

**KEMAMPUAN PUKULAN *NETTING* PADA ATLET BULUTANGKIS
PB JUANDA SPORT CENTER KOTA SUNGAI PENUH**

SKRIPSI



**OLEH
FRISKY PRADINATA**

NIM. K1A218049

**PROGRAM STUDI KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2022

**KEMAMPUAN PUKULAN *NETTING* PADA ATLET BULUTANGKIS
PB JUANDA SPORT CENTER KOTA SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Kepelatihan Olahraga**



**Oleh
FRISKY PRADINATA
NIM. K1A218049**

**PROGRAM STUDI KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet Bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh” yang disusun oleh Frisky Pradinata, NIM. K1A218049. Program Studi Kepeleatihan Olahraga. Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, September 2022

Pembimbing I

Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196906072008121001

Jambi, September 2022

Pembimbing II

David Iqroni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199106212019031010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet Bulutangkis Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh” yang disusun oleh Frisky Pradinata Nomor Induk Mahasiswa K1A218049 telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 13 September 2022.

Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd. Pembimbing Skripsi 1. _____
NIP. 196906072008121001

David Iqroni, S.Pd., M.Pd. Pembimbing Skripsi 2. _____
NIP. 199106212019031010

Jambi, September 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi Kepeleatihan Olahraga

Adhe Saputra, S.Pd., M.Pd

NIP. 198705262015041001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Frisky Pradinata

Nim : K1A218049

Program Studi : Kepeleatihan Olahraga

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari penelitian lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahawa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, September 2022

Yang membuat pernyataan

Frisky Pradinata

K1A218049

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Assalamu `alaikum, Wr.Wb

Alhamdulillah rabbil `alamim...Rasa syukur yang terbesar hamba lipahkan kepada-mu karena telah memberikan kesempatan untuk terus menimbah ilmu, menyelesaikan satu jenjang pendidikan. Semoga ini menjadi berkah untuk hidup hamba, orang tua, dan orang-orang tercinta...

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan terhadap derajat. Dan Allah maha mengetahui apa saja yang kamu kerjakan. (Al-Mujadillah :11)

Ayah dan Ibunda tercinta...Sangat besar jasmu dalam hidup ini. Tidak sanggup ananda membalas jasa-jasmu. Hanya karya kecil ini yang semoga bisa membuatmu merasa bahwa jerih payah, usaha, serta do `amu selama ini tidak sia-sia. Tiap tetes peluhmu menjadi pendorong serta penyemangatku untuk tetap maju. Semoga bisa membuatmu sedikit bangga dan bahagia.

Amin ya Robbal alamin...

... Ya Allah ...Ananda tahu belum bisa membuat ayah dan ibunda bahagia...Semoga apa yang telah dilakukan selama mengenyam pendidikan ini bisa menjadi amal shaleh untukku dan kedua orang tuaku Diiringi do `a dan pengorbananmu. Terimakasih atas semua yang ayah dan ibunda berikan atas segala do `a dan pengorbanan.

Skripsi ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku...

Ayahanda : Susyanto

Ibunda : Hera Lisna

Saudari kandungku : adikku tercinta Anggela Chantika Safitri

Dan untuk semua keluarga besarku beserta orang-orang yang aku sayangi (Sahabat Almamater orenku) dan sahabat di kampungku yang begitu berarti bagi hidupku yang telah mensupportku dari awal sampai sekarang ini juga tidak lupa memberikan do`a dan semangat tentunya.

Semua merupakan kehendak-Mu

Berikanlah hamba rahmat dan hidayah-Mu ya Allah SWT.

Wassalamu `alaikum, Wr. Wb.

Kenapa air hujan dan air mata rasanya asin

Karena setiap perjuangan tidak ada kata manis

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan? (Ar Rahman:13)

Salam Perjuangan!!!

ABSTRAK

Frisky Pradinata 2022. "*Kemampuan Pukulan Netting pada Atlet Bulutangkis PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh*". Program studi kepelatihan olahraga, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd, Pembimbing (II) David Iqroni, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Kemampuan, Olahraga, *Bulutangkis PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.

Kemampuan pukulan *netting* adalah suatu metode *training* atau latihan yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan kesempatan dan kemampuan. Yang dimana dalam analisis kemampuan terhadap pukulan *netting* tersebut meliputi, Ketepatan, Kelincahan dan Kecepatan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah atlet PB Juanda Sport Center yang berumur antara 10-16 tahun yang berjumlah 15 orang. Instrumen yang digunakan berupa angket dan untuk menganalisis data digunakan analisis deskriptif.

Dari hasil tes kemampuan *netting* PB Juanda Sport Center dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 orang mendapat hasil kategori sangat baik dengan persentase 13.3 %, 13 orang dengan kategori baik dengan persentase 86.67 % persen, kategori cukup 0 dengan persentasi 0.00 % dan kategori kurang 0 persentase 0.00 % persen.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. karena atas segala rahmat dan hidayat-Nya penulis menyusun skripsi dengan judul **“KEMAMPUAN PUKULAN *NETTING* PADA ATLET BULUTANGKIS PB JUANDA SPORT CENTER KOTA SUNGAI PENUH”**. Untuk memenuhi sebagian syarat mendapat gelar Sarjana Kepeleatihan Olahraga.

Dalam menyusun skripsi ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan, motivasi dan arahan. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Skripsi ini.
2. Bapak David Iqroni, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan semangat dorongan dan bimbingan selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Drs. Ilham M. Kes. dan Bapak Ceppy Pradana Putra, S.Pd., M.Pd.
Selaku ketua Penguji, yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Skripsi ini.
4. Bapak Adhe saputra S.Pd., M.Pd selaku ketua Prodi Kepeleatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selamaproses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Skripsi ini.

5. Owner PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh dan Pelatih PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para Atlet PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Skripsi ini.
7. Bapak dan Ibuk dosen yang telah memberikan banyak ilmu selama saya menempuh pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ini.
8. Bapak Prof. Drs.H.Sutrisno, M.Sc., Ph.D Rektor Universitas Jambi, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Jambi.
9. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
10. Teman-teman Kepelatihan olahraga angkatan 2018 dan teman-teman Almamater orenku yang selalu mendukungku semasa perkuliahan. Maaf kalau banyak kesalahan.
11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Jambi, September 2022

Penulis

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Norma Penilaian.....	34
Tabel 4.1 Hasil Tes Kemampuan <i>Netting</i>	40
Tabel 4.2 Frekuensi.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lapangan Bulutangkis.....	12
Gambar 2.2 <i>Shuttlecock</i>	13
Gambar 2.3 Raket.....	13
Gambar 2.4 Arah Pukulan <i>Netting</i>	24
Gambar 2.5 Tahapan Pukulan <i>Netting</i>	24
Gambar 3.1 Hasil Skala Pengukuran Sumber.....	36
Gambar 4.1 Haasil Tes Kemampuan <i>Netting</i> PB Juanda Sport Center.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nama Sampel dan Skor Penelitian.....	47
Lampiran 2 Hasil Tes Kemampuan Pukulan Netting PB Juanda Sport Center.....	48
Lampiran 3 Hasil Olah Data Rata-Rata, Simpangan Baku, Rentang dan Jumlah...	39
Lampiran 4 Dokumentasi Pendukung Penelitian.....	51
Lampiran 5 Surat Kesiapan Dosen Penguji.....	55
Lampiran 6 Surat Revisi Hasil Penelitian.....	56
Lampiran 7 Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi.....	57
Lampiran 8 Surat Berita Acara Seminar Proposal.....	58
Lampiran 9 Surat Absensi Seminar Proposal.....	59
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cabang olahraga bulutangkis atau badminton merupakan salah satu jenis cabang olahraga prestasi yang sangat terkenal di seluruh dunia. Saat ini asal-usul jenis cabang olahraga ini belum diketahui pasti, karena memang pada awalnya cabang olahraga ini dimainkan oleh beberapa negara seperti Inggris, India, dan China. Pada saat ini, hampir semua negara di seluruh dunia berlomba-lomba untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai teknik, taktik serta strategi permainan bulutangkis.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu lawan satu orang atau dua lawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan. Tujuan dari permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* serta menjatuhkan di daerah sendiri Subardjah (2002: 13).

Penguasaan teknik dasar merupakan suatu yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan permainan bulutangkis. Seorang pemain bulutangkis harus menguasai teknik dasar bulutangkis secara benar, hal tersebut berpengaruh terhadap pengembangan mutu prestasi bulutangkis. Sebab menang atau kalahnya seorang pemain di dalam suatu pertandingan salah satunya ditentukan oleh penguasaan teknik dasar permainan. Dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik dasar, diantaranya pukulan atas (*overhead stroke*) maupun pukulan bawah (*underhand stroke*).

Salah satu jenis teknik dasar permainan bulutangkis yaitu teknik pukulan *netting*. Tujuan dilakukan *netting* adalah supaya *shuttlecock* yang jatuh di bidang lawan jatuh sedekat mungkin dekat net. Pukulan *netting* yang baik yakni apabila *shuttlecock* dipukul halus dan melintir tipis dekat sekali dengan net. Hal tersebut menyebabkan permainan net menjadi salah satu pukulan yang sangat sulit dalam permainan bulutangkis. Hal ini dikarenakan pukulan *netting* banyak memerlukan kecermatan dengan penuh perasaan (*feeling*). Karakteristik teknik dasar *netting* adalah *shuttlecock* senantiasa jatuh bergulir sedekat mungkin dengan jaring/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 ini. *Shuttlecock* harus diambil pada saat masih di atas net, apabila pengambilan *shuttlecock* setelah bergulir ke bawah akan memperlambat tempo permainan dan dapat memberikan kesempatan terhadap lawan untuk maju mengambil *shuttlecock*.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh, masih ada beberapa atlet yang kurang baik dalam melakukan pukulan *netting*. Salah satu teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu diperhatikan adalah teknik *netting*. Perkenaan pada *shuttlecock* kurang tepat, misalnya perkenaan antara *shuttlecock* dengan raket kurang tepat, sehingga *shuttlecock out* atau tidak masuk. Bahkan masih banyak pemain pada saat melakukan pukulan *netting*, *shuttlecock* menyangkut di net dan bahkan keluar lapangan serta pengembalian *shuttlecock* yang terlambat menyebabkan pengembaliannya tanggung sehingga menjadi sasaran empuk bagi lawan. Pukulan *netting* yang baik seharusnya dapat menjadi senjata bagi setiap pemain untuk mendapatkan poin atau menipu lawan.

PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh program latihan lebih terfokus pada latihan fisik dan *game*. Para pemain melakukan latihan dengan berbagai macam variasi mulai dari cara bermain menyerang maupun bertahan. Teknik dasar permainan diberikan oleh pelatih mulai dari melakukan *servis*, *smash*, *overhead (lob)*, *drive*, *dropshot*, *netting* dan *underhand*. Selama ini, pola latihan yang diberikan oleh pelatih hanya dengan melakukan teknik bermain secara berulang-ulang.

Dengan metode tersebut diharapkan pemain akan dapat melakukan pukulan-pukulan seperti *servis*, *smash*, *overhead (lob)*, *drive*, *dropshot*, *netting* dan *underhand* dengan baik. Pada kenyataannya saat melakukan teknik *netting* pada saat latihan maupun pertandingan para atlet masih banyak melakukan kesalahan yang seharusnya tidak perlu dilakukan. Perkenaan pada *shuttlecock* kurang tepat, tangan kurang diluruskan pada saat memukul, pengambilan *shuttlecock* yang terlambat,

jatuhnya *shuttlecock* kurang mendekati net, bahkan ada yang keluar lapangan karena pukulan yang dilakukan kurang halus dan terlalu terburu-buru. Padahal pukulan *netting* sangat sering kali dilakukan untuk mengecoh/menipu lawan pada saat pertandingan. Berdasarkan pengamatan bahwa pelatih hanya memfokuskan pada latihan fisik, sehingga latihan teknik dan mental lebih sedikit diberikan dalam pelatihan. Materi latihan teknik yang diberikan yang lebih sering adalah metode latihan *drill* dan metode latihan *stroke*.

Hasil pengamatan dan fakta di lapangan pada pemain bulutangkis di PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh terlihat bahwa latihan mental belum pernah diberikan secara khusus, selama ini program latihan yang diberikan lebih mengedepankan aspek fisik dan teknik. Padahal jika ingin memiliki mental yang tangguh, pemain perlu melakukan latihan mental yang sistematis yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari program latihan dan tercantum dalam perencanaan latihan tahunan atau periodisasi latihan itu sendiri. Oleh karena itu program latihan di PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh memerlukan terobosan untuk meningkatkan permainan para atlet. Salah satu terobosan untuk meningkatkan teknik dasar dalam melakukan pukulan *netting* adalah dengan memberikan Latihan Pukulan Netting pada PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh. Salah Satu Bentuk Untuk Meningkatkan Yaitu Dengan menambahkan Latihan Pukulan *Netting* Pada program Latihan PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.

Untuk mencapai prestasi bulutangkis yang setinggi-tingginya seharusnya ada perencanaan yang baik dan upaya pembinaan secara sistematis. Berhasilnya pembinaan atlet tidak hanya tergantung dari bakat kemampuan atlet dan keahlian

pelatih, berbagai faktor perlu diperhatikan karena prestasi merupakan hasil suatu sistem pembinaan yaitu keterpaduan antara semua komponen sebagai suatu kesatuan sistem yang ditujukan untuk menghasilkan prestasi atlet setinggi tingginya. Menghadapi pertandingan atlet harus memiliki kesiapan mental disamping kesiapan fisik dan keterampilan.

Visualisasi dapat meningkatkan reaksi fisik dan *psikologis*, mampu membangun kepercayaan diri atlet dalam menampilkan kemampuan dan keterampilannya di bawah tekanan di dalam berbagai situasi. Visualisasi adalah latihan kekuatan untuk otak. Seperti fisik *kardiovaskular*, otot, otak dan mental juga akan kuat jika dilatih setiap hari. Meski awalnya tidak nyaman tapi bisa mencapai tahap kekuatan dan ketahanan itu melalui latihan terus menerus. Beberapa penelitian menyebutkan latihan mental seperti visualisasi bisa sama efektifnya dengan latihan fisik. Dalam sebuah kelompok atlet ketika sebagian diminta untuk biasa berlatih memvisualisasikan bahwa mereka berhasil mengangkat beban tertentu, mereka lebih berakhir dengan keberhasilan dibanding mereka yang hanya bersandar pada latihan fisik semata.

Kemampuan pukulan *netting* adalah suatu metode *training* atau latihan yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan kesempatan dan kemampuan.

Berdasarkan pengamatan penulis pada pemain bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh, pada saat melakukan latihan atau melakukan pertandingan, pemain PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh sangat kurang

dalam melakukan latihan pukulan *netting*, serta sering terjadi kesalahan-kesalahan dalam melakukan suatu gerakan yang seharusnya bola dapat dengan mudah dijangkau dan dijatuhkan pada bidang lapangan lawan, namun hasilnya tidak sama sekali mampu untuk dijangkau dan dijatuhkan kebidang lapangan lawang. Dikarenakan masih ada kelemahan yang cukup terlihat dari pemain PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh terutama mengenai pukulan *netting*.

Faktor penyebab kurangnya pukulan *netting* adalah Pada saat melakukan pukulan *netting* bola yang dipukul tidak bisa mendarat dibidang lapangan lawan dan Pada saat pengembalian pukulan *netting shuttlecock* masih tinggi didepan net sehingga lawan mudah mendapatkan poin. Berdasarkan latar belakang di atas yang dikemukakan maka penulis sangat tertarik untuk mengkaji lebih mendalam dengan judul “Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet Bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan pada bagian yang terdahulu, maka masalah dapat diidentifikasi yaitu :

1. Masih ada atlet di PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh yang melakukan pukulan *netting* kurang baik.
2. Latihan pukulan *netting* kurang begitu diperhatikan, latihan lebih banyak di fisik dan *game*.
3. Perkenaan pada *shuttlecock* kurang tepat, tangan kurang diluruskan pada saat memukul, pengambilan *shuttlecock* yang terlambat, jatuhnya *shuttlecock*

kurang mendekati net, bahkan ada yang keluar lapangan karna pukulan yang dilakukan kurang halus dan terlalu terburu-buru.

4. Pada saat melakukan pukulan *netting* bola yang dipukul tidak bisa mendarat dibidang lapangan lawan.
5. Pada saat pengembalian pukulan *netting shuttlecock* masih tinggi didepan net sehingga lawan mudah mendapatkan poin.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat identifikasi masalah di atas, sesuai dengan kesanggupan peneliti maka masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini dibatasi pada Kemampuan Pukulan *Netting* Pada atlet badminton usia 10-16 tahun di PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, maka dapat di rumuskan rumusan masalahnya dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet Bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang positif dan bermanfaat sebaai berikut :

1. Sebagai informasi yang dapat dijadikan pegangan bagi pelatih di dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan pukulan *netting* pada atlet bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh dalam bermain.
2. Peneliti ini akan memberikan kontribusi yang baik pada cabang olahraga bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh untuk meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis.
3. Sebagai bahan referensi untuk rekan-rekan mahasiswa pada Kepelatihan Olahraga, yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini dengan melibatkan variabel-variabel lain serta dengan populasi yang lebih luas.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Hakikat Bulutangkis

Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket, net, dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi dari yang relatif lambat hingga cepat serta gerakan tipuan. Olahraga ini sangat menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat kemampuan, pria dan wanita memainkan olahraga ini didalam maupun diluar ruangan untuk rekreasi juga sebagai persaingan. Bulutangkis tidak dipantulkan dan harus dimainkan diudara, sehingga permainan ini merupakan permainan yang cepat yang membutuhkan gerak *reflek* yang baik dan tingkat kebugaran yang sempurna. (Grice, 2007:1).

Sementara itu menurut (Poole,2008:4) Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan oleh dua orang dalam permainan tunggal dan empat orang dalam permainan ganda, pada sebuah lapangan yang dibagi dua dengan membentangkan net ditengahnya. Cara bermain bulutangkis adalah melewati *Shuttlecock* diatasnet agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk dalam kelompok olahraga permainan. Permainan bulutangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, di atas lapangan yang dibatasi garis-garis dalam

ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung ditiang net yang ditanam dipinggir lapangan. Alat yang dipergunakan adalah sebuah raket sebagai alat pemukulserta *shuttlecock* sebagai bola yang dipukul. (http://pengertian_ahli.com/2018/12). Sedangkan menurut Muhajir (2007:21) “Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan, dimana permainan tersebut dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, dengan lapangan yang dibatasi garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Permainan ini berlaku untuk siapa saja, pertandingan bentuk tunggal (*single*), juga dengan ganda (*double*), dan dengan ganda campuran (*mixed double*).

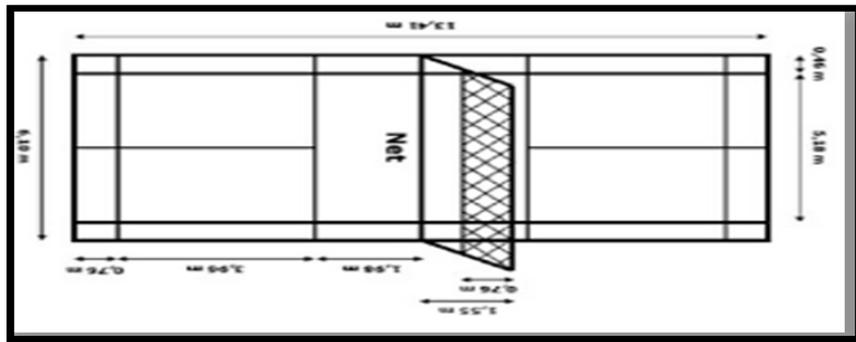
Bulutangkis adalah bentuk permainan yang dilakukan oleh dua orang (dalam permainan tunggal) atau empat orang (dalam permainan ganda).

Ada lima partai yang biasa dimainkan dalam bulutangkis, yaitu :

- a. Tunggal putra
- b. Tunggal putri
- c. Ganda putra
- d. Ganda putri
- e. Ganda campuran

Tunggal putra, ganda putra, ganda putri dan campuran biasanya memakai sistem pemenang dua set (dari tiga) yang masing-masing diraih dengan mencapai 21 poin. Tunggal Putri biasanya memakai sistem pemenang dua set (dari tiga) yang masing-masing diraih dengan mencapai 21 poin. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di dikajikan bahwa bulutangkis adalah olahraga yang di mainkan oleh dua atau empat orang dengan menggunakan raket, net dan bola yang di mainkan diluar lapangan maupun di dalam lapangan.

