungkin agar menjadi otomatis 2) Jarak sasaran dari dekat ke semakin jauh 3) Gerakan dari lambat ke cepat 4) Setiap gerakan harus ada kecermatan atau ketelitian 5) Sering diadakan pertandingan sebagai penilaian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penentu yang menentukan ketepatan adalah koordinasi, tingkat kesulitan, kuat lemah, dan cepat lambatnya gerakan, besar kecilnya sasaran, jarak dengan sasaran, perasaan (feeling), pengalaman, dan kemampuan mengantisipasi gerak.

Menurut (Sugiyono, 2015:335) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (decomposition) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya (Satori dan Komariah, 2014:200).

Nasution dalam Sugiyono (2015:334) melakukan analisis adalah pekerjaan sulit, memerlukan kerja keras. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklasifikasikan berbeda.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan satu variabel tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lainnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 234) “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan melakukan tes”. Dalam penelitian ini peneliti berusaha untuk mengetahui ketepatan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi. Setelah melihat tes yang didapatkan kemudian data dianalisis untuk mengetahui

seberapa besar ketepatan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi tersebut.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono 2017: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah 15 atlet Putra PB Tunas Jaya Kasturi. Sedangkan sampel yang digunakan adalah seluruh atlet PB Tunas Jaya Kasturi yang berjumlah populasi 15 orang.

Instrumen penelitian adalah alat ukur dalam penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur validitas dan reliabilitas variabel penelitian. Menurut (Arikunto, 2006:127) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran, kemudian setelah mendapatkan sampel maka peneliti dapat melakukan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Tes adalah suatu instrumen yang digunakan untuk mendapatkan suatu informasi tentang individu atau objek (Ismaryati 2008: 1).

Pengukuran adalah suatu proses pengumpulan informasi atau data yang dilakukan secara objektif. Melalui kegiatan pengukuran, segala program yang menyangkut perkembangan dalam bidang apa saja dapat dikontrol dan di evaluasi. Hasil dari pengukuran dinyatakan dalam bentuk angka yang dapat diolah secara statistik (Ismaryati, 2008: 1).

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran realita yang ada tentang tingkat ketepatan *smash*. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dalam bentuk persentase. Statistik ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan menentukan nilai. Data hasil penelitian yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif statistik digunakan untuk mengetahui nilai maksimal, nilai minimal nilai mean dan standar deviasi. Selanjutnya dapat dilakukan pemaknaan sebagai pembahasan dan permasalahan yang diajukan dengan mengacu pada gerakan *smash*. Tahap selanjutnya adalah setelah diketahui tingkat gerakan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi yang termasuk kategori baik sekali, baik, sedang, kurang dan kurang sekali, maka akan dapat ditemukan berapa besar persentase untuk masing-masing kategori dengan menggunakan rumus persentase.

Pengkategorian tersebut menggunakan lima kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, sangat kurang aktif. Menurut Saifuddin Azwar (2001: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang diperoleh dari tes tersebut digunakan untuk mengkategorikan menjadi lima kategori yaitu, baik sekali, baik, sedang, kurang, dan kurang sekali. Untuk menentukan kategori tersebut, terlebih dahulu data dikumpulkan dan dihitung dengan T-skor kemudian dikategorikan sesuai dengan norma ketepatan *smash*. Adapun data hasil tes yang telah dilakukan sesuai dengan norma-norma tiap item tes, diantaranya:

Data tabel 1 di bawah ini menunjukkan bahwa ketepatan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi yang memiliki kategori baik sekali sebanyak 1 orang dengan persentase 6.67%, kategori baik sebanyak 5 orang dengan

persentase 33.33%, berkategori sedang berjumlah 6 orang dengan persentase 40%, berkategori kurang sebanyak 2 orang dengan persentase 13.33% dan berkategori kurang sekali sebanyak 1 orang dengan persentase 6.67%.

Tabel 1. Hasil Tes Ketepatan *Smash*

Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
Baik sekali	> 77	1	6.67%
Baik	72 - 77	5	33.33%
Sedang	65 - 71	6	40%
Kurang	58 - 64	2	13.33%
Kurang sekali	< 57	1	6.67%

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti menganalisa bahwa sedikitnya atlet yang masuk dalam kategori baik sekali, baik dan cukup dikarenakan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor proses latihan, faktor pribadi dan faktor minat. Faktor proses latihan dimana pelatih memegang peranan penting dalam proses latihan, pelatih sangat berpengaruh terhadap keberhasilan ketepatan *smash*, dengan banyaknya metode yang dipakai oleh atlet bulutangkis atau dengan cara memodifikasi bentuk latihan bulutangkis agar menjadi menarik sehingga proses latihan akan disukai oleh atlet bulutangkis dan tentunya program latihan akan berjalan dengan baik.

Perkembangan permainan bulutangkis di Jambi khususnya di Kota Jambi pada umumnya akhir-akhir ini cukup menggembirakan. Banyak klub-klub yang membuka pembinaan terhadap atlet usia dini yang berminat ingin mengembangkan bakatnya. Bermunculannya Klub ini sangat menguntungkan bagi perkembangan bulutangkis di Indonesia yang pada saat ini telah dilanda berbagai masalah. Diharapkan dengan banyaknya klub persatuan bulutangkis akan bermunculan pemain-pemain muda berbakat yang memiliki kualitas dan kemampuan teknik bermain yang baik, karena dengan memiliki pemain yang berkualitas ini akan terbentuk suatu tim yang dapat bersaing dengan tim-tim kuat dari daerah lain.

