

TINGKAT KETERAMPILAN PUKULAN *BACKHAND OVERHEAD* DAN *SMASH* ATLET PB DAUN MUDA BANJARBARU

Muhammad Jaini¹, Mita Erliana², Abd. Hamid³

¹Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Kalimantan Selatan, Indonesia

Email 2010122110002@mhs.ulm.ac.id, mita_eliana@ulm.ac.id, abd.hamid@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui Seberapa baik keterampilan pukulan *Backhand overhead* dan *smash* atlet PB Daun Muda Banjarbaru Metode penelitian diskriptif kuantitatif dengan tes pengukuran . Populasi atlet di PB Daun Muda Banjarbaru berjumlah 33 atlet dan tehnik penentuan sampel menggunakan simple random sampling jumlah sampel nya sebanyak 20 atlet Hasil penelitian pada tes kemampuan pukulan *backhand overhead* pada atlet PB Daun Muda Banjarbaru yaitu semua atlet (100%) mendapatkan skor 22 – 40 Sedangkan *smash* dengan kriteria sangat baik dengan jumlah 1 orang persentase 5%. Kriteria baik dengan jumlah 13 orang persentase 65%, Kriteria sedang dengan jumlah 6 orang dengan persentase 30% Kesimpulan dari penelitian hasil penelitian menunjukkan bahwa atlet PB Daun Muda Banjarbaru. Dikategorikan baik

Keywords: *Bachand Overhead, Smash*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dalam pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmaniah, mental, sosial, dan emosional. Sesuai yang dikemukakan oleh Rusli Lutan (2000: 15) bahwa melalui aktivitas jasmani anak diarahkan untuk belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral.

Disinilah terdapat bibit olahragawan yang tidak akan habis apabila program olahraga di PB Daun muda Banjarbaru secara keseluruhan dapat dilaksanakan dengan baik. Kegiatan atlet latihan bulutangkis di PB Daun Muda Banjarbaru cukup baik, latihan dilaksanakan Tiga kali dalam satu minggu. Sarana dan prasarana yang digunakan juga cukup memadai, misalnya lapangan yang digunakan masih cukup bagus dan merupakan lapangan indoor. Namun pada saat latihan kadang terkendala dengan *shuttlecock*, karena biasanya yang dipakai sudah tidak bagus dan tidak layak untuk digunakan.

Berdasarkan observasi, PB Daun Muda Banjarbaru, masih ada beberapa siswa yang kurang baik dalam melakukan *Backhand overhead* dan *smash*, sehingga kemampuan siswa dalam melakukan *Backhand overhead* dan *smash* masih sangat bervariasi, ada siswa yang sudah bisa melakukan dengan baik dan ada juga siswa yang masih kurang dalam menguasai keterampilan *Backhand overhead* dan *smash*. Siswa dalam melakukan teknik *Backhand overhead* dan *smash* masih salah, sehingga perkenaan pada *shuttlecock* kurang tepat, misalnya tangan kurang diluruskan pada saat memukul, pukulan *smash* bahkan masih banyak pemain pada saat melakukan *smash shuttlecock* menyangkut di net dan bahkan keluar lapangan. Seharusnya pukulan *smash* dapat menjadi senjata bagi setiap pemain untuk mendapatkan poin atau mematikan lawan. Pola latihan *Backhand overhead* dan *smash* juga kurang begitu diperhatikan, latihan lebih diperbanyak pada latihan fisik dan game. Pada saat bermain, sebagian besar hasil *smash* yang dilakukan oleh siswa terlalu melebar ke kanan dan ke kiri, sehingga pukulan *Backhand overhead* dan *smash* yang seharusnya menghasilkan poin untuk diri sendiri, justru malah lebih banyak menghasilkan poin untuk lawan. Berdasarkan pengamatan diperoleh hasil bahwa ketika melakukan pembelajaran *Backhand overhead* dan *smash*, terutama ketika menggunakan metode drill membuat raut muka siswa terlihat sedih dan kecewa sehingga ketika mendapat giliran melakukan pukulan *smash*, hasil pukulannya cenderung tidak maksimal.

Teknik pukulan bulutangkis yang harus dikuasai adalah sebagai berikut: pukulan servis, pukulan lob atau *clear*, pukulan *dropshot*, pukulan *smash*, pukulan *drive* atau mendatar dan pengembalian servis atau return service. Salah satu teknik untuk memperoleh poin atau angka yaitu *smash*. Menurut Poole (1986: 143)

Di samping pukulan yang lain, *Backhand overhead* dan *smash* merupakan pukulan yang biasa digunakan karena sangat memungkinkan untuk menekan permainan lawan sehingga lawan harus selalu siap dan cekatan dalam mengantisipasi. Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang di arahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik dengan pukulan menyerang karena tujuannya adalah mematikan permainan lawan. *Smash* selain harus dilakukan dengan keras juga dilakukan dengan tepat mengarah ke sasaran yang susah dijangkau lawan. Sedangkan *Backhand overhead*, pukulan yang dilakukan terhadap *shuttlecock* yang melambung di sebelah kiri kepala. Pukulan di lakukan dengan punggung tangan menghadap ke net dan punggung badak membelakangi net.

Mengikuti perkembangan itu maka upaya-upaya pembinaan harus selalu dikembangkan, terutama sistem mekanisme pembinaan yang lebih sistematis dan berkesinambungan. Untuk menindak lanjuti hal perlu diketahui kemampuan dari masing-masing peserta atlet bulutangkis di PB Daun Muda Banjarbaru. Dengan demikian peneliti bermaksud mengkaji secara ilmiah melalui penelitian Artikel dengan judul “**Tingkat Keterampilan pukulan *Backhand overhead* dan *smash* atlet PB Daun Muda Banjarbaru**”

Demikian hasil penulisan artikel ini di harapkan dapat bermanfaat dan menjadi sumbangan ilmu bagi penulis dan menambahkan wawasan pengetahuan bagi peneliti peneliti olahraga selanjutnya.

Penulis memahami bahwa komposisi artikel ini tidak sepenuhnya sempurna oleh waktu, kapasitas, dan informasi terbatas yang penulis dapatkan, sehingga dengan kerendahan hati penulis meminta maaf atas semua kekurangan yang ada.

METODE

Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Suharsimi Arikunto (2002: 302) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan”. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang berupa angka, sehingga penelitian ini disebut penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 312), metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Penelitian ini untuk menggambarkan mengenai ketepatan pukulan *Backhand overhead* dan *smash* Atlet bulutangkis PB Daun Muda Banjarbaru.

keterampilan *backhand overhead* menggunakan metode survey dengan teknik tes dan pengukuran. Menurut Suharsimi Arikunto survey merupakan bagian dari studi deskriptif dengan tujuan pencarian kedudukan (status), gejala (fenomena) dan penentuan kesamaan status dengan cara perbandingan standar yang ditentukan (1996 : 90). Kaitannya dengan metode pengumpulan data dalam penelitian ini, tes dan pengukuran yang dimaksud adalah untuk mengetahui tingkat kecakapan pukulan *Backhand Overhead* Atlet PB Daun Muda Banjarbaru. Rancangan ini di dasarkan pada jenis pendekatan teknik samplingnya. Penelitian ini termasuk jenis pendekatan populasi dan ditinjau dari pendekatan

menurut timbulnya variabel maka jenis pendekatan ini adalah pendekatan non eksperimen. Bila ditinjau dari jenis pendekatan menurut pola-pola atau sifat penelitian non eksperimen maka penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Kemudian bila di tinjau dari jenis pendekatan menurut model penyebabnya maka penelitian ini termasuk “*One-shoot*” model, artinya model satu kali tembak, yaitu model pendekatan yang menggunakan satu kali pengumpulan data pada “suatu saat” (Suharsimi Arikunto, 2006 : 82-83).

keterampilan *smash* menggunakan yaitu ketepatan pukulan atlet Bulutangkis PB Daun Muda Banjarbaru. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini, adalah kemampuan mengarahkan pukulan smash atlet bulutangkis PB Daun Muda Banjarbaru yang diukur menggunakan tes smash bulutangkis dari Saleh Anasir (2010: 27).

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah atlet di PB Daun Muda Banjarbaru berjumlah 33 atlet. Dan tehnik penentuan sampel menggunakan simple random sampling jumlah sampel nya sebanyak 20 atlet.

Instrumen tes menggunakan metode tes keterampilan *Backhand Overhead* dari: B.L Johnson and J.K Nelson ,(1974: 51) dengan nilai Validitas : 5,6 dan nilai Reliabilitas 7,8. Jadi metode yang sudah ada di jadikan sebagai bahan dalam pengambilan tes keterampilan pukulan *Backhand Overhead* yang mengacu pada penelitian tersebut. Adapun instrumen tes adalah sebagai berikut :

12 kali pukulan diambil 10 pukulan terbaik. Pada saat pengumpuan melakukan pukulan testee bersiap melakukan pukulan *Backhand Overhead* penuh dengan ketentuan *Shuttlecock* melayang melewati $\frac{3}{4}$ lapangan, jika tidak melewati maka pukulan harus diulang. Testee melakukan *Backhand Overhead* dengan menempatkan *Shuttlecock* pada bidang yang telah ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut: Sasaran pukulan *Backhand Overhead* adalah bagian belakang lapangan lawan Posisi testee berada di tengah *Backboundary* lapangan , Testee mendapatkan umpan dan menyambut umpan tersebut dengan pukulan *Backhand Overhead*, dan dilakukan sebanyak 12 kali kemudian diambil 10 pukulan terbaik. bola dibiarkan dan diulang ketika umpan tidak sampai $\frac{3}{4}$ lapangan, Pukulan dinyatakan baik dan mendapatkan nilai apabila *Shuttlecock* masuk ke bidang sasaran. Penilaian Dari 10 pukulan terbaik itu maka didapatkan skor hasil pukulan yang masuk pada bidang sasaran. Setelah testee melakukan maka hasil *Backhand Overhead* yang dihitung berapa poin yang di dapat. Jika shuttlecock jatuh di luar lapangan maka di beri nilai 0. Nilai akhir adalah antara 22-40 (Baik), 11-21 (Sedang), 0-10 (Rendah). Untuk kriteria penilaian hasil pukulan *Backhand Overhead* dicocokkan dengan tabel penilaian (lihat gambar 2 dan table di bawah ini).

Gambar 1 Tabel kategori pukulan *Backhand overhead*

Sports Skills Tests and Measurement

TABLE XIV
 BACKHAND CLEAR SCORING SCALE*

Preliminary Skill Test	Performance Level	Final Skill Test
16 & Above	Good	22 & Above
9 - 15	Fair	11 - 21
0 - 8	Poor	0 - 10

*Based on scores of a limited number of beginner course students.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan melakukan tes ketepatan *smash* yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: Peneliti mencari data Atlet bulutangkis PB Daun Muda Banjarbaru. Setiap atlet melakukan tes *smash* sebanyak 20 kali dari sebelah kanan dan kiri. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data hasil penelitian kemampuan *smash* siswa. Setelah memperoleh data kemampuan *smash* peneliti mengambil kesimpulan dan saran. Pengkategorian tersebut menggunakan lima kategori, yaitu sangat Baik, Baik, Sedang, kurang, sangat kurang. Menurut Saifuddin Azwar (2001: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 2. Norma Penelitian Ketepatan *Smash* Bulutangkis

NO	Interval	Katagori
1.	81 – 100	Sangat Baik
2.	61 – 80	Baik
3.	41 – 60	Sedang
4.	21 – 40	Kurang
5.	1 – 20	Sangat Kurang

(Sumber: Saleh Anasir dalam Yudha 2015:9)

Penelitian ini terdiri dari Dua variabel bebas ialah *Backhand overhead* dan *smash*. Pada pelaksanaan penelitian pengambilan sampel diambil dari total populasi dengan menyesuaikan kebutuhan dari penelitian. Pada penelitian kali ini populasi yang digunakan pada penelitian ini ialah atlet di PB daun Muda Banjarbaru berjumlah 33 orang, jumlah sampel (subyek) penelitian sebanyak 20 atlet PB Daun Muda Banjarbaru.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Anas Sudijono (2006: 52)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan 2 variabel, yang terdiri dari 2 variabel bebas (*Backhand*

overhead dan *smash*) Berikut data hasil tes yang diperoleh:

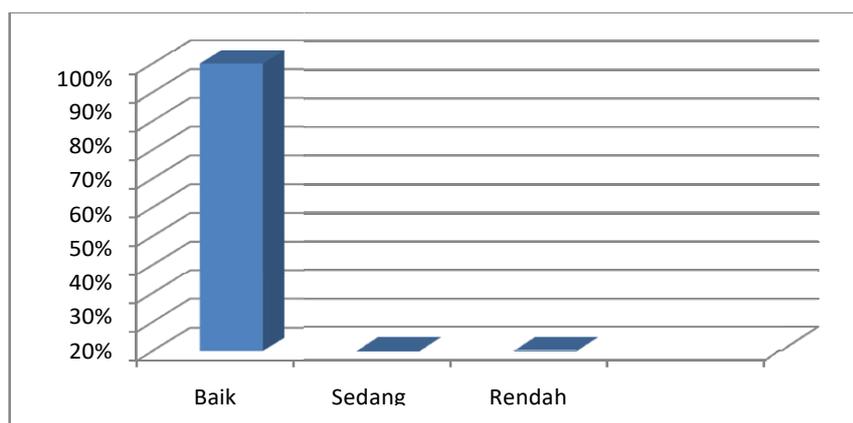
Tabel 3. Hasil Tes *Backhand Overhead*

Rentan skor	kriteria	frekuensi	Prsentase
22 – 40	Baik	20	100%
11 – 21	Sedang	0	0%
0 – 11	Rendah	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Analisis Data

Hasil dari tes di atas menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pukulan *backhand overhead* pada atlet PB Daun Muda Banjarbaru yaitu semua atlet (100%) mendapatkan skor 22 – 40. Lebih jelasnya Data tentang tingkat kemampuan pukulan *backhand overhead* atlet PB Daun Muda Banjarbaru dapat disajikan secara grafis pada diagram batang

Tabel 4. Diagram kemampuan pukulan *Backhand Overhead*



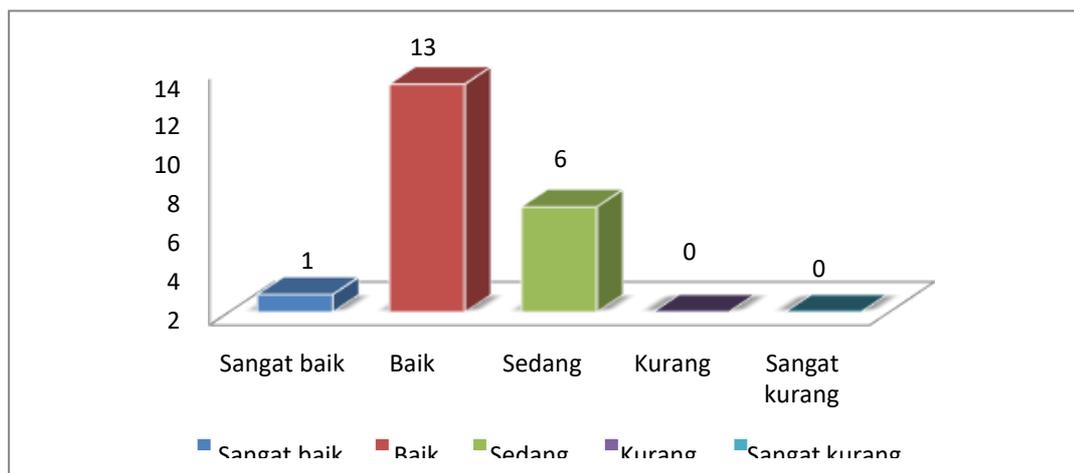
Kemampuan *Backhand overhead* (Analisis data penelitian)

Dapat dilihat Dari diagram batang bahwa atlet PB Daun Muda Banjarbaru mendapatkan 100% yang berarti (baik)

Tabel 5. Hasil tes ketepatan *Smash*

NO	Kategori	Interval	frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	81 – 100	1	5%
2.	Baik	61 – 80	13	13%
3.	Sedang	41 – 60	6	6%
4.	Kurang	21 – 40	0	0%
5.	Sangat Kurang	1 – 20	0	0%

Tabel 6. Diagram Hasil tes Ketepatan *smash*



Berdasarkan diagram diatas diketahui hasil ketepatan *smash* dengan kriteria sangat baik dengan jumlah 1 orang persentase 5%. Kriteria baik dengan jumlah 13 orang persentase 65%, Kriteria sedang dengan jumlah 6 orang dengan persentase 30%

KESIMPULAN

Ditinjau dari analisis data di atas penelitian ini bisa diambil penjabaran dan hasil yang sudah terlihat, kesimpulan penelitian ini adalah : kemampuan pukulan *backhand overhead* pada atlet PB Daun Muda Banjarbaru yaitu semua atlet (100%) mendapatkan skor 22 – 40 Sedangkan *smash* dengan kriteria sangat baik dengan jumlah 1 orang persentase 5%. Kriteria baik dengan jumlah 13 orang persentase 65%, Kriteria sedang dengan jumlah 6 orang dengan persentase 30% dari penelitian hasil penelitian menunjukkan bahwa atlet PB Daun Muda Banjarbaru. Dikategorikan baik

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, dosen-dosen Pendidikan jasmani Universitas Lambung Mangkurat khususnya dosen pembimbing akademik bapak Drs. Perdinanto, M.Pd pembimbing utama ibu Mita Erliana, S.Pd., M.Or., pembimbing pendamping bapak Drs. Abd. Hamid, M.Pd. dan kawan-kawan yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan penelitian ini dengan cepat baik dari segi tenaga, motivasi dan yang lain yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini, dan berterima kasih kepada diri saya sendiri telah berjuang sampai akhir untuk mendapatkan hasil yang di inginkan untuk menjadi sarjana pendidikan olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pradana, TINGKAT KECAKAPAN PUKULAN PUKULAN *BACKHAND OVERHEAD* LOB MAHASISWA IKKB BULUTANGKIS I JURUSAN PKLO FIK UNNES TAHUN 2012, SEMARANG: 2012, 2012.
- Y. A. Prabowo, KETEPATAN PUKULAN *SMASH* BULUTANGKIS PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS PUTRA DI SMP NEGRI 13 YOGYAKARTA, Yogyakarta: 2015, 2015.
- Fakultas Ilmu Keolahragaan. 2011. *Buku Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Semarang*. Semarang: UNNES Press.
- Grice, Tony. 2004. *BULUTANGKIS : Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Hasan Alwi 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Herman, Subardjah. 2000. *BULUTANGKIS*. Depdikbud. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemepora. 2006. *Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional*). Jakarta:SinarGrafika
- Poole, James. 2004. *Belajar Bulutangkis*. Bandung : Pionir Jaya.
- Ray Collins, Patrick B. Hodges. 1978. *A Comperhensive Guide to Sports Skills and Measurement*. Illinois : Charles C Thomas Singgih Santoso. 2006. *Statistic Parametric*. Jakarta : PT Elex MediaKomputindo
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta : PT Rhineka Cipta.
- Prabowo Aryan Yudha. 2015. *Ketepatan Pukulan Smash Bulu Tangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulu Tangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta*. FIK: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zuhri Nursyaifudin Farid, Nurhasan. 2019. *Hubungan Antara Tingkat Konsentrasi Siswa dengan Hasil Ketepatan Jumping Smash Bulu tangkis*. Jurnal Pendidikan Olahragadan Kesehatan: Vol 7, No.3, Hal 99-103.
- Zuhri Nursyaifudin Farid. 2019. *Hubungan Antara Tingkat Konsentrasi Siswa Dengan Ketepatan Jumping Smash Bulu tangkis Studi Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulu tangkis di SMP NEGERI 2 SIDOARJO*. Fakultas Ilmu Olahraga: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.