Lapangan bulutangkis berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran seperti yang dikemukakan oleh Poole (2008:15) bahwa: “panjang lapangan 13,40 meter atau 44 *feet* dan lebar 6,10 meter atau 20 *feet*, tinggi net yang ada di tengah 1,524 meter atau 5 *feet* tinggi net dekat tiang net atau pinggir 1,55 atau 5 *feet* 1 inci. Tiang harus diletakkan pada samping permainan ganda dan jaring terbuat dari tali halus berwarna gelap dan ketebalan mata atau lubang jaring tidak kurang dari 15 mm, dan tidak lebih dari 20 mm, lebar jaring 760 mm dan panjang jaring sekurang-kurangnya 6,1 m. Bagian atas jaring pinggirnya ditutup dengan kain selebar 75 mm berwarna putih yang membalut tali yang membentang sepanjang panjang garis, tali harus direntang dengan kuat di sepanjang garis. Bagian atas jaring harus setinggi 1,524 m dari permukaan pada bagian tengah lapangan, dan garis samping lapangan permainan ganda setinggi 1,55 m. Tidak ada bagian yang kosong antara ujung jaring dengan tiang.



Gambar 2.1 Lapangan bulutangkis

Sumber: [http: James Poole, 2008](http://James Poole, 2008) diakses pada tanggal

(19 September 2022)

1. Perlengkapan

a. *Shuttlecock*

Shuttlecock adalah bola yang digunakan dalam olahraga bulu tangkis terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka, dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus harus terbuat dari bahan alami atau bahan sintesis, pada umumnya karakteristik terbang bola harus sama yang dibuat dari bahan alami dengan gabus yang dibalut dengan kulit tipis. *Shuttlecock* memiliki 14-16 bulu yang tercancang dengan kokoh ke dalam gabus dan panjang bulu-bulu tersebut antara 62-70 mm yang diukur dari ujung hingga bagian atas *shuttlecock*. Ujung-ujung shuttlecock berposisi melingkar dengan diameter antara 58-68 mm dan gabus berdiameter antara 25-28 mm, dan bagian bawahnya berbentuk bundar berat *shuttlecock* antara 4,74 -5,50 gram.

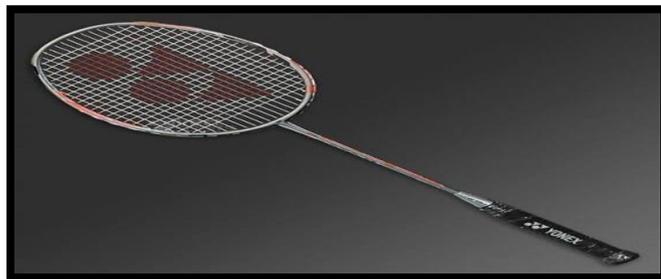


Gambar 2.2 *Shuttlecock*

Sumber: <http://www.google.com>. Di akses pada
(19 September 2022)

- b. Raket-raket yang digunakan ukuran standar permainan bulutangkis.

Dengan ukuran panjang 65 – 67 cm, berat 100 – 200 gram, dan berdiameter 25 cm



Gambar 2.3 Raket

Sumber: <http://www.google.com>. Di akses pada
(19 September 2022)

2.1.1 Teknik Dasar Bulutangkis

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik atau kemampuan dasar permainan ini. Kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari, secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu:

1) Cara Memegang Raket (*Grip*)

Raket adalah alat utama untuk bermain bulutangkis. Penting untuk menguasai beberapa cara memegang raket disesuaikan dengan gaya bermain. Setiap cara memegang akan memengaruhi kualitas pukulan yang dihasilkan. Sejatinya, cara memegang raket sama halnya seperti sedang berjabat tangan dengan seseorang teman, yaitu jabat tangan yang normal, tetapi kuat. Biasa dibilang bahwa cara memegang raket adalah modal dasar untuk bermain bulutangkis. Ada beberapa cara memegang raket diantaranya:

a. Amerika (*American grip*)

Gagang raket dipegang dengan bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk menempel pada bagian permukaan raket yang gepeng. Dikalangan masyarakat, cara pegangan ini disebut pegangan kasur. Namun pembulutangkis *top* dunia, tidak ada yang mempergunakan cara pegangan ini.

b. *Backhand grip*

Raket dipegang dengan bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan jari telunjuk berada pada bagian yang sempit.

c. *Forehand grip*

Pegangan ini merupakan pegangan *fleksibel*, dimana semua jenis pukulan dan gerakan dapat dilakukan dengan pegangan *forehand*. Cara pegangan ini raket di pegang dalam posisi miring, ibu jari dan jari telunjuk menempel pada tungkai raket.

d. Kombinasi atau Campuran

Pegangan campuran atau kombinasi teknik pegangan kombinasi sering disebut dengan pegangan jabat tangan, yaitu kombinasi antara teknik pegangan gebuk kasur dan teknik pegangan *forehand*. Teknik pegangan kombinasi ini merupakan teknik pegangan yang paling efektif, karena pegangan sesuai dengan berbagai jenis datangnya bola. Oleh karena itu, dengan teknik pegangan kombinasi ini pemain akan memiliki pukulan lengkap dan sulit dianalisis kelemahannya.

2) Gerakan Kaki (*Footwork*)

Gerakan Kaki (*Footwork*) adalah gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menempatkan posisi badan sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam melakukan gerakan memukul *shuttlecock* sesuai dengan posisinya. Prinsip dasar *footwork* bagi pemain yang menggunakan pegangan kanan adalah kaki kanan yang selalu diujung/akhir, atau setiap melangkah selalu diakhiri dengan kaki kanan. Sebagai contoh, jika hendak memukul *Shuttlecock* yang berada di lapangan bagian depan atau samping badan, kaki kanan selalu didepan. Demikian pula jika hendak memukul kok dibelakang, posisi kaki kanan berada di belakang. Dalam bulutangkis kaki berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan dalam melakukan gerakan pukulan yang efektif. Cara

mengatur kaki sangat penting Karena mengatur gerakan kaki akan memungkinkan untuk memukul *shuttlecock* dengan efisien apabila anda tidak dapat dengan mudah berada pada posisi untuk memukul.

3) Sikap Atau Posisi Tubuh (*Stance*)

Sikap Atau Posisi Tubuh Juga Menentukan Strategi Permainan Bulutangkis, Baik Itu Sebagai Pemukul Pertama Maupun Pemukul Balasan. Sikap Yang Benar Akan Memudahkan Gerakan Dan Kelihaihan Tubuhmu Dalam Bermain Bulutangkis. Biasanya Dikenal Tiga Sikap Dalam Bermain Bulutangkis, Yakni Posisi Menyerang, Posisi Bertahan, Dan Posisi Melawan/Membalikkan *Netting*.

a. Posisi Menyerang (*Attacking Stance*)

Untuk Menetapkan Posisi Menyerang, Gerakkan Tubuhmu Kedekat Garis-Garis Lapangan Atau Area Serang Dan Lebarakan Kuda-Kuda Kakimu. Setelah Itu Angkat Kedua Lenganmu Untuk Menyiapkan Kekuatan Dan Daya Pukul.

b. Posisi Bertahan (*Defensive Stance*)

Untuk Menerapkan Posisi Bertahan, Kamu Harus Mengarahkan Tubuhmu Menghadap Net Dan Memposisikan Raket Di Depan Pinggang/Perut.

c. Posisi Melawan/Membalikan *Netting* (*Net Stence*)

Net Stence Biasanya Dilakukan Biasanya Dilakukan Ketika Lawanmu Tampak Ingin Melakukan *Netting*. Untuk Mengantisipasi *Netting*, Kamu Harus Berada Di Dekat Net. Setelah Itu, Raket Perlu Di Posisikan Di Tubuhmu, Sementara Tubuhmu Dimajukan Sedikit Agar Kamu Siap Melakukan Lompatan Kedepan.

4) Teknik Servis (*Serve*)

Servis adalah teknik dasar yang juga tidak penting untuk dipelajari. Apalagi, gerakan servis merupakan penanda bahwa permainan telah berlangsung. Terdapat dua servis yang dapat dilakukan, yakni servis atas dan servis bawah. Berikut penjelasannya:

a. Servis Atas (*High Serve*)

Servis atas dilakukan dengan cara memukul kok menggunakan raket yang posisinya di atas bahu atau kepala. Biasanya, laju kok akan cenderung horizontal

b. Servis Bawah (*Low Serve*)

Servis bawah dilakukan dengan cara memukul kok menggunakan raket yang posisinya di bawah bahu atau dada. Biasanya, laju kok akan cenderung melambung.

5) Pukulan *Smash*

Teknik ini merupakan pukulan serangan terkuat yang terdapat di dalam permainan bulu tangkis. Seperti namanya, teknik ini benar-benar men-*smash* kok ke area target atau tubuh lawan. Di samping itu, terdapat tiga tipe teknik *smash* yang dapat dilakukan, yakni *forehand smash*, *backhand smash*, dan *jumping smash*.

a. *Forehand Smash*.

Teknik *forehand smash* adalah pukulan *Shuttlecock* kuat yang dilakukan di atas kepala.

b. *Backhand Smash.*

Teknik *backhand smash* merupakan salah satu teknik yang paling sulit dilakukan di dalam permainan badminton, bahkan para profesional saja kesulitan melakukannya. Untuk melakukan teknik ini, kamu harus menggunakan teknik genggamannya *backhand grip*, lalu melepaskan pukulan yang kuat.

c. *Jumping Smash*

Sebenarnya, teknik ini merupakan teknik *forehand smash* yang dilakukan dengan lompatan saja. Cara memukulnya masih sama dengan teknik *forehand smash*.

2.1.2 Pengertian Kemampuan Pukulan

Kemampuan Pukulan adalah melakukan pukulan dalam bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan (Tohar, 1992: 40). Sebuah kemampuan pukulan tersusun dari beberapa gerak dasar. Dari rangkaian gerak dasar akhirnya menghasilkan suatu jenis pukulan. Menurut Tohar (1992: 40), jenis-jenis pukulan itu antara lain:

- 1) Pukulan *Netting*
- 2) Pukulan *Service*
- 3) Pukulan *Lob* Atau *Clear*
- 4) Pukulan *dropshot*,
- 5) Pukulan *smash*,
- 6) Pukulan *drive* atau mendatar
- 7) Pengembalian *service* atau *return service*.

