

S-1 PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
EFEKTIVITAS PUKULAN SMASH PADA PERMAINAN BULUTANGKIS
(Studi Pada Tim Musica Champion Saat Pertandingan Tunggal Putra Beregu Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya)

Abdul Rohim

S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, rohim7474@gmail.com

Dr. Amrozi Khamidi, M.Pd.

S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Ketika dimana permainan bulutangkis modern yang sekarang menggunakan format perhitungan *rally poin*, sehingga membuat para pemain dan pelatih sadar bahwa setiap *teknik* yang ada dalam permainan bulutangkis harus mematenkan lawan, dalam permainan bulutangkis *smash* merupakan salah satu penghasil poin. Jadi didalam permainan bulutangkis setiap pemain memiliki kemampuan yang berbeda dalam melakukan gerakan *smash*. Berdasarkan latar belakang tersebut maka pada penelitian ini ingin mengetahui pukulan *smash* yang paling dominan pada pemain bulutangkis tim musica Champion dipertandingan Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pukulan *smash* yang paling dominan dan tingkat *persentase* antara *jump smash*, *smash* saat bermain yang dilakukan tim musica champion dipertandingan Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya. Sasaran penelitian adalah semua pemain tunggal tim musica champion yang bermain dipertandingan Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif.

Kesimpulan didapatkan :1) Tingkat *efektivitas jump smash* yang dilakukan oleh pemain bulutangkis tim musica champion dipertandingan Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya adalah 79,12%, 2). Tingkat *efektivitas smash* yang dilakukan oleh pemain bulutangkis tim musica champion dipertandingan Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya adalah 75,35%.

Kata Kunci: *Bulutangkis, Smash, Efektivitas.*

Abstract

In this era Rally Point is the most counting form that everyone used in badminton that makes the couch and the players realize that every technique that apply in the game is must killing the opponent. Smash is the most stronger technique that produce a big point in badminton. Every players have a different smash technique in Badminton. According to the background, this research analysis about the dominant smash that musica champion team used for Djarum Superliga Competition 2017 in DBL Arena Surabaya.

The purpose of the research is to analysis the dominant smash and the precentage of jump smash and smash that Musica Champion team used during Djarum Superliga Competition 2017 in DBL Arena Surabaya. This research apply descriptive method as the method of the analysis. The purpose are 1.) The precentage of the effectivines of jump smash that Musica Champion team used during Djarum Superliga Competition 2017 in DBL Arena Surabaya is 79,12%. 2.) The precentage of the effectiviness of smash that Musica Champion team used during Djarum Superliga Competition 2017 in DBL Arena Surabaya is 75,35%.

Keywords: Badminton, Smash, Effectivines.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bulutangkis atau *badminton* adalah suatu olahraga raket yang dimainkan dua orang (untuk tunggal) atau dunia pasang (untuk ganda) yang saling berlawanan. Mirip dengan tenis, bulutangkis bertujuan untuk memukul bola permainan atau *shuttlecock* melewati

jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama. Bulutangkis dikenal sebagai olahraga yang banyak menggunakan pergelangan tangan. Oleh karena itu benar tidaknya cara memegang raket akan sangat menentukan kualitas pukulan seseorang (Syahri, 2007:24).

Salah satu teknik dasar bulutangkis yang sangat penting dikuasai secara benar adalah pegangan raket. Oleh karenanya, jika teknik pegangan raket salah

diterapkan sejak awal, maka akan sulit sekali dapat meningkatkan kualitas permainan. Memegang raket secara benar merupakan dasar untuk mengembangkan dan meningkatkan semua jenis pukulan. Pencapaian prestasi dalam suatu cabang olahraga bulutangkis sangat ditentukan oleh penguasaan teknik dasar (Syahri, 2007:24).

Selain pegangan raket salah satu teknik dasar dalam permainan adalah teknik *smash*. Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dengan tenaga penuh, Pukulan ini identik dengan pukulan menyerang, tujuan pukulan ini adalah mematikan lawan. Pukulan

Smash adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis (Syahri, 2007:43). Karakter pukulan ini adalah keras dan laju *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan.

Teknik dasar merupakan penguasaan yang pokok yang harus dikuasai oleh setiap pemain yang meliputi “(1) cara memegang raket, terdiri dari pegangan jabat tangan, gebuk kasur, pegangan kampak atau pegangan Inggris dan pegangan *backhand*, (2) gerakan pergelangan tangan, (3) gerakan melangkah kaki atau *foot work*, (4) pemusatan pikiran atau konsentrasi” (Tohar, 1992:34-40). Adapun teknik pukulan menurut Tohar terdiri atas “(1) pukulan *service*, (2) pukulan *lob*, (3) pukulan *drive*, (4) pukulan *dropshot*, (5) pukulan pengembalian *service*, (6) pukulan *smash*” (Tohar, 1992:40-67).

Selain teknik dasar ada pun hal dasar yang harus dimiliki oleh setiap atlet yaitu kondisi fisik yang prima meliputi kekuatan, daya tahan, *power*, kecepatan, kelentukan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan, ketepatan, dan reaksi. Dimana kekuatan itu merupakan komponen yang sangat penting guna meningkatkan kondisi fisik secara keseluruhan. Kekuatan adalah salah satu dasar untuk penampilan gerak dan ini menjadi faktor tunggal yang paling penting dalam penampilan. Kekuatan otot dalam permainan bulutangkis sangat diperlukan untuk melakukan gerakan-gerakan dalam bermain. Misalnya dalam melakukan pukulan *smash*.

Dilihat dari sejarah perkembangan bulutangkis dari masa ke masa permainan bulutangkis mengalami perkembangan yang begitu pesat yang dulunya menggunakan sistem klasik pindah bola 15 *point* menjadi sistem terbaru, sistem *rally point*. Sehingga menyebabkan perbedaan dalam segi permainan yang dulu bermain *rally* panjang yang mengandalkan *lop* dan *drophot* menjadi permainan bulutangkis yang mengandalkan *speed* dan *power* yang mengandalkan *smash-smash* keras.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari permainan olahraga bulutangkis adalah berusaha mencari kemenangan dalam dua set, dengan mengumpulkan nilai

dua puluh satu terlebih dahulu, sehingga dalam permainan olahraga bulutangkis harus menggunakan pola penyerangan dengan seefektif mungkin supaya mendapat angka.

Sehingga dalam permainan bulutangkis penempatan dan pengarahannya bola pukulan *smash* ke arah yang tepat dan efektif sangat diperlukan, sebab dengan menempatkan bola ke arah yang tepat dan efektif yang sulit dijangkau lawan maka akan dengan mudah suatu tim memperoleh nilai/*point*. Sehingga efektifitas dalam melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis sangatlah penting untuk mendapatkan *point*.

Perkembangan bulutangkis di Indonesia saat ini sudah mulai berkembang, itu terbukti dengan adanya pertandingan antar club bulutangkis se-Asia yang diadakan tiap tahunnya, pertandingan ini juga baru saja kemarin usai diselenggarakan sejak tanggal 19-26 februari 2017 yang dimana club asal Indonesia Musica Champion menjadi juara pertama, dari pertandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam permainan bulutangkis tunggal sangat penting untuk melihat bahwa efektifitas *smash* dalam mendapatkan *point*. Setelah peneliti amati memang efektifitas *smash* sangat penting dalam permainan bulutangkis tunggal putra.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, bahwa *smash* merupakan serangan yang paling utama dalam mendapatkan poin untuk mengalahkan lawan, maka dalam rencana penelitian ini peneliti berusaha meneliti masalah “Efektivitas Pukulan Smash Pada Permainan Bulutangkis (Studi Pada Tim Musica Champion Saat Pertandingan Tunggal Putra Beregu Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Berapa persentase *jump smash* pada pertandingan Tunggal Putra Djarum Superliga 2017 pada Tim Musica Champion ?
2. Berapa persentase *smash* pada pertandingan Tunggal Putra Djarum Superliga 2017 pada Tim Musica Champion ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah maka secara umum penelitian ini

bertujuan untuk mengkaji dan mengetahui hal-hal sebagai berikut.

