

**ANALISIS HASIL KEBERHASILAN (*WINNING POINT*) DAN KEGAGALAN
(*ERROR*) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN BULU TANGKIS
TUNGGAL PUTRA INDONESIA *RACE TO PARIS 2024***

(Studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England*)

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Oleh:
Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM 20602244078

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN JUDUL

**ANALISIS HASIL KEBERHASILAN (*WINNING POINT*) DAN KEGAGALAN
(*ERROR*) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN BULU TANGKIS
TUNGGAL PUTRA INDONESIA *RACE TO PARIS 2024***

(Studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England*)

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Oleh:
Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM 20602244078

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS HASIL KEBERHASILAN (*WINNING POINT*) DAN KEGAGALAN (*ERROR*) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN BULU TANGKIS TUNGGAL PUTRA INDONESIA *RACE TO PARIS 2024*
(Studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England*)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

AKHMAD DANI PUTRA RAMADHAN
20602244078

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 10 JUNI 2024

Ketua Departemen



Dr. Fauzi, M.Si.
NIP. 196312281990021002

Dosen Pembimbing



Dr. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
NIP. 197407092005011002

SURAT PERYATAAN

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM : 20602244078
Program studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : ANALISIS HASIL KEBERHASILAN (*WINNING POINT*) DAN KEGAGALAN (*ERROR*) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN BULU TANGKIS TUNGGAL PUTRA INDONESIA *RACE TO PARIS* 2024 (Studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England*)

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 5 Juni 2024
Yang menyatakan,



Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM. 20602244078

LEMBAR PENGESAHAN




LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS HASIL KEBERHASILAN (*WINNING POINT*) DAN KEGAGALAN (*ERROR*) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN BULU TANGKIS TUNGGAL PUTRA INDONESIA *RACE TO PARIS 2024* (Studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England*)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

AKHMAD DANI PUTRA RAMADHAN
20602244078

Telah dipertahankan di depan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 21 JUNI 2024

Nama/Jabatan	TIM PENGUJI Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or Ketua Tim Penguji		5 - 07 - 2024
Dr. Lismadiana, M.Pd Sekretaris Tim Penguji		3 - 07 - 2024
Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or Penguji Utama		1 - 07 - 2024

Yogyakarta, 8 Juli 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Hedi Andiyanto Hermawan, M.Or. 1
NIP. 197702182008011002

MOTTO

“Laa yukallifullahu nafsan illa wusaha, laha maa kasabat wa’alaihi maktasabat”

(Q.S Al Baqarah : 286)

“Fainna ma’al usri yusran, inna ma’al usri yusran”

(Q.S Al Insyirah : 5-6)

“Orang lain tidak akan paham dengan *struggle* dan masa sulit kita, yang mereka ingin tahu hanyalah bagian dari cerita sukses kita. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang bertepuk tangan, kelak dimasa depan diri kita akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

Untuk mencapai angka 100 tidak harus dengan 50+50, tapi bisa dengan 70+30, 80+20 maupun 10x10. Begitu pula dengan meraih kesuksesan, tidak hanya dengan satu cara. Jadilah 100 dengan versi terbaikmu, jangan takut untuk jatuh dan jika jatuh jangan ragu untuk bangkit kembali.

Jangan takut salah untuk melangkah, karena dengan kesalahan pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah selanjutnya.

(Buya Hamka)

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih untuk Ayah Affandi Arif. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan, serta selalu mengupayakan agar penulis mendapatkan pendidikan hingga jenjang sarjana.
2. Terima Kasih surgaku, Ibu Santi Kumala Dewi. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun beliau sangat berperan penting bagi penulis dalam menyelesaikan masa studi penulis. Beliau selalu memberikan semangat, kasih sayang, serta doa dalam sujudnya yang selalu menyertai demi kesuksesan anak-anaknya.
3. Terima Kasih Tante Ika Aprilia Prastiana, Paman Andri Sugiarto, dan Paman Budian Faroniz yang telah memberikan dukungan, doa serta motivasi kepada penulis untuk terus maju dan semangat dalam masa perkuliahan.
4. Terima Kasih untuk saudaraku Aldila Putri Dwi Maulidah, adik Andika Ahmad Abdan El Jalaly serta adik Adinda Naziel Umami yang telah memberikan semangat dan hiburan kepada penulis setiap merasa jenuh dan menemui kesulitan
5. Kepada teman seperjuangan saya yakni Yusri Frandhika Rahman, Bima Fikri Aldira, Gigit Winahyu Janti, Muhammad Gibran Ramadhan, Sekalbu Firjatullah, Edo Zulfan Bachtiar m terima kasih atas segala dukungan, canda, tawa dan tangis air mata yang kita lalui bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.
7. Kepada Akhmad Dani Putra Ramadhan, ya! Diri saya sendiri. Terima kasih sudah berjuang menjadi lebih baik dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat serta hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai tanpa kendala suatu apapun. Skripsi yang berjudul “Analisis hasil kegagalan (*error*) dan keberhasilan (*winning point*) teknik pukulan pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024*” disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Tugas Akhir Skripsi ini selesai tentu dengan peran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Fauzi, M.Si. selaku Kepala Departemen dan Koordinator Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang telah menyetujui proposal skripsi serta memberikan dosen pembimbing.
3. Bapak Dr. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Nawan Primasoni. S.Pd.Kor., M.Or selaku penguji utama tugas akhir skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Dr. Lismadiana, M.Pd selaku sekretaris penguji tugas akhir skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Semua pihak yang telah membantu mengambil data demi kelancaran proses penyusunan skripsi yang tidak sapat penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak semoga bantuan yang telah diberikan dapat bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua kalangan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 5 Juli 2024

Penulis,

Akhmad Dani Putra Ramadhan

NIM. 20602244078

ANALISIS HASIL KEBERHASILAN (*WINNING POINT*) DAN KEGAGALAN (*ERROR*) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN BULU TANGKIS TUNGGAL PUTRA INDONESIA *RACE TO PARIS 2024*

(Studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England*)

Akhmad Dani Putra Ramadhan
20602244078

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil keberhasilan (*Winning Point*) dan kegagalan (*Error*) teknik pukulan pada pertandingan Tunggal Putra Indonesia *Race to Paris 2024*.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif menggunakan teknik survei dengan melakukan pengamatan pada pertandingan tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024*. Penelitian ini menggunakan instrumen yang berbentuk *winning point and error analysis sheet*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tahap persiapan, tahap analisis video, tahap pengumpulan data. Populasi dalam penelitian ini adalah Atlet Tunggal Putra Indonesia sesuai dengan yang terdaftar mengikuti Kejuaraan *All England 2024* yang berjumlah 3 Atlet. Sampel dalam penelitian ini adalah Anthony Sinisuka Ginting dengan menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase serta menggunakan teknik analisis deskriptif statistik rata-rata pukulan setiap pertandingan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik pukulan *smash* yang paling banyak menghasilkan *winning point* sebesar 18,85% sedangkan teknik pukulan *netting* yang paling banyak menghasilkan *error* sebesar 14,74%. Kemenangan tunggal putra Indonesia disebabkan perolehan jumlah *Winning Point* lebih banyak dibandingkan dengan perolehan jumlah *error*. Kekalahan tunggal putra Indonesia disebabkan perolehan jumlah *error* lebih banyak dibandingkan dengan perolehan jumlah *winning point*.

Kata Kunci: Analisis, *Error*, Teknik pukulan, *Winning Point*

ABSTRACT

ANALYSIS ON THE WINNING POINT AND ERROR OF SHOT TECHNIQUE IN INDONESIA MEN'S SINGLE BADMINTON MATCH RACE TO PARIS 2024 (Case Study on the Match of Anthony Sinisuka Ginting in All England)

Abstract

The objective of this research is to examine the outcomes of successful (Winning Point) and unsuccessful (Error) shot strategies in the 2024 Indonesian Men's Singles Race to Paris.

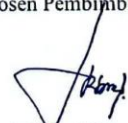
The research employed a descriptive quantitative methodology, utilizing survey methodologies to observe the men's singles match in the Indonesia Race to Paris 2024. This study employed a tool in the shape of a scoring rubric and error analysis form. The data collection procedures employed included the preparation stage, video analysis stage, and data collection stage. The research population consisted of Indonesian Men's Singles Athletes who were registered to participate in the 2024 All England Championship, with a total of 3 athletes. The research utilized purposive sampling to select Anthony Sinisuka Ginting as the sample. This study employed descriptive percentage data analysis methods and utilized descriptive statistical analysis techniques to examine the shot averages in each match.

According to the findings of this study, the smash approach has the highest success rate with 18.85% of winning points, while the netting strategy has the highest error rate with 14.74%. The reason for Indonesia's triumph in the men's singles is the higher number of Winning Points compared to the number of faults. The failure of Indonesia's men's singles is attributed to a higher frequency of errors in comparison to the amount of points won.

Keywords: Analysis, Error, Shot technique, Winning Point

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,

Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or.
NIP 19830127 200604 2 001

Yogyakarta, 9 Juli 2024
Disetujui
Dosen Pembimbing,

Dr. Tri Hadi Karyono, M.Or.
NIP 19740709 200501 1 002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pengertian Analisis	10
2. Analisis Kinerja Teknik Pukulan	11
3. Pengertian <i>Winning point</i>	13
4. Pengertian <i>Error</i>	15
5. Hakikat Bulu tangkis	18
6. Profil Anthony Sinisuka Ginting	41
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Pikir	47

D. Pertanyaan Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian	51
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	52
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	72
C. Keterbatasan Penelitian	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Lembar Instrumen hasil teknik pukulan	54
Tabel 2. Hasil Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada Kejuaraan All England 2024.....	58
Tabel 3. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 32 besar.	59
Tabel 4. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 16 besar.	61
Tabel 5. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 8 besar...	63
Tabel 6. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak semifinal	65
Tabel 7. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak final.....	67
Tabel 8. Perolehan winning point secara keseluruhan	69
Tabel 9. Perolehan error secara keseluruhan.....	69
Tabel 10. Perolehan Winning Point dan Error Anthony Sinisuka Ginting	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pukulan <i>netting</i> Anthony Sinisuka Ginting.....	14
Gambar 2. Hasil pukulan <i>netting winning point</i> Anthony Sinisuka Ginting.....	15
Gambar 3. Pukulan <i>smash</i> Anthony Sinisuka Ginting	17
Gambar 4. Hasil pukulan <i>smash error</i> Anthony Sinisuka Ginting	17
Gambar 5. <i>Backhand short serve</i>	24
Gambar 6. <i>Forehand short serve</i>	25
Gambar 7. <i>Forehand long serve</i>	26
Gambar 8. <i>Flick serve</i>	28
Gambar 9. Awalan <i>lob</i>	32
Gambar 10. Pelaksanaan <i>lob</i>	32
Gambar 11. <i>Follow through</i>	32
Gambar 12. Pukulan <i>dropshot</i>	35
Gambar 13. Pukulan <i>Netting</i>	37
Gambar 14. Pukulan <i>Drive</i>	39
Gambar 15. Pukulan <i>Smash</i>	40
Gambar 16. Kerangka Pikir.....	48
Gambar 17. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 32 besar.....	60
Gambar 18. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 16 besar.....	62
Gambar 19. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 8 besar.....	64
Gambar 20. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak semifinal	66
Gambar 21. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak final.....	68
Gambar 22. Grafik perolehan <i>Winning Point</i> Anthony Sinisuka Ginting.....	71
Gambar 23. Grafik perolehan <i>Error</i> Anthony Sinisuka Ginting.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Persetujuan Proposal Skripsi	86
Lampiran 2. Lembar Konsultasi Penelitian	87
Lampiran 4. Surat Izin Uji Instrumen.....	88
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Instrumen.....	89
Lampiran 6.Data Observer Penelitian	91
Lampiran 7. Data Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting.....	92
Lampiran 8. Dokumentasi Pertandingan	97
Lampiran 9. Dokumentasi Pengambilan Data.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat Indonesia secara keseluruhan dan atlet secara khusus sangat menggemari banyak olahraga. Olahraga bulu tangkis telah menghasilkan banyak prestasi bagi Indonesia dari berbagai macam cabang olahraga yang ada di dunia. Masyarakat Indonesia sangat menyukai bulu tangkis, dapat dilihat masyarakat Indonesia bermain bulu tangkis baik di dalam ruangan maupun di lapangan terbuka (Hasibuan, 2020, p. 84).

Bulu tangkis adalah olahraga yang menggunakan raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi yang berlawanan dalam suatu lapangan dibagi dengan jaring (net) (Sari, 2019, p. 117). Bulu tangkis termasuk kategori olahraga yang kompetitif karena membutuhkan aspek kesiapan fisik, teknik, taktik, dan mental (Alsaudi, 2020, p. 76). Bulu tangkis membutuhkan berbagai kemampuan dan keterampilan gerak yang kompleks. Bulu tangkis termasuk olahraga kompetitif karena membutuhkan gerakan eksplosif, banyak gerakan untuk berlari cepat, berhenti tiba-tiba dan kemudian segera bergerak lagi, melompat untuk melakukan *smash*, memutar tubuh dengan cepat, refleks, kecepatan mengubah arah, dan keseimbangan tubuh. Hal tersebut dalam permainan bulu tangkis mempunyai tujuan bahwa seorang pemain berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan jatuhnya di dalam daerah permainannya sendiri (Kamaruddin, 2020, p. 224).

Perjuangan untuk mempelajari dan mengembangkan olahraga bulu tangkis terjadi hampir di setiap negara. Bulu tangkis banyak digemari baik oleh anak- anak, remaja, orang dewasa maupun orang tua yang telah lanjut usia. Hal ini dikarenakan pada olahraga permainan bulu tangkis merupakan permainan olahraga yang menarik, taktis dan dinamis, oleh karena itu olahraga bulu tangkis sangat diminati di Indonesia bahkan seluruh dunia.

Permainan bulu tangkis dimainkan dengan dua cara, yaitu tunggal satu orang melawan satu orang dan ganda yaitu dua orang melawan dua orang dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul, lapangan permainan berbentuk persegi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan lawan dengan daerah permainan sendiri (Bimantara, dkk., 2022, p. 7; Majid, dkk., 2021, p. 217; Dita, dkk., 2022, p. 27; Bahri & Permadi, 2019, p. 2).

Olahraga bulu tangkis dipertandingkan dalam delapan partai, Lima partai pertandingan merupakan kategori individu dan sisanya adalah kategori beregu. Kategori individu mempertandingkan tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri dan ganda campuran. Sedangkan pada kategori beregu mempertandingkan beregu putra, beregu putri, dan beregu campuran. Lima partai pertandingan kategori individu, kategori tunggal merupakan partai paling bergengsi baik tunggal putra maupun tunggal putri (Waruwu & Wiriawan, 2021, p. 120).

Sistem *rally point* digunakan pada permainan bulu tangkis pada era masa kini, sistem ini terdiri atas 21 poin dalam satu *game*. Jika kedua pemain mendapatkan nilai 20-20, maka terjadi *deuce* (yus). Pemenang belum dapat ditentukan jika masih selisih 1 poin (21-20), apabila poin selisih dua angka (misalnya 22-20), maka pemenang sudah dapat ditentukan. Angka maksimal *game* adalah 30 dan apabila terjadi poin 29-29, maka yang mencapai nilai 30 terlebih dahulu akan menjadi pemenang (Marani, dkk., 2021, p. 143). Menurut pendapat Cabello dan Gonzalez (2003) beberapa poin yang dihasilkan dari satu pertandingan adalah poin dari pukulan pemain itu sendiri (*winning point*) dan dari pukulan *unforced errors* lawan

Bulu tangkis merupakan cabang olahraga yang mengharumkan nama bangsa Indonesia dalam berbagai ajang *multievent*, seperti *SEA Games*, *ASIAN Games*, hingga Olimpiade. Prestasi yang tidak terlupakan bagi penggemar bulu tangkis Indonesia yaitu pada saat Olimpiade Barcelona 1992. Pemain tunggal putra (Alan Budi Kusuma) meraih medali emas. Prestasi ini terasa sangat istimewa karena pertama kalinya bulu tangkis dipertandingkan secara resmi di Olimpiade dan untuk pertama kalinya Indonesia merebut dua emas sekaligus. Prestasi tunggal Putra Indonesia pada edisi terakhir olimpiade diraih Anthony Sinisuka Ginting yang meraih medali perunggu. Terakhir kali tunggal Putra Indonesia menyumbangkan medali emas pada Olimpiade Athena tahun 2004 yang diraih oleh Taufik Hidayat.

Indonesia pada saat ini memiliki sejumlah atlet bulu tangkis level internasional, salah satunya pada nomor tunggal putra yang menempatkan 2 wakilnya di peringkat 10 besar dunia yakni Anthony Sinisuka Ginting dan Jonathan Christie. Peringkat tersebut tidak menjamin kedua pemain tersebut dapat dengan mudah mendulang prestasi, berkaca pada beberapa turnamen BWF ke belakang baik Anthony Sinisuka Ginting maupun Jonathan Christie sulit untuk menembus babak final bahkan sempat gugur di babak-babak awal. Hasil turnamen HSBC Daihatsu Indonesia Masters 2021, Anthony Sinisuka Ginting dikalahkan oleh Kunlavut Vitidsarn yang berusia 20 tahun dengan tinggi 181 cm berasal dari Chonburi, Thailand dengan skor 21-19 pada set pertama di menangkan oleh Ginting dan 14-21 pada set kedua di menangkan oleh Kunlavut dan set ketiga 13-21 dimenangkan oleh Kunlavut. Anthony yang memiliki *ranking* 5 dunia dengan peringkat tertinggi dunia nomor 3 kalah pada kategori tunggal putra dengan Kunlavut Vitidsarn yang memiliki rangking 23 dengan peringkat tertinggi dunia nomor 21 di babak 32 besar. Oleh sebab itu, perlu sekali menganalisis untuk menentukan sebuah masalah yang dihadapi sebagai solusi agar dapat dilihat dalam keterampilan gerak bulu tangkis (Yudi, *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan membaca jurnal dari Khara Adi Kristian Wawuru, sektor tunggal putra kelas dunia sekalipun masih banyak melakukan kesalahan. Terbukti dalam jurnal tersebut bahwa pukulan *unforced error* yang dilakukan oleh Jonatan Christie dengan jumlah keseluruhan 28 kali. Sedangkan pukulan *error* yang dilakukan dengan jumlah keseluruhan 14 kali. Kento Momota juga melakukan *unforced error* dengan keseluruhan pukulan 15 kali. Sedangkan pukulan *error* Kento Momota yaitu dengan keseluruhan pukulan sebanyak 14 kali.