A. Pukulan *Netting* adalah jenis pukulan yang dilakukan di dekat net yang dipukul dengan sentuhan halus namun akurat perinsip dasar yang akan dilakukan saat melakukan pukulan *netting* :

- 1) Pegang raket *se-rileks* mungkin
- 2) *Shuttlecock* harus diambil di atas atau setinggi mungkin.
- 3) Usahakan laju *shuttlecock* serendah mungkin dengan bagian atas net.
- 4) Usahakan jatuhnya *shuttlecock* serapat/sedekat mungkin dengan net.

B. Pukulan *Servis* merupakan pukulan dengan raket untuk menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan secara diagonal dan bertujuan sebagai permulaan permainan. Macam-macam pukulan servis, yaitu:

- 1) Pukulan servis pendek.
- 2) Pukulan servis panjang.
- 3) Pukulan servis mendatar.
- 4) Pukulan servis kejut (*Flick service*).

C. Pukulan *Lob* merupakan pukulan dalam permainan bulutangkis yang bertujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan lawan.

Pukulan lob dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- 1) *Overhead lob* yaitu pukulan *lob* yang dilakukan dari atas kepala dengan cara menerbangkan *shuttlecock* melambung ke arah belakang.

- 2) *Underhand lob* yaitu pukulan *lob* yang dilakukan dari bawah dengan cara memukul *shuttlecock* yang berada di bawah badan dan di lambungkan tinggi ke belakang.
 - 3) Pukulan *drive* adalah jenis pukulan atau pengembalian yang mengarahkan bola dalam lintasan yang relatif datar, paralel dengan lantai, tetapi dipukul cukup tinggi untuk melewati net.
- D. Pukulan *Smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan didengan tenaga penuh. Pukulan ini identik dengan pukulan menyerang, karena tujuan utama adalah mematikan permainan lawan. Karakteristik pukulan ini adalah keras laju jalannya *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan, sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan *fleksibilitas* pergelangan lengan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.
- E. Pukulan *Dropshot* dapat dilakukan dari mana saja baik dari belakang maupun dari depan. Pukulan *dropshot* dapat dilakukan dengan dua acara yaitu *dropshot* dari atas dan *dropshot* dari bawah. Sebelum melakukan suatu permainan hendaknya mengerti cara atau gerak dasar permainan tersebut.

Dalam permainan bulutangkis teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain antara lain :

- 1) Pukulan *forehand* : dapat dilakukan dengan pukulan *servis*, caranya apabila raket dipegang tangan kanan maka bola dipukul dari samping kanan.
- 2) Pukulan *backhand* : sama dengan pukulan *forehand*. Kalau pukulan *forehand* dilakukan apabila bola datang arahnya di samping kanan setinggi

pinggang, maka *backhand* apabila bola arahnya samping kiri.

- 3) Pukulan *servis* : ada dua macam yaitu pukulan *servis* tinggi (dilakukan dengan *forehand*) dan pukulan *servis* pendek (dilakukan dengan *forehand* atau *backhand*).
- 4) Pukulan di atas kepala: dilakukan dengan *forehand* maupun *backhand*, ada 3 macam yaitu *drop shot*, *smash*, dan *lob*.
- 5) Pukulan dari bawah : dilakukan dengan pukulan *lob* sehingga bola melambung ke belakang dibidang lawan atau pukulan net.
- 6) Pukulan lurus/*drive* : dilakukan apabila bola datangnya datar sejajar dengan net.

2.2 Kemampuan Pukulan *Netting*

Kemampuan pukulan *netting* dalam permainan bulutangkis menurut James Poole (2013:45), merupakan pukulan pendek yang dilakukan depan net yang dapat dilakukan dari sisi *forehand* maupun sisi *backhand* dengan tujuan arah *shuttlecock* berada tipis didepan net. Menurut Sapta Kunta Purnama (2010:24), *netting* adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net didaerah lawan. *Netting* sangat menentukan akhir dari pertandingan bulutangkis, kualitas *netting* yang baik memungkinkan pemain mendapatkan umpan dari lawan untuk di *smash* ataudiserang dengan pukulan mematikan dengan pukulan yang lain.

Menurut James Poole (2009:45), kemampuan pukulan *netting* adalah di pukul dengan sentuhan halus namun akurat, koordinasi pukulan *netting* dengan pukulan

forehand net drop dan pukulan *backhand net drop*. Cara melakukan pukulan *forehand net drop* dengan cara kepala raket harus sejajar lantai, pergelangan tangan terancang dan *Shuttlecock* harus diantar dengan lembut sehingga tepat melalui jaring sedangkan pukulan *backhand net drop* pukulan ini persis seperti pukulan *forehand net drop*, pukulan ini menggunakan cara pegangan *backhand*, sentuhlah *Shuttle* sedekat mungkin pada ketinggian jarring. Ini akan mempersempit lawan untuk mengembalikan serangan anda.

Ada beberapa petunjuk untuk melakukan pukulan *net drop* baik *forehand net drop* dan *backhand net drop*, yaitu:

- a. Sentuhlah *shuttlecock* pada ketinggian sedekat mungkin dengan tinggi jaring.
- b. Pergelangan tangan terancang dan tetap didorong dengan lembut, tepat melewati jaring dengan gerakan mengangkat.
- c. Pukul *shuttlecock* dengan arah ke atas sehingga membuat gerakan melengkung yang mengakibatkan *shuttlecock* jatuh dekat jaring pada sisi lapangan lawan.
- d. Jangan menembak *shuttlecock* tetapi antarkan *shuttlecock* ke sebelah jaring dengan pukulan halus. Karena mengembalikan netting yang baik tidak banyak pilihan naik kebelakang daerah lawan atau netting lagi. Untuk dapat menghasilkan pukulan netting yang baik pemain harus dapat menempatkan posisi badannya dengan baik sehingga saat memukul *shuttlecock* dapat berkonsentrasi dengan penuh, saat eksekusi memukul sedekat mungkin posisi bola masih diatas atau jarak dengan bibir net masih tipis. Konsentrasi harus tinggi namun relaks, tidak takut diserobot lawan.

Rangkuman Kemampuan pukulan *netting* dalam permainan bulutangkis merupakan pukulan pendek yang dilakukan dari sisi *forehand* maupun sisi *backhand* dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin didepan Net lawan. Pukulan *netting* sangat lah penting menentukan akhir dari pertandingan bulutangkis sehingga akan mempersempit lawan untuk mengembalikan serangan.

2.2.1 Cara Melakukan Pukulan *Netting*

Berikut cara melakukan pukulan *netting* menurut kabar *sport.com* yaitu:

- a. Pegangan raket dengan ruas jari tangan dan pergelangan tangan harus tetap rileks.
- b. Saat perkenaan dengan *shuttlecock*, posisi kepala raket kurang lebih sejajar dengan lantai.
- c. Lambungkan *shuttlecock* serendah mungkin melewati net hingga jatuh sedekat mungkin dengan net didaerah yang sulit dijangkau oleh lawan.
- d. Sikap dan posisi kaki tumpu harus tetap kokoh menapak dilantai, dengan lutut kanan dibengkokkan, sehingga tidak terjadi gerakan tambahan yang dapat mempengaruhi keseimbangan tubuh.

Hal Yang Perlu Diperhatikan Saat Melakukan Pukulan *Netting*

menurut Drs.Marta Dinata, M.Pd. yaitu:

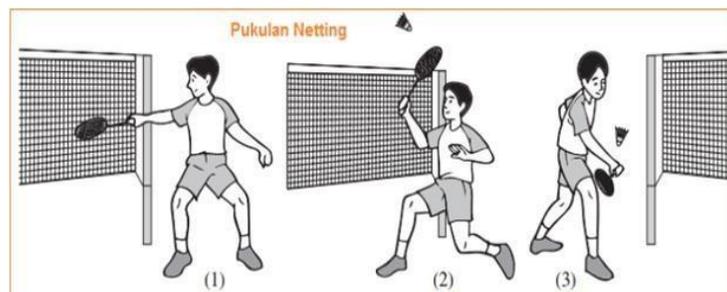
1. Pegangan raket untuk *forehand* net dan *backhand* untuk *backhand* samping net.
2. Siku agak bengkok dan pergelangan ditekuk sedikit kebelakang.

3. Pada saat memukul, kaki kanan berada didepan dan bola dipukul pada posisi setinggi mungkin.
4. Sesaat sebelum perkenaan bola, buat tarikan kecil dari pergelangan tangan.
5. Pukul bola pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai pada bagian bawah bola.



Gambar 2.4. Arah pukulan *netting*.

Sumber: <http://www.google.com> diakses pada tanggal
(19 September 2022)



Gambar 2.5. Tahapan pukulan *netting*.

Sumber: <http://www.google.com> diakses pada tanggal
(19 September 2022)

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam pukulan *netting* yaitu :

- a. Pegangan raket *forehand* untuk *forehand* net dan pegangan *backhand* untuk *backhand* samping net.
- b. Siku agak bengkok dan pergelangan ditekuk sedikit ke belakang.
- c. Pada saat memukul, kaki kanan berada didepan dan bola dipukul pada posisi setinggi mungkin.
- d. Sesaat sebelum perkenaan bola, buat tarikan kecil dan pergelangan tangan.
- e. Pukul bola pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai pada bagian bawah bola.
- f. Akhir kepala raket menghadap atau sejajar dengan langit-langit.

2.2.2 Manfaat Kemampuan Pukulan *Netting*

Manfaat Kemampuan pukulan *netting* adalah sebagai berikut:

1. Mempersulit lawan untuk mengembalikan *shuttlecock*.
2. dapat meningkatkan perhatian pemain terhadap materi yang disampaikan.
3. Latihan pukulan *netting* dapat merangsang penyesuaian pada respon latihan, dapat menurunkan kebosanan latihan dan dapat merangsang adaptasi fisiologi.