1. Mengetahui jumlah efektivitas *jump smash* pada permainan tunggal Putra Djarum Superliga 2017 pada Tim Musica Champion.
2. Mengetahui jumlah efektivitas *smash* pada permainan Tunggal Putra Djarum Superliga 2017 pada Tim Musica Champion.

Dengan mengetahui seberapa efektivitas dari *smash-smash* yg ada dalam bulutangkis sehingga pemain/pelatih dapat mengevaluasi dan menerapkan permainan dengan smash yg efektif saat bermain sehingga mendapat kemenangan yang maksimal. Oleh karena itu, dari penelitian ini akan mampu memberi petunjuk yang dapat dipertanggungjawabkan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengetahui letak tingkat keberhasilan dalam melakukan smash-smash saat para pemain bulutangkis tunggal putra bermain menyerang dengan melakukan pukulan smash yang efektif, sehingga peneliti dapat memberi acuan terhadap para pemain tunggal putra bulutangkis untuk melakukan smash-smash yang paling efektif.

E. Definisi Operasional, Asumsi Dan Batasan Masalah

1. Definisi operasional

a. Pukulan

Pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan . (Tohar 1992:40)

b. *Smash*

Smash adalah pukulan yang dilakukan dengan tenaga penuh dari atas kepala dan diarahkan menemuk ke bidang lapangan lawan . (Aksan Hermawan 2012:144)

c. *Jump Smash*

Jump Smash adalah pukulan *Smash* keras yang dilakukan sambil melompat tinggi. Pukulan ini menjadi ciri khas Liem Swe King dan HariyantoArbi.

(<http://glosarium.org/olahraga/bulutangkis/arti/?k=jumping%20smash>)

d. Dominan

Dominan adalah bersifat sangat menentukan aktifitas smash yang paling banyak muncul dimiliki pemain bulutangkis Tunggal Putra Djarum Superliga 2017.

E. Efektivitas

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam melakukan suatu pukulan dalam permainan bulutangkis.

f. Bulutangkis

Bulutangkis adalah permainan memasukkan *shuttlecock* ke daerah lawan yang dibatasi *net* dengan menggunakan raket bulutangkis.

g. Djarum Superliga

Djarum Superliga adalah suatu pertandingan beregu antar club yang diselenggarakan PBSI untuk meningkatkan pengalaman pemain muda untuk melawan pemain top dunia.

2. Asumsi

Dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa :

- a. Para pemain tunggal putra pada tim musica champion dipertandingan Djarum superliga melakukan *jump smash* .
- b. Para pemain tunggal putra tim musica champion pada pertandingan Djarum superliga melakukan *smash*.

3. Batasan masalah

Dalam penelitian ini terbatas pada hasil pukulan *smash* yang paling dominan terhadap pemain bulutangkis tunggal Putra Djarum Superliga 2017 .

METODE

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif yang memaparkan gambaran, pukulan *smash* yang paling efektif pada Djarum Superliga *Badminton* 2017.

Metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, peristiwa tertentu. Pengumpulan data dan pengambilan datanya dengan mengamati pertandingan oleh pemain. Di dalam penelitian ini yang akan diamati yaitu peserta Tunggal Djarum Superliga *Badminton* 2017 yang berada pada tim Musica champion jakarta.

Bentuk sederhana dari analisisnya menggunakan deskriptif seperti mean, median, persentase, rasio, dan sebagainya. Di kutip dari skripsi Defu Ainur Rohman 2010:22 (Maksum, Ali, 2007).

Subjek dalam penelitian ini adalah semua peserta pertandingan beregu tunggal putra yang bermain dalam tim musica champion di Djarum Superliga 2017. Dan yang akan diambil datanya yaitu pukulan *jump smash* dan *smash*, pada pertandingan yang dilakukan tunggal beregu Putra Musica champion dipertandingan Djarum Superliga 2017.

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah tingkat kemampuan pukulan *smash* yang dominan, yang dimiliki pemain Tunggal Putra yang bermain pada tim yaitu Musica Champion dipertandingan Djarum Superliga 2017. Dan variabel yang akan diamati yaitu :

1. *jump Smash*
2. *Smash*

3. Tehnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya adalah mengamati dan mencatat semua pertandingan yang dimainkan Tunggal Beregu Putra Musica champion pada Djarum Superliga 2017 dengan pemain tunggal 6 orang, yaitu: Chou Tien Chen, Jonathan Christie, Anthony Sinisuka Ginting dan Mark Ziewbler. Peneliti mengamati *smash* yang dilakukan oleh tim pada saat bertanding melawan tim-tim yang mengikuti pertandingan Djarum Superliga 2017 di DBL Arena, dan peneliti menghitung jumlah *smash*.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase data dengan cara menghitung aktivitas kemampuan *smash* pada saat bermain dengan nilai dibawah ini.

Di kutip dari skripsi Defu Ainur Rohman 2010:25-27 (Sudjana, 1989:69)

$$\text{Persentase } x = \frac{x}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :

x = jumlah total aktivitas salah satu aktifitas

$\sum x$ = jumlah total aktivitas semua aktifitas

$$\text{Efektifitas} = \frac{\text{poin}}{\text{total aktivitas}} \times 100\%$$

Keterangan :

Poin = jumlah keseluruhan poin salah satu aktivitas

Total aktivitas = jumlah keseluruhan *smash* salah satu aktivitas.

A. Hasil Penelitian

Setelah membahas hal – hal yang berkaitan dengan metode dan teknik pengumpulan data, maka dalam bab ini membahas tentang hasil penelitian, dan pembahasan.

Analisa hasil penelitian akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagai yang telah dikemukakan pada Bab I, maka pada bab ini dapat diuraikan dengan deskripsi data mengenai seberapa jauh tingkat pukulan *smash* yang dominan saat bermain pada pertandingan DJARUM SUPERLIGA beregu putra. Deskripsi data yang akan disajikan berupa data yang diperoleh dengan cara menilai pukulan *smash* yang dominan yang meliputi: *jump smash*, *smash*.

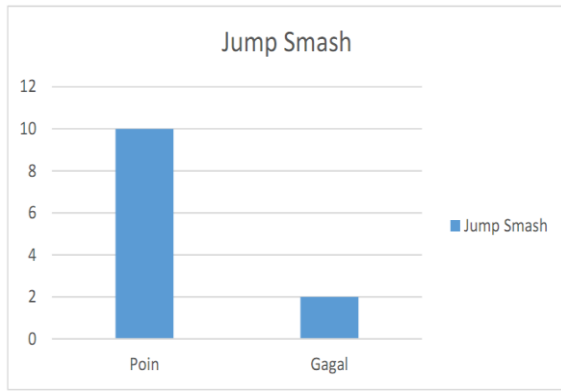
Pada deskripsi data ini membahas pukulan *smash* yang dominan pada pertandingan DJARUM SUPERLIGA beregu putra pada saat bermain. Berdasarkan analisa penghitungan yang dilakukan secara manual, selanjutnya deskripsi data hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut: (1) Sesuai dengan hasil penghitungan yang dilakukan pada halaman lampiran, maka dapat disusun dalam sebuah tabel dan grafik dari hasil masing-masing aktivitas perpertandingan sebagai berikut :