Hal tersebut menandakan masih terdapat kekurangan serta kelemahan pada atlet tunggal Putra Indonesia, seperti kelemahan dalam mempertahankan serangan yang dilakukan oleh lawan ataupun kemampuan serangan yang kurang tepat sehingga menghasilkan *error* yang sangat banyak sehingga poin didapat oleh lawan. Hal tersebut menyebabkan prestasi bulu tangkis Indonesia khususnya di nomor Tunggal Putra menurun. Untuk memperkuat pentingnya mengidentifikasi, mengukur serta mengkategorikan pertandingan khususnya *winning points* dan *unforced errors* mengingat pentingnya untuk hasil pertandingan (Barreira et al., 2020). Serta mengetahui teknik pukulan yang paling dominan berdasarkan *winning points*, dan *unforced errors* merupakan salah satu evaluasi untuk mengetahui kinerja keterampilan bulu tangkis, agar memperoleh pukulan kelebihan atau kekurangan oleh setiap atlet.

Berdasarkan pernyataan di atas, perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik pukulan yang dimiliki dari masing-masing pemain. Proses analisis bertujuan untuk mengetahui karakter permainan lawan yang akan dihadapi, selain itu dapat diperbaiki dalam program latihan dengan harapan dapat mengurangi kegagalan maupun kesalahan yang disebabkan oleh dirinya sendiri. Hal ini sangat perlu diperhatikan namun sering kali pelatih maupun atlet mengabaikan hal tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis hasil keberhasilan (*winning point*) dan kesalahan (*error*) teknik pukulan serta mengetahui hasil kemenangan dan kekalahan pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang dapat disimpulkan bahwa:

1. Belum adanya analisis keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan tunggal putra Indonesia.
2. Belum adanya penelitian mengenai faktor utama penentu kemenangan pada pertandingan bulu tangkis.

C. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini agar tidak terlalu luas, perlu adanya batasan sehingga penelitian ini menjadi jelas, maka untuk mempertimbangkan keterbatasan kemampuan, pengetahuan, tenaga, dan biaya penelitian, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada: Analisis hasil keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan Tunggal Putra Indonesia *Race to Paris 2024*. (studi kasus Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan bulu tangkis *Yonex All England*. Mulai dari babak 32 besar hingga babak Final).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu Bagaimana analisis hasil keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan Tunggal Putra Indonesia *Race to Paris 2024*?. (Studi kasus pada pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada babak 32 besar hingga babak final Kejuaraan Bulu tangkis All England 2024)

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan Tunggal Putra Indonesia *Race to Paris 2024*.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis:

- a. Penelitian dapat memberikan sumbangan ilmu keolahragaan pada cabang olahraga bulu tangkis.
- b. Penelitian ini dapat digunakan bahan perbandingan bagi penelitian yang dilakukan pada masa mendatang, sehingga menemukan hasil penelitian yang baru untuk kemajuan prestasi bulu tangkis Indonesia.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan masukan bagi para pelatih dalam pembinaan atlet pada cabang olahraga bulu tangkis.
- d. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan khususnya, mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan.

2. Secara Praktis:

- a. Bagi penulis

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru tentang teknik pukulan dalam permainan bulu tangkis sebagai modal kedepannya yang akan terjun dibidang kepelatihan.

b. Bagi atlet

Penelitian ini memberikan gambaran bagi atlet mengenai kekurangan dan kelebihan dari teknik pukulan dengan bentuk hasil analisis pertandingan.

c. Bagi pelatih,

Analisis dapat digunakan untuk meningkatkan program latihan yang didukung oleh data hasil analisis teknik pukulan serta dapat menjadi bahan evaluasi program latihan untuk meningkatkan teknik pukulan yang selalu memperoleh poin dan meminimalisir terjadinya *error*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Analisis

Analisis merupakan suatu kegiatan menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen, sehingga terdapat suatu hubungan antara satu dengan yang lain menjadi terpadu. Kemampuan menguraikan atau memecahkan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, sehingga akan lebih mudah dipahami biasanya disebut dengan analisis. Dengan cara menganalisis maka dapat diketahui perbedaan, kekurangan, keuntungan, kelebihan suatu kejadian (Prastowo, 2019, p. 21). Kegiatan menganalisis sangat bermanfaat besar untuk mengungkap suatu kejadian atau peristiwa. Peristiwa atau kejadian yang sebelumnya tidak pernah diketahui penyebabnya, akan dapat terungkap atau diketahui dengan suatu proses menganalisa kejadian-kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan hasil analisis akan memperoleh data, data tersebut yang membantu dalam mendapatkan hasil penyebab kejadian atau peristiwa yang sebelumnya tidak pernah diketahui dan disadari. Data-data yang telah dikumpulkan dapat ditarik kesimpulan apa dan mengapa kejadian-kejadian atau peristiwa tersebut dapat terjadi. Analisis data yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah dan mencari data hasil

dari penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan dalam mengambil kesimpulan (Sari, dkk., 2022, p. 14).

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas, tujuan dari analisis data adalah untuk mendeskripsikan data yang dapat dipahami, agar bisa ditarik kesimpulan mengenai karakteristik populasi berdasarkan data yang didapatkan dari sampel.

2. Analisis Kinerja Teknik Pukulan

Menurut pendapat Phomsoupa dan Laffaye (2015, p. 45) analisis kinerja teknik pukulan bulu tangkis melibatkan pengukuran dan evaluasi aspek biomekanik, fisiologis, dan taktis dari berbagai jenis pukulan untuk memahami efektivitas dan efisiensinya dalam konteks permainan. Analisis kinerja teknik pukulan bulu tangkis merupakan aspek penting dalam pengembangan pemain dan strategi permainan. Berikut elemen kunci dalam analisis kinerja teknik pukulan bulu tangkis:

1. Jenis Pukulan

- a. *Serve*
- b. *Lob*
- c. *Dropshot*
- d. *Drive*
- e. *Netting*
- f. *Smash*

2. Kecepatan dan Kekuatan
 - a. Kecepatan pukulan
 - b. Kekuatan pukulan
 - c. Kecepatan reaksi pemain
3. Akurasi
 - a. Ketepatan penempatan *shuttlecock*
 - b. Konsistensi dalam menempatkan *shuttlecock* di area yang ditargetkan
4. Variasi
 - a. Kemampuan untuk mengubah jenis pukulan
 - b. Kemampuan untuk menyamakan pukulan (mengecoh lawan)
5. Efektivitas
 - a. Tingkat keberhasilan pukulan dalam menghasilkan poin
 - b. Kemampuan pukulan untuk membuat lawan kesulitan
6. Faktor yang memengaruhi
 - a. Kondisi fisik pemain
 - b. Faktor psikologis (kepercayaan diri, tekanan pertandingan)
 - c. Strategi permainan
 - d. Kekuatan dan kelemahan lawan
7. Pendekatan Holistik
 - a. Menghubungkan analisis teknik dengan aspek taktis dan fisik
 - b. Mempertimbangkan gaya bermain individu pemain.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa analisis kinerja teknik pukulan bulu tangkis merupakan proses sistematis untuk mengamati, mengukur, dan mengevaluasi aspek-aspek teknis, biomekanik, fisiologis, dan taktis dari berbagai jenis pukulan dalam bulu tangkis. Tujuannya untuk memahami efektivitas dan efisiensi pukulan, mengidentifikasi area perbaikan, dan meningkatkan performa pemain secara keseluruhan.

3. Pengertian *Winning point*

Menurut pendapat Cabello dan Gonzalez (2003, p. 62-66) *Winning Shoot* adalah pukulan yang mengakhiri reli dan mencetak poin untuk pemain yang mengeksekusinya. Keberhasilan mendapat angka dalam bulu tangkis disebut dengan istilah *winning point*, *winning point* terdiri atas dua kata yakni "*winning*" yang berarti "menang" dan "*point*" yang berarti "angka", secara bahasa dapat diartikan sebagai angka kemenangan. Dalam bulu tangkis *winning point* merupakan keberhasilan pemain dalam meraih poin setelah terjadinya *rally*. *Winning point* diperoleh setelah pemain dapat menempatkan *shuttlecock* jauh dari jangkauan lawan dan jatuh masuk dibidang permainan lawan. Beberapa faktor yang memengaruhi *winning point* meliputi:

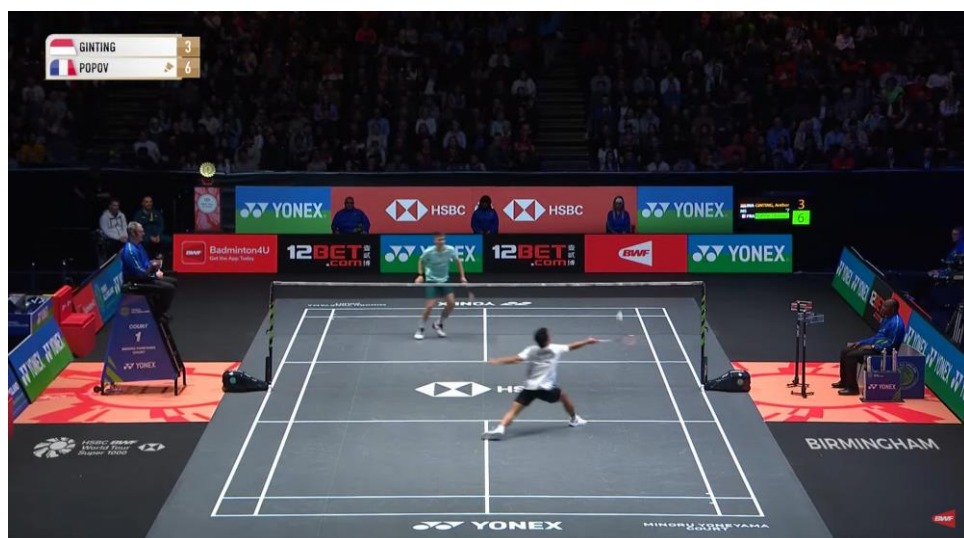
1. Kecepatan dan kekuatan pukulan
2. Akurasi dan penempatan *shuttlecock*
3. Variasi Pukulan
4. Strategi permainan

5. Kemampuan antisipasi
6. Kondisi fisik
7. Faktor psikologis

Winning Point dalam bulu tangkis merupakan hasil dari kombinasi berbagai faktor teknis, taktis, psikologis dan fisik. Pemahaman mengenai faktor-faktor tersebut dapat membantu pemain dan pelatih dalam mengembangkan strategi yang efektif untuk meningkatkan peluang mencetak poin. Berikut kriteria *winning point* pada penelitian ini dan diperjelas dengan contoh dalam gambar 1 dan 2:

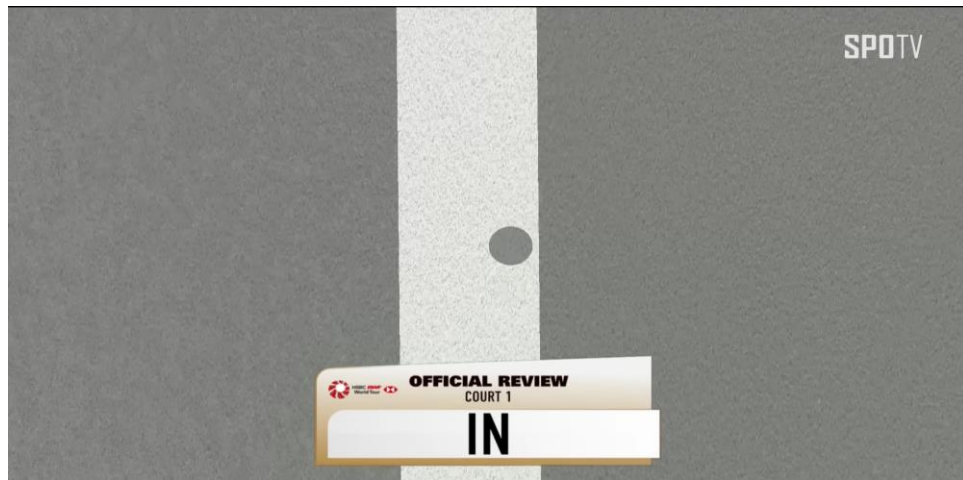
1. Hasil Pukulan Anthony Sinisuka Ginting masuk ke bidang permainan lawan.
2. Hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting membentur bibir *net* dan masuk ke bidang permainan lawan.

Gambar 1. Pukulan *netting* Anthony Sinisuka Ginting



(Sumber: <https://www.youtube.com/@SPOTVASIA>)

Gambar 2. Hasil pukulan *netting winning point* Anthony Sinisuka Ginting



(Sumber: <https://www.youtube.com/@SPOTVASIA>)

4. Pengertian *Error*

Error didefinisikan sebagai pukulan yang mengakibatkan hilangnya poin setelah terjadinya *rally*, baik dengan memukul *shuttlecock* menyangkut *net* atau jatuh di luar batas lapangan permainan (Abian-Vicen *et al.*, p. 310-320). Kegagalan dalam bulu tangkis disebut dengan istilah *error*, lebih dalam lagi *error* terbagi menjadi dua yakni *forced error* dan *unforced error*. *Unforced error* merujuk pada situasi seorang pemain melakukan kesalahan dalam melakukan pukulan. Kesalahan ini terjadi tanpa adanya tekanan dari lawan contohnya pemain gagal melakukan pukulan yang harusnya relatif mudah atau melakukan kesalahan dalam posisi atau gerakan yang seharusnya mereka kuasai. *Forced error* terjadi ketika seorang pemain melakukan kesalahan akibat adanya tekanan langsung dari lawan contohnya pemain sulit mengantisipasi pukulan lawan atau menggiring

pemain ke posisi yang sulit untuk melakukan pukulan dengan baik sehingga menghasilkan pukulan *error*. Beberapa faktor yang menyebabkan pukulan *error*:

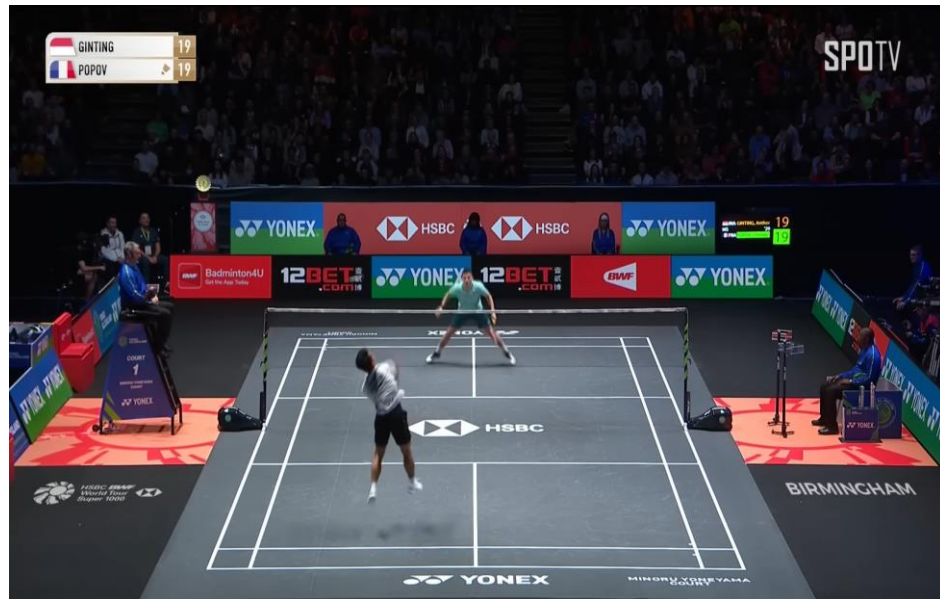
1. Tekanan dari lawan
2. Kondisi fisik menurun
3. Faktor psikologis
4. Kurangnya antisipasi
5. Inkonsistensi teknik pukulan
6. Kurangnya pengalaman kompetitif

error dalam bulu tangkis dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang saling terkait, meliputi aspek fisik, teknis, taktis, psikologis, dan lingkungan. Pemahaman mendalam tentang faktor-faktor ini dapat membantu pemain dan pelatih dalam mengembangkan strategi untuk mengurangi *error* dan meningkatkan performa secara keseluruhan. erikut kriteria *error* teknik pukulan pada penelitian ini dan diperjelas menggunakan contoh pukulan *error* dalam gambar 3 dan 4 :

1. Hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting tidak menyebrang ke bidang permainan lawan (menyangkut di *net*).
2. Hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting melebar jauh keluar area bidang permainan lawan.
3. Hasil pengembalian pukulan Anthony Sinisuka Ginting tanggung sehingga diserang oleh lawan dan menghasilkan poin untuk lawan.