2.3 Juanda Sport Center

PB, Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh Berdiri Pada Tahun 2020 Yang Beralamat Di Jl. Jemb. No. 1 , Pelayang Raya, Kec. Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh, Jambi. Owner PB Juanda Sport Center Yaitu Juanda Alber, Memiliki 15 Orang Atlet dan 2 Orang Pelatih, Atlet Yang Latihan Di PB. Juanda Sport Center

Berumur 13-16 Tahun. PB. Juanda Sport Center Memiliki Gedung Olahraga Badminton Dan Juga Olahraga Lainnya. Di Juanda Sport Center Para Atlet Dapat Mengembangkan Bakat Dan Prestasi Melalui Pelatihan Yang Rutin Dilaksanakan Selama Tiga Kali Dalam Satu Minggu.

Visi Dan Misi PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh Yaitu :

- 1) Visi
 - a. Dengan Berlandaskan Komitmen Untuk Memajukan Dan Mengembangkan Olahraga Yang Berprestasi Sebanyak-Banyaknya.
- 2) Misi
 - a. Menyiptakan Atlet Yang Berbakat Dan Berprestasi Untuk Daerah Maupun Indonesia Yang Dapat Mendulang Prestasi Sebanyak-Banyaknya.
 - b. Menciptakan Bibit-Bibit Berbakat Guna Mempersiapkan Sebagai Atlet.

2.4 Penelitian Relevan

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang dimana terdapat kesamaan antara judul skripsi penulis dengan peneliti lainnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriana Puspa Hidasari (2019), yaitu yang berjudul “Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Pada Atlet Pemula Di Asjad Club Pontianak”. Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan bentuk penelitian survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan panda penelitian ini menggunakan tes kemampuan teknik dasar bulutangkis atlet pemula di Asjad

Club Pontianak dan alat untuk 3 mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan instrument lembaran tes kemampuan teknik dasar bulutangkis oleh Tony Grice (dalam Sutiyawan, Yunitaningrum, & Purnomo, 2013, p. 4-9) yang terdiri dari servis panjang, servis pendek backhand, overhead lob, dan smash. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut nilai untuk servis panjang yaitu dengan kategori baik dengan nilai persentase 73.33% sedangkan pada kategori cukup dengan nilai persentase 26.67% dengan nilai rata-rata 46.47%. Nilai servis pendek backhand dapat dikategorikan baik dengan persentase 100% dengan nilai rata-rata 52.33. Sedangkan nilai overhead lob diperoleh 26 atlet yang mendapat kategori baik dengan persentase 86.67%, 2 kategorikan cukup dengan persentase 6.67%, dan kategorikan sangat baik dengan persentase 6.67% dengan nilai rata-rata 52.37. dan untuk nilai smash dapat dikategorikan baik dengan persentase 93.33% dan kategori cukup dengan persentase 6.67% dengan nilai rata-rata 56.70. Kesimpulan pada Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa latihan visualisasi/*imagery* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan ketepatan *smash* atlet bulutangkis di PB. Pratama Sungai Penuh.

2. Penelitian yang dilakukan Feri Gunawan (2012) yang berjudul “Kemampuan Pukulan Dropshot Bulutangkis Pada Ekstrakulikuler Bulutangkis Di SMA Negeri 9 Pontianak” Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes perlakuan langsung pada siswa peserta

ekstrakurikuler bulutangkis di SMAN 09 Pontianak tahun 2012 dengan instrumen pengukuran penampilan keterampilan pukulan dropshot. Instrumen tes pengukuran penampilan keterampilan pukulan dropshot ini merupakan tes standar yang telah diakui di tingkat nasional dan dipergunakan sebagai alat ukur keterampilan teknik dasar yang ada dalam bulutangkis di Indonesia sehingga nilai validitas dan reliabilitasnya dapat dipertanggung jawabkan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang kemampuan pukulan dropshot dalam bulutangkis di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak maka dapat ditarik kesimpulan yaitu diperoleh hasil bahwa Kemampuan Pukulan Dropshot Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak yang menunjuk kriteria baik sekali yaitu 5% yang mempunyai kriteria baik sebesar 70% yang mempunyai kriteria cukup sebesar 25%, sedangkan yang mempunyai kriteria kurang 0%. Berdasarkan data tersebut ini berarti Kemampuan Pukulan Dropshot siswa ekstrakurikuler bulutangkis di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak sebagian besar memiliki kriteria baik yaitu dengan rata-rata sebesar 22,25 atau 70% memiliki kemampuan pukulan dropshot yang baik. Kesimpulan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Pukulan Dropshot Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak yang menunjuk kriteria **Baik** dengan rata-rata sebesar 22,25.

3. Ryan Bayu Aji (2018) yang berjudul “Tingkat kemampuan pukulan *lob* bulutangkis peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SD budi mulia dua panjen Sungai Penuh”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan memukul *lob* peserta kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SD Budi Mulia Dua Panjen Sungai

Penuh. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Budi Mulia Dua Panjen Sungai Penuh yang berjumlah 20 siswa, yang diambil menggunakan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pukulan lob yaitu tes kemampuan memukul lob *French*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan memukul lob peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SD Budi Mulia Dua Panjen Sungai Penuh berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 10,00% (2 siswa), “kurang” sebesar 15,00% (3 siswa), “sedang” sebesar 50,00% (10 siswa), “baik” sebesar 25,00% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Kesimpulan pada penelitian ini dapat disimpulkan tingkat kemampuan lob bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SD Budi Mulya Kota Sungai Penuh, dari 20 siswa yang mengikutinya banyak yang dikategorikan “sedang” yang berjumlah 10 siswa.

2.5 Kerangka Berfikir

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan yang sangat populer di Indonesia dan dalam permainan bulutangkis dibutuhkan *skill* serta memiliki teknik dasar yang baik dan benar yang terdiri dari *footwork*, cara memegang raket dan teknik pukulan. Untuk menguasai teknik ini diperlukan dengan kemampuan terukur dan *continue*.

Salah satu kemampuan dasar permainan bulutangkis adalah pukulan *netting* yaitu dengan dorongan atau sentuhan yang halus. Pukulan *netting* memiliki karakteristik yang unik, yaitu jatuhnya *shuttlecock* dekat dengan net di daerah lawan. *netting* akan semakin mematikan jika dipadukan dengan gerakan tipu. Pada akhirnya penggunaan latihan ini dapat berpengaruh terhadap ketepatan pukulan *netting*. Diharapkan dengan ini dapat meningkatkan kemampuan pukulan *netting* dari pemain bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan dilapangan Juanda Sport Center yang beralamat di Jl. Pelita Jemb. No.1, Pelayang Raya, Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh, Jambi 37112. Waktu penelitian dilaksanakan Tanggal 10 April 2022 - 10 Mei 2022.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan situasi-situasi ataupun gejala-gejala dari objek yang diteliti. Penelitian deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai *setting* sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji.

Tujuan dari penelitian deskriptif adalah menghasilkan gambaran akurat tentang sebuah kelompok, menggambarkan mekanisme sebuah proses atau hubungan, memberikan gambaran lengkap baik dalam bentuk verbal atau numerikal, menyajikan informasi dasar akan suatu hubungan, Menciptakan Seperangkat Kategori Dan mengklasifikasikan subjek Penelitian Menjelaskan seperangkap tahapan atau proses, serta untuk menyimpan informasi bersifat kontradiktif mengenai subjek penelitian.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Arikunto, (2006:102) adalah keseluruhan subyek penelitian. Menurut Sugiyono (2012 : 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh yang berumur 10-16 tahun yang berjumlah 15 orang.

3.3.2 Sampel

Arikunto (2006:112) yang menyatakan Apabila populasi kurang dari 100 lebih baik di ambil semuanya. Karena jumlah populasinya kurang dari 100 maka peneliti mengambil keseluruhan Atlet PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh yang mengikuti kegiatan latihan bulutangkis. Mengingat jumlah populasi hanya 15 orang, maka sampel yang di ambil dalam penelitian ini adalah secara keseluruhan (*total sampling*).

3.4 Defenisi Operasional

1. Kemampuan Pukulan adalah melakukan pukulan dalam bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan
2. Pukulan *netting* adalah pukulan yang dilakukan dengan dorongan dan sentuhan halus dan Menyeberangkan *shuttlecock* dekat dengan *net* di daerah lawan.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya seseorang melakukan sebuah penelitian adalah untuk melakukan pengukuran, jadi harus ada suatu alat ukur yang baik. Menurut Sukardi (2011: 75) secara fungsional kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan.

Alat ukur dalam sebuah penelitian disebut instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009: 148). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan pukulan *netting*.

Alat ukur untuk mengukur hasil Kemampuan Pukulan *Netting* adalah dengan Melakukan pukulan *netting*. Dengan nilai reliabilitas tes sebesar 0,721 dan validitas tes sebesar 0,698. Adapun Perlengkapan tes Kemampuan Pukulan *Netting* yaitu:

- 1) Perlengkapan :
 - a. Raket
 - b. *Shuttlecock*
 - c. Lapangan bulutangkis
 - d. lakban
 - e. Alat tulis
 - f. Blangko penilaian
 - g. Pita.

- 2) Petugas pelaksana :
- a. Pengawas jatuhnya *shuttlecock* pada kotak-kotak sasaran
 - b. Pencatat hasil

Cara penghitungan skor adalah apabila pukulan *netting* masuk atau mengenai garis yang di berikan *skor* di daerah lawan yang telah di garis dengan tingkatan *Skor* tentukan, Setiap pukulan *netting* yang Mengenai Sasaran atau garis yang di berikan *skor* akan diberi nilai/*skor* Yang Telah Di Tentukan. Setiap Nilai/*skor* dari 10 kali Melakukan Pukulan *Netting* akan dijumlahkan, jumlah itulah yang merupakan skor dari pukulan *netting* yang dilakukan oleh sampel.

No.	Rentang Nilai	Keterangan
1.	31 – 40	Sangat Baik
2.	21 – 30	Baik
3.	11 – 20	Cukup
4.	0 – 10	Kurang

Tabel 3.1 Norma Penilaian (sumber Poole, 2009:47)

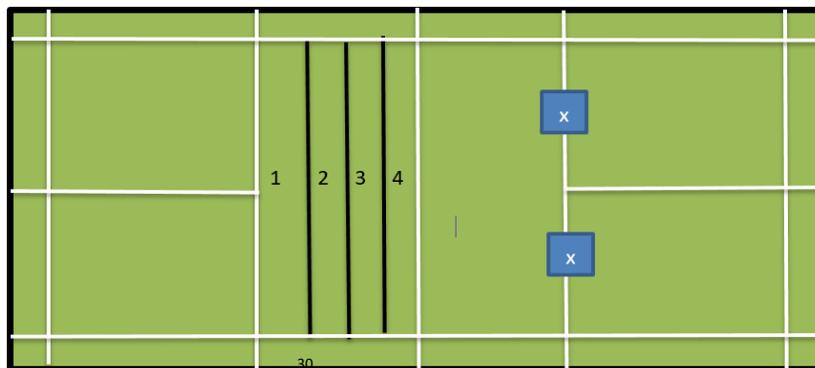
3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah mengenai cara mendapatkan data pelaksanaan tes. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode tes dan pengukuran. Yang menjadi ukurannya adalah berapa ketepatan pukulan *netting* yang mampu dilakukan oleh atlet PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.