1. Mutiara Cardinal VS Musica Champion

Tabel 4.1 Musica Champion

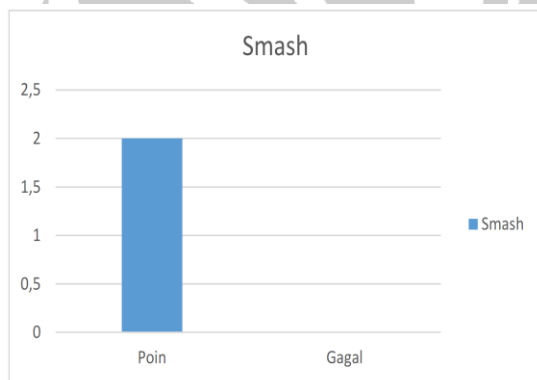
a) Musica Champion (Chou Tien.C)

MusicaChampion(ChouTien.C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	12	10	2
<i>Smash</i>	1	1	0
Jumlah	13	11	2



Grafik 4.1 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 12 kali dengan persentase sebesar 92.30% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 10 kali, gagal sebanyak 2 kali,



Grafik 4.2 Hasil Aktivitas *Smash*

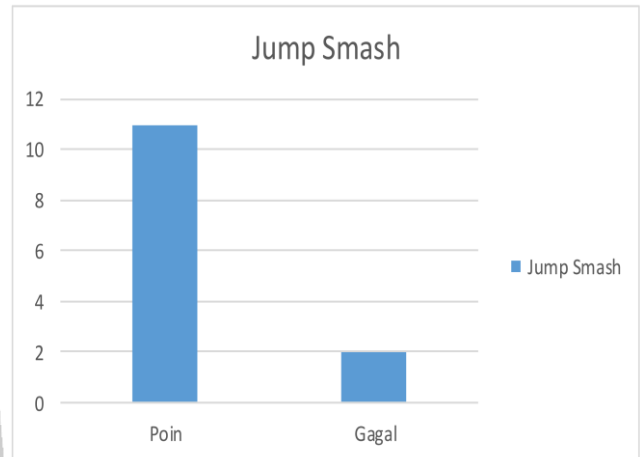
Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 1 kali dengan persentase sebesar 7.69% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 1 kali, gagal sebanyak 0 kali.

2. Mutiara Cardinal VS Musica Champion

Tabel 4.2 Musica Champion

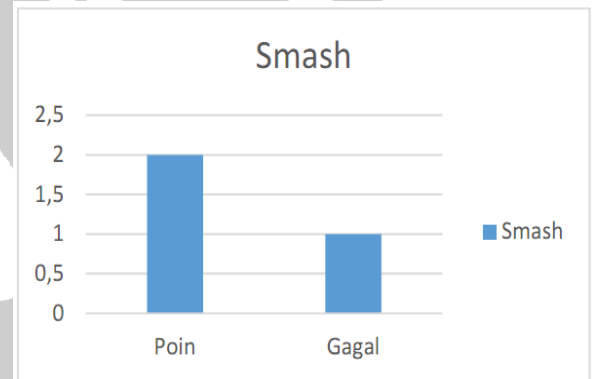
b) Musica Champion (Anthony S.G)

Musica Champion(Anthony S.G)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	13	11	2
<i>Smash</i>	3	2	1
Jumlah	16	13	3



Grafik 4.3 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 13 kali dengan persentase sebesar 81.25% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 11 kali, gagal sebanyak 2 kali.



Grafik 4.4 Hasil Aktivitas *Smash*

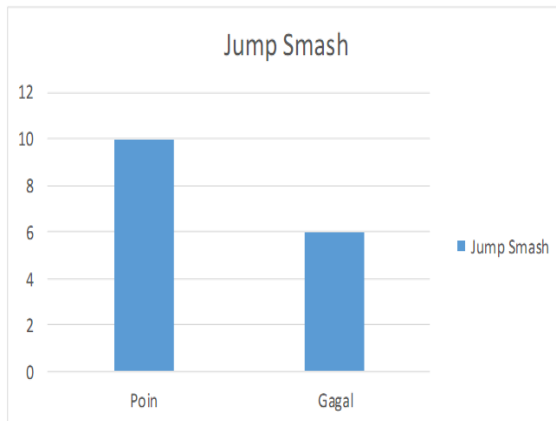
Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 3 kali dengan persentase sebesar 18.75% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 2 kali, gagal sebanyak 1 kali.

3. Mutiara Cardinal VS Musica Champion

Tabel 4.3 Musica Champion

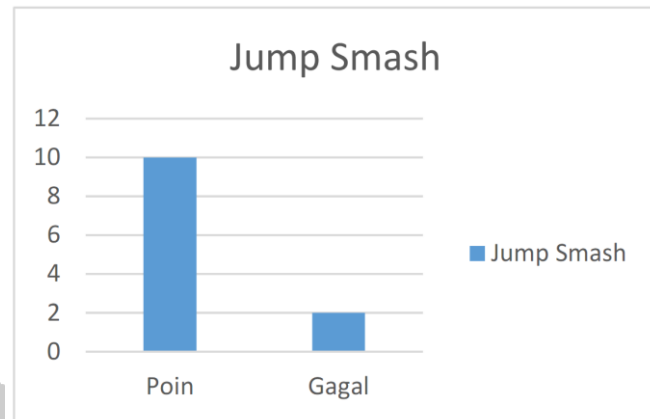
c) Musica Champion (Jonatan C)

Musica Champion(Jonathan C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	16	10	6
<i>Smash</i>	13	11	2
Jumlah	29	21	8



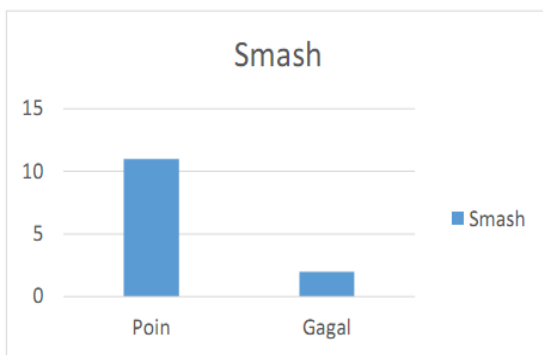
Grafik 4.5 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 16 kali dengan persentase sebesar 55.17% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 10 kali, gagal sebanyak 6 kali.



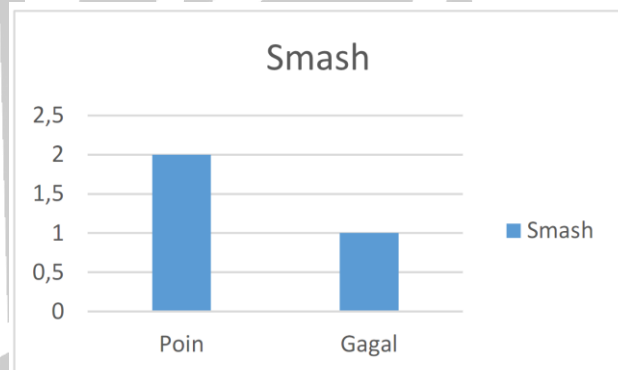
Grafik 4.7 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 12 kali dengan persentase sebesar 80% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 10 kali, gagal sebanyak 2 kali.



Grafik 4.6 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 13 kali dengan persentase sebesar 44.82% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 11 kali, gagal sebanyak 2 kali.



Grafik 4.8 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 3 kali dengan persentase sebesar 20% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 2 kali, gagal sebanyak 1 kali.