Atlet bulutangkis dapat dikatakan mempunyai ketepatan *smash* dengan baik apabila sudah menguasai teknik tersebut. Berdasarkan hasil penelitian tentang ketepatan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi yang berkategori baik sekali sebanyak 1 orang dengan persentase 6.67%, kategori baik sebanyak 5 orang dengan persentase 33.33%, berkategori sedang berjumlah 6 orang dengan persentase 40%, berkategori kurang sebanyak 2 orang dengan persentase 13.33% dan berkategori kurang sekali sebanyak 1 orang dengan persentase 6.67%.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti menganalisa bahwa sedikitnya atlet yang masuk dalam kategori baik sekali, baik dan cukup dikarenakan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu : faktor proses latihan, faktor pribadi dan faktor minat. Faktor proses latihan dimana pelatih memegang peranan penting dalam proses latihan, pelatih sangat berpengaruh terhadap keberhasilan ketepatan *smash*, dengan banyaknya metode yang dipakai oleh atlet bulutangkis atau dengan cara memodifikasi bentuk latihan bulutangkis agar menjadi menarik sehingga proses latihan akan disukai oleh atlet bulutangkis dan tentunya program latihan akan berjalan dengan baik, ini tentunya akan mempengaruhi kemampuan gerak, faktor pribadi juga sangat mempengaruhi dimana setiap pemain mempunyai bakat yang berbeda-beda yang dimiliki oleh masing-masing individu. Selain itu juga ada faktor lingkungan, faktor ini meliputi sarana dan prasarana

dan kondisi sekitar dimana pembelajaran itu dilangsungkan. sarana dan prasarana yang digunakan mencukupi maka akan memudahkan pelatih dan pemain dalam proses peningkatan ketepatan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi. Rekomendasi untuk meningkatkan ketepatan *smash* untuk pemain yaitu perlakuan latihan drill smash dan stroke smash, latihan imagery dan permainan target Striking/fielding games (permainan pukul-tangkap-lari) dan Invasion games (permainan serangan/invasi) dengan berbagai tujuan, ada yang berlatih untuk tujuan belajar keterampilan, mengembangkan strategi, mempersiapkan mental sebelum kompetisi, mengembangkan keterampilan mental, mengatasi stres dan rintangan dalam olahraga baik itu cedera, latihan berat, dan gangguan-gangguan lainnya.

Kepada pelatih bulutangkis hendaknya memberikan latihan teknik yang diberikan secara terus menerus khususnya latihan-latihan yang bersifat drill agar akurasi pukulan smash lebih baik. Memberikan latihan teknik dasar dalam permainan bulutangkis pada para pemain PB Tunas Jaya Kasturi secara berkelanjutan agar prestasi bulutangkis dapat terus ditingkatkan, mengingat kemampuan pukulan smash bisa dijadikan salah satu usaha untuk mencetak angka (point) dan memenangkan sebuah pertandingan bulutangkis. Kepada para pemain PB Tunas Jaya Kasturi diharapkan agar terus berlatih dalam melakukan pukulan smash, karena dengan berlatih kemampuannya semakin baik dalam permainan bulutangkis pada umumnya, khusus ketepatan dalam melakukan serangan ke lawan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ketepatan *smash* dalam permainan bulutangkis di PB Tunas Jaya Kasturi yang berkategori baik sekali sebanyak 1 orang dengan persentase 6.67%, kategori baik sebanyak 5 orang dengan persentase 33.33%, berkategori sedang berjumlah 6 orang dengan persentase 40%, berkategori kurang sebanyak 2 orang dengan persentase 13.33% dan berkategori kurang sekali sebanyak 1 orang dengan persentase 6.67%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aan Komariah, Djarm'an Satori. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Anas Sudijono. (2006). *Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Arikunto. Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktis*. PT. Rineka cipta. Jakarta
- Bompa. Tudor. 1994. *Power Training for Sport*. Mosaic Press. Canada
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepeleatihan*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta
- Grice, Toni 2002. *Olahraga Bulutangkis*. Sutrisno : Jakarta
- Grice, Toni. 2007. *Bulutangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjutan*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Ismaryati. (2008). *Tes & Pengukuran Olahraga*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Muhajir, (2007). *Pendidikan jasmani olahraga dan jasmani*. Erlangga : Jakarta
- Nossek, Yosef. (1982). *Teori Umum Latihan*. Lagos: Institut Nasional Olahraga
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani Prinsip-Prinsip dan Penerapannya*. Jakarta: Depdiknas.

- Nurhasan. (2001). Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani. Jakarta Pusat
- Poole, James 2008. *Belajar Bulutangkis*. Pionir Jaya : Bandung.
- Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani. 2009. *Tes Keterampilan Sepakbola Usia 10-12 Tahun*. Jakarta.
- Saifuddin Azwar. (2001). Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Saleh Anasir. (2010). Hubungan Antara Ketepatan Pukulan Smash Penuh dengan Kemampuan Bermain Bulutangkis pada Siswa kelas IV, V, VI SD Piri Nitikan Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Subardjah. 2000. Bulutangkis. Dapertemen Pendidikan. Jakarta
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. PT Tarsito : Bandung. Sukadiyanto. (1996). Teori dan Metode Melatih Fisik Petenis. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA : Bandung
- Suharno. (1993). *Ilmu kepelatihan olahraga*. Yayasan STO : Yogyakarta.
- Suharno.H.P. 1986. Ilmu Kepelatihan Olahraga. Yogyakarta: FPOK- IKIP Yogyakarta
- Sukintaka,dkk. (1979). Permainan dan Metodik Untuk SGO. Bandung : Remaja Karya Offset.
- Tohar. 1992. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan : Semarang.
- Widiastuti. (2011). Tes dan Pengukuran Olahraga. Jakarta. PT. Bumi Timur Jaya. Syafruddin. (2011). *Teori dan Aplikasi Dalam Pembinaan Olahraga*. Padang: UNPP ress.