- 1) Prosedur pelaksanaan
 - a. *Testee* berdiri dipetak *servis* tepat pada tempat yang telah diberi tanda X dengan memegang raket dan siap melakukan pukulan *netting*.
 - b. Pemberi *shuttlecock* Berdiri Pada Seberang Lapangan *Testee*, dan bersiap Untuk melempar *shuttlecock*.
 - c. Pemberi *shuttlecock* Melempar *shuttlecock* Ke arah Net.
 - d. *Testee* melakukan rangkaian gerakan pukulan *netting* dan menyeberangkan *shuttlecock* dengan sentuhan halus melewati net.
 - e. Penilaian di lakukan pada saat *shuttlecock* jatuh tepat mengenai garis yang telah di berikan *skor*.
 - f. *Skor* yang di berikan kepada *testee* berdasarkan jatuhnya *shuttlecock* pada garis yang di tentukan.
 - g. *Testee* melakukan rangkaian gerakan pukulan *netting* sebanyak 10 kali. untuk *backhand* 5 kali dan *forehan* 5 kali.
 - h. *Testee* tidak diperkenankan bergerak sebelum *shuttlecock* jatuh di lantai/sasaran yang telah diberikan garis dan *skor*.
- 2) Penskoran
 - a. Skor diambil dari jatuhnya *shuttlecock* ke daerah sasaran.
 - b. Jika *shuttlecock* jatuh tepat pada garis yang paling dekat dengan net maka diberi skor yang paling tinggi yaitu 40
 - c. Skor diperoleh dari hasil jumlah keseluruhan *testee* dalam melakukan pukulan *netting* sebanyak 10 kali kesempatan melakukan pukulan

netting. dengan masing-masing 5 pukulan untuk *forehand net drop* dan 5 untuk *backhand net drop*.

- d. *Shuttlecock* yang dipukul melayang diatas tali yang telah di tentukan atau pita tidak mendapatkan *skor/nilai*, karena pukulan tersebut sangat mudah di blok lawan dalam pertandingan atau latihan.
- e. Jumlah hasil keseluruhan yang dijadikan sebagai data penelitian. lebih jelasnya mengenai test pukulan *netting* lihat gambar berikut :



Gambar.3.1 Hasil Skala Pengukuran sumber (Poole,2009:45)

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Menurut sugiyono (2010: 207), deskriptif kuantitatif yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

kemampuan pukulan *netting* dihitung berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan kemudian dicari skor tertentu untuk mencari kriteria atau kategori. Pengolahan dan pengubahan skor mentah hasil penelitian dibawa menjadi nilai standar 10 (Anas Sudijono, 2008: 312).

Perolehan skor mentah dalam penelitian adalah skor maksimal dikalikan dua, maka bila skor maksimal yang diperoleh dalam penelitian adalah 5 kemudian dibawa ke nilai standar 10 maka hasil skor tersebut menjadi 10.

skor yang dicari dalam penelitian kemampuan pukulan *netting* pada atlet bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh sebagai berikut:

1. Skor total adalah jumlah keseluruhan skor yang diperoleh.
2. Rata-rata atau *mean* adalah nilai rata-rata dengan menjumlahkan data seluruh individu kemudian dibagi dengan jumlah individu. Berikut rumus untuk mencari *mean* (Anas Sudijono,2008).
3. Skor maksimal, adalah skor tertinggi yang didapatkan anak.
4. Skor minimal, adalah skor terendah yang diperoleh anak

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Me = *Mean* (rata-rata)

$\sum x$ = Epsilon (jumlah)

X = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = Jumlah individu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

4.1.1 Hasil Tes

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan, data yang dianalisis sesuai dengan hasil temuan factual di lapangan seperti apa adanya, hasil analisis ini merupakan gambaran hasil tes kemampuan pukulan *netting* pada PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.

Dari Hasil tes kemampuan pukulan *netting* pada PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh disimpulkan bahwa hanya dua orang anak mendapatkan nilai yang sangat baik dikarenakan pengangan raket sudah betul kaki tumpu tetap kokoh menapak dilantai sehingga tidak terjadi gerakan tambahan yang mempengaruhi keseimbangan tubuh dan siku agak bengkok dan pergelangan ditekuk sedikit kebelakang pada saat perkenaan dengan *shuttlecock* posisi raket kurang lebih sejajar dengan lantai serta konsentrasi ketika memukul kok menjadi faktor penting agar pukulan *Netting* yang dilakukan berhasil dan yang mendapat kategori baik tiga belas orang dan skor terendah dua puluh dua pada saat melakukan pukulan *Netting* pada saat pengambilan pukulan *Netting shuttlecock* masih mendarat jauh kedepan sehingga bola jatuh pada point yang terendah disini peneliti dan pelatih memberi masukan kepada atlet supaya menanamkan kebiasaan- kebiasaan tertentu.

- a. Skor total adalah jumlah keseluruhan skor yang diperoleh berikut sesuai dengan data yang telah diolah skor total sebesar 375.
- b. Rata-rata atau *mean* adalah nilai rata-rata dengan menjumlahkan data seluruh individu kemudian dibagi dengan jumlah individu. Berikut rumus untuk mencari *mean* (Anas Sudijono,2008:81).

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Epsilon (jumlah)

X = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = Jumlah individu Penyelesaian

$$M_x = \frac{375}{15}$$

$$= \underline{25}$$

Tabel 4.1 Hasil Tes Kemampuan Pukulan *Netting*

No.	Hasil tes	Nilai
1.	Maksimal	32
2.	Minimal	22

- c. Skor maksimal, adalah skor tertinggi yang didapatkan anak adalah 32.
- d. Skor minimal, adalah skor terendah yang diperoleh anak 22.

Berikut hasil pengolahan data :

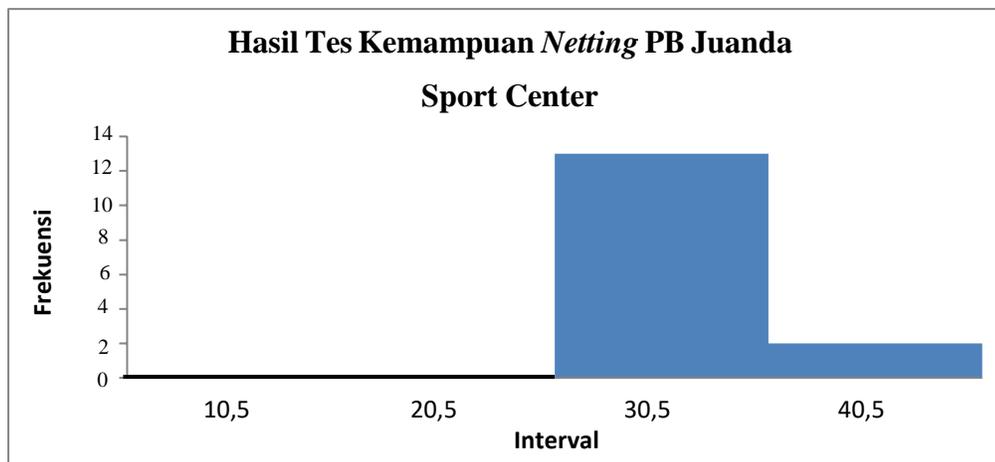
Tabel 4.2 Frekuensi

No	Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentasi
1	31 – 40	Sangat Baik	2	13.3
2	21 – 30	Baik	13	86.67
3	11 – 20	Cukup	0	0
4	0 – 10	Kurang	0	0

Dari hasil tes kemampuan *netting* PB Juanda Sport Center dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 orang mendapat hasil kategori sangat baik dengan persentase 13.3 %, 13 orang dengan kategori baik dengan persentase 86.67% persen, kategori cukup 0 dengan persentasi 0.00 % dan kategori kurang 0 persentase 0.00 % persen.

Dari frekuensi dan tes kemampuan pukulan *netting* PB Juanda Sport Center kota Sungai Penuh dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 orang yang mendapatkan

hasil kategori sangat baik 13 orang dengan kategori baik, kategori cukup 0 dan kategori kurang 0.



Gambar 4.1. Hasil Tes Kemampuan *Netting* PB Juanda Sport Center

4.2 Pembahasan Hasil Analisis Data

Dari hasil tes kemampuan *netting* PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 orang mendapat hasil kategori sangat baik dengan persentase 13.3 %, 13 orang dengan kategori baik dengan persentase 86.67 % persen, kategori cukup 0 dengan persentasi 0.00 % dan kategori kurang 0 persentase 0.00 % persen.

Dari frekuensi dan tes kemampuan pukulan *netting* PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 orang yang mendapatkan hasil kategori sangat baik 13 orang dengan kategori baik, kategori cukup 0 dan kategori kurang 0.

Pengetahuan yang diperoleh melalui pendekatan ilmiah dan dibuat berdasarkan teori-teori tertentu secara sistematis dan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah atau prosedur yang benar, maka pengetahuan yang didapatkan tentu benar, hingga

hasil penelitian dapat diterima kebenarannya.

Dalam pelaksanaan penelitian ini cara mengetahui kemampuan sampel yaitu dengan pengamatan oleh orang yang berpengalaman dibidangnya dengan mencatat jumlah nilai ketepatan pukulan *Netting*. Kemampuan pukulan *Netting* yang dimiliki seorang atlet sangat perlu dimana teknik gerakan kaki yang cepat ketepatan, kelincahan dan perubahan gerak tubuh dan kaki serta teknik yang benar dapat membantu atlet dalam menyelesaikan suatu pertandingan.

Dalam penelitian ini hanya dua orang anak mendapatkan nilai yang sangat baik dikarenakan pengangan raket sudah betul kaki tumpu tetap kokoh menapak dilantai sehingga tidak terjadi gerakan tambahan yang mempengaruhi keseimbangan tubuh dan siku agak bengkok dan pergelangan ditekuk sedikit kebelakang pada saat perkenaan dengan *shuttlecock* posisi raket kurang lebih sejajar dengan lantai serta konsentrasi ketika memukul *shuttlecock* menjadi faktor penting agar pukulan *Netting* yang dilakukan berhasil dan yang mendapat kategori baik tiga belas orang dan skor terendah dua puluh dua pada saat melakukan pukulan *Netting* pada saat pengambilan pukulan *Netting shuttlecock* masih mendarat jauh kedepan sehingga bola jatuh pada point yang terendah disini peneliti dan pelatih memberi masukan kepada atlet supaya menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan kemampuan. Yang dimana dalam analisis kemampuan terhadap pukulan netting tersebut meliputi 1. Ketepatan, 2. Kelincahan, 3. Kecepatan serta konsentrasi ketika memukul *shuttlecock* menjadi faktor penting agar *netting* yang dilakukan berhasil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan olah data penelitian kemampuan pukulan *Netting* PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh dapat disimpulkan bahwa kemampuan pukulan *Netting* kategorikan **baik** dari lima belas orang jumlah sampel yang di uji/tes.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang di uraikan diatas, kemampuan *netting* pada atlet PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi atlet dalam berbagai pertandingan baik perorangan maupun beregu. Kemampuan *netting* sangat perlu dalam sebuah permainan bulu tangkis, teknik *netting* pada permainan bulu tangkis merupakan salah satu teknik yang sulit dilakukan. Karena itu, teknik ini mesti dipelajari dengan baik sebelum melakukan pertandingan bulu tangkis. Teknik ini adalah jenis pukulan pendek yang dilakukan pemain guna meraih poin. Untuk menguasai teknik ini, seorang atlet bulutangkis PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh membutuhkan kemampuan untuk menyentuh *Sattelcock* dengan raket selembut mungkin, Meskipun dilakukan di depan net, tak jarang juga pukulan diarahkan jauh ke belakang guna menciptakan *rally*

Teknik *netting* termasuk teknik yang sulit dalam permainan bulutangkis. Pemain harus memperhatikan beragam aspek ketika melakukan teknik *netting*, seperti posisi tubuh, kekuatan pukulan serta arah raket. Dengan kemampuan *netting* Atlet PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh bisa bersaing dengan Atlet-atlet lain guna untuk mendulang prestasi sebanyak-banyak nya.

5.3. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dengan judul tes kemampuan *netting* PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh dan kesimpulan dalam penelitian ini maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

- a. Demi mendapatkan hasil ketepatan pukulan *Netting* yang optimal yang sebaiknya diberikan latihan yang lebih terprogram.
- b. Bagi penelitian selanjutnya agar memberikan program latihan *Netting* yang lebih variatif jelas dan terprogram.
- c. Bagi pembaca diharapkan dengan membaca skripsi ini bisa berbagi kepada orang yang belum mengetahuinya tes kemampuan *Netting* PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.
- d. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan akan program latihan Pukulan *netting* selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Sungai Penuh:
- Anas Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Arikunto, S.(2006). *Prosedur penelitian*. Jakarta : PT Rineka Grice, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah. Direktorat Guru Dan Tenaga Teknis Bagian Penataran Guru Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan
- Grice, Toni. 2007. *Bulutangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjutan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Herman Subardjah. (2000). *Bulutangkis*. Bandung: Pioner Jaya.
- Ismi Tashilatun dan Mateus Deli, (2017). *Buku Pintar Bulutangkis*. Jakarta:Anugrah.
- James Poole, (2011). *Belajar Bulutangkis*. Bandung. Pionir Jaya.
- James Poole. (2008). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pioner Jaya.
- Muhajir, (2007). *Pendidikan jasmani olahraga dan jasmani*. Jakarta: Erlangga
- Sapta Kunta Purnama. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA

- Sugiyanto. (1993). *Perkembangan Dan Belajar Motorik*. Jakarta:
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Toni 2002. *Olahraga Bulutangkis*. Jakarta: sutrisno.
- Tony Grice. (1999). *Bulutangkis, Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjutan*. Jakarta: Radja Grafindo Persada.
- <http://www.google.com>. Di akses pada (19 September 2022)
- [http: James Poole, 2008 diakses pada tanggal \(19 September 2022\)](http://www.google.com)
- <http://www.google.com>. Di akses pada (19 September 2022)
- <http://www.google.com>. Di akses pada (19 September 2022)

Lampiran 1

NAMA SAMPEL DAN SKOR PENELITIAN

**ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN PUKULAN NETTING ATLET
BULUTANGKIS PB. JUANDA SPORT CENTER KOTA SUNGAI PENUH**

NO	NAMA	PUKULAN										JUMLAH
		Backhand Net					Forehand Net					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Yulian Pratama	1	4	2	4	3	4	3	3	3	4	31
2.	Kiki Andra	2	3	4	4	2	3	3	2	1	1	25
3.	Ade Saputra	4	1	4	2	1	1	3	3	1	2	22
4.	Yongki	2	2	3	4	2	2	3	2	2	3	25
5.	Nanda boxtia	3	2	3	4	2	1	3	3	1	1	23
6.	Donal Pratama	3	2	4	3	1	4	3	3	1	1	25
7.	Risky Maulana	4	1	2	2	3	3	0	4	1	3	23
8.	Roky Riza	2	2	4	3	2	1	1	3	2	3	23
9.	Doni Pradesta	2	3	1	2	3	3	4	1	1	4	24
10.	Herv Ffioza	4	3	2	4	4	4	2	2	3	4	32
11.	Bayu gustiza	3	2	4	1	3	3	3	2	2	2	25
12.	Fajar Maulana	2	2	0	3	1	4	4	4	1	2	23
13.	Trio Pranata	2	2	3	2	2	3	4	1	4	2	25
14.	Egi Yulawan	1	1	3	3	4	4	3	3	1	2	25
15.	Adam Praranda	1	2	4	3	3	3	3	2	1	2	24

Sungai Penuh, 2022
PELATIH PB. JUANDA SPORT CENTER
KOTA SUNGAI PENUH


JUANDA ALBER

Lampiran 2

Hasil tes kemampuan pukulan *Netting*

PB Juanda Sport Center

No	Hasil tes	Keterangan
1	31	sangat baik
2	25	Baik
3	22	Baik
4	25	Baik
5	23	Baik
6	25	Baik
7	23	Baik
8	23	Baik
9	24	Baik
10	32	sangat baik
11	25	Baik
12	23	Baik
13	25	Baik
14	25	Baik
15	24	Baik
Jumlah :	374	

Lampiran 3

**Hasil olah data Rata-rata, simpangan baku,
rentang dan jumlah data**

No	Hasil tes
1	31
2	25
3	22
4	25
5	23
6	25
7	23
8	23
9	24
10	32
11	25
12	23
13	25
14	25

15	24
Rata –Rata	25
Simpangan Baku	2,7325
Max	32
Min	22
Rentang	10
Jumlah	375

Lampiran 4

**DOKUMENTASI PENDUKUNG PENELITIAN
DI KLUB PB JUANDA SPORT CENTER**



GAMBAR 1

Foto Bersama Pelatih Dan Atlet PB. Juanda Sport Center



GAMBAR 2

Foto Bersama Owner PB. Juanda Sport Center



GAMBAR 3

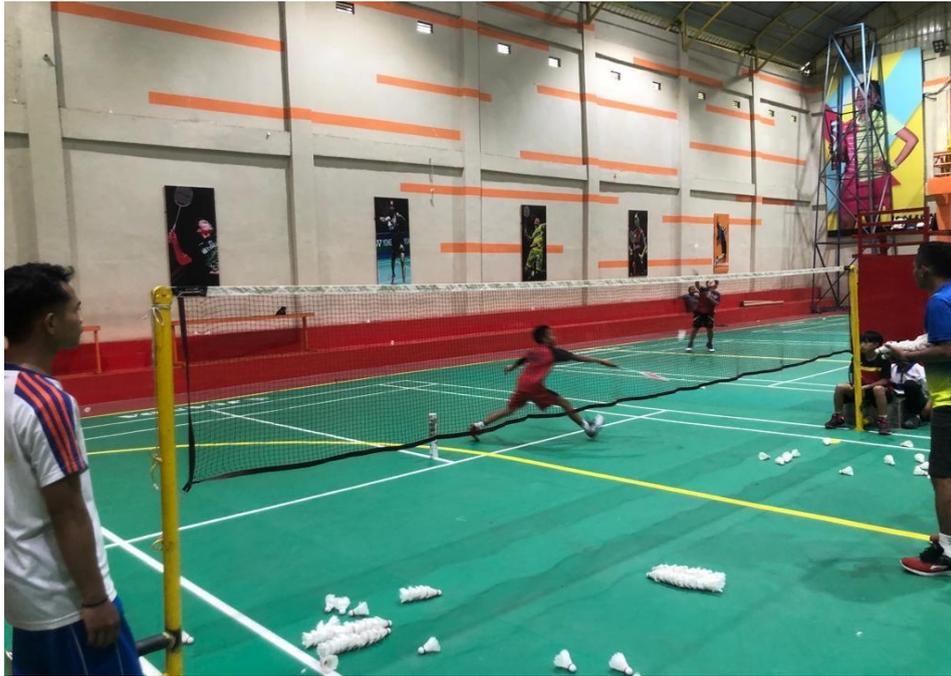
Lokasi Penelitian

Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh



GAMBAR 4

Memberi Arahan Sebelum Peneliti Melakukan Penelitian



GAMBAR 5
Dokumentasi



GAMBAR 6
Dokumentasi



GAMBAR 7
Dokumentasi



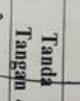
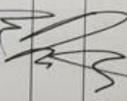
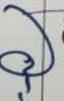
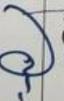
GAMBAR 8
Dokumentasi

Lampiran 5

**SURAT KESEDIAAN DOSEN PENGUJI
SIDANG SKRIPSI**

FORMAT : PERNYATAAN KESEDIAAN DOSEN MENGUJI/MEMBAHAS SKRIPSI

Nama : Frisky Pradinata
NIM : KIA218049
Prodi : Kepeatihan Olahraga
Hari/Tanggal : Selasa, 13 September 2022
Judul : Kemampuan Pakulan Netting Pada Atlet Bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh

NO	Nama	Jabatan	Kesediaan Menguji	Tanda Tangan	Alasan Tidak Bersedia
1	Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd	(PS I/Ketua Penguji)	Bersedia/tidak bersedia		
2	David Iqroni, S.Pd., M.Pd	(PS II/Sekretaris)	Bersedia/tidak bersedia		
3	Dr. Drs. Ilham, M.Kes	(Penguji Utama)	Bersedia/tidak bersedia		
4	Ceppy Pradana Putra, S.Pd., M.Pd	(Anggota)	Bersedia/tidak tersedia		

Jambi,
Ketua Prodi

Adhe Saputra, S.Pd., M.Pd
NIP. 198705262015041001

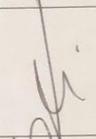
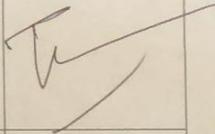
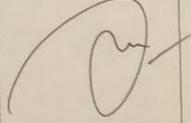
Lampiran 6

SURAT REVISI HASIL PENELITIAN

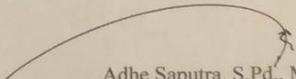
 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah, Kode Pos 36122
Telepon 0741-583453 Laman www.fkip.unja.ac.id Email fkip@unja.ac.id

LEMBAR REVISI HASIL SEMINAR

NAMA : Frisky Pradinata
NIM : K1A218049
PRODI : S1 Keperawatan Olahraga
JUDUL : Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet Bulutangkis Pb. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh

No	Nama Dosen	Jabatan	Revisi	T. tangan
1	DR. UGI NUGRAHA, S.PD., M.PD. 196906072008121001	Ketua (PS1)		
2	DAVID IQRONI, S.PD., M.PD. 199106212019031010	Sekretaris (PS II)		
3	DR. DRS. ILHAM, M.KES. 196712311992031019	Penguji Utama		
4	CEPPY PRADANA PUTRA, S.PD., M.PD. 201506111005	Penguji II		

Jambi, Februari 2022
Ketua Prodi


Adhe Saputra. S.Pd., M.Pd
NIP. 198705262015041001



Lampiran 7

**SURAT PENUNJUKAN
PEMBIMBING SKRIPSI**

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI KEPELATIHAN OLAHRAGA
Jalan Raya Jambi - Ma. Bulian, KM 15, Mendalo Indah, Kode Pos 36361
Telp. (0741) 583377, 583111 website : unja.ac.id

Nomor : /UN21.3.7.1/PK.03.08/2021
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Jambi, Februari 2021

Yth.: 1. **Dr. UGI NUGRAHA, S.Pd., M.Pd.**
. 196906072008121001
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
2. **DAVID IQRONI, S.Pd., M.Pd.**
NIP. 199106212019031010
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

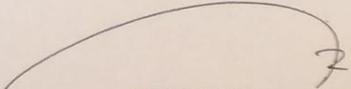
Dengan hormat,
Melalui ini dimohon kesediaan Saudara, untuk dapat membimbing penyusunan Skripsi yang akan dilakukan oleh mahasiswa:

Nama : FRISKY PRADINATA
Nomor Mahasiswa : K1A218049
Program Studi : Kepeleatihan Olahraga
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi: **KEMAMPUAN PUKULAN NETTING PADA ATLET BULUTANGKIS PB.
JUANDA SPORT CENTER KOTA SUNGAI PENUH**

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Ketua Prodi


ADHE SAPUTRA, S.Pd., M.Pd.
NIP 198705262015041001

Lampiran 8

SURAT BERITA ACARA
SIDANG SKRIPSI MAHASISWA

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,**
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah, Kode Pos 36361
Telepon 0741-583453 Laman www.fkip.unja.ac.id Email fkip@unja.ac.id

Berita Acara Ujian Skripsi Mahasiswa
Jurusan POK FKIP Universitas Jambi
Nomor /UN21.3.7.1/PK.03.08/2022

Pada hari ini Selasa Tanggal 13 Bulan September Tahun 2022, mulai pukul 11.00 sampai 13.00 Wib telah dilaksanakan Ujian Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga.

Nama : Frisky Pradinata
NIM : K1A218049
Judul : Kemampuan Pukulan Netting Pada Atlet Bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh

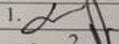
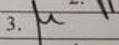
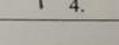
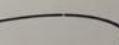
Dengan Keputusan:

<input type="checkbox"/>	Lulus tanpa perbaikan/koreksi
<input checked="" type="checkbox"/>	Lulus dengan minor koreksi , tidak menyangkut substansi isi skripsi
<input type="checkbox"/>	Lulus dengan mayor koreksi , meliputi substansi isi skripsi
<input type="checkbox"/>	Tidak Lulus , dengan perbaikan menyeluruh menyangkut substansi isi

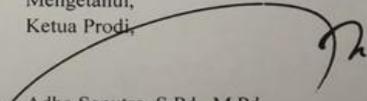
Dengan nilai 79,15 (...A.....) dengan demikian saudara dinyatakan **berhak/tidak berhak*** menyanggah gelar akademik Sarjana Pendidikan disingkat **S.Pd/ Sarjana Olahraga** disingkat **S.Or.**

Selanjutnya saudara harus/tidak harus* memperbaiki skripsi ini paling lama 2 minggu... Jika saudara tidak dapat menyelesaikan perbaikan tersebut pada jadwal yang telah ditentukan, maka semua keputusan ini dapat dibatalkan.

Jambi,

Tim Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1. Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd	(PS I/Ketua Penguji)	1. 
2. David Iqroni, S.Pd., M.Pd	(PS II/Sekretaris)	2. 
3. Dr. Drs. Ilham, M.Kes	(Penguji Utama)	3. 
4. Ceppy Pradana Putra, S.Pd., M.Pd	(Anggota)	4. 

Mengetahui,
Ketua Prodi,


Adhe Saputra, S.Pd., M.Pd
NIP. 198705262015041001

Lampiran 9

**SURAT ABSENSI SIDANG
SKRIPSI MAHASISWA**

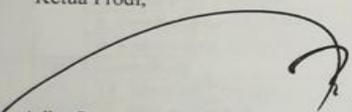
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAHAGA DAN KEPERLATIHAN**
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah, Kode Pos 36361
Telepon 0741-583453 Laman www.fkip.unja.ac.id Email fkip@unja.ac.id

**ABSENSI
PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA FIK**

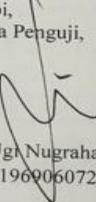
Pada hari ini Selasa Tanggal 13 Bulan September Tahun 2022, mulai pukul 11.00 sampai 13.00 Wib telah dilaksanakan Ujian Skripsi mahasiswa Program Studi Keperlatihan Olahraga atas nama Frisky Pradinata NIM K1A218049 dengan penguji sebagai berikut:

Tim Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1. Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd	(PS I/Ketua Penguji)	1. 
2. David Iqroni, S.Pd., M.Pd	(PS II/Sekretaris)	2. 
3. Dr. Drs. Ilham, M.Kes	(Penguji Utama)	3. 
4. Ceppy Pradana Putra, S.Pd., M.Pd	(Anggota)	4. 

Mengetahui
Ketua Prodi,


Adhe Saputra, S.Pd., M.Pd
NIP. 198705262015041001

Jambi,
Ketua Penguji,


Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd
NIP. 196906072008121001

Lampiran 10

**SURAT IZIN PENELITIAN
DI KLUB PB JUANDA SPORT CENTER
KOTA SUNGAI PENUH
TAHUN 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id info@unja.ac.id

Nomor : 1260/UN21.3/PT.01.04/2022
Hal : Permohonan Izin Penelitian

5 April 2022

Yth. **Pengurus PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh**
Di-
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Prisky Pradinata**
NIM : K1A218049
Program Studi : **Kepelatihan Olahraga**
Jurusan : **Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan**
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd
2. David iqroni, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna untuk penyusunan tugas akhir yang berjudul: **"Kemampuan Pukulan Netting pada Atlet Bulutangkis PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh"**.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian dan mengumpulkan data ditempat Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **10 April s.d 10 Mai 2022**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wasil Dekan BAKSI,

Denta Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP. 198110232005012002

Lampiran 11

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
DI KLUB PB. JUANDA SPORT CENTER
KOTA SUNGAI PENUH
TAHUN 2022**

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : JUANDA ALBER
Jabatan : Pelatih Juanda Sport Center
Alamat : Jln Raya Sungai Ning, Kecamatan Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh

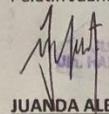
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : FRISKY PRADINATA
NIM : K1A218049
Prodi : Kepeleatihan Olahraga
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Jambi

Telah selesai melakukan penelitian di Juanda Sport Center jalan raya Sungai Ning kecamatan Sungai bungkal Kota Sungai Penuh selama 1 (satu) bulan, terhitung mulai tanggal 10 April 2022 sampai dengan 10 Mei 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Kemampuan Pukulan *Netting* pada atlet Bultangkis PB. Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Sungai Penuh, 10 Mei 2022
Pelatih Juanda Sport Center


JUANDA SPORT CENTER
JL. HANG TUAH PASAR SUNGAI PENUH
HP. 0852 7361 5374

JUANDA ALBER

RIWAYAT HIDUP



Frisky Pradinata dilahirkan di Sungai Penuh pada tanggal 10 Mei 2001. Putra dari pasangan Bapak Susyanto dan Ibu Hera Lisna. Penulis merupakan anak Pertama dari Dua bersaudara. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2006-2012 di SD Negeri 030/XI Koto Dian, kec. Hamparan Rawang, Kota Sungai Penuh. Kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2012-2015 di SMP Negeri 4 Kota Sungai Penuh. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan jenjang Sekolah Menengah Atas ke SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh dengan jurusan IPA dan selesai pada tahun 2018. Penulis melanjutkan pendidikan jenjang Strata-1 (S1) di Universitas Jambi dengan Program Studi Kepelatihan Olahraga, Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN pada tahun 2018. Selama menempuh pendidikan di Universitas Jambi, penulis telah mengikuti kegiatan MAGANG (COACHING KLINIK) di Club Bulutangkis PB Prakasa Abdul Aziz Kota Jambi pada tahun 2021. Setelah itu penulis menyelesaikan pendidikannya dengan menyusun tugas akhir skripsi dengan judul *Kemampuan Pukulan Netting Pada Atlet Bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh.*