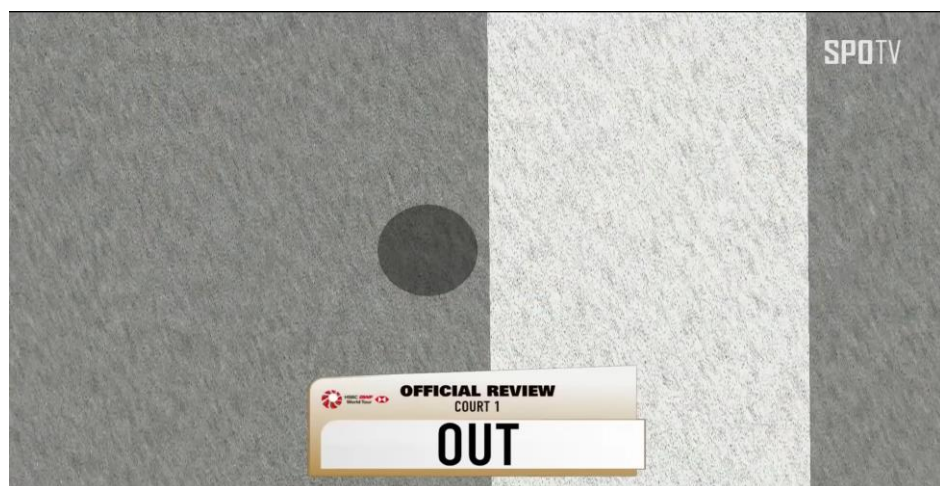
4. Khusus pada saat melakukan *serve* hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting dinyatakan *fault* oleh hakim *serve*. (contoh: *serve* terlalu tinggi lebih dari 115cm, kaki menginjak garis).

Gambar 3. Pukulan *smash* Anthony Sinisuka Ginting



(Sumber: <https://www.youtube.com/@SPOTVASIA>)

Gambar 4. Hasil pukulan *smash error* Anthony Sinisuka Ginting



(Sumber: <https://www.youtube.com/@SPOTVASIA>)

5. Hakikat Bulu tangkis

a. Pengertian Bulu tangkis

Olahraga bulu tangkis di Indonesia menempatkan diri sebagai olahraga yang mampu bersaing di kalangan olahraga dunia, sehingga mampu menarik hati masyarakat Indonesia untuk bermain bulu tangkis. Bulu tangkis adalah cabang olahraga yang dipertandingkan di Olimpiade dan cukup populer di dunia dan begitu merakyat di Indonesia karena prestasi di tingkat internasional. Pada kejuaraan di Malmo, Swedia pada tahun 1977 Indonesia telah mampu memamerkan kejuaraan internasional bulu tangkis. Indonesia hingga saat ini tidak pernah ketinggalan dari kejuaraan bulu tangkis dunia dan mendapatkan banyak prestasi (Adiluhung et al., 2020, p. 14).

Edmizal & Maifitri (2021, 32) mengemukakan olahraga bulu tangkis merupakan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat umum, baik di kalangan tua maupun muda dan ini telah berkembang baik dan populer di Indonesia. Bulu tangkis adalah permainan yang menggunakan raket sebagai alat memukul *shuttlecock* sebagai objeknya. Tujuan permainan ini adalah menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lapangan lawan dengan melewati atas net untuk mendapatkan poin.. Alikhani, et al., (2019, p. 144) menyatakan “olahraga bulu tangkis menarik berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan dan baik laki-laki maupun perempuan

memainkan olahraga ini. Bulu tangkis bisa dimainkan di dalam ruangan atau di luar ruangan untuk rekreasi atau sebagai arena pertandingan”.

Bulu tangkis merupakan olahraga yang menggunakan alat yang dinamakan raket dan *shuttlecock*, yang dimainkan oleh dua orang atau empat pemain (Hendriawan, 2020, p. 6). Permainan bulu tangkis merupakan aktivitas yang memiliki intensitas tinggi dan termasuk permainan dengan gerak yang cepat. Bulu tangkis merupakan cabang olahraga prestasi, serta termasuk olahraga kompetitif yang memerlukan gerakan eksplosif, banyak gerakan berlari, melompat untuk *smash*, refleks, kecepatan merubah arah dan juga membutuhkan koordinasi mata-tangan yang baik.

Setiawan, dkk., (2020, p. 50) menyatakan bahwa bulu tangkis merupakan olahraga yang menggunakan alat yang dinamakan raket dan *shuttlecock*, yang dimainkan oleh dua orang atau empat pemain. Cara memainkan olahraga ini adalah dengan memukul *shuttlecock* dengan menggunakan raket dengan target melewati net yang terletak di tengah lapangan. Jatuh *shuttlecock* harus tepat berada di daerah lawan, begitupun sebaliknya. Olahraga ini bisa dimainkan menggunakan beberapa peralatan seperti *shuttlecock*, net, dan raket. Teknik memukul *shuttlecock* bisa dilakukan dengan berbagai variasi dari lambat hingga sangat cepat disertai dengan gerakan menipu yang biasanya hanya mampu harus

dilakukan oleh orang yang terlatih (Muthiarani & Lismadiana, 2021, p. 3). Permainan bulu tangkis merupakan aktivitas yang memiliki intensitas tinggi dan termasuk permainan dengan gerak yang cepat. Sebagai cabang olahraga prestasi, bulu tangkis termasuk olahraga kompetitif yang memerlukan gerakan eksplosif, banyak gerakan berlari, melompat untuk *smash*, refleks, kecepatan mengubah arah dan juga membutuhkan koordinasi mata-tangan yang baik.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bulu tangkis dalam penelitian ini adalah permainan memukul sebuah *shuttlecock* menggunakan raket, melewati net ke wilayah lawan, sampai lawan tidak dapat mengembalikannya kembali. Permainan bulu tangkis dilaksanakan dua belah pihak yang saling memukul *shuttlecock* secara bergantian dan bertujuan menjatuhkan atau menempatkan *shuttlecock* di daerah lawan untuk mendapatkan poin.

b. Teknik Dasar Bulu Tangkis

Gerakan dalam bulu tangkis memiliki kesesuaian dengan jenis pukulan. Jika seseorang diperlukan untuk bermain bulu tangkis dengan baik, pemain harus bisa melakukan beberapa pukulan teknik atau keterampilan gerak memukul yang sempurna. Secara umum, keterampilan dasar bermain bulu tangkis dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu (1) cara memegang raket (pegangan) (2) sikap siap (sikap) atau posisi siap), (3) gerak kaki (*footwork*),

dan (4) gerakan memukul (pukulan)” (Gondo, 2020, p. 104).

Unsur-unsur dalam permainan bulu tangkis terdiri dari beberapa teknik antara lain yaitu teknik tanpa bola, sikap siaga, teknik pegang raket, teknik kerja kaki, teknik pukulan, teknik pukulan *serve* yang terdiri dari *serve* melambung, dan *serve* pendek, teknik pukulan *overhead lob*, *forehand lob*, *backhand lob*, teknik pukulan *overhead dropshot*, *dropshot* lambat, *dropshot* cepat, teknik pukulan *smash* yang terdiri dari *smash* penuh, *smash* setengah, teknik pukulan net *drop* dan teknik pukulan mendatar (*drive*) (Patterson, et al., 2017, p. 1098).

Teknik dasar pukulan merupakan jantung dalam permainan bulu tangkis karena untuk memulai permainan bulu tangkis adalah memukul *shuttlecock* dengan menggunakan raket. Setelah penguasaan teknik dasar tersebut dikuasai, maka pemain bulu tangkis diharuskan menguasai teknik pukulan, di antaranya adalah pukulan *service*, *lob*, *dropshot*, *drive*, dan *smash* (Shofiana, 2021, p. 64-65).

1. Teknik Pukulan (*Stroke*)

Teknik utama yang harus dikuasai pemain bulu tangkis adalah teknik memukul bola (*shuttlecock*). Teknik-teknik memukul *shuttlecock* digunakan sesuai dengan tujuan untuk melakukan serangan ataupun untuk pengembalian hasil pukulan dari lawan. Dalam permainan bulu tangkis teknik sering

digunakan adalah *lob*, *smash*, dan *dropshot* (Seth, 2016, p. 20). Purnama, (2010, p 15) menjelaskan macam macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulu tangkis adalah *serve* panjang, *serve* pendek, *lob*, *smash*, *drop*, *shot*, *chop*, *drive*, *netting*. Teknik-teknik pukulan *poshuttlecock* yang harus dikuasai oleh pemain bulu tangkis antara lain pukulan *service*, *lob*, *dropshot*, *smash*, dan *drive*. Berikut penjelasan macam-macam teknik pukulan dalam bulu tangkis:

a) *Serve*

Serve adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan suatu pukulan yang penting dalam permainan bulu tangkis (Rasmussen & Zee, 2021, p. 2903). *Serve* adalah pukulan pembuka permainan bulu tangkis dimana seorang pemain melakukan pukulan pada *shuttlecock* untuk mengawali jalannya permainan. Terdapat empat macam *service*, antara lain: *service* pendek atau *short service*, *service lob* atau *clear* atau *service* panjang, *service drive*, dan *service flick* (Carboch & Smocek, 2020, p. 44).

Menurut Aksan (2016, p. 65), ada tiga jenis *serve* dalam bulu tangkis, yaitu *serve* pendek adalah *serve* yang dilakukan baik dengan posisi *grip backhand* ataupun

forehand yang jatuhnya *shuttlecock* berada didekat garis depan lapangan lawan, *serve* panjang adalah *serve* yang dilakukan dengan *grip forehand* yang jatuhnya *shuttlecock* berada di dekat garisbelakang lawan, dan *serve flick* atau *serve* setengah tinggi adalah *serve* yang dilakukan setengah tinggi dan biasanya dilakukan oleh pemain ganda untuk mengecoh lawannya.

1) *Backhand short serve*

Backhand short serve dimana sikap awal berdiri badan condong ke depan dengan sikap kuda-kuda. Tangan kanan memegang raket dengan teknik pegangan pistol yang di letakkan di depan badan di bawah pusat. Pergelangan tangan yang memegang raket ditekuk. Tangan kiri memegang *shuttlecock*, dimana *shuttlecock* dipegang setinggi pinggang di depan dada. Keseimbangan berada pada kedua kaki. Selanjutnya pada pelaksanaan *serve* pendek *backhand*, raket mulai diayunkan untuk memukul *shuttlecock* dengan pelan ke arah depan dekat dengan ketinggian net.

Gambar 5. *Backhand short serve*



(Sumber: Karyono, 2019, p. 82)

2) *Forehand short serve*

Forehand short serve, dimana tahap persiapan sikap berdiri dengan sikap kaki kuda-kuda kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang. Tangan kiri memegang *shuttlecock* dan tangan kanan memegang raket. Keseimbangan pada tahap ini bertumpu pada kaki belakang. Pada tahap pelaksanaan *serve* pendek *forehand*, dimana tangan kanan mulai mengayunkan raket untuk memukul *shuttlecock* dengan pukulan pelan. Keseimbangan tahap ini berada pada tumpuan kaki depan.

Gambar 6. *Forehand short serve*



(Sumber: Sumber: Karyono, 2019, p. 80)

Tujuan dan cara melakukan *serve forehand* dan *backhand* pendek menurut Aksan (2016, p. 65), adalah sebagai berikut :

- a. Tujuan *serve* pendek ini untuk memaksa lawan agar tidak bisa melakukan serangan. Selain itu, lawan dipaksa dalam posisi bertahan.
- b. Variasi arah dan sasaran *serve* pendek ini dapat dilatih secara serius dan sistematis
- c. Pada saat perkenaan *shuttlecock* dengan kepala raket, siku dalam keadaan bengkok, untuk menghindari penggunaan tenaga pergelangan tangan, dan perhatikan peralihan titik berat badan.
- d. Cara latihannya adalah menggunakan sejumlah *shuttlecock* dan dilakukan secara berulang-ulang.

3) *Forehand long serve*

Pelaksanaan *serve* panjang biasanya dilaksanakan dengan cara *forehand serve* panjang dan biasa dilakukan dalam permainan tunggal. Cara memegang raket dalam *serve* ini adalah kepala raket menyamping. Pegangan raket seperti jabat tangan. Tiga jari (jari tengah, manis dan kelingking) menggenggam raket sedangkan jari telunjuk agak terpisah serta ibu jari berada diantara tiga jari dan jari telunjuk.

Gambar 7. *Forehand long serve*



(Sumber: Karyono, 2019, p. 78)

Menurut Aksan (2016, p. 66) cara melakukan *serve forehand* panjang adalah sebagai berikut :

- (1) Jenis *serve* ini terutama dilakukan dalam permainan tunggal.
- (2) *Shuttlecock* harus dipukul dengan menggunakan tenaga penuh agar *shuttlecock* melayang tinggi dan

jatuh tegak lurus dibagian garis belakang lapangan lawan.

(3) Saat memukul *shuttlecock*, kedua kaki terbuka selebar pinggul dan kedua telapak kaki senantiasa kontak dengan lantai.

(4) Perhatikan gerakan ayunan raket. Kebelakang, kedepan dan setelah melakukan pukulan, harus dilakukan dengan sempurna serta diikuti gerak peralihan titik berat badan dari kaki belakang ke kaki depan yang harus dilakukan kontinu dan harmonis.

(5) Biasakan selalu berkonsentrasi sebelum memukul *shuttlecock*.

(6) Hanya dengan berlatih tekun dan berulang-ulang tanpa mengenal lelah.

4) *Flick serve*

Titik keseimbangan berada pada tumpuan kaki belakang, saat memukul tumpuan berpindah ke kaki depan. Saat memukul, usahakan dengan cepat dan mengarahkan *shuttlecock* ke garis ganda bagian belakang lapangan (backcourt) lawan dengan ketinggian sedang. Gerakan akhir *flick service* tumpuan keseimbangan berada di kaki depan. Posisi raket berada di depan dengan disilangkan.

Gambar 8. *Flick serve*



(Sumber: Karyono, 2019, p. 87)

Menurut Aksan (2016, p. 70) adapun tujuan dan cara melakukan *serve Flick* adalah sebagai berikut :

- (1) Berdirilah dengan nyaman dengan posisi seimbang.
- (2) Tunjukkan kesan seolah akan menekan *shuttlecock* pada *serve* pelan, tetapi gunakan aksi ketukan untuk bagian akhir pukulan sehingga mengecoh pergerakan lawan.

Dalam melakukan gerakan *serve* pemain harus memperhatikan cara- cara melakukan *serve* yang benar. Cara *serve* yang benar tersebut adalah sebagai berikut (Al Qodir, H 2018, p. 8):

2. Pada saat memukul *shuttlecock*, kepala raket harus berada di bawah(lebih rendah) dari posisi pegangan raket.
3. Pada saat memegang *shuttlecock* harus diposisikan

lebih rendah dari pinggang.

4. Kaki kiri harus dalam keadaan diam (tidak melangkah sedikitpun).
5. Kaki bisa bergeser tapi tetap tidak boleh terangkat dari tanah/lantai.
6. Mengayun raket dan memukul *shuttlecock* harus dilakukan dalam satu rangkaian gerakan.
7. Penerima *serve* hanya dibolehkan bergerak ketika *shuttlecock* telah dipukul oleh pemain yang melakukan *serve*.

Sedangkan dalam pelaksanaannya kesalahan dalam melakukan *serve* sering dilakukan oleh para pemain. Berikut ini *serve* yang salah atau dilarang (Al Qodir, H 2018, p. 8):

- (1) Ketika memukul *shuttlecock*, posisi kepala raket lebih tinggi dari 115 cm.
- (2) Posisi kepala raket lebih tinggi dari pinggang.
- (3) Posisi kaki berada di atas garis tengah (garis depan area permainan sendiri) kaki kiri melangkah.
- (4) Kaki kanan melangkah saat *shuttlecock* belum dipukul.
- (5) Gerakan mengayun raket dan memukul *shuttlecock* dilakukan dalam rangkaian gerakan

yang terputus.

- (6) Penerima *serve* bergerak ketika *shuttlecock* belum dipukul oleh pemain yang melakukan *serve*.

Serve merupakan pukulan sebagai permulaan permainan. Dalam melakukan *serve*, pemain memegang *shuttlecock* di bawah pinggang dan kepala raket berada di bawah sebelum melakukan pukulan. Dalam permainan bulu tangkis, ada tiga jenis *serve*, yaitu *short service*, *long service* dan *flick* atau *serve* setengah tinggi. Namun, biasanya *serve* digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu *serve forehand* dan *backhand*. Dalam melakukan *serve*, pemain perlu konsentrasi yang baik karena *serve* yang dilakukan pemain dapat menguntungkan atau merugikan pemain. *Serve* yang baik dapat membuat lawan susah mengembalikannya dan menghasilkan poin. Sedangkan jika *serve* yang dilakukan tidak baik, bisa saja *shuttlecock* tersangkut pada net atau tidak sampai di area lawan, sehingga kehilangan poin.

b) *Lob/Clear*

Zarwan & Herdiansyah (2019, p. 2) mengemukakan *lob* adalah pukulan dengan tujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin yang mengarah dan jatuh di bagian belakang lapangan lawan. Pukulan *lob* ini dapat

dilakukan dari atas kepala (*overhead*) maupun dari bawah (*underhand*) baik dengan *forehand* maupun dengan *backhand*. Menurut Aksan (2016, p. 75), pukulan *overhead clear/lob* adalah *shuttlecock* yang dipukul dari atas kepala, posisinya biasanya dari belakang lapangan dan diarahkan ke atas pada bagian garis belakang lapangan lawan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan *lob* merupakan teknik memukul *shuttlecock* menuju garis belakang bidang permainan lawan yang dapat dilakukan *forehand* maupun *backhand*.

