



Pengembangan Alat Bantu Latihan Ketepatan *Smash* Bulutangkis Mahasiswa JPOK Universitas Jambi

Rizky Ramadhan¹, Ahmad Muzaffar²

Kepelatihan Olahraga, FKIP, Universitas Jambi. Indonesia¹

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP, Universitas Jambi. Indonesia²

Correspondence author : rizkyramadhanmadon663@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan pada menghasilkan sebuah produk berupa alat bantu ketepatan *smash* bulutangkis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut juga *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 5 tahap dalam melaksanakan pengembangan dan teknik pengambilan sampel menggunakan metode convenience sampling, dengan uji coba produk menggunakan total responden sebanyak 40 mahasiswa Kepelatihan Olahraga Universitas Jambi untuk uji coba produk, uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 22 Mei 2021 di gedung olahraga universitas jambi berjumlah 10 orang dan untuk uji coba kelompok besar berjumlah 30 orang dilakukan pada tanggal 30 Mei 2021 di gedung olahraga Universitas Jambi. Berdasarkan dari validasi ahli, kelayakan alat bantu ketepatan *smash* pada bulu tangkis ini meliputi dari ahli materi 80% dan ahli media 90% menunjukkan bahwa produk ini layak di uji cobakan. Secara keseluruhan dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa alat bantu ketepatan *smash* bulutangkis ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Alat bantu ketepatan *smash*, Bulutangkis

Development Of Accuration Training Aids For Smash Band Background Students Of JPOK University Of Jambi

ABSTRACT

This research aims to produce a product in the form of badminton smash precision aids. This research is a development research or often called Research and Development (R & D). In this study, researchers used 5 stages in carrying out development and sampling techniques using the convenience sampling method, with product trials using a total of 40 Jambi University Sports Coaching students for product trials, small group trials were carried out on May 22, 2021 at the Jambi University Sports Hall totaling 10 people and for large group trials totaling 30 people were carried out on May 30, 2021 at the building Sports University of Jambi. Based on expert validation, the feasibility of smash accuracy aids in badminton includes 80% material experts and 90% media experts indicating that this product is worthy of trials. Overall, the development carried out by researchers in the form of badminton smash accuracy aids is worthy of being used as a learning medium.

Keywords: *Smash accuracy tool, Badminton*

PENDAHULUAN

Ada banyak cabang olahraga di dunia ini, dan bulutangkis adalah bagian dari cabang olahraga yang cukup tinggi peminatnya. Bulutangkis memiliki kemampuan berperan dalam semua lapisan masyarakat. Karenanya bukan sedikit pula peminat bulutangkis berasal dari kalangan atas dan bawah. Bulutangkis termasuk cabang olahraga dapat memainkan peran positif bagi berbagai individu di berbagai negara. Bulutangkis bisa dikatakan berkontribusi pada kesehatan dan pekerjaan masyarakat. Bulutangkis adalah permainan yang menggunakan instrumen yang disebut raket dan kok atau *shuttlecock*. Permainan ini dapat dimainkan oleh satu atau dua orang di lapangan dengan raket sebagai senjatanya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Subarjah H dalam (Haerun M 2020;37) “permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual, dan dapat dilakukan dengan cara, satu orang melawan satu orang, atau dua orang melawan dua orang”.

Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kock sebagai objek yang dipukul raket adalah perangkat yang terbuat dari aluminium atau serat karbon yang memiliki kepala tongkat dan kepalanya dibungkus dengan kabel di sekitar kepala raket di area lapangan segi empat. Raket bertindak sebagai perangkat kompresi untuk memukul kok. Sedangkan kok adalah bulu angsa yang ditempelkan berbentuk setengah bola di sisi meja kerja dan digunakan sebagai raket bulutangkis. Tujuan permainan bulutangkis adalah memukul kok dengan raket, melewati net menuju wilayah lawan sampai lawan mengembalikannya.

Selain itu, bulutangkis merupakan olahraga yang memiliki teknik dasar, teknik pukulan, dan pola pukulan. Dengan memahami beberapa unsur tersebut, seorang pemain bulutangkis dapat menjadi pemain yang baik dan mencapai prestasi yang tinggi. Keterampilan dalam teknik dasar tersebut antara lain cara memegang raket, gerakan tangan, gerakan melangkah kaki, atau *Footwork* dan pemusatan. Jika berbagai teknik dasar sudah dikuasai dengan baik, langkah selanjutnya adalah menguasai teknik pukulan dan pola pukulan. Oleh karena itu, pemain harusnya benar-benar berlatih agar dapat melakukan dan menguasai gerakan-gerakan dasar secara otomatis dalam permainan bulutangkis terlebih dahulu supaya dapat mempelajari tehnik berikutnya.

