

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bulutangkis adalah olahraga permainan yang menggunakan raket untuk memukul shuttlecock, bisa dilakukan oleh dua atau empat orang, tujuannya untuk mengarahkan shuttlecock ke tempat lawan sehingga tidak bisa berhasil untuk memukulnya kembali (Chiminazzo et al., 2018). Permainan bulutangkis sendiri terlihat seperti mudah dan sederhana tapi nyatanya relatif tinggi untuk fisik atlet atau kemampuan aspek fisik yang menyeluruh (Xu, 2015). Menurut (Kant et al., 2016) bahwa olah raga ini dicirikan dengan berbagai tindak dengan durasi pendek dan intensitas yang tinggi ditambah dengan waktu istirahat yang singkat. Sehingga membutuhkan akselerasi cepat, deselarsi, dan banyakan gerakan eksplosif (Fadhil Abdullah et al., 2018). Karena bulutangkis olahraga raket yang paling cepat di dunia kecepatan shuttlecock lebih dari 260 km/jam (K.T Lee, 2005). Membuat bulutangkis olahraga yang banyak diminati di dunia, pertama kali terkenal ketika pertandingan Olimpiade Barcelona 1992, permainan ini dimasukkan lima kelas, khususnya tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran (Chiminazzo et al., 2018). Sehingga bulutangkis sangat meningkat popularitasnya di dunia (Fadhil Abdullah et al., 2018). Indonesia pun menjadi salah satu peminat bulutangkis yang cukup banyak.

Bulutangkis Indonesia sendiri salah satu cabang olahraga yang selalu mengharumkan nama bangsa Indonesia ditingkat dunia karena prestasinya (Juang, 2015). Sejak saat itu, pemain bulutangkis Indonesia sangat disegani oleh para pemain asing sehingga bulutangkis merupakan yang dapat mengharumkan nama negara dikancah dunia (Juang, 2015). Pada nomor pertandingan ganda putra Indonesia yang paling banyak mendapatkan gelar juara diberbagai level. Karena berdasarkan ranking dunia pasangan ganda putra menempati 1 dan 2 dunia (BWF, 2020). Tentunya dari prestasi tersebut memiliki keterampilan yang lebih dari negara lain. Akan tetapi ganda

Guntur Setiaji, 2021

ANALISIS WINNING POINT DAN UNFORCED ERRORS PERMAINAN BULUTANGKIS PADA GANDA PUTRA INDONESIA SELAMA KOMPETISI LEVEL BWF 2018, 2019, 2020

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

putra Indonesia yang menempati ranking satu dunia yaitu Kevin Sanjaya berpasangan Marcus Gideon mengalami kekalahan oleh ganda putra Jepang. Berdasarkan data statistik pertandingan Indonesia hanya dua kali memenangkan pertandingan, dan enam kali mengalami kekalahan (Tournamentsoftware, 2020). Oleh sebab itu pertandingan bulutangkis baik itu tunggal ataupun ganda perlu sekali menganalisis kebutuhan untuk menentukan sebuah masalah yang hadapi sebagai solusi cukup baik agar bisa dilihat dalam keterampilan gerak di bulutangkis (Yudi et al., 2020).

Analisis merupakan komponen yang paling utama dalam program pelatih untuk memberikan informasi penting bagi atletnya. Menggunakan analisis pelatih menyelidiki berbagai indikator dilapangan terkait hasil pertandingan menjadikan poin – poin terpenting untuk perencanaan taktik dalam program latihan (Barreira et al., 2020). Sedangkan menurut (Nevill et al., 2002) analisis berkaitan dengan mengidentifikasi peristiwa dalam olahraga individu atau tim. Peristiwa tersebut sebagai kunci dalam kesuksesan dalam olahraga tertentu. Indikator kerja merupakan bentuk tembakan dari jumlah kemenangan dan kesalahan pada tennis, squash, bulutangkis. Kemudian (Torres-Luque et al., 2015) analisis mempunyai implisi yang sangat penting dapat memengaruhi pengetahuan dalam data paling penting untuk mempersiapkan pemain dalam menghadapi pertandingan. Jadi menganalisis dalam pertandingan bulutangkis harus mengetahui kinerja atlet dalam pertandingan agar memperoleh hasil yang baik. Selain itu memperoleh hasil pukulan yang efektif dalam bermain.

Salah satu menganalisis teknik pukulan harus mengetahui pukulan apa saja yang digunakan dalam permainan bulutangkis pada suatu pertandingan agar memperoleh teknik pukulan yang paling dominan digunakan (Ari Subarkah, 2020). Dalam keterampilan bermain bulutangkis harus memahami pukulan teknik dasar yang benar. Teknik pukulan bulutangkis yaitu servis, *netting*, *drive*, *smash*, *clear*, *lob*, dan *dropshot* (Han & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, 2019). Teknik tesebut

merupakan modal dari seorang pemain ketika pertandingan agar lebih memaksimalkan dalam pukulan andalan dari setiap pemainnya.

Berdasarkan penelitian (Alcock & Cable, 2017) Analisis permainan ganda terfokus mengandalkan permainan dan pukulan yang cepat dengan pengembaliannya datar dan tembakan selalu turun kebawah agar lawan selalu mengangkat *shuttlecock* untuk menerapkan strategi menyerang. Di nomor ganda banyak skor sering didapatkan melalui melakukan pukulan smash, sehingga menghindari melakukan bermain bertahan, pertahanan yang paling sukses yaitu membuat lawan dibisa menyerang (Yudi et al., 2020). Untuk memperkuat pentingnya mengidentifikasi mengukur serta mengkategorikan pertandingan khususnya *winner 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 bulutangkis, agar memperoleh pukulan kelebihan atau kekurangan oleh setiap atlitnya.