Menurut Pudji Hastuti (2009, p. 22) Langkah-langkah untuk mengajar pukulan *lob* adalah sebagai berikut:

1. Siapkan keranjang pada posisi diantara garis belakang dan posisi tengah lapangan.
2. Tangan tanpa raket mengacung ke depan untuk menjemput *shuttlecock*.
3. Dorong kaki belakang ke depan sedikit melompat untuk memukul
4. Memutar tubuh dengan siku melebar untuk memukul
5. Saat pemukulan pada posisi tubuh lengan terbuka
6. Gerakan lanjutan ke samping badan

Menurut Aksan (2016, p. 75) hal-hal yang perlu di perhatikan dalam melakukan pukulan *lob* adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan pegangan *forehand*, pegang raket di samping bahu.
2. Posisi badan menyamping (*vertikal*) dengan arah net. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri dan pada saat memukul *shuttlecock*, harus terjadi perpindahan berat badan dari kaki kanan ke kiri.
3. Posisi badan harus di upayakan selalu berada di belakang *shuttlecock*.
4. *Shuttlecock* dipukul seperti gerakan melempar.
5. Pada saat perkenaan *shuttlecock*, tangan harus lurus. Posisi akhir raket mengikuti arah *shuttlecock*, lalu dilepas, sedang raket jatuh di depan badan.
6. Lecutkan pergelangan (raket) saat perkenaan *shuttlecock*.

Gambar 9. Awalan *lob*



Gambar 10. Pelaksanaan *lob*



Gambar 11. *Follow through*



(Sumber: Karyono, 2019, p. 49-51)

c) *Dropshot*

Pukulan ini dilakukan seperti *smash*. Perbedaannya terletak pada posisi raket pada saat perkenaan dengan *shuttlecock*. *Shuttlecock* harus dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. *Dropshot* yang baik adalah apabila jatuhnya *shuttlecock* dekat dengan *net* dan tidak melewati batas garis ganda (Aksan, 2016, p. 80).

Pendapat Karyono (2019, p. 46) bahwa *dropshot* adalah pukulan yang rendah, tepat di atas *net*, dan pelan, sehingga *shuttlecock* jatuh langsung ke bawah ke arah lantai setelah melewati *net*. Kontak *shuttlecock* lebih jauh di depan tubuh dari pada *overhead clear*, dan raket bagian depan miring untuk mengarahkan *shuttlecock* lebih ke bawah. Karakteristik yang paling penting dari *dropshot* yang baik adalah menipu, lebih efektif apabila *dropshot* diarahkan ke arah salah satu dari sudut lapangan yang kosong untuk membuat lawan sulit menjangkau.

Menurut Aksan (2016, p. 81), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat melakukan pukulan *dropshot*, yaitu:

1. Gunakan pegangan raket *forehand*. Pegang raket dan posisikan di samping bahu.
2. Posisi badan menyamping dengan arah *net*, posisi kaki

kanan berada dibelakang kaki kiri. Pada saat memukul *shuttlecock* harus terjadi perpindahan beban dari kaki kanan ke kaki kiri.

3. Posisi badan harus diupayakan berada di belakang *shuttlecock*.
4. Pada saat perkenaan *shuttlecock* tangan harus lurus menjangkau *shuttlecock* dan dorong dengan sentuhan halus.
5. Posisi akhir raket mengikuti arah *shuttlecock*. Biasakan bergerak cepat mengambilposisi memukul yang tepat di belakang *shuttlecock*.

Langkah-langkah melakukan teknik *dropshot* (Al Qodir, H, 2018, p. 10) yaitu:

1. Pegang raket dengan menggunakan teknik *forehand*.
2. Posisi tubuh menyamping ke arah bahu.
3. Pergerakan tubuh harus lincah hingga posisi tubuh berada di belakang *shuttlecock*.
4. Memukul raket dengan posisi tangan lurus, kemudian lakukan gerakan seperti halnya melakukan *smash* tetapi cukup berikan sedikit dorongan dan sentuhan pada *shuttlecock*.
5. Arahkan *shuttlecock* ke posisi yang kosong dari area pemain lawan (daerah yang kira-kira tidak bisa dijangkau

oleh pemain lawan), baik ke kanan, kiri ataupun depan.

Gambar 12. Pukulan *dropshot*



(Sumber: Iskandar, 2017, p. 34)

d) *Netting*

Karyono (2019, p. 92) mengemukakan bahwa *netting* adalah pukulan yang dilakukan dekat dengan *net*, diarahkan sedekat mungkin ke *net*, dipukul dengan sentuhan tenaga halus. Pukulan *netting* yang baik yaitu apabila *shuttlecock* dipukul halus dan melintas tipis dekat sekali dengan *net*. Karakteristik teknik dasar ini adalah *shuttlecock* senantiasa jatuh bergulir sedekat mungkin dengan *net* di daerah lapangan lawan.

Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat perkenaan, serta daya konsentrasi adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pukulan. Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat perkenaan, serta daya konsentrasi adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pukulan. Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi

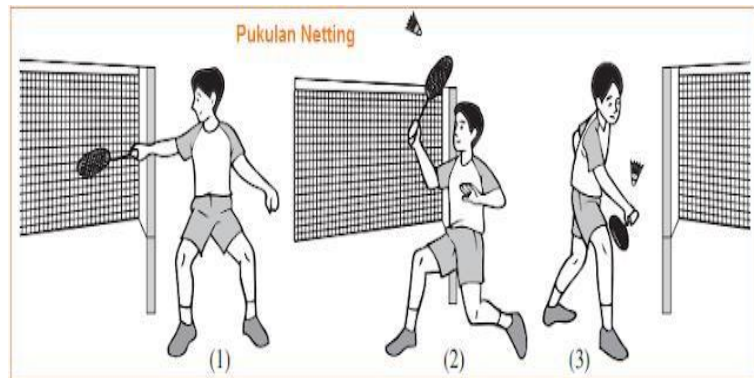
raket dan *shuttlecock* saat perkenaan, serta daya konsentrasi adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pukulan. Berikut merupakan langkah-langkah melakukan *netting forehand* dan *backhand*, yaitu:

1. Berdirilah di belakang garis *service* kira-kira dua langkah dari net.
2. Pergelangan tangan tetap rileks.
3. Posisi kaki kanan selalu berada di depan baik saat melakukan *netting* dengan *forehand* maupun *netting* dengan *Backhand*.
4. Posisi tangan lurus dan usahakan selalu ambil bola diatas agar pukulan yang dihasilkan tipis dengan net.

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan pukulan *netting* menurut Aksan (2016, p. 83) adalah :

1. Pegangan raket *forehand* untuk *forehand net* dan pegangan *backhand* untuk *backhand net*.
2. Pada saat memukul, kaki kanan berada di depan dan bola dipukul pada posisi setinggi mungkin (ambil atas).
3. Sesaat sebelum perkenaan bola, buat tarikan kecil dengan pergelangan tangan. Pukul bola pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai pada bagian bawah bola. Posisi akhir kepala raket menghadap ke langit-langit.

Gambar 13. Pukulan *Netting*



(Sumber: Iskandar, 2017)

e) *Drive*

Pukulan *drive*, adalah pukulan yang biasa digunakan menekan lawan untuk tidak memberikan kesempatan kepada lawan mendapatkan *shuttlecock* yang melambung, sehingga lawan tidak memperoleh kesempatan untuk menyerang dengan pukulan atas (Nandika, dkk., 2017: 2). *Drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar, biasanya pukulan ini sering digunakan dalam permainan ganda/*double* (Shofiana, 2021: 64-65).

Drive merupakan jenis pukulan keras dan cepat yang arahnya mendatar (Purnama, 2010, p. 23). Pukulan ini menekankan pada pencapaian bola dengan menyeret kaki pada posisi memukul. Pukulan ini biasanya digunakan untuk menyerang atau mengembalikan bola dengan cepat secara lurus maupun menyilang ke daerah lawan, baik dengan

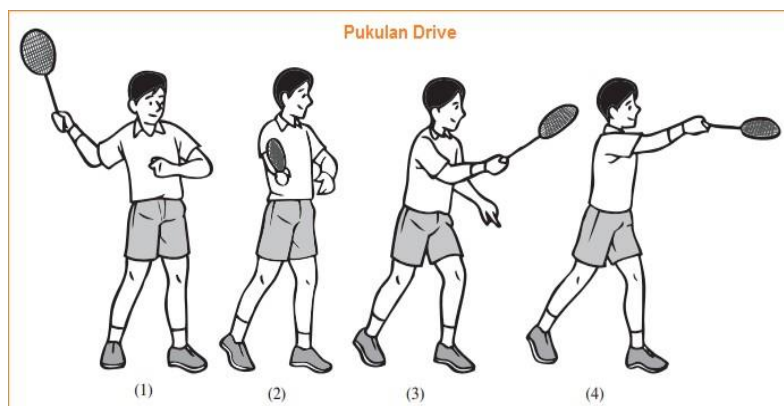
forehand maupun *backhand*. *Drive* adalah pukulan cepat dan mendatar yang akan membawa *shuttlecock* jatuh di antara dua garis ganda bagian belakang.

Menurut Aksan (2016, p. 86), ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan pukulan *drive*, yaitu ;

1. Pegangan raket dengan satu *grip* atau pegangan cepat berpindah.
2. Selain kekuatan bahu, gunakan lecutan pergelangan tangan pada saat memukul bola.
3. Arah lajunya bola mendatar dengan bibir net.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *drive* adalah pukulan cepat dan mendatar. Pukulan ini banyak digunakan dalam permainan ganda. Tujuannya untuk menghindari lawan menyerang atau sebaliknya memaksa lawan mengangkat *shuttlecock* dan berada pada posisi bertahan. Pukulan ini menuntut keterampilan *grip*, kecepatan refleks, dan kekuatan pergelangan tangan.

Gambar 14. Pukulan *Drive*



(Sumber: Iskandar, 2017, p. 22)

f) *Smash*

Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang di arahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan *smash* berbeda dengan pukulan *lob*, dimana pukulan diarahkan tajam, curam ke bawah, dengan kecepatan yang tinggi (Zarwan & Herdiansyah, 2019, p. 2). Pukulan *smash* merupakan pukulan mematikan dalam permainan bulu tangkis dan merupakan pukulan yang sering dilakukan untuk melakukan serangan ke daerah lapangan lawan (Zhou & Jie, 2021, p. 2; Yao & Liang, 2020, p. 2). *Smash* adalah pukulan yang dilakukan menukik ke arah lawan dan dilakukan dengan kekuatan penuh. Jenis pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang karena bertujuan untuk mematikan lawan (Shofiana, 2021, p. 64-65).

Akbari *et al.*, (2021, p. 17) menyatakan bahwa *smash* adalah jenis pukulan yang biasanya digunakan untuk

membunuh lawan dan untuk mendapatkan poin. Ada dua jenis *smash*, *smash forehand*, dan pukulan *backhand*. Pukulan *forehand* dianggap lebih "mematikan" daripada pukulan *backhand* jadi pemain bulu tangkis sering menggunakan teknik *smash* ini untuk mengumpulkan poin demi poin, latihan *smash forehand* dapat meningkatkan keterampilan *smash* seorang pemain bulu tangkis.

Kamaruddin (2019, p. 119-120) menjelaskan bahwa gerakan awal untuk pukulan *smash* hampir sama dengan pukulan *lob*. Perbedaan utama adalah pada hasil pukulan yaitu pada pukulan *lob shuttlecock* diarahkan ke atas, sedang pada pukulan *smash shuttlecock* diarahkan tajam curam ke bawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan. Pukulan ini dapat dilaksanakan secara tepat apabila penerbangan *shuttlecock* di depan atas kepala dan diarahkan dengan ditukikkan serta diterjunkan ke bawah.

Gambar 15. Pukulan *Smash*



(Sumber : Iskandar, 2017, p. 35)

6. Profil Anthony Sinisuka Ginting

Anthony Sinisuka Ginting merupakan pemain bulutangkis tunggal putra asal Indonesia. Anthony Ginting lahir pada 20 Oktober 1996 di Cimahi, Jawa Barat. Anthony Ginting mulai bermain bulu tangkis sejak usia 7 tahun dan bergabung dengan PB SGS PLN pada tahun 2008. Ginting dikenal dengan gaya permainan yang cepat dan agresif, dengan kemampuan bertahan yang baik sehingga pernah menempati peringkat 3 dunia pada nomor tunggal putra. Berikut prestasi yang pernah di raih Anthony Ginting:

1. Medali Perunggu Olimpiade Tokyo 2020
2. Juara Indonesia Masters 2020
3. Juara China Open 2018
4. Medali Emas Asian Games 2018 (Beregu Putra)
5. Juara Thomas Cup 2022 (Beregu)

Anthony Ginting menjadi salah satu andalan Indonesia di nomor tunggal putra, secara konsisten berada di peringkat 10 besar dunia dan sering menjadi pesaing kuat di turnamen-turnamen besar.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Chandrika (2021) berjudul “Analisis Pengaruh Teknik Menyerang dan Taktik Permainan Terhadap Hasil Akhir Pertandingan Bulu tangkis Ganda Putra”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Pengaruh teknik menyerang terhadap hasil akhir pertandingan ganda putra pada 3 partai final kejuaraan dunia. (2) Pengaruh taktik permainan terhadap hasil akhir pertandingan ganda putra pada 3 partai final kejuaraan dunia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang hanya sampai taraf mengetahui gambaran suatu objek. Subyek penelitian ini adalah atlet ganda putra peringkat satu dunia versi BWF yang bertanding pada 3 partai final kejuaraan dunia. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa lembar observasi. Teknik analisis data penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan teknik statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) teknik menyerang yang dominan dalam permainan ganda putra yang dilakukan oleh pasangan Kevin Sanjaya S/Marcus F Gideon adalah pukulan *drive* sebanyak 222 kali (20%) dan teknik menyerang yang berpengaruh dalam permainan ganda putra adalah pukulan *smash* sebanyak 144 kali (13%)

dan *dropshot* sebanyak 88 kali (8%). (2) Taktik permainan yang dominan dan berpengaruh dalam permainan ganda putra yang dilakukan oleh pasangan Kevin Sanjaya S/Marcus F Gideon adalah taktik *front and back* sebanyak 142 kali (20%).

2. Penelitian yang dilakukan Rifana & Wiriawan (2021) berjudul “Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Bermain Bulu tangkis Hendra Setiawan dan Mohammad Ahsan pada Final *HSBC BWF WORLD TOUR FINALS 2019*”. Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kelebihan dan kelemahan keterampilan Bermain Bulu tangkis. Hendra Setiawan dan Mohammad Ahsan pada Final *HSBC BWF World Tour Finals 2019*. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Metode penelitian ini bersifat analisis dokumen yang artinya penelitian ini dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk rekaman video pertandingan antara Hendra Setiawan dan Mohammad Ahsan melawan Hiroyuki Endo dan Yuta Watanabe pada kejuaraan Final *HSBC BWF World Tour Finals*. Hasil penelitian menunjukkan Hendra Setiawan dan Mohammad Ahsan adalah teknik pukulan *drive* (29%) dan untuk kelemahan juga terletak pada pukulan *drive* (48%) sedangkan pada kelebihan terletak pada pukulan *smash* (48%). Total persentase keseluruhan pukulan Hendra Setiawan dan Mohammad Ahsan adalah teknik pukulan yang sering digunakan (100%) kelebihan dalam mendapatkan poin (100%) dan kelemahan (100%).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Juang (2015) berjudul “Analisis kelebihan dan kelemahan keterampilan teknik bermain bulu tangkis pada pemain tunggal putra terbaik Indonesia tahun 2014”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab kekalahan Tommy Sugiarto dari sisi kelebihan dan kelemahan keterampilan teknik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah pertandingan Final *Maybank Malaysia Open Super Series* tahun 2014 dan Semifinal Kejuaraan Dunia Bulu tangkis tahun 2014. Hasil penelitian diperoleh data jumlah pukulan Tommy saat melawan Lee Chong Wei sebanyak 400 pukulan. Sedangkan saat Tommy melawan Chen Long sebanyak 570 pukulan. Efektifitas teknik pukulan Tommy paling besar pada pukulan *drive* 57, 5% kemudian *neting* 50%, dan *Smash* 26,25%. Sedangkan efektifitas teknik pukulan Tommy yang paling kecil pada pukulan *clear* 0%, *backhand* 3,8%, dan *dropshoot* 5,5%. Tommy paling sering gagal melakukan teknik pukulan *return smash* sebanyak 42 kali. Dengan demikian dapat disimpulkan kelemahan Tommy terletak pada teknik pukulan *return smash* sedangkan kelebihan Tommy pada pukulan *drive*.

4. Penelitian yang dilakukan Subagio (2021) berjudul “Analisis *Unforced Error* Teknik Bermain Bulu tangkis Pasangan Ganda Putra Indonesia”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif deskriptif analisis dengan teknik pengumpulan data video pertandingan bulu tangkis Kevin Sanjaya Sukamuljo dan Marcus Fernaldi Gideon dari Indonesia melawan pasangan dari Jepang Hiroyuki Endo dan Yuta Watanabe semifinal *HSBC BWF World Tour Finals Guangzhou 2019* dan Final *Yonex All England Open Badminton Championship 2020*. Hasil penelitian disimpulkan berdasarkan persentase pukulan *unforced error* Kevin Sanjaya Sukamuljo dan Marcus Fernaldi Gideon pada pertandingan semifinal *HSBC BWF World Tour Finals Guangzhou 2019* melawan pasangan dari Jepang Hiroyuki Endo dan Yuta Watanabe secara berturut-turut sebesar 8,33% dan 10,07%. Pada pertandingan *Final Yonex All England Open Badminton Championship 2020 unforced error* Kevin Sanjaya Sukamulia dan Marcus Fernaldi Gideon sebesar 7,67% dan 5,41%.
5. Penelitian yang dilakukan Umam (2017) berjudul “Analisis keterampilan teknik bermain pada permainan tunggal dan ganda putra dalam cabang olahraga bulu tangkis”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan teknik yang dominan dipakai oleh atlet dunia dalam pertandingan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian non-eksperimen dengan metode penelitian analisis deskriptif dengan rumus persentase. Subjek penelitian ini adalah pertandingan

tunggal putra peringkat 1 dan 2 pada Olimpiade Rio 2016 *Men's Single Final* dan pertandingan ganda putra peringkat 1 dan 2 pada Yonex Denmark Open 2016 *Men's Double Semifinal*. Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis teknik yang paling dominan digunakan dalam pertandingan yang sebenarnya. Adapun hasil penelitian pada tunggal putra diperoleh hasil sebagai berikut ini: teknik *netting* (21,789%), teknik *net clear/underhand lob* (20,726%), teknik *overhead drop* (18,335%), teknik *smash* (13,020%), teknik *overhead lob* (12,666%), teknik *short serve* (6,820%), teknik *drive* (5,580%), teknik *dropshoot* (0,974%), dan teknik *long serve* (0,089%). Sedangkan pada ganda putra diperoleh hasil sebagai berikut: teknik *drive* (21,891%), teknik *overhead drop* (17,487%), teknik *smash* (16,580%), teknik *clear/overhead lob* (14,378%), teknik *short serve* (13,342%), teknik *net clear/underhand lob* (9,067%), teknik *netting* (6,606%), teknik *long serve* (0,389%) dan teknik *dropshoot* (0,259%).

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis hasil keberhasilan (*winning point*) dan kesalahan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan tunggal putra Indonesia *Race to Paris* 2024.

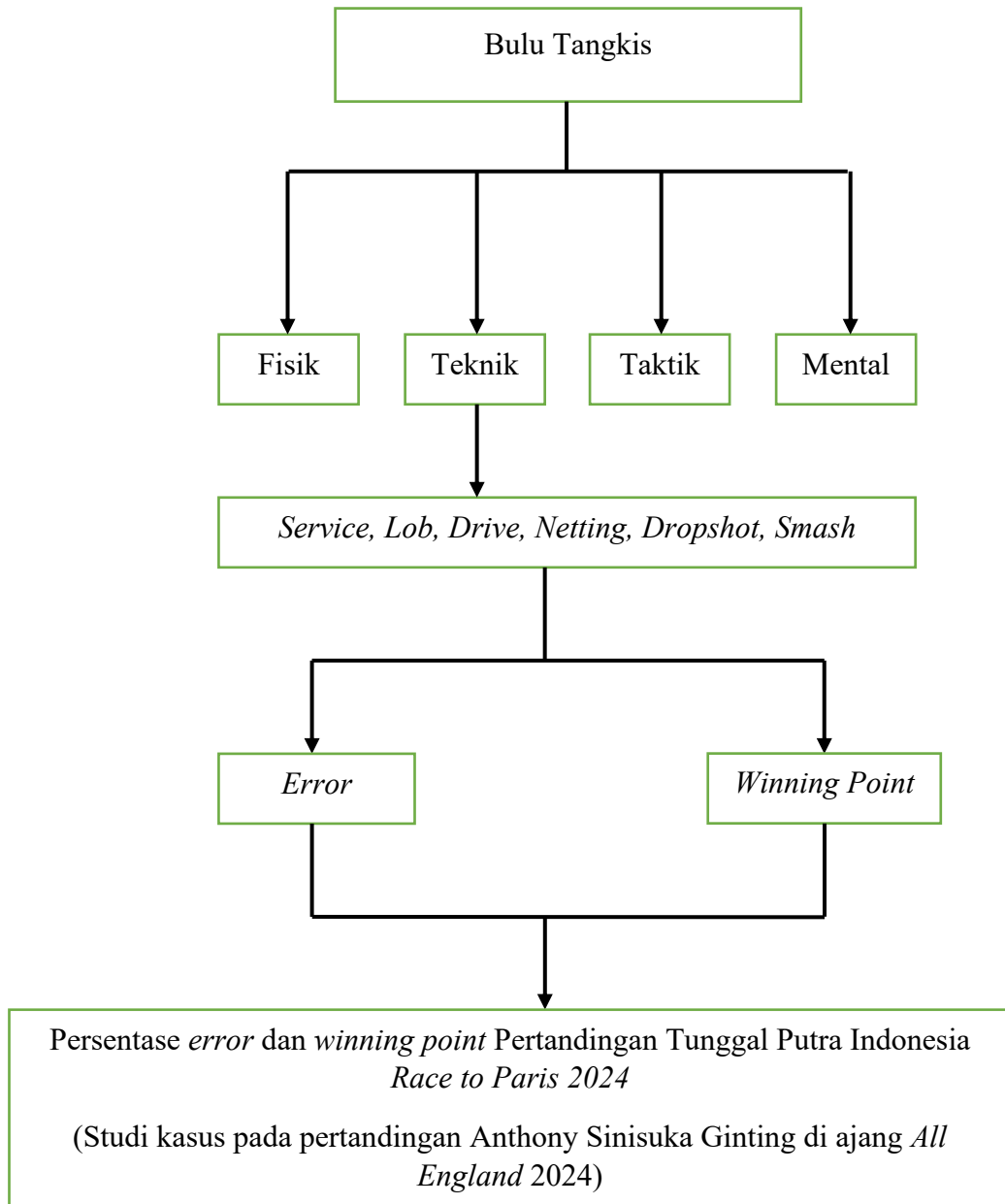
C. Kerangka Pikir

Permainan bulu tangkis merupakan salah satu bentuk permainan yang sangat kompleks, terdiri dari 4 aspek yang harus dikuasai yaitu: fisik, teknik, taktik dan mental. Salah satu hal yang harus dikuasai dalam permainan bulu tangkis adalah teknik dasar pukulan, Permainan bulu tangkis terdapat beberapa jenis pukulan *serve*, *lob*, *smash*, *netting drive*, dan *dropshot*.

Konsistensi pukulan dalam bulu tangkis sangat mempengaruhi dalam permainan jika konsisten maka akan dengan mudah menghasilkan poin (*winning point*). Jika tidak konsisten akan menyebabkan kegagalan (*error*) teknik pukulan yang juga dapat mempengaruhi hasil dari permainan tersebut, kegagalan pukulan yang ditimbulkan oleh diri sendiri akan menghilangkan poin.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti bermaksud mengungkap analisis hasil keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan dalam permainan bulu tangkis pada pertandingan tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024* yang akan diperjelas pada bagan gambar di bawah ini.

Gambar 16. Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis *winning point* teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England 2024*?
2. Bagaimana analisis *Error* teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England 2024*?
3. Bagaimana mengetahui hasil pertandingan tunggal putra Indonesia berdasarkan *winning point* dan *error*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Budiwanto (2017, p. 147), menyatakan bahwa “Rancangan penelitian deskriptif adalah rancangan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau memaparkan secara sistematis, faktual dan akurat secara objektif tentang suatu objek amatan yang terjadi pada masa kini. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menjawab dan memecahkan masalah yang dihadapi saat dilakukannya penelitian.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif menggunakan teknik survei dengan melakukan pengamatan pada pertandingan tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024* (Studi kasus pada pertandingan Anthony Sinisuka Ginting).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9-16 Mei 2024.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di lingkungan FIK UNY dan di rumah kontrakan yang beralamat di Jalan Jembatan Merah 5, Cepit Baru RT 8 RW 38, Soropadan, Condongcatur, Depok, Sleman, DIY.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Hardani, dkk., (2020, p. 361) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Arikunto (2019, p. 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, populasi dalam penelitian ini adalah Atlet Tunggal Putra Indonesia sesuai dengan yang terdaftar mengikuti Kejuaraan *All England* 2024 yang berjumlah 3 Atlet.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* (Hardani, dkk., 2020, p. 363). Pendapat Arikunto (2019, p. 81) bahwa sampel adalah bagian populasi atau sejumlah anggota populasi yang mewakili karakteristik populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, pada penelitian ini kriteria yang

digunakan untuk menentukan sampel yaitu atlet tunggal putra Indonesia. Atlet tunggal putra Indonesia yang masuk pada kriteria dalam penelitian ini merupakan atlet dengan pemegang peringkat *BWF* tertinggi di Indonesia. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England* 2024.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto (2019, p. 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah analisis keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada permainan bulu tangkis tunggal putra (studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada turnamen *BWF Race to Paris* 2024.). Definisi operasional variabel tersebut yaitu:

1. Keberhasilan mendapat angka dalam bulu tangkis disebut dengan istilah *winning point*. *Winning point* merupakan keberhasilan pemain dalam meraih poin setelah terjadinya *rally*. *Winning point* diperoleh setelah pemain dapat menempatkan *shuttlecock* jauh dari jangkauan lawan dan jatuh masuk dibidang permainan lawan. Berikut kriteria *winning point* pada penelitian ini:
 - a. Hasil Pukulan Anthony Sinisuka Ginting masuk ke bidang permainan lawan.

- b. Hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting membentur bibir *net* dan masuk ke bidang permainan lawan.
 - c. Hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting mengenai raket, bagian badan lawan (*fault*).
2. Kesalahan dalam bulu tangkis disebut dengan istilah *error*, lebih dalam lagi *error* terbagi menjadi dua yakni *forced error* dan *unforced error*. Berikut kriteria dari pukulan *error* pada penelitian ini:
- a. Hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting tidak menyebrang ke bidang permainan lawan (menyangkut di *net*).
 - b. Hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting melebar jauh keluar area bidang permainan lawan.
 - c. Hasil pengembalian pukulan Anthony Sinisuka Ginting tanggung sehingga diserang oleh lawan dan menghasilkan poin untuk lawan.
 - d. Khusus pada saat melakukan *serve* hasil pukulan Anthony Sinisuka Ginting dinyatakan *fault* oleh hakim *serve*. (contoh: *serve* terlalu tinggi lebih dari 115cm, kaki menginjak garis).
3. Teknik pukulan (*stroke*) utama yang harus dikuasai pemain bulu tangkis adalah teknik memukul bola (*shuttlecock*). Teknik-teknik memukul *shuttlecock* digunakan sesuai dengan tujuan untuk melakukan serangan ataupun untuk pengembalian hasil pukulan dari lawan. Berikut teknik pukulan yang ada dalam cabang olahraga bulu tangkis antara lain *serve*, *lob*, *dropshot*, *netting*, *smash*, dan *drive*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian identik dengan alat pengumpul data. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2019, p. 151).

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berbentuk *winning point and error analysis sheet* yaitu sebuah daftar jenis kegiatan dalam pertandingan yang merangkum semua kejadian di pertandingan serta khususnya dalam hal ini adalah tingkat *winning point* dan *error* tunggal putra Indonesia.

Tabel 1. Lembar Instrumen hasil teknik pukulan .

Teknik Pukulan	Game 1		Game 2		Game 3		Persentase		Jumlah Pukulan
	WP	E	WP	E	WP	E	WP	E	
<i>Serve</i>									
<i>Lob</i>									
<i>Dropshot</i>									
<i>Drive</i>									
<i>Smash</i>									
<i>Netting</i>									
Jumlah Pukulan									
Rata-rata Pukulan									

Keterangan:

- 1) *Error* (*shuttlecock* menyangkut di net, *shuttlecock* keluar bidang permainan, hasil pukulan tanggung sehingga di serang lawan)

2) *Winning point* (*shuttlecock* masuk ke bidang permainan lawan, *shuttlecock* membentur bibir net kemudian masuk ke bidang permainan lawan, hasil pukulan mengenai raket dan badan lawan sehingga terjadi *fault*).

2. Teknik Pengumpulan Data

Komponen yang diukur dalam penelitian ini adalah teknik-teknik yang dipakai oleh subjek dalam tunggal putra pada pertandingan Internasional. Adapun tahap-tahap dalam pengambilan data antara lain, yaitu tahap persiapan, pengambilan video dan analisis video:

a. Tahap persiapan

1. Mempersiapkan laptop
2. Mempersiapkan modem atau *wifi* yang telah terkoneksi dengan jaringan internet.
3. Mempersiapkan alat tulis (buku, bolpoin, penghapus). Tahap pengambilan data berupa video rekaman pertandingan dari media internet.
4. Masuk ke situs www.youtube.com
5. Menonton video pertandingan Anthony Sinisuka Ginting.

b. Tahap analisis video (Tahap observasi teknik pukulan)

1. Memutar video rekaman pertandingan melalui laptop secara bergantian.
2. Memasukkan data ke tabel instrumen data pertandingan.
3. Menghitung persentase sesuai data yang diperoleh.

4. Menarik kesimpulan dari hasil pertandingan.

c. Pengumpul Data

Pengumpul data dalam penelitian ini di sesuaikan dengan banyaknya jumlah teknik pukulan yang akan di teliti, dengan catatan satu orang pengumpul data difokuskan untuk meneliti satu teknik pukulan. Berikut kriteria pengumpul data:

1. Pelatih klub bulu tangkis
2. Mahasiswa alumni Pendidikan Kepelatihan Olahraga
3. Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga semester 7

Berikut data *observer* pengumpul data:

No.	Nama	Kriteria		
		I	II	III
1.	Sarah Fatmawati	√	√	
2.	Daffa Zain	√	√	
3.	Muhammad Gibran			√
4.	Bima Fikri Aldira			√
5.	Difa Fajar			√
6.	Zaki Ahmad Fikri			√

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase serta menggunakan teknik analisis deskriptif statistik rata-rata pukulan setiap pertandingan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah kategori subjek (jumlah pukulan teknik yang dilakukan)

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

Me = Rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah pukulan

N = Jumlah kategori subjek (pukulan teknik yang dilakukan)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024* (Studi kasus pada pertandingan Anthony Sinisuka Ginting). Analisis teknik pukulan bulu tangkis dilakukan selama permainan berlangsung meliputi teknik *serve*, *lob*, *drive*, *netting*, *dropshot*, *smash*. Mulai dari babak 32 besar hingga babak final kejuaraan *All England* dengan perolehan skor pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada Kejuaraan *All England 2024*.

Pertandingan	<i>Game</i>	Anthony Sinisuka Ginting	vs	Chia Hao Lee
32 Besar	1	21		13
	2	21		17
Pertandingan	<i>Game</i>	Anthony Sinisuka Ginting	vs	Kenta Nishimoto
16 Besar	1	21		18
	2	21		19
Pertandingan	<i>Game</i>	Anthony Sinisuka Ginting	vs	Viktor Axelsen
8 Besar	1	8		21
	2	21		18
	3	21		19
Pertandingan	<i>Game</i>	Anthony Sinisuka Ginting	vs	Christo Popov
Semifinal	1	19		21
	2	21		5
	3	21		11
Pertandingan	<i>Game</i>	Anthony Sinisuka Ginting	vs	Jonatan Christie

Final	1	15		21
	2	14		21

Hasil analisis *winning point* dan *error* teknik pukulan pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra Indonesia *Race to Paris 2024* (Studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada Kejuaraan *All England*) akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada Babak 32 Besar

Pertandingan babak 32 besar *All England* Anthony Sinisuka Ginting bertemu dengan Chia Hao Lee, Anthony Sinisuka Ginting memenangkan pertandingan dengan skor 21-13 dan 21-17. Berikut data teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting:

Tabel 3. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 32 besar.

Teknik Pukulan	Game 1		Game 2		Persentase		Jumlah Pukulan
	WP	E	WP	E	WP	E	
<i>Serve</i>	0	0	0	0	0%	0%	42
<i>Lob</i>	0	0	3	1	3,19%	1,06%	94
<i>Dropshot</i>	2	1	3	2	15,62%	9,37%	32
<i>Drive</i>	0	3	1	1	2,85%	11,42%	35
<i>Smash</i>	2	3	3	1	14,28%	11,42%	35
<i>Netting</i>	1	2	2	2	14,28%	19,04%	21
Total Pukulan							259
Rata-rata Pukulan							43,16

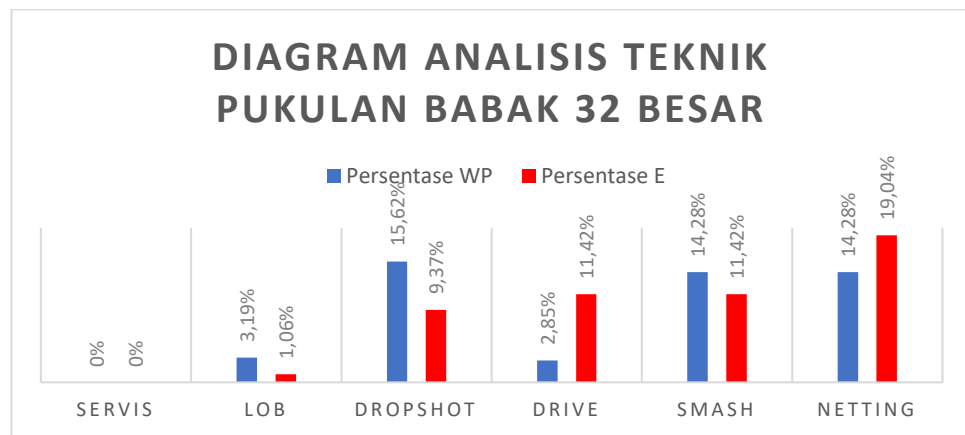
Keterangan:

WP : *Winning Point*

E : *Error*

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat dalam satu pertandingan jumlah keseluruhan pukulan Anthony Sinisuka Ginting sebanyak 259 pukulan dengan rata-rata 43,16 pukulan. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada babak 32 besar *All England* diperjelas menggunakan diagram batang berikut:

Gambar 17. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 32 besar



Berdasarkan gambar 17, persentase *winning point* dan *error* pada pukulan *serve* sejumlah 0%. Persentase *winning point* pada pukulan *lob* sebesar 3,19% sedangkan persentase *error* sebesar 1,06%. Persentase *winning point* pada pukulan *dropshot* sebesar 15,62% sedangkan persentase *error* sebesar 9,37%. Persentase *winning point* pada pukulan *drive* sebesar 2,85% sedangkan persentase *error* sebesar 11,42%. Persentase *winning point* pada pukulan *smash* sebesar 14,28% sedangkan persentase *error* sebesar 11,42%. Persentase *winning point* pada pukulan *netting* sebesar 14,28% sedangkan persentase *error* sebesar 19,04%.

2. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting babak 16 besar

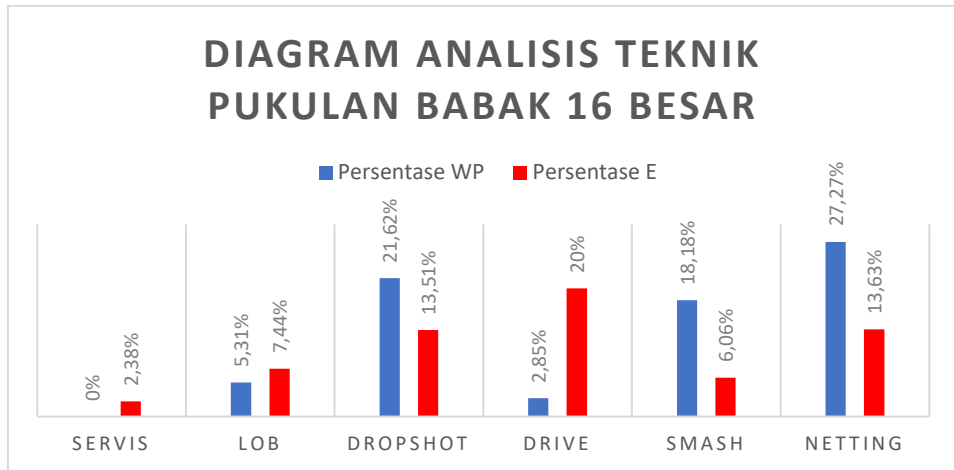
Pertandingan babak 16 besar *All England* Anthony Sinisuka Ginting bertemu dengan Kenta Nishimoto, Anthony Sinisuka Ginting memenangkan pertandingan dengan skor 21-18 dan 21-19. Berikut data teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting:

Tabel 4. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 16 besar

Teknik Pukulan	Game 1		Game 2		Persentase		Jumlah Pukulan
	WP	E	WP	E	WP	E	
<i>Serve</i>	0	0	0	1	0%	2,38%	42
<i>Lob</i>	1	5	4	2	5,31%	7,44%	94
<i>Dropshot</i>	5	4	3	1	21,62%	13,51%	37
<i>Drive</i>	0	5	1	2	2,85%	20%	35
<i>Smash</i>	5	0	1	2	18,18%	6,06%	33
<i>Netting</i>	1	1	5	2	27,27%	13,63%	22
Total Pukulan							263
Rata-rata Pukulan							43,83

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat dalam satu pertandingan jumlah keseluruhan pukulan Anthony Sinisuka Ginting sebanyak 263 pukulan dengan rata-rata 43,83 pukulan. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada babak 16 besar *All England* diperjelas menggunakan diagram batang berikut:

Gambar 18. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 16 besar



Berdasarkan gambar 18, persentase *error* pada pukulan *serve* sebesar 2,38% sedangkan pada pukulan *serve* tidak menghasilkan *winning point* (0%). Persentase *winning point* pada pukulan *lob* sebesar 5,31% sedangkan persentase *error* sebesar 7,44%. Persentase *winning point* pada pukulan *dropshot* sebesar 21,62% sedangkan persentase *error* sebesar 13,51%. Persentase *winning point* pada pukulan *drive* sebesar 2,85% sedangkan persentase *error* sebesar 20%. Persentase *winning point* pada pukulan *smash* sebesar 18,18% sedangkan persentase *error* sebesar 6,06%. Persentase *winning point* pada pukulan *netting* sebesar 27,27% sedangkan persentase *error* sebesar 13,63%.

3. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting babak 8 besar

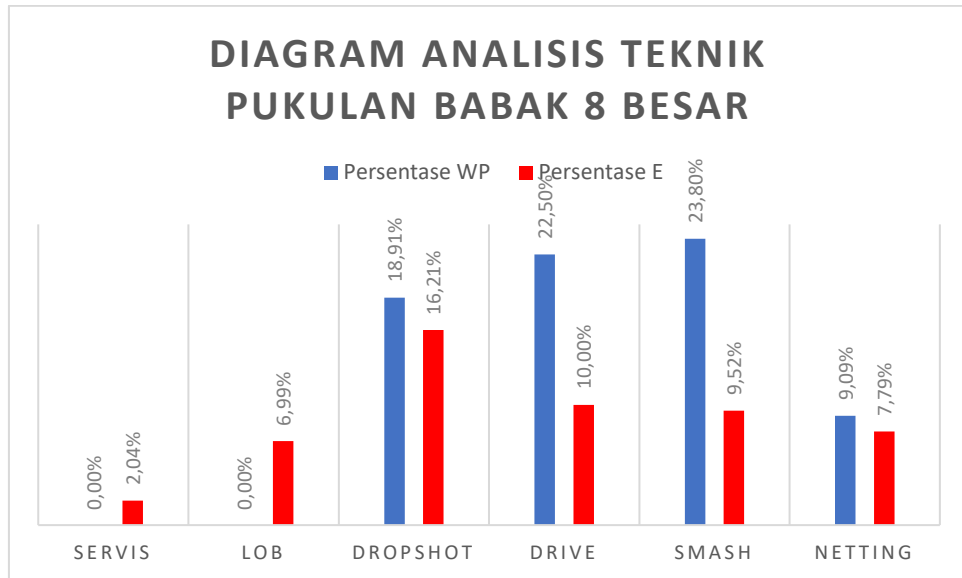
Pertandingan babak 8 besar *All England* Anthony Sinisuka Ginting bertemu dengan Viktor Axelsen, Anthony Sinisuka Ginting memenangkan pertandingan dengan skor 8-21, 21-18 dan 21-19. Berikut data teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting:

Tabel 5. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 8 besar

Teknik Pukulan	Game 1		Game 2		Game 3		Persentase		Jumlah Pukulan
	WP	E	WP	E	WP	E	WP	E	
<i>Serve</i>	0	1	0	0	0	0	0%	2,04%	49
<i>Lob</i>	0	5	0	3	0	2	0%	6,99%	143
<i>Dropshot</i>	1	2	3	2	3	2	18,91%	16,21%	37
<i>Drive</i>	1	2	5	1	3	1	22,50%	10%	40
<i>Smash</i>	3	3	7	3	5	0	23,80%	9,52%	63
<i>Netting</i>	2	1	2	2	3	3	9,09%	7,79%	77
Total Pukulan									409
Rata-rata Pukulan									68,16

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat dalam satu pertandingan jumlah keseluruhan pukulan Anthony Sinisuka Ginting sebanyak 409 pukulan dengan rata-rata 68,16 pukulan. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada babak 8 besar *All England* diperjelas menggunakan diagram batang berikut:

Gambar 19. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak 8 besar



Berdasarkan gambar 19, persentase *error* pada pukulan *serve* sebesar 2,04% sedangkan pada pukulan *serve* tidak menghasilkan *winning point* (0%). Persentase *error* pada pukulan *lob* sebesar 6,99% sedangkan pada pukulan *lob* tidak menghasilkan *winning point* sebesar (0%). Persentase *winning point* pada pukulan *dropshot* sebesar 18,91% sedangkan persentase *error* sebesar 16,21%. Persentase *winning point* pada pukulan *drive* sebesar 22,5% sedangkan persentase *error* sebesar 10%. Persentase *winning point* pada pukulan *smash* sebesar 23,80% sedangkan persentase *error* sebesar 9,52%. Persentase *winning point* pada pukulan *netting* sebesar 9,09% sedangkan persentase *error* sebesar 7,79%.

4. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting babak semifinal

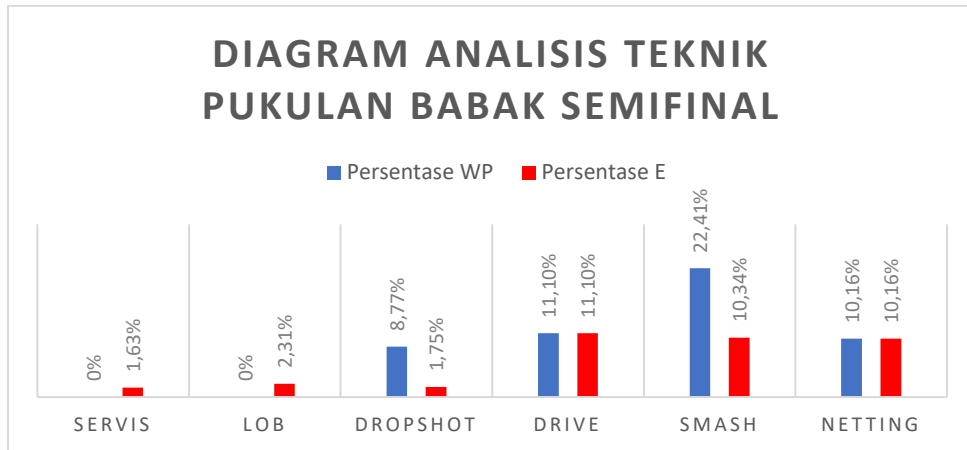
Pertandingan babak semifinal *All England* Anthony Sinisuka Ginting bertemu dengan Christo Popov, Anthony Sinisuka Ginting memenangkan pertandingan dengan skor 19-21, 21-5 dan 21-11. Berikut data teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting:

Tabel 6. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak semifinal

Teknik Pukulan	Game 1		Game 2		Game 3		Persentase		Jumlah Pukulan
	WP	E	WP	E	WP	E	WP	E	
<i>Serve</i>	0	0	0	1	0	0	0%	1,63%	61
<i>Lob</i>	0	3	0	0	0	1	0%	2,31%	173
<i>Dropshot</i>	0	0	1	1	4	0	8,77%	1,75%	57
<i>Drive</i>	0	4	2	0	2	0	11,10%	11,10%	36
<i>Smash</i>	3	3	5	1	5	2	22,41%	10,34%	58
<i>Netting</i>	2	3	2	1	2	2	10,16%	10,16%	59
Total Pukulan									444
Rata-rata Pukulan									74

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat dalam satu pertandingan jumlah keseluruhan pukulan Anthony Sinisuka Ginting sebanyak 444 pukulan dengan rata-rata 74 pukulan. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada semifinal besar *All England* diperjelas menggunakan diagram batang berikut:

Gambar 20. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak semifinal



Berdasarkan gambar 20, persentase *error* pada pukulan *serve* sebesar 1,63% sedangkan pada pukulan *serve* tidak menghasilkan *winning point* (0%). Persentase *error* pada pukulan *lob* sebesar 2,31% sedangkan pada pukulan *lob* tidak menghasilkan *winning point* (0%). Persentase *winning point* pada pukulan *dropshot* sebesar 8,77% sedangkan persentase *error* sebesar 1,75%. Persentase *winning point* dan *error* pada pukulan *drive* memiliki persentase sebesar 11,10%. Persentase *winning point* pada pukulan *smash* sebesar 22,41% sedangkan persentase *error* sebesar 10,34%. Persentase *error* dan *winning point* pada pukulan *netting* sebesar 10,16%.

5. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting babak final

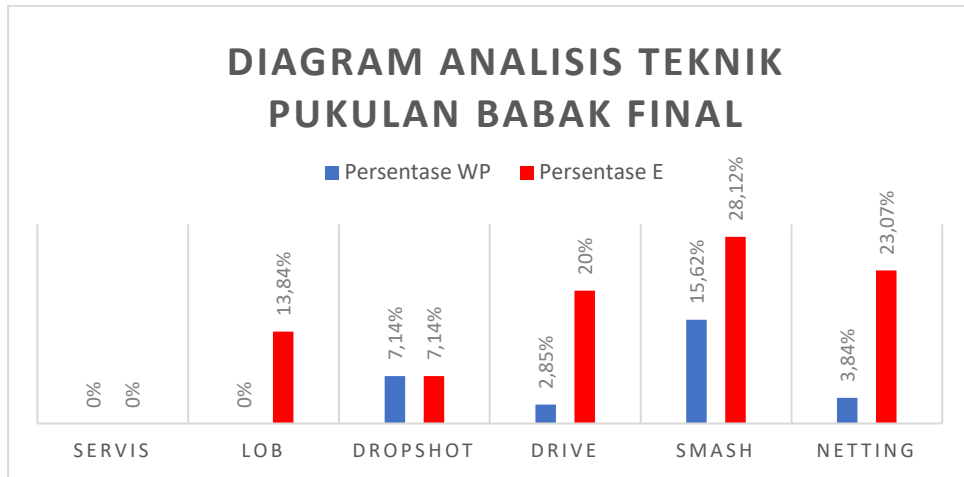
Pertandingan babak final *All England* Anthony Sinisuka Ginting bertemu dengan Jonatan Christie, Anthony Sinisuka Ginting mengalami kekalahan dalam pertandingan final dengan skor 15-21, 14-21. Berikut data teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting:

Tabel 7. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak final

Teknik Pukulan	Game 1		Game 2		Persentase		Jumlah Pukulan
	WP	E	WP	E	WP	E	
<i>Serve</i>	0	0	0	0	0%	0%	30
<i>Lob</i>	0	5	0	4	0%	13,84%	65
<i>Dropshot</i>	1	1	1	1	7,14%	7,14%	28
<i>Drive</i>	0	2	1	5	2,85%	20%	35
<i>Smash</i>	4	5	1	4	15,62%	28,12%	32
<i>Netting</i>	0	4	1	2	3,84%	23,07%	26
Total Pukulan							216
Rata-rata Pukulan							36

Berdasarkan tabel 7, dapat dilihat dalam satu pertandingan jumlah keseluruhan pukulan Anthony Sinisuka Ginting sebanyak 216 pukulan dengan rata-rata 36 pukulan. Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada semifinal besar *All England* diperjelas menggunakan diagram batang berikut:

Gambar 21. Diagram batang analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting babak final



Berdasarkan gambar 21, persentase *winning point* dan *error* pada pukulan *serve* sejumlah 0%. Persentase *error* pada pukulan *lob* sebesar 13,84% dan tidak menghasilkan *winning point* (0%). Persentase *winning point* dan *error* pada pukulan *dropshot* sebesar 7,14%. Persentase *winning point* pada pukulan *drive* sebesar 2,85% sedangkan persentase *error* sebesar 20%. Persentase *winning point* pada pukulan *smash* sebesar 15,62% sedangkan persentase *error* sebesar 28,12%. Persentase *winning point* pada pukulan *netting* sebesar 3,84% sedangkan persentase *error* sebesar 23,07%.

6. Analisis hasil pertandingan Anthony Sinisuka Ginting secara keseluruhan

Tabel 8. Perolehan *winning point* secara keseluruhan

<i>Winning Point</i>	<i>Serve</i>	<i>Lob</i>	<i>Dropshot</i>	<i>Drive</i>	<i>Smash</i>	<i>Netting</i>
<i>Match 1</i>	0%	3,19%	15,62%	2,85%	14,28%	14,28%
<i>Match 2</i>	0%	5,31%	21,62%	2,85%	18,18%	27,27%
<i>Match 3</i>	0%	0%	18,91%	22,50%	23,80%	9,09%
<i>Match 4</i>	0%	0%	8,77%	11,10%	22,41%	10,16%
<i>Match 5</i>	0%	0%	7,14%	2,85%	15,62%	3,84%
Jumlah	0%	8,50%	72,06%	42,15%	94,29%	64,64%
Rata-rata	0%	1,70%	14,41%	8,43%	18,85%	12,93%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perolehan rata-rata *winning point* pada teknik pukulan *serve* adalah 0%, *lob* 1,70%, *dropshot* 14,41%, *drive* 8,43%, *smash* 18,85%, *netting* 12,93%. Setelah mengetahui rata-rata *winning point* dapat disimpulkan bahwa teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting yang sering menghasilkan poin pada kejuaraan *All England 2024* adalah teknik pukulan *smash*.

Tabel 9. Perolehan *error* secara keseluruhan

<i>Error</i>	<i>Servis</i>	<i>Lob</i>	<i>Dropshot</i>	<i>Drive</i>	<i>Smash</i>	<i>Netting</i>
<i>Match 1</i>	0%	1,06%	9,37%	11,42%	11,42%	19,04%
<i>Match 2</i>	2,38%	7,44%	13,51%	20,00%	6,06%	13,63%
<i>Match 3</i>	2,04%	6,99%	16,21%	10,00%	9,52%	7,79%
<i>Match 4</i>	1,63%	2,31%	1,75%	11,10%	10,34%	10,16%
<i>Match 5</i>	0%	13,84%	7,14%	20,00%	28,12%	23,07%
Jumlah	6,05%	31,64%	47,98%	72,52%	65,46%	73,69%
Rata-rata	1,21%	6,33%	9,60%	14,50%	13,09%	14,74%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa perolehan rata-rata *error* pada teknik pukulan *serve* adalah 1,21%, *lob* 6,33%, *dropshot* 9,60%, *drive* 14,50%, *smash* 9,52%, *netting* 14,74%. Setelah mengetahui rata-rata *error* dapat disimpulkan bahwa teknik pukulan Anthony

Sinisuka Ginting yang sering menghasilkan *error* pada kejuaraan *All England 2024* adalah teknik pukulan *netting*.