Dalam bulutangkis terdapat beberapa teknik dasar, antara lain teknik teknik *service*, *smash*, *lob*, *drop*, dan gerak kaki. Seperti pernyataan Poole dalam Syamsul (Bahril, Gilang P A 2019:377) keterampilan dasar olahraga bulutangkis dapat dibagi dalam lima bagian: (1) *serve*, (2) *smash*, (3) *overhead*, (4) *drive* dan (5) *drop*”. Kelima teknik dasar permainan bulutangkis tersebut harus dikuasai oleh pebulutangkis untuk mencapai tujuan permainan. Oleh karena itu, sebelum mencapai tujuan, pemain haruslah membentuk teknik dasar dalam diri mereka dan menguasai teknik dasar tersebut dengan baik karena penguasaan teknik yang sempurna adalah menjadi dasar utama untuk memperoleh kemenangan dalam suatu permainan atau pertandingan. Adapun teknik dasar dalam bulutangkis yang perlu dikuasai yaitu: cara memegang raket, gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkah kaki atau *Footwork*, dan pemusatan pikiran atau konsentrasi Mardiana, Purwadi, Satya dalam (Kamaludin D, Sabri, 2019:44). Salah satu cara untuk menguasai teknik dalam olahraga melalui proses belajar dan latihan secara tekun dan teratur.

Dari semua teknik, teknik *smash* adalah teknik serangan tersulit dan tercepat dalam bulutangkis. *Smash* adalah pukulan keras menggunakan raket dengan cara mengarahkan kok ke bawah mengenai area lawan Tohar dalam (Kamaludin D, Sabri, 2019:48). Hal ini juga diamini oleh (Kamaludin D, Sabri 2019) *Smash* adalah pukulan overhead (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan

ini identik sebagai pukulan menyerang. *Smash Sendiri* hampir seperti lob. Namun perbedaan dari keduanya ialah,lob adalah bahwa *shuttlecock* dipukul ke atas, sedangkan bidikan *smash* ditekan ke bawah pada tingkat yang lebih cepat. Jika kebanyakan pukulan digunakan untuk menarik, melukai atau mengganggu posisi lawan atau untuk membuka permainan lawan, maka *smash* dilempar ke arah permainan lawan sekuat mungkin dengan kecepatan yang sulit ditangani oleh lawan. Namun penggunaan *smash* itu sendiri tidaklah mudah. Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi untuk mendapatkan teknik *smash* karena *smash* baik dan benar jika memenuhi tiga syarat yaitu cepat, tepat dan akurat.(Rusdiar, Antoni P 2020:97) Pukulan *smash* dikatakan baik apabila memenuhi tiga kriteria, yaitu; cepat, tepat dan akurat.

Adapun tembakan *smash* yang dilakukan dengan cepat artinya bola dipukul dengan kekuatan maksimal agar *shuttlecock* dapat bergerak dengan cepat (Rusdiar, Antoni P 2020) Untuk menambah pukulan yang dahsyat pada saat ingin melakukan *smash*, biasanya dibarengi dengan lompatan ketika ingin memukul *shuttlecock* di lapangan permainan lawan. (Rusdiar, Antoni P 2020) mengatakan bahwa *shuttlecock* dipukul pada posisi yang benar untuk menahan raket ke arah yang diinginkan lawan setelah yakin lalu *shuttlecock* di jatuhkan di lapangan permainan lawan, dan waktu *shuttlecock* dipukul menuju sisi lawan sesuai dengan yang kita inginkan dan perediksikan maka hal tersebut disebut tepat. Kemudian yang terakhir ialah akurat. Akurat berarti menempatkan *shuttlecock* pada permainan lawan di tempat yang kosong atau sulit untuk dilewati sehingga lawan tidak dapat memprediksinya(Rusdiar, Antoni P 2020). Setelah pemain memenuhi ketiga syarat tersebut, pemain harus mengetahui cara membuat rangkaian sesuai dengan metode-metode tersebut sehingga gerakan yang dihasilkan akan efektif dan efisien. Selain itu gerakan-gerakan tersebut harus yang didukung oleh kekuatan otot-otot kaki, kemudian perut dan lengan sehingga dapat menghasilkan sebuah *smash* yang bagus.

Pukulan *smash* adalah tembakan *overhead* (*atas*) dan beroperasi dengan kekuatan penuh. Serangan ini mirip dengan tembakan serang (Mahdian J, Zikrur R & Munzir 2021: 5) karena tujuannya adalah untuk membunuh permainan lawan. Ada banyak jenis pukulan dalam *smash* itu sendiri. Ini termasuk *smash* penuh (*full smash*); potongan *smash*,*smash* kepala melingkar (*head smash*) dan pukulan *backhand*. Dari semua pukulan *smash*, biasanya *smash* penuh biasanya dilakukan oleh pemain *smash* lainnya. Trik *smash* penuh lebih mudah daripada pukulan *smash* lainnