

## **ABSTRAK**

### **PREDIKSI TEKNIK JATUHAN SEBAGAI PERSENTASE TERBESAR TEKNIK YANG DIPERGUNAKAN DALAM PERTANDINGAN PENCAK SILAT O2SN KATEGORI TANDING TINGKAT SMA**

**Pembimbing : Dr. Mulyana, M.Pd.**

**Tedi Hermawan**

**1404813**

Pencak silat adalah olahraga beladiri yang berasal asli dari Indonesia yang sudah mulai terkenal di dunia, perkembangannya sangat pesat bahkan saat ini hampir disetiap Negara ada olahraga beladiri Pencak Silat. Dahulu olahraga pencak silat hanya dijadikan sebagai pelindung diri dari musuh dan binatang buas, tetapi saat ini olahraga pencak silat sudah dipertandingkan sebagai olahraga prestasi. Pertandingan pencak silat dilakukan dengan cara mengambil poin sebanyak mungkin dengan melakukan serangan dengan teknik pukulan, tendangan, dan jatuhan. Penelitian ini berdasarkan permasalahan dilapangan, prediksi teknik jatuhan sebagai persentase terbesar teknik yang dipergunakan dalam pertandingan pencak silat O2SN kategori tanding tingkat SMA. Teknik jatuhan merupakan teknik yang menghasilkan angka paling banyak yaitu 3 poin. Metode penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif dengan menggunakan total sampling, penelitian yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Ketika data sudah diperoleh dan terkumpul, kemudian data yang ada dihitung dan dijadikan persentase yang dijadikan diagram batang dan lingkaran. Hasil pengolahan data dan analisis data diperoleh kesimpulan bahwa teknik tendangan menjadi teknik yang persentasenya paling besar dilakukan selama kejuraan berlangsung, dibandingkan dengan teknik jatuhan dan pukulan.

## **ABSTRACT**

### **PREDICTION TECHNIQUE OF FALLING AS THE LARGEST PERCENTAGE OF TECHNIQUES USED IN THE GAME PENCAK SILAT O2SN CATEGORY COMPETING HIGH SCHOOL LEVEL**

**Supervisor: Dr. Mulyana, M. Pd.**

**Tedi Hermawan  
1404813**

Pencak silat is a martial arts sport originated from Indonesia who have started, its development was very rapidly even today nearly every Country there is a sports martial arts Pencak Silat. First sport pencak silat only serve as protectors of the self from enemies and wild animals, but it is currently a sport pencak silat already played as a sport achievements. Pencak silat game done by taking as many points as possible by performing attacks with punches, kicks, and debris. The research was based on the real problem, predictions of the biggest as a percentage of debris engineering technique used in the game pencak silat O2SN category bullfights high school level. The technique of falling is a technique that generates numbers at most 3 points. The research method is quantitative descriptive using total sampling, research research data in the form of figures and analysis using statistics. When the data already acquired and accumulated, then the data is calculated and the percentage who were bar chart and circle. The results of the data processing and analysis data were obtained conclusions that kicks into techniques that got the most performed during the championship progress, compared to ripen and punch techniques.