Berdasarkan pada uraian diatas penulis tertarik meneliti faktor yang menyebabkan ganda putra Indonesia mendapatkan teknik pukulan dominan *winning point* (memperoleh point), *unforced errors* serta mengetahui hasil kemenangan dan kekalahan terhadap ganda putra Jepang pada kompetisi level BWF 2018, 2019, 2020.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana gambaran teknik pukulan yang paling dominan ganda putra Indonesia dalam pertandingan berdasarkan *winning point* dan *unforced errors*?
- 2) Bagaimana mengetahui hasil kemenangan pertandingan ganda putra putra Indonesia mendapatkan point berdasarkan *winning point* dan *unforced errors*
- 3) Bagaimana mengetahui hasil kekalahan pertandingan ganda putra Indonesia mendapatkan point berdasarkan *winning points* dan *unforced errors*

1.3. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui teknik pukulan yang paling dominan dalam pertandingan berdasarkan *winning point* dan *unforced errors*
- 2) Untuk mengetahui hasil kemenangan pertandingan ganda putra Indonesia mendapatkan point berdasarkan *winning point* dan *unforced errors*
- 3) Untuk mengetahui hasil kekalahan pertandingan ganda putra Indonesia mendapatkan point berdasarkan *winning points* dan *unforced errors*

1.4. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dari hasil penelitian ini baik secara praktis dan teoritis. Berikut penulis kemukakan manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.4.1. Secara Praktis

- 1) Bagi lembaga, penelitian ini bisa dijadikan sebagai informasi untuk badan organisasi seperti PBSI, dan klub bulutangkis sebagai acuan pentingnya menganalisis hasil sebuah pertandingan.
- 2) Dapat dijadikan sarana evaluasi bagi pelatih dalam memberikan program latihan untuk meningkatkan teknik pukulan yang selalu memperoleh point, dan meminimalisir terjadinya *unforced errors*.
- 3) Memberikan gambaran bagi atlet bahwa kemampuan dalam pola permainan dengan bentuk hasil analisis pertandingan serta mengetahui kemenangan, dan kekalahan dari segi *winning point* dan *unforced errors*.
- 4) Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan bahan perbandingan bagi penelitian yang akan dilakukan pada masa yang akan datang. Sehingga menemukan hasil penelitian yang baru. Untuk kemajuan prestasi bulutangkis Indonesia

1.4.2 Secara Teoritis

- 1) Hasil ini penelitian ini bisa mengetahui hasil dari pertandingan ganda putra Indonesia dalam efektifitas kelebihan pada teknik pukulan berdasarkan *winning point* dan *unforced errors* serta mengetahui hasil kemenangan dan kekalahan dalam setiap pertandingan
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan masukan bagi para pelatih dalam pembinaan atlet pada cabang olahraga bulutangkis.

1.4.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam skripsi memiliki sistematika penulisan dalam proses penyusunan, adapun struktur organisasi dari penulisan skripsi sebagai berikut :

Bab I membahas latar belakang penulisan mengenai judul “Analisis *Winning Point* dan *Unforced Errors* Permainan Bulutangkis Pada Ganda Putra Indonesia Selama Kompetisi Level BWF 2018,2019,dan 2020”. Pada bab ini penelit memilih masalah mengenai teknik pukulan dominan *winning point* (memperoleh point), dan *unforced errors*. Serta mengetahui hasil kemenangan dan kekalahan selama pertandingan berdasarkan *winning point* dan *unforced errors*

Bab II menjelaskan kajian teori penelitian ini berkaitan dengan bulutangkis mulai dari penjelasan mengenai pengertian bulutangkis, teknik pukulan, permainan ganda, taktik ganda, kompetisi bulutangkis, *winning point* dan *unforced errors*. Serta menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dan hipotesis dalam penelitian ini

Bab III menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif, menggunakan desain *ex-post facto*, populasi penelitian video hasil pertandingan bulutangkis ganda putra selama kompetisi level BWF 2018, 2019, dan 2020. Sampel peneltian pasangan ganda putra Indonesia (Kevin Sanjaya/Marcus Gideon) berhadapan ganda putra Jepang (Hiroyuki Endo/Yuta Watanabe) pada delapan pertandingan, instrument menggunakan notasional. Analisis data menggunakan menggunakan *Microsoft Office Excel*.

Bab IV bertujuan menjawab masalah yang telah dirumuskan dengan bantuan menggunakan aplikasi *Microsoft office excel* untuk mengetahui jumlah dan persentase dalam setiap pertandingan dalam menghitung hasil keseluruhan teknik pukulan dominan *winning point* (memperoleh point) dan *unforced errors*.

Bab V peneliti menyimpulkan Berdasarkan teknik pukulan dominan *winning points* yaitu *smash* sebesar 58%, sedangkan *unforced errors* yaitu *drive* sebesar 49%. Kemenangan ganda putra Indonesia disebabkan jumlah *winning points* lebih banyak dibanding *unforced errors* ditambah dengan persentase *unforced errors* lawan lebih besar. Kekalahan ganda putra Indonesia disebabkan jumlah *winning points* lebih sedikit dibanding *unforced errors* ditambah dengan persentase *unforced errors* lawan lebih kecil