4. Musica Champion VS USM blibli.com

Tabel 4.4 Musica Champion

a) Musica Champion (Chou Tien C)

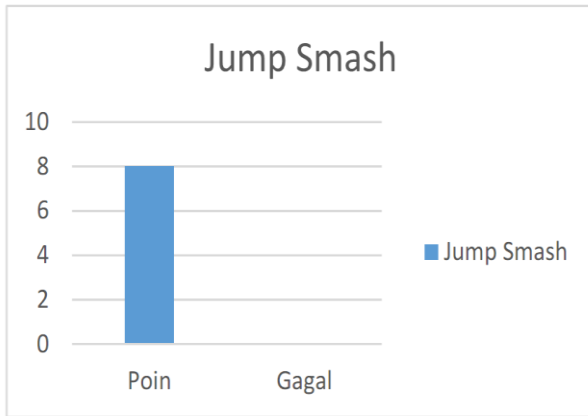
Musica Champion(Chou Tien C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	12	10	2
<i>Smash</i>	3	2	1
Jumlah	15	12	3

5. Musica Champion VS USM blibli.com

Tabel 4.5 Musica Champion

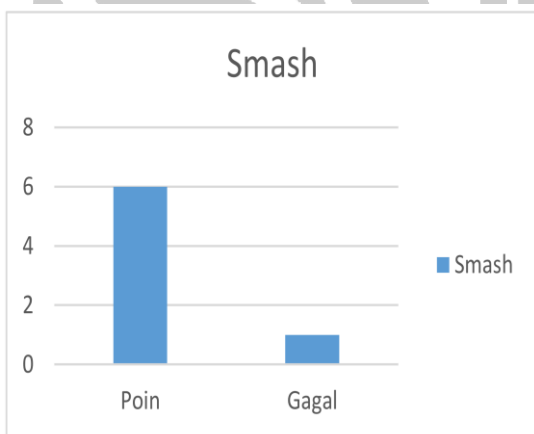
b) Musica Champion (Anthony S.G)

Musica Champion (Anthony S.G)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	8	8	0
<i>Smash</i>	7	6	1
Jumlah	15	14	1



Grafik 4.9 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 8 kali dengan persentase sebesar 53.33% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 8 kali, gagal sebanyak 0 kali.



Grafik 4.10 Hasil Aktivitas *Smash*

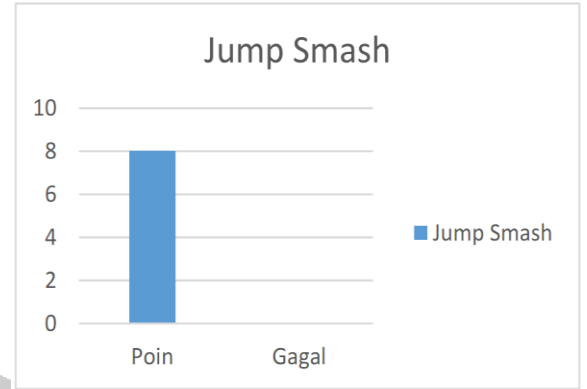
Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 7 kali dengan persentase sebesar 46.66% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 6 kali, gagal sebanyak 1 kali.

6. Musica Champion VS USM blibli.com

Tabel 4.6 Musica Champion

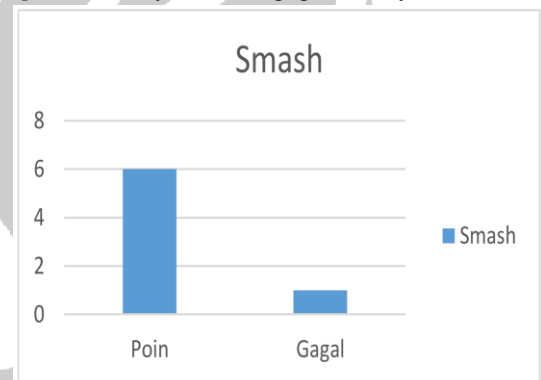
c) Musica Champion (Jonathan C)

Musica Champion (Jonathan C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	10	6	4
<i>Smash</i>	28	20	8
Jumlah	38	26	12



Grafik 4.11 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 10 kali dengan persentase sebesar 26.31% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 6 kali, gagal sebanyak 4 kali.



Grafik 4.12 Hasil Aktivitas *Smash*

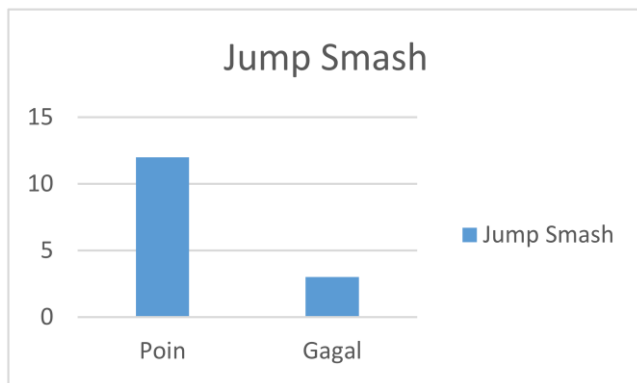
Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 28 kali dengan persentase sebesar 73.68% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 20 kali, gagal sebanyak 8 kali.

7. Hitachi VS Musica Champion

Tabel 4.7 Musica Champion

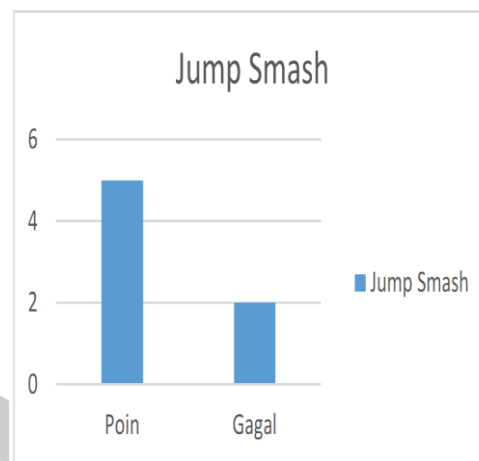
a) Musica Champion (Chou tien C)

Musica Champion (Chou Tien C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	15	12	3
<i>Smash</i>	4	4	0
Jumlah	19	16	3



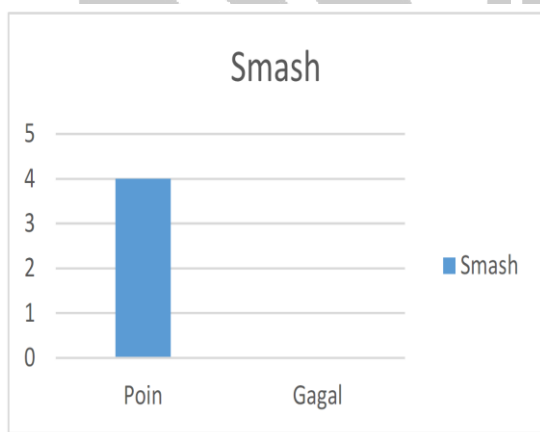
Grafik 4.13 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 15 kali dengan persentase sebesar 78.94% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 12 kali, gagal sebanyak 3 kali.



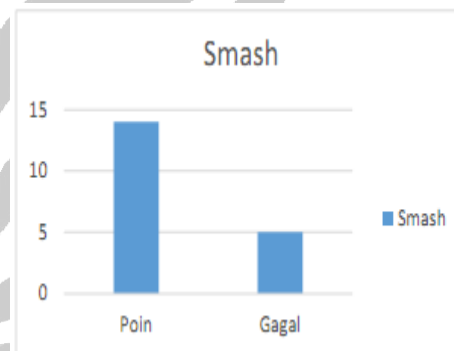
Grafik 4.15 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 7 kali dengan persentase sebesar 26.92% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 5 kali, gagal sebanyak 2 kali.



Grafik 4.14 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan persentase sebesar 21,05% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 4 kali, gagal sebanyak 0 kali.