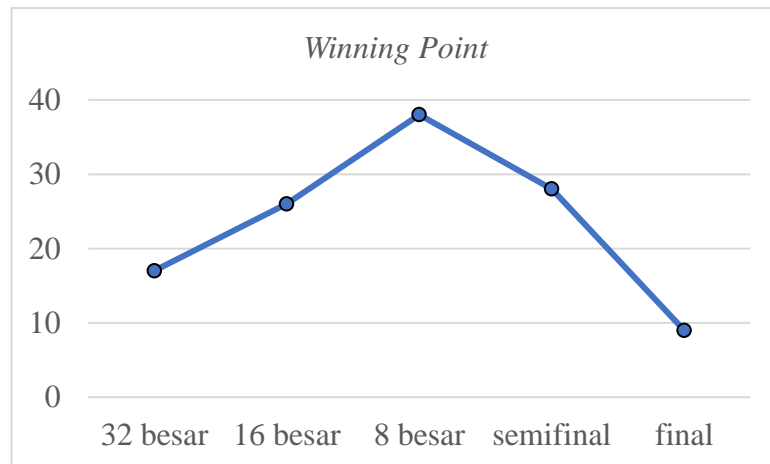
7. Analisis Tabel dan Grafik Perolehan *Winning Point* dan *Error* Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England 2024*

Tabel 10. Perolehan *Winning Point* dan *Error* Anthony Sinisuka Ginting

Jumlah <i>Winning Point</i>		Jumlah <i>Error</i>	
32 besar	17	32 besar	16
16 besar	26	16 besar	25
8 besar	38	8 besar	33
semifinal	28	semifinal	22
final	9	final	33

Berdasarkan tabel 10, dapat dilihat perolehan jumlah *Winning Point* Anthony Sinisuka Ginting babak 32 besar sebanyak 17 poin dan perolehan *error* sebanyak 16 poin, pada babak 16 besar memperoleh *winning point* sebanyak 26 poin dan memperoleh *error* sebanyak 25 poin, pada babak 8 besar memperoleh *winning point* sebanyak 38 poin dan memperoleh *error* sebanyak 33 poin, pada babak semifinal memperoleh *winning point* sebanyak 28 poin dan memperoleh *error* sebanyak 22 poin. pada babak final memperoleh *winning point* sebanyak 9 poin dan memperoleh *error* sebanyak 33 poin.

Gambar 22. Grafik perolehan *Winning Point* Anthony Sinisuka Ginting



Gambar 23. Grafik perolehan *Error* Anthony Sinisuka Ginting



B. Pembahasan

Winning point pada bulu tangkis merupakan keberhasilan pemain dalam meraih poin setelah terjadinya *rally*. *Winning point* diperoleh setelah pemain dapat menempatkan *shuttlecock* jauh dari jangkauan lawan dan jatuh masuk dibidang permainan lawan.

Kegagalan dalam bulu tangkis disebut dengan istilah *error*, lebih dalam lagi *error* terbagi menjadi dua yakni *forced error* dan *unforced error*. *Unforced error* merujuk pada situasi seorang pemain melakukan kesalahan dalam melakukan pukulan. Kesalahan ini terjadi tanpa adanya tekanan dari lawan contohnya pemain gagal melakukan pukulan yang harusnya relatif mudah atau melakukan kesalahan dalam posisi atau gerakan yang seharusnya mereka kuasai. *Forced error* terjadi ketika seorang pemain melakukan kesalahan akibat adanya tekanan langsung dari lawan contohnya pemain sulit mengantisipasi pukulan lawan atau menggiring pemain ke posisi yang sulit untuk melakukan pukulan dengan baik sehingga menghasilkan pukulan *error*.

Hasil analisis teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England 2024* mulai dari babak 32 besar sampai babak final. Analisis teknik pukulan dilakukan selama permainan berlangsung, teknik pukulan yang dianalisis yaitu *serve*, *lob*, *dropshot*, *drive*, *smash*, dan *netting*. Menurut Farid Pasya (2019, p. 3) *winning point* diperoleh setelah pemain dapat menempatkan *shuttlecock* jauh dari jangkauan dan masuk ke bidang permainan lawan dari teknik pukulan yang dilakukan. Menurut Farid Pasya (2019, p. 4) *error* pukulan ditinjau dari 3 aspek yaitu *fault*, *netting failed*, dan *out*, yang

menjadikan pemain tersebut kehilangan poin karena kesalahan sendiri. Analisis dijelaskan sebagai berikut:

1. Pertandingan Anthony Ginting pada Babak 32 Besar

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa pada babak 32 besar Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *winning point* tertinggi pada teknik pukulan *dropshot* sebesar 15,62%. Anthony Sinisuka Ginting cukup percaya diri karena teknik pukulan *dropshot* menjadi senjata mematikan Anthony Sinisuka Ginting untuk mengalahkan Chia Hao lee. Akurasi teknik pukulan *dropshot* sudah cukup baik karena penempatan *shuttlecock* jauh dari jangkauan lawan serta hasil pukulan jatuh tipis dekat dengan net sehingga banyak mendapatkan poin. Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *error* tertinggi pada teknik pukulan *netting* sebesar 19,04%. Data tersebut menunjukkan bahwa akurasi teknik pukulan *netting* masih kurang baik, hal tersebut terjadi karena kurangnya akurasi sehingga *shuttlecock* menyangkut net, jika melakukan *netting* silang hasil pukulan keluar bidang permainan sehingga lawan banyak mendulang poin dari hasil *error* teknik pukulan *netting*.

2. Pertandingan Anthony Ginting pada Babak 16 Besar

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa pada babak 16 besar Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *winning point* tertinggi pada teknik pukulan *netting* sebesar 27,27%. Teknik pukulan *netting* Anthony Sinisuka Ginting mengalami peningkatan terbukti memiliki persentase yang lebih baik dibanding dengan hasil pukulan *netting* pada babak 32 besar. Akurasi sangat baik pukulan jatuh tipis dekat dengan net sehingga lawan sulit untuk menjangkau dan mengembalikan *shuttlecock*. Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *error* tertinggi pada teknik pukulan *drive* sebesar 20%. Data tersebut menunjukkan bahwa teknik pukulan *drive* masih kurang baik, hal tersebut terjadi karena kurangnya akurasi dan pengambilan *shuttlecock* terlalu rendah sehingga menyangkut net, serta kurangnya kecepatan reaksi untuk mengontrol *shuttlecock* sehingga hasil pukulan mendarat dengan *power* berlebih menghasilkan pukulan keluar bidang permainan lawan.

3. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting babak 8 besar

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan bahwa pada babak 8 besar Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *winning point* tertinggi pada teknik pukulan *smash* sebesar 23,80%. Teknik pukulan *smash* Anthony Sinisuka Ginting sudah cukup baik karena *power*, *timing*, konsistensi, dan konsentrasi yang baik menghasilkan pukulan keras dan menukik tajam sehingga lawan tidak dapat mengembalikan *shuttlecock*. Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *error* tertinggi pada teknik pukulan *dropshot*

sebesar 16,21%. Data tersebut menunjukkan bahwa teknik pukulan *dropshot* masih kurang baik, hal tersebut terjadi karena kurangnya akurasi serta *timing* menghasilkan pukulan melebar keluar bidang permainan lawan serta masih ragu-ragu dalam melakukan pukulan sehingga menyangkut di net.

4. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting babak semifinal

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa pada babak semifinal Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *winning point* tertinggi pada teknik pukulan *smash* sebesar 22,41%. Teknik pukulan *smash* Anthony Sinisuka Ginting sudah cukup baik karena *power*, *timing*, konsistensi, dan konsentrasi yang baik menghasilkan pukulan keras dan menukik tajam sehingga lawan tidak dapat mengembalikan *shuttlecock*. Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *error* tertinggi pada teknik pukulan *drive* sebesar 11,1%. Data tersebut menunjukkan bahwa teknik pukulan *drive* masih kurang baik, hal tersebut terjadi karena pengambilan *shuttlecock* terlalu rendah sehingga menyangkut net, serta hasil pukulan yang mendarat disertai dengan *power* berlebih sehingga hasil pukulan keluar bidang permainan lawan.

5. Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting babak final

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa pada babak final Anthony Sinisuka Ginting memiliki persentase *winning point* tertinggi juga pada teknik pukulan *smash* sebesar 15,62% sedangkan persentase *error* tertinggi pada teknik pukulan *smash* sebesar 28,12%. Data tersebut menunjukkan bahwa teknik pukulan *smash* yang dilakukan Anthony Sinisuka Ginting masih kurang konsisten, hal tersebut terjadi karena Anthony Sinisuka Ginting terlalu mengambil resiko untuk menghasilkan *winning point*. Ditandai dengan Anthony Sinisuka Ginting banyak menghasilkan pukulan *error* (9 kali) pada pukulan *smash*, juga banyak memperoleh *winning point* (5 kali) dari pukulan *smash*. Terkadang upaya untuk menghasilkan *winning point* dapat mengakibatkan *error* sehingga pemain perlu untuk menyeimbangkan agresivitas dan konsistensi pukulan.

6. Analisis hasil pertandingan Anthony Sinisuka Ginting secara keseluruhan

Berdasarkan tabel 8 dan 9, menunjukkan bahwa pada kejuaraan *All England 2024* teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting yang memiliki rata-rata persentase *winning point* tertinggi adalah teknik pukulan *smash* sebesar 18,85%, sedangkan teknik pukulan Anthony Sinisuka Ginting yang memiliki rata-rata persentase *error* tertinggi adalah teknik pukulan *netting* sebesar 14,74%.

Berdasarkan hasil analisis pertandingan Anthony Sinisuka Ginting selama bertanding pada kejuaraan *All England 2024*, menandakan pukulan *winning point* dan *error* Anthony Sinisuka Ginting menjadi faktor penting

pada pertandingan bulu tangkis yang menggunakan sistem *rally point*. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Diby Tri Widodo (2020) persentase pukulan *error* yang dilakukan selama pertandingan adalah pukulan *netting* paling banyak menghasilkan pukulan *error* sebesar 38,5%, kemudian diikuti pukulan *lob* sebesar 15,9%, *dropshot* sebesar 6,2%, *smash* sebesar 5,4%, *drive* sebesar 4,1% dan *serve* 3,3%. Berdasarkan penelitian Farid Pasya Firdaus (2019) pada babak final pertandingan antara Aldo dan Aldi, Aldo lebih unggul pada teknik menyerang seperti *smash* hingga 22% total perbandingan dari poin yang di dapat oleh Aldo dan Aldi, Aldo juga unggul pada *dropshot*, *lob* dan juga banyaknya kesalahan Aldi yang menyebabkan keuntungan untuk Aldo, di lain sisi Aldi juga memiliki keunggulan pada *netting* dan juga *drive*. Dapat disimpulkan penghasil poin tertinggi pada suatu pertandingan adalah *error* lawan sehingga pemain yang melakukan kesalahan sendiri mempunyai peluang yang kecil untuk memenangkan pertandingan.

7. Analisis Tabel perolehan *Winning Point* dan *Error* Anthony Sinisuka Ginting

Berdasarkan tabel 10, gambar 22 dan 23 dapat di lihat bahwa pada babak 32 besar hingga babak semifinal Anthony Sinisuka Ginting memperoleh jumlah *winning point* lebih banyak dibandingkan dengan jumlah *error*, sedangkan babak final Anthony Sinisuka Ginting memperoleh jumlah *error* lebih banyak dibandingkan perolehan *winning point*.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak lepas dari suatu keterbatasan, berikut keterbatasan penelitian ini:

1. Keterbatasan pada saat menonton video karena sinyal yang kurang stabil.
2. Keterbatasan pada video yang dianalisis, karena tidak semua video bisa di unduh.
3. Keterbatasan pada *observer* untuk pengambilan data, sehingga tingkat objektivitas masih kurang.
4. Peneliti tidak menganalisis faktor fisik yang mungkin berpengaruh terhadap performa atlet dalam melakukan teknik pukulan.
5. Penelitian ini tidak mencantumkan statistik lawan sehingga pembaca tidak dapat membandingkan hasil statistik pertandingan Anthony Sinisuka Ginting dengan lawan mainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas tentang analisis keberhasilan (*winning point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan tunggal putra Indonesia (studi kasus pertandingan Anthony Sinisuka Ginting pada kejuaraan *All England 2024*) maka dapat disimpulkan:

1. Hasil analisis keseluruhan pertandingan Anthony Sinisuka Ginting menunjukkan teknik pukulan *smash* yang paling banyak menghasilkan *winning point* sebesar 18,85%
2. Hasil analisis keseluruhan pertandingan Anthony Sinisuka Ginting menunjukkan teknik pukulan *netting* yang paling banyak menghasilkan *error* sebesar 14,74%.
3. Kemenangan tunggal putra Indonesia disebabkan perolehan jumlah *Winning Point* lebih banyak dibandingkan dengan perolehan jumlah *error*. Kekalahan tunggal putra Indonesia disebabkan perolehan jumlah *error* lebih banyak dibandingkan dengan perolehan jumlah *winning point*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah disimpulkan dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian bahwa penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan atau acuan bagi pelatih dan atlet bahwa teknik pukulan memiliki peran penting dalam permainan bulu tangkis, pemain

dengan keterampilan teknik pukulan yang baik maka mempunyai kesempatan lebih besar untuk memenangkan pertandingan.

C. Saran

1. Kepada setiap pelatih disarankan untuk meningkatkan keterampilan pukulan yang sering menghasilkan *winning point*.
2. Kepada setiap pelatih disarankan untuk memberikan porsi latihan yang lebih banyak pada teknik pukulan yang sering menghasilkan *error*.
3. Kepada setiap pelatih disarankan untuk memiliki data statistik pemain agar mengetahui perkembangan setiap atlet dan dapat memberikan porsi latihan yang sesuai dengan kebutuhan pemain.
4. Kepada Atlet disarankan untuk bisa meningkatkan keterampilan teknik pukulan agar hasil dari statistik pertandingan sesuai dengan apa yang diharapkan.
5. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar memperluas data penelitian dan meningkatkan kembali ketelitian dalam kelengkapan data, perhitungan, penarikan kesimpulan dan hasil analisis yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abian-Vicen, J., Castanedo, A., Abian, P., & Sampedro, J. (2013). *Temporal and notational comparison of badminton matches between men's singles and women's singles*. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 13(2), 310-320.
- Adiluhung, R., Kristiyanto, A., & Kunta, S. (2020). *The development of backhand drive stroke technique training in audiovisual based for beginner badminton athletes*. *Quality in Sport*, 6 (2), 14-27.
- Akbari, M., Mistar, J., Ismail, R., & Ismail, R. (2021). *Correlation between arm muscle power and badminton smash skill*. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10(1), 16-20.
- Aksan, Hermawan. (2016). *Mahir Bermain Bulu tangkis*. Bandung: Nuansa.
- Alikhani, R., Shahrjerdi, S., Golpaigany, M., & Kazemi, M. (2019). *The effect of a six-week plyometric training on dynamic balance and knee proprioception in female badminton players*. *The Journal of the Canadian Chiropractic Association*, 63(3), 144.
- Al Qodir, Hanifan. (2018). *Raih Kemenangan*. Diktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan. Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Alsaudi, A. T. B. D. (2020, February). *The influence of drill exercise and eye coordination foot methods toward the smash skill of badminton*. In *1st South Borneo International Conference on Sport Science and Education (SBICSSE 2019)* (pp. 76-82). Atlantis Press.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik*. (Edisi revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Barreira, J., Guilherme, J., & Chiminazzo, C. (2020). *Analisis pertandingan tunggal putra di Olimpiade 2016*. 8668.
- Budiwanto. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UNM Pres.
- Cabello Manrique D, dan Gonzalez-Badillo JJ. 2003. *Analysis of the characteristics of competitive badminton*. *Br J Sports Med* 37:62–66.

- Edmizal, E., & Maifitri, F. (2021). *Pelatihan tentang kondisi fisik cabang olahraga bulu tangkis bagi pelatih bulu tangkis se Kota Padang*. Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat, 3(1), 32-37.
- Gani, I., & Amalia, S. (2021). *Alat analisis data: aplikasi statistik untuk penelitian bidang*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Gondo, A. A. (2020). The effects of eccentric strengthening exercises on foot alignment change, malleolus height and agility level of junior badminton players in Makassar. *Enfermeria clinica*, 30, 104-110.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Hasibuan, N., Dlis, F., & Pelana, R. (2020). *Forehand lob technique model in badminton using drill*. ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation, 9(2), 84-90.
- Hendriawan, A. (2020). *Latihan drill dalam ketepatan smash pada permainan bulu tangkis*. SPORTIF: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, 5(1), 6-10.
- Kamaruddin, I. (2019). *Pengaruh kemampuan fisik terhadap keterampilan smash dalam permainan bulu tangkis*. SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation, 2(2), 114-127.
- Karyono, T. H. (2019). *Mengenal olahraga bulu tangkis; Tahapan menuju kemajuan*. Yogyakarta: Thema Publishing.
- Laffaye, G., Phomsoupha, M., & Dor, F. (2015). *Changes in the Game Characteristics of a Badminton Match: A Longitudinal Study through the Olympic Game Finals Analysis in Men's Singles*. Journal of Sports Science & Medicine, 14(3), 584-590.
- Marani, I. N., Subarkah, A., & Ramadhan, K. B. (2021). *Perubahan durasi waktu permainan akibat perubahan sistem scoring pada cabang olahraga bulu tangkis*. Jurnal MensSana, 6(2), 143-153.
- Muthiarani, A., & Lismadiana, L. (2021). *Pengaruh latihan shadow menggunakan langkah berurutan dan langkah bersilangan terhadap kelincahan footwork atlet bulu tangkis*. Jurnal Keolahragaan, 9(1).
- Novaldy, D. (2021). *Analisis swot pembinaan klub bola voli Dispora Sidoarjo Jaya*. Jurnal Prestasi Olahraga, 4(4), 166-171.