Grafik 4.16 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 19 kali dengan persentase sebesar 73.07% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 14 kali, gagal sebanyak 5 kali.

8. Hitachi VS Musica Champion

Tabel 4.8 Musica Champion

b) Musica Champion (Jonatan C)

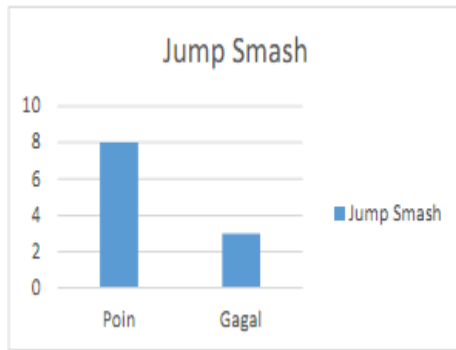
Musica Champion(Jonatan C)	Total	Poin	Gagal
	1	1	1
<i>Jump smash</i>	7	5	2
<i>Smash</i>	19	14	5
Jumlah	26	19	7

9. Hitachi VS Musica Champion

Tabel 4.9 Musica Champion

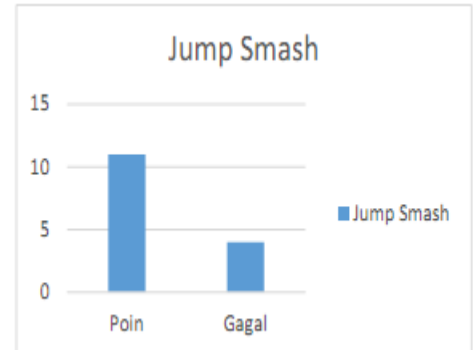
c) Musica Champion (Anthony S.G)

Musica Champion (Anthony S.G)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	11	8	3
<i>Smash</i>	20	14	6
Jumlah	31	22	9



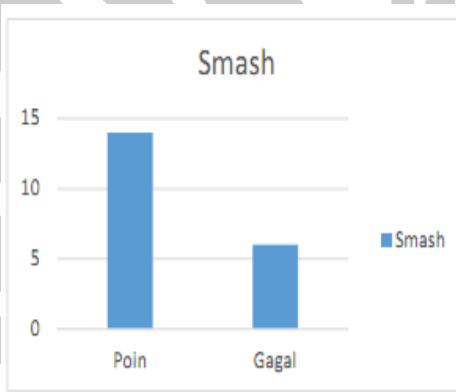
Grafik 4.17 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 11 kali dengan persentase sebesar 35,48% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 8 kali, gagal sebanyak 3 kali.



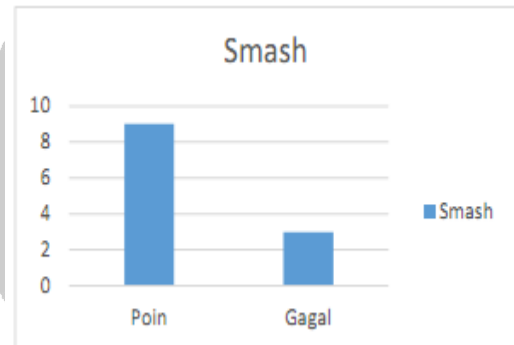
Grafik 4.19 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 15 kali dengan persentase sebesar 55,55% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 11 kali, gagal sebanyak 4 kali.



Grafik 4.18 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 20 kali dengan persentase sebesar 64,51% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 14 kali, gagal sebanyak 6 kali.



Grafik 4.20 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 12 kali dengan persentase sebesar 44,44% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 9 kali, gagal sebanyak 3 kali.

10. Musica Champion VS Tjakrindo Master

Tabel 4.10 Musica Champion

a) Musica Champion (Marc Zwiebler)

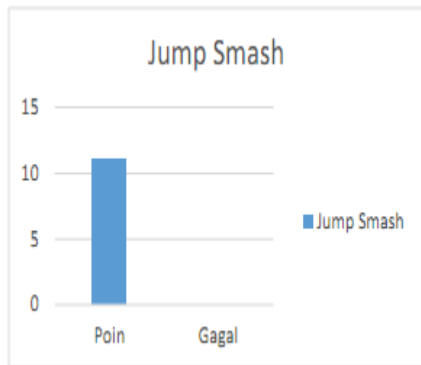
Musica Champion(Marc Zwiebler)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	15	11	4
<i>Smash</i>	12	9	3
Jumlah	27	20	7

11. Musica Champion VS Tjakrindo Master

Tabel 4.11 Musica Champion

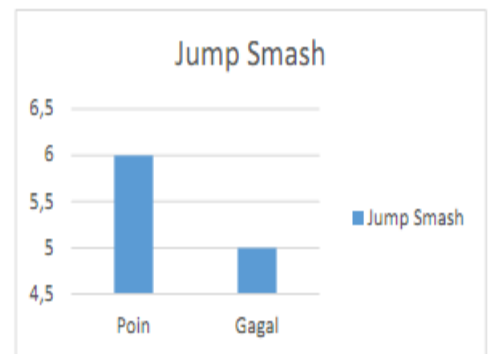
b) Musica Champion (Anthony S.G)

Musica Champion(Anthony S.G)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	11	11	0
<i>Smash</i>	4	4	0
Jumlah	15	15	0



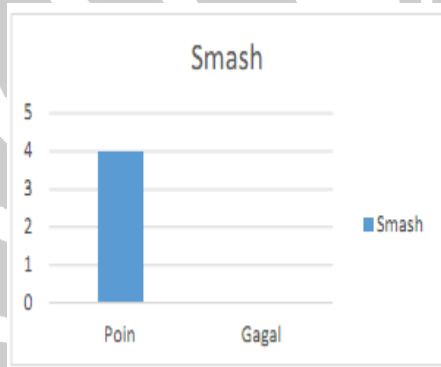
Grafik 4.21 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 11 kali dengan persentase sebesar 73,33% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 11 kali, gagal sebanyak 0 kali.



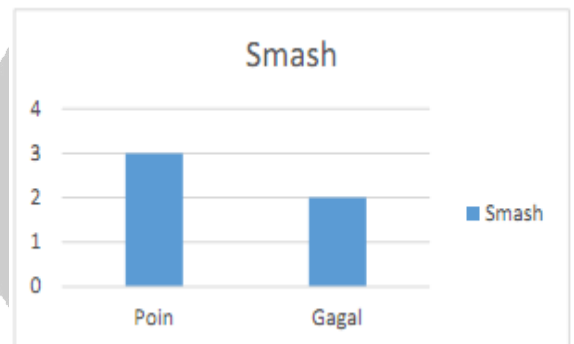
Grafik 4.23 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 11 kali dengan persentase sebesar 68,75% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 6 kali, gagal sebanyak 5 kali.



Grafik 4.22 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan persentase sebesar 26,66% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 4 kali, gagal sebanyak 0 kali.



Grafik 4.24 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 5 kali dengan persentase sebesar 31,25% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 3 kali, gagal sebanyak 2 kali.