- Pasya, F., *analisis unforced error, error, dan perolehan point cabang olahraga bulutangkis pada babak semifinal dan final perorangan tunggal putra porprov jawa timur 2019*. Ejournal.unesa.ac.id
- Patterson, S., Pattison, J., Legg, H., Gibson, A. M., & Brown, N. (2017). *The impact of badminton on health markers in untrained females*. Journal of sports sciences, 35(11), 1098-1106.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: Prenada Media.
- Sari, M. P., Januarto, O. B., & Sugiarto, T. (2019). *Improving forehand drop shot stroke skill in badminton through the drill method for children*. In The 3rd International Conference on Sports Sciences and Health (pp. 117-120).
- Sari, M., Siswati, T., Suparto, A. A., Ambarsari, I. F., Azizah, N., Safitri, W., & Hasanah, N. (2022). *Metodologi penelitian*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Setiawan, A., Effendi, F., & Toha, M. (2020). *Akurasi smash forehand bulu tangkis dikaitkan dengan kekuatan otot lengan dan koordinasi mata- tangan*. Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 10(1), 50.
- Shofiana, M. (2021). *Perbedaan pukulan lob berpola dan pemberian lob tak langsung terhadap ketepatan pukulan lob dalam permainan bulu tangkis pada atlet pemula putra PB. Lindu Aji Ngaliyan*. JPAS: Journal of Physical Activity and Sports, 2(1), 64-70.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Waruwu, K. A. K., & Wiriawan, O. (2021). *Analisis unforced error dan error Jonatan Christie Pada Final Daihatsu Yonex Japan Open 2019*. Jurnal Prestasi Olahraga, 4(5), 120-126.
- Yudi, A. A., Kiram, Y., & Edmizal, E. (2020). *Model Diagnostik Keterampilan Bulutangkis (BSDM)*. 9, 6295–6299.
- Zarwan, Z., & Hardiansyah, S. (2019). *Penyusunan program latihan bulu tangkis usia sekolah dasar bagi guru PJOK*. Jurnal JPDO, 2(1), 12-17.

Zhou, C., & Jie, Y. (2021, August). *Analysis of badminton technical movement scoring rate in international competitions with the help of computer*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1992, No. 2, p. 022039). IOP Publishing.

<https://www.youtube.com/@SPOTVASIA>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Persetujuan Proposal Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307,
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id. email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 052/PKO/II/2024
Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth

Bapak : Dr. Tri Hadi Karyono, M.Or

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM : 20602244078

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

ANALISIS KESALAHAN (ERROR) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN
BULUTANGKIS TUNGGAL PUTRA INDONESIA RACE TO PARIS 2024

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 26 Februari 2024
Ketua Departemen PKO

*) *Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL
Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali*

Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 19631228 199002 1 002

Lampiran 2. Lembar Konsultasi Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307,
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id, email: humas_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM : 20602244078
Pembimbing : Dr. Tri Hadi Karyono, M.Or

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1	Selasa, 5-3-24	Konsultasi Bab I	
2	Senin, 18-3-24	Konsultasi Bab II	
3	Selasa, 19-3-24	Konsultasi Bab III	
4	Senin, 1-4-24	Konsultasi Instrumen Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	
5	Selasa, 2-4-24	Konsultasi Revisi Bab I-III	
6	Rabu, 8-5-24	Validasi Instrumen Penelitian	
7	Senin, 20-5-24	Konsultasi Bab IV	
8	Selasa, 28-5-24	Konsultasi Bab V	
9.	Rabu, 5-6-24	Konsultasi kelengkapan Judul sampai Lampiran.	

Ketua Departemen PKO

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 19631228 199002 1 002

Lampiran 4. Surat Izin Uji Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/470/UN34.16/LT/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

7 Mei 2024

Yth . **Dr. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.**
Universitas Negeri Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM : 20602244078
Program Studi : Pendidikan Keperawatan Olahraga - S1
Judul Tugas Akhir : ANALISIS HASIL KEGAGALAN (ERROR) DAN KEBERHASILAN (WINNING POINT) TEKNIK PUKULAN PADA PERTANDINGAN BULUTANGKIS TUNGGAL PUTRA INDONESIA RACE TO PARIS 2024 (Studi kasus pada pertandingan Anthony Sinisuka Ginting)
Waktu Uji Instrumen : 8 - 31 Mei 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN TUGAS AKHIR PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.

NIP : 197407092005011002

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir atas nama mahasiswa:

Nama : Akhmad Dani Putra Ramadhan

NIM : 20602244078

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TA : Analisis hasil keberhasilan (*Winning Point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra Indonesia Race to Paris 2024 (Studi kasus pada pertandingan Anthony Sinisuka Ginting)

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Mei 2024
Validator,



Dr. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
197407092005011002

Catatan:

- Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir

Nama : Akhmad Dani Putra Ramadhan
NIM : 20602244078
Judul Tugas Akhir : Analisis hasil keberhasilan (*Winning Point*) dan kegagalan (*error*) teknik pukulan pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra Indonesia Race to Paris 2024 (Studi kasus pada pertandingan Anthony Sinisuka Ginting)

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1		Tambahkan hasil keberhasilan (<i>winning point</i>)
Komentar Umum/Lain-lain:		
-		



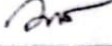



Yogyakarta, 8 Mei 2024
Validator,



Dr. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
197407092005011002

Lampiran 6. Data Observer Penelitian

Data Observer

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Sarah fatmawati, S.Pd	- Pelatih Pa Protama YK	
2.	Raffa Zain, S.Pd	Pelatih PS Kids Smash	
3.	Bima Fikri A	Mahasiswa yoga	
4.	M. Gibran Ramadha	Mahasiswa yoga	
5.	Difa fajar	Mahasiswa yoga	
6.	Zaki Ahmad Fikri	Mahasiswa yoga	

Lampiran 7. Data Pertandingan Anthony Sinisuka Ginting

Babak 32 besar

Teknik Pukulan	Game	Error	Winning Point	Jumlah Pukulan
Servis Pendek	I	-	-	18
	II	-	-	15
Servis Panjang	I	-	-	3
	II	-	-	6
Lob Underhead	I	-	-	31
	II	-	1	30
Lob Overhead	I	-	-	15
	II	1	11	18
Dropshot Forehand	I	1	11	12
	II	1	11	13
Dropshot Backhand	I	-	-	1
	II	-	-	0
Smash Forehand	I	11	11	16
	II	1	11	18
Smash Backhand	I	-	-	1
	II	-	-	0
Drive Forehand	I	1	-	10
	II	-	1	6
Drive Backhand	I	11	-	7
	II	1	-	12
Netting Forehand	I	1	1	5
	II	1	-	8
Netting Backhand	I	1	1	5
	II	1	1	3

Babak 16 besar

Teknik Pukulan	Game	Error	Winning Point	Jumlah Pukulan
Servis Pendek	I	-	-	19
	II	-	-	20
Servis Panjang	I	-	-	2
	II	1	-	1
Lob Underhead	I	1	-	27
	II	1	1	29
Lob Overhead	I	-	1	17
	II	1	5	21
Dropshot Forehand	I		1	19
	II	1		20
Dropshot Backhand	I	-	-	2
	II	-	-	1
Smash Forehand	I	-	1	12
	II		-	20
Smash Backhand	I	-	-	1
	II	-	-	0
Drive Forehand	I		-	9
	II		1	11
Drive Backhand	I	1	-	10
	II	-	1	5
Netting Forehand	I	1	-	6
	II		-	4
Netting Backhand	I	-	-	6
	II	-	1	6

Babak 8 besar

Teknik	Game	Error	Winning Point	Jumlah Pukulan
Servis Pendek	I	1	-	8
	II	-	-	20
	III	-	-	21
Servis Panjang	I	-	-	0
	II	-	-	0
	III	-	-	0
Lob Underhead	I	11	-	26
	II	1	-	43
	III	1	-	37
Lob Overhead	I	-	-	13
	II	11	-	19
	III	1	-	10
Dropshot Forehand	I	1	1	5
	II	11	11	9
	III	11	1	16
Dropshot Backhand	I	1	-	3
	II	-	1	2
	III	-	11	2
Smash Forehand	I	111	11	18
	II	111	111	13
	III	-	111	29
Smash Backhand	I	-	1	3
	II	-	1	3
	III	-	1	2
Drive Forehand	I	1	1	4
	II	-	1	4
	III	-	11	3
Drive Backhand	I	1	-	10
	II	1	111	11
	III	1	1	8
Netting Forehand	I	1	-	8
	II	11	11	15
	III	11	1	17
Netting Backhand	I	-	11	7
	II	-	-	14
	III	1	11	16

Babak Semifinal

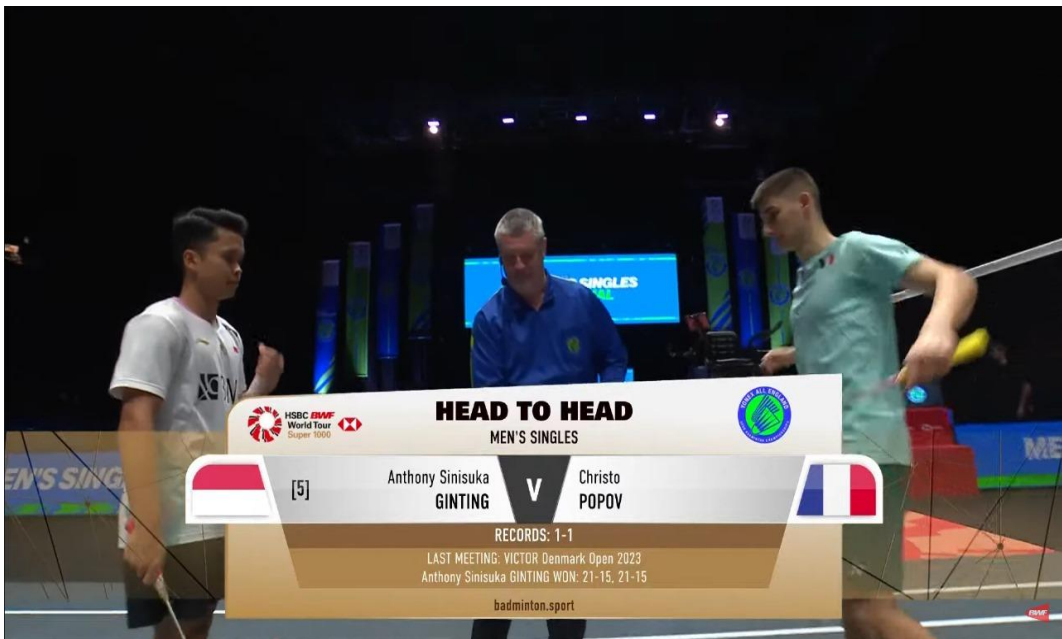
Teknik	Game	Error	Winning Point	Jumlah Pukulan
Servis Pendek	I	-	-	18
	II	-	-	20
	III	-	-	17
Servis Panjang	I	-	-	2
	II	-	-	0
	III	-	-	9
Lob Underhead	I	-	-	36
	II	-	-	30
	III	1	-	32
Lob Overhead	I	11	-	21
	II	-	-	26
	III	-	-	28
Dropshot Forehand	I	-	-	11
	II	-	1	17
	III	-	11	19
Dropshot Backhand	I	-	-	2
	II	1	-	5
	III	-	1	3
Smash Forehand	I	11	11	17
	II	1	11	17
	III	11	11	29
Smash Backhand	I	-	-	0
	II	-	-	0
	III	-	-	0
Drive Forehand	I	11	-	6
	II	-	-	9
	III	-	-	2
Drive Backhand	I	11	-	10
	II	-	11	6
	III	-	11	6
Netting Forehand	I	11	-	8
	II	-	1	16
	III	-	1	16
Netting Backhand	I	1	11	7
	II	1	1	13
	III	11	1	13

Babak final

Teknik Pukulan	Game	Error	Winning Point	Jumlah Pukulan
Servis Pendek	I	-	-	16
	II	-	-	7
Servis Panjang	I	-	-	0
	II	-	-	7
Lob Underhead	I		-	19
	II		-	15
Lob Overhead	I		-	17
	II	-	-	19
Dropshot Forehand	I			16
	II			10
Dropshot Backhand	I	-	-	1
	II	-	-	1
Smash Forehand	I			12
	II			20
Smash Backhand	I	-	-	0
	II	-	-	0
Drive Forehand	I		~	9
	II		-	11
Drive Backhand	I		-	10
	II			5
Netting Forehand	I		-	5
	II		-	9
Netting Backhand	I		-	5
	II			7

Lampiran 8. Dokumentasi Pertandingan





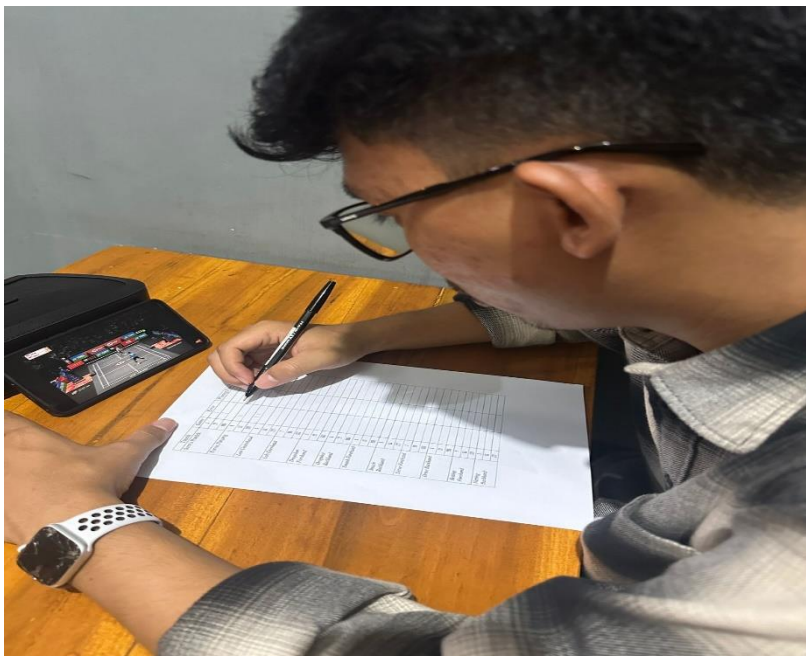


Lampiran 9. Dokumentasi Pengambilan Data

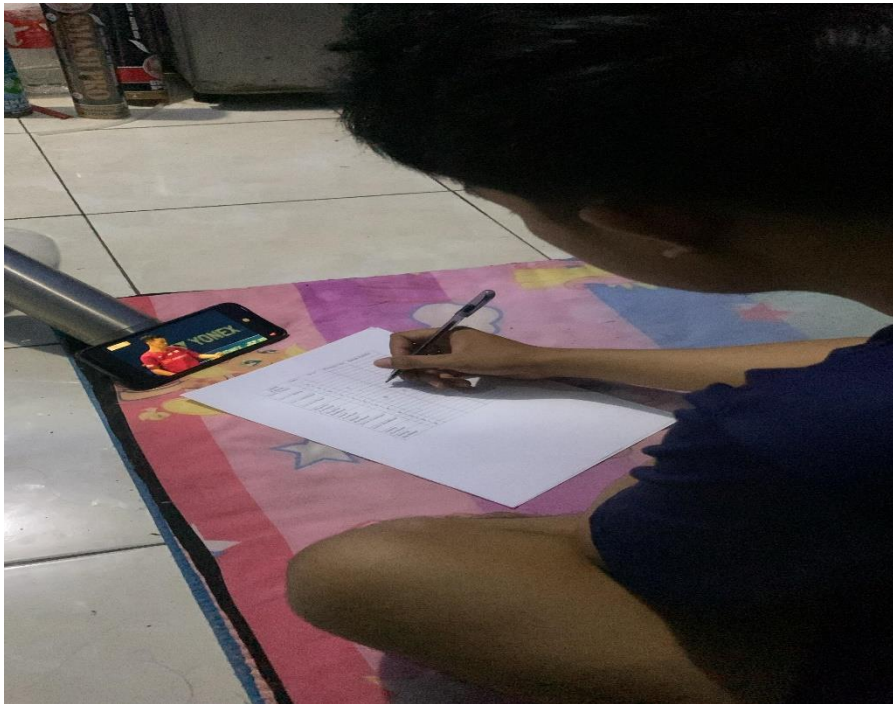
Sarah Fatmawati S.Pd, saat mengambil data pukulan *serve*



Bima Fikri Aldira saat mengambil data pukulan *lob*



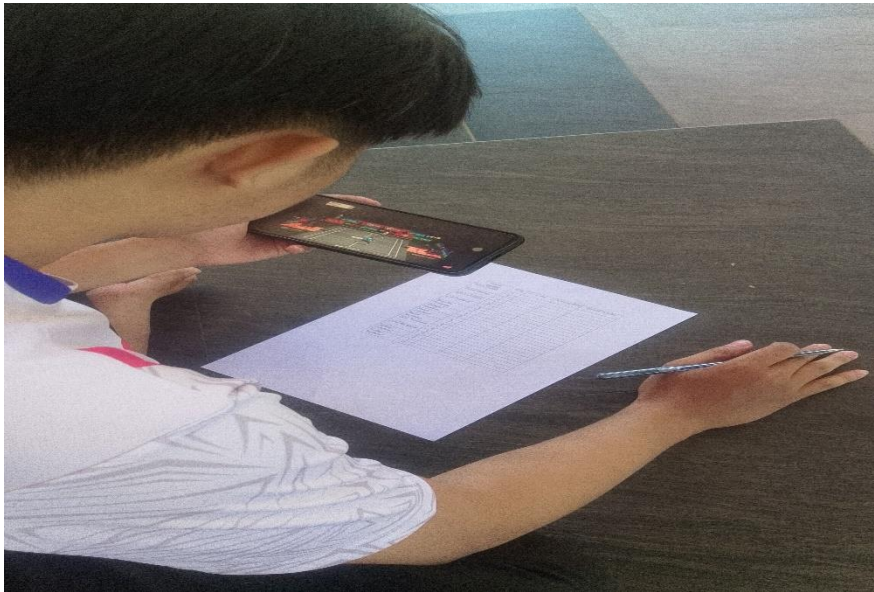
Difa Fajar saat mengambil data pukulan *dropshot*



Muhammad Gibran Ramadhan saat mengambil data pukulan *drive*



Daffa Zain S.Pd saat mengambil data pukulan *smash*



Zaki Ahmad Fikri saat mengambil data pukulan *netting*