12. Tjagrindo Master VS Musica Champion

Tabel 4.12 Musica Champion

c) Musica Champion (Jonatan C)

Musica Champion (Jonatan C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	11	6	5
<i>Smash</i>	5	3	2
Jumlah	16	9	7

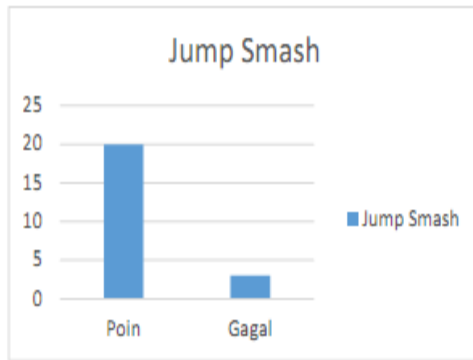
13. Berkat Abadi VS Musica Champion

(SEMIFINAL)

Tabel 4.13 Musica Champion

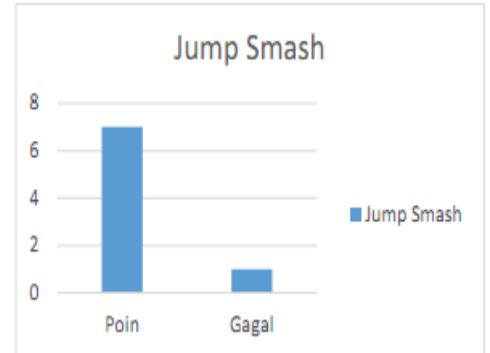
a) Musica Champion (Chou Tien C)

Musica Champion (Chou Tien C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	23	20	3
<i>Smash</i>	2	1	1
Jumlah	25	21	4



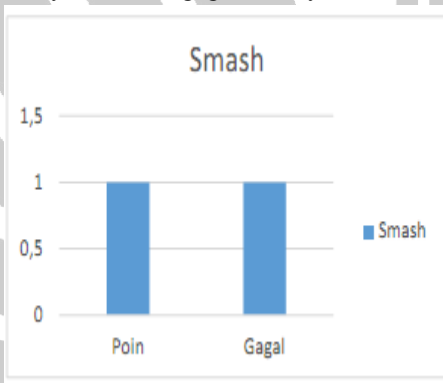
Grafik 4.25 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 23 kali dengan persentase sebesar 92% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 20 kali, gagal sebanyak 3 kali.



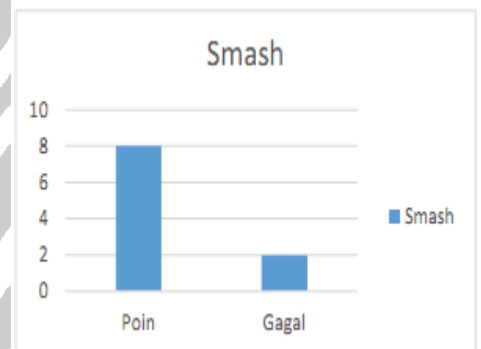
Grafik 4.27 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 8 kali dengan persentase sebesar 44.44% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 7 kali, gagal sebanyak 1 kali.



Grafik 4.26 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 2 kali dengan persentase sebesar 8% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 1 kali, gagal sebanyak 1 kali.



Grafik 4.28 Hasil Aktivitas *Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 10 kali dengan persentase sebesar 55.55% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 8 kali, gagal sebanyak 2 kali.

14. Berkat Abadi VS Musica Champion (SEMIFINAL)

Tabel 4.14 Musica Champion

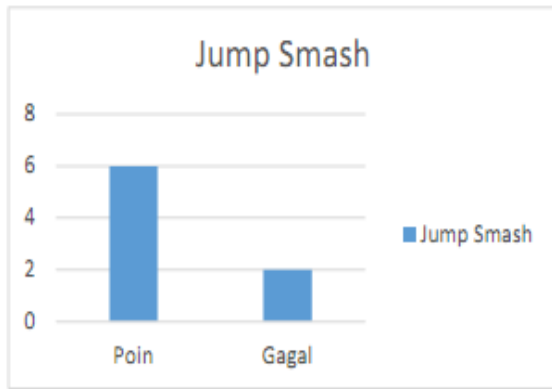
b) Musica Champion (Jonatan C)			
Musica Champion (Jonatan C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	8	7	1
<i>Smash</i>	10	8	2
Jumlah	18	15	3

15. Djarum VS Musica Champion (FINAL)

Tabel 4.15 Musica Champion

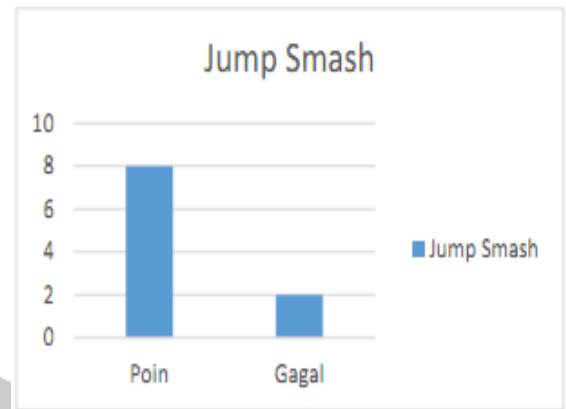
a) Musica Champion (Chou Tien C)

Musica Champion (Chou Tien Chen)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	8	6	2
<i>Smash</i>	1	1	0
Jumlah	9	7	2



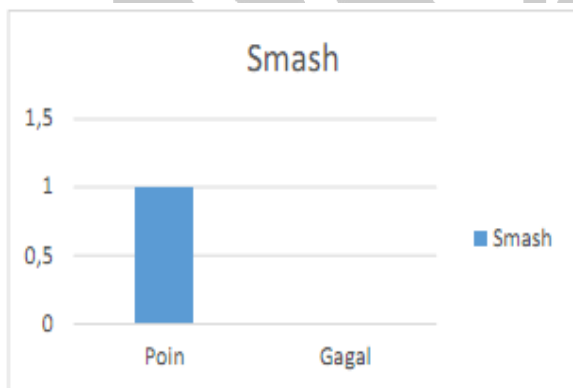
Grafik 4.29 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 8 kali dengan persentase sebesar 88,88% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 6 kali, gagal sebanyak 2 kali.



Grafik 4.31 Hasil Aktivitas *Jump Smash*

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 10 kali dengan persentase sebesar 62,5% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 8 kali, gagal sebanyak 2 kali.



Grafik 4.30 Hasil Aktivitas *Smash*

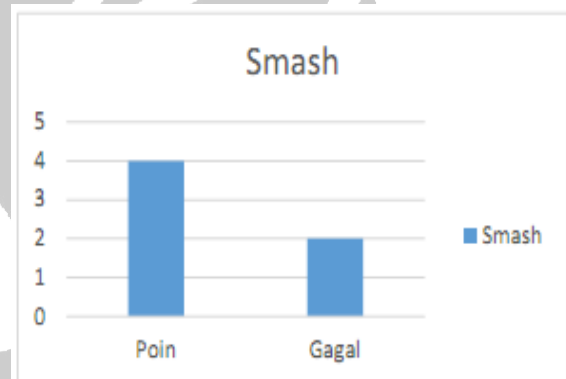
Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 1 kali dengan persentase sebesar 11,11% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 1 kali, gagal sebanyak 0 kali.

16. Djarum VS Musica Champion

Tabel 4.16 Musica Champion

b) Musica Champion(Jonatan C)

Musica Champion (Jonatan C)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	10	8	2
<i>Smash</i>	6	4	2
Jumlah	16	12	4



Grafik 4.32 Hasil Aktivitas *Smash*

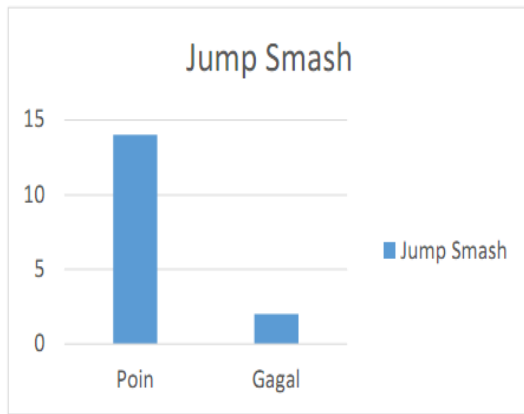
Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 6 kali dengan persentase sebesar 37,5% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 4 kali, gagal sebanyak 2 kali.

17. Djarum VS Musica Champion

Tabel 4.17 Musica Champion

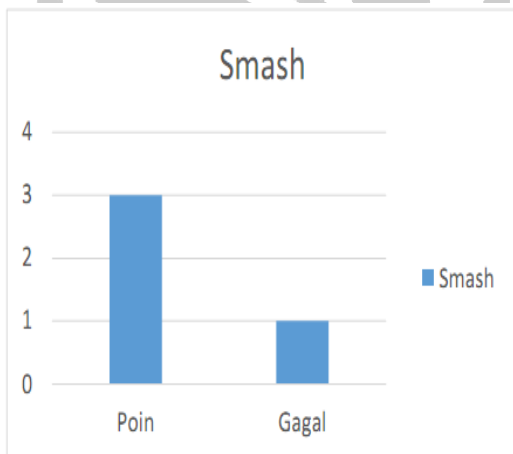
c) Musica Champion (Anthony S.G)

Musica Champion(Anthony S.G)	Total	Poin	Gagal
<i>Jump smash</i>	16	14	2
<i>Smash</i>	4	3	1
Jumlah	20	17	3



Grafik 4.33 Hasil Aktivitas Jump Smash

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *jump smash* yang dilakukan sebanyak 16 kali dengan persentase sebesar 80% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 14 kali, gagal sebanyak 2 kali.

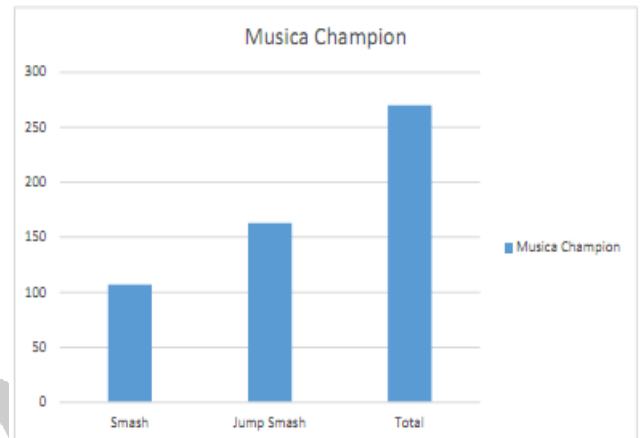


Grafik 4.34 Hasil Aktivitas Smash

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan persentase sebesar 20% berikut rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : berhasil langsung masuk (*point*) sebanyak 3 kali, gagal sebanyak 1 kali.

B. (2) DESKRIPSI DATA HASIL SELURUH PERTANDINGAN

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan pada halaman lampiran, maka dapat disusun dalam grafik hasil seluruh pertandingan tim putra musica champion sebagai berikut:



Grafik 4.35 Hasil Aktivitas Tim Musica Champion

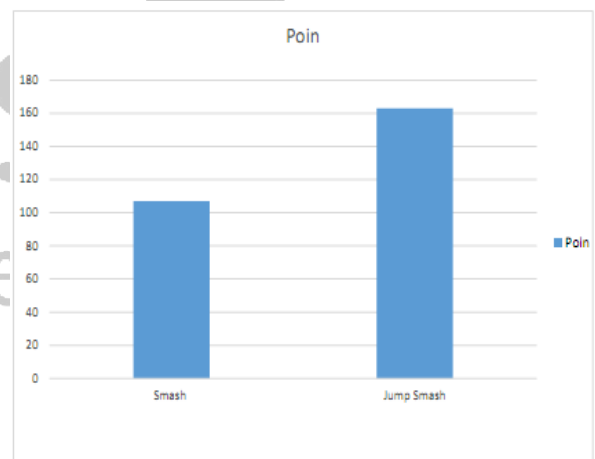
Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa total aktivitas tim musica champion yang dilakukan sebanyak 270 dengan rincian aktivitas yang dilakukan yaitu : *Smash* sebanyak 107 kali (39,62%), dan *Jump Smash* 163 kali (60,37%) .

(3) Sesuai dengan hasil penghitungan yang dilakukan pada halaman lampiran, maka dapat di susun dalam sebuah tabel dan grafik dari hasil keseluruhan persentase aktivitas smash sebagai berikut :

Tabel 4.18 Persentase Keseluruhan

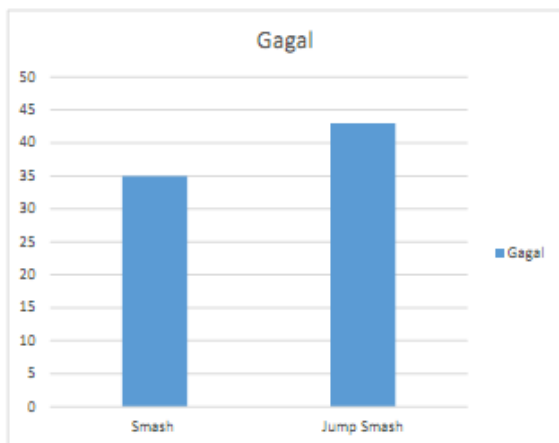
No	Bola	Jump Smash	Smash	Jumlah
1	Poin	163	107	270
2	Gagal	43	35	78
3	Total	206	142	348
Persentase(%)		59.19%	40.80%	100%

Sumber : Lampiran 3 penghitungan persentase keseluruhan



Grafik 4.36 Hasil Persentase Keseluruhan Poin

Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan poin yang dilakukan untuk *Smash* sebanyak 107 dan *Jump Smash* 163.



Grafik 4.37 Hasil Persentase Keseluruhan Gagal

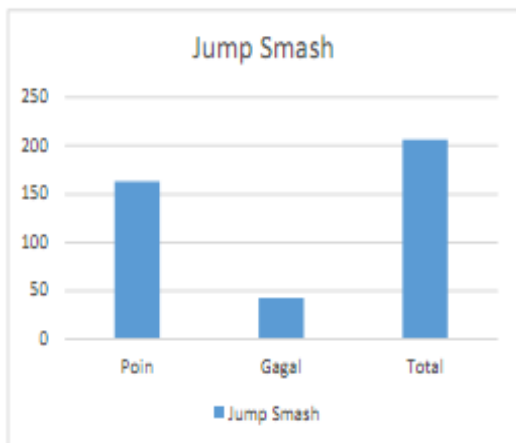
Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan Gagal yang dilakukan untuk *Smash* sebanyak 43 dan *Jump Smash* 35.

(4) Sesuai dengan hasil penghitungan yang dilakukan pada halaman lampiran maka dapat di susun dalam sebuah tabel dan grafik dari hasil total efektivitas *Smash* sebagai berikut :

Tabel 4.19 Efektivitas Keseluruhan

No	Teknik	Poin	Gagal	Total
1	<i>Jump Smash</i>	163	43	206
2	<i>Smash</i>	107	35	142
Jumlah		270	78	348
Efektivitas		77.58%	22.41%	100%

Sumber : Lampiran 4 penghitungan efektifitas keseluruhan

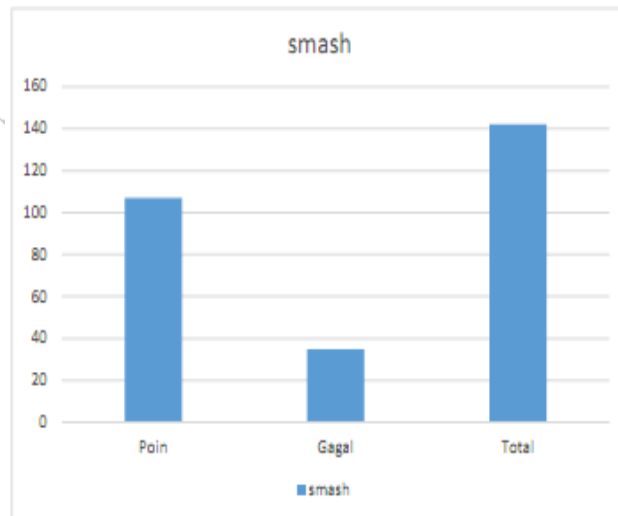


Grafik 4.38 Hasil Efektivitas Keseluruhan Jump Smash

Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil efektivitas *jump smash* yang dilakukan

sebanyak 206 kali (59,19%) dengan rincian sebagai berikut : poin sebanyak 163 kali (79.12%), gagal sebanyak 43 kali (20.87%).

Hasil penghitungan diatas menunjukkan bahwa aktivitas *jump smash* lebih banyak dilakukan dan menghasilkan poin, dengan total perolehan sebanyak 163 dan persentase efektivitas sebesar 79.12%.



Grafik 4.39 Hasil Efektivitas Keseluruhan Smash

Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil efektivitas *smash* yang dilakukan sebanyak 142 kali (40,80%) dengan rincian sebagai berikut : poin sebanyak 107 kali (75.35%), gagal sebanyak 35 kali (24.64%).

Hasil penghitungan diatas menunjukkan bahwa aktivitas *smash* lebih banyak menghasilkan langsung poin, dengan total perolehan sebanyak 107 dan persentase efektivitas sebesar 75.35%.

Secara keseluruhan pukulan *smash* yang dominan dalam pertandingan bulutangkis Djarum Supeliga 2017 DBL Arena Surabaya sebesar 77,58% dengan rincian sebagai berikut : *Jump smash* menunjukkan nilai persentase efektivitas yang paling tinggi yaitu sebesar 79.12%, dan *smash* sebesar 75.35%. Jadi dapat dikatakan bahwa pukulan *smash* yang paling dominan dalam pertandingan bulutangkis Djarum Supeliga 2017 DBL Arena Surabaya adalah *Jump Smash*.

C. Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang pukulan *smash* yang dominan dalam pertandingan bulutangkis Djarum Supeliga 2017 DBL Arena Surabaya. Seperti yang telah diketahui bahwa karakteristik *smash* bulutangkis pada setiap atlet berbeda pada suatu turnamen atau kejuaraan sangat berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena setiap atlet bulutangkis mempunyai kemampuan *smash* dengan keunggulan dan kelemahan yang berbeda pula, oleh sebab itu, dalam usaha pencapaian sebuah prestasi pada pertandingan dalam

suatu kejuaraan setiap atlet diharapkan dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan *smash* lawan yang akan dihadapi dan juga mengukur kekuatan dan kelemahan *smash* yang dimiliki. Dengan begitu kita dapat mengambil langkah-langkah persiapan yang harus dilakukan dalam menghadapi suatu pertandingan tersebut.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian dapat diketahui bahwa :

1. *jump smash* adalah suatu bentuk pukulan yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* menggunakan lompatan dan memukul arah bola ke bidang lawan sekuat tenaga. Berikut ini adalah hasil aktivitas *Jump Smash* tim bulutangkis putra Musica Champion pada pertandingan bulutangkis Djarum Supeliga 2017 DBL Arena Surabaya yaitu : persentase *Jump Smash* yang dilakukan sebanyak 206 kali (59,20%) dengan rincian sebagai berikut : poin sebanyak 163 kali (79,12%), gagal sebanyak 43 kali (20,87%). Aktivitas *jump smash* lebih banyak dan menghasilkan langsung poin, dengan total perolehan sebanyak 163 dan persentase efektivitas sebesar 79,12% dan berhasil langsung.

2. *Smash* adalah suatu bentuk pukulan yang dilakukan dengan dengan posisi memukul bola tanpa menggunakan lompatan dengan arah pukulan *shuttlecock* menukik ke daerah permainan lawan. *Smash* ini biasanya dilakukan untuk memberikan kejutan pada lawan yang kurang siap . Berikut ini adalah hasil aktivitas *Smash* tim bulutangkis putra Musica Champion pada pertandingan bulutangkis Djarum Supeliga 2017 DBL Arena Surabaya yaitu : persentase *Smash* yang dilakukan sebanyak 142 kali (40,80%) dengan rincian sebagai berikut : poin sebanyak 107 kali (75,35%), gagal sebanyak 35 kali (24,64%).Aktivitas *smash* lebih banyak dilakukan, dengan total perolehan sebanyak 142 dan persentase efektivitas sebesar 59,12% dan berhasil langsung masuk dengan total perolehanskor sebanyak 107 poin dan persentase efektivitas sebesar 75,35%.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil analisa pukulan *smash* paling dominan dalam bulutangkis dipertandingan djarum superliga 2017 DBL Arena Surabaya pada tim musica champion dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat efektivitas *jump smash* yang dimiliki oleh pemain tunggal tim musica champion dipertandingan Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya adalah sebesar 79,12%.

2. Tingkat efektivitas *smash* yang dimiliki oleh pemain tunggal tim musica champion dipertandingan Djarum Superliga 2017 DBL Arena Surabaya adalah sebesar 75,35%.

Saran

1. Hasil analisa secara keseluruhan dapat dijadikan sebagai acuan bagi para pemain bulutangkis bahwa pukulan *smash* merupakan salah satu penyumbang poin yang cukup berpengaruh dalam hasil permainan bulutangkis dalam kemenangan

DAFTAR PUSTAKA

Di kutip dari skripsi Defu Ainur Rohman 2010:22 (Maksum, Ali. 2007)

Di kutip dari skripsi Defu Ainur Rohman 2010:25-27 (Sudjana, 1989:69)

Dinata Martadan Tarigan Hermawan. 2004. Bulu Tangkis. Ciputat : Cerdas Jaya.

Djarumbadminton.com

Grice, Tony. 1996. Bulu Tangkis: *Petunjuk Praktis Untuk Pemula Dan Lanjut*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Hermawan Aksan. 2012. Mahir Bulutangkis. Bandung : Nuansa Cendekia

<http://cara.co.id/2014/11/cara-melakukan-teknik-smash-dalam-bulutangkis/>

<http://glosarium.org/olahraga/bulutangkis/arti/?k=jumping%20smash>

http://search.babylon.com/?s=web&babsrc=SP_ss&q=hasil+smash+adalah&start=10

<http://www.kabarsport.com/2015/12/teknik-dasar-bermain-badminton.html>

https://id.wikipedia.org/wiki/Superliga_Badminton_Indonesia

James. 2007. *Belajar Bulu Tangkis*. Bandung : Pionir Jaya.

Jhonson. M. L. 1982. Bimbingan Bermain
Bulutangkis. MUTIARA Jakarta.

Komarudin 2015. Psikologi Olahraga. Bandung :PT
REMAJA ROSDAKARYA

Kosasih, Engkos. (1993). Olahraga dan Program
Latihan. Akademika Presindo. Jakarta

Setiono H danNurhasan. 2001.
Belajarbermainbulutangkis

Suharno. 1983. *MetodePelatihan*, Jakarta : KONI
Pusat, Pusat Pendidikan dan Penataran.

Sujana. 1992. *Statistic*. Bandung :Tarsito.

Syahri Alhusain. 2007. *GemarBermainBulutangkis*.
Surakarta : CV "Seti-Aji"Surakarta.

Tohar. 1992. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*.Jakarta
:Dirjen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Unesa,2014 . Panduan Penulisan Dan Penilaian
Skripsi. Surabaya: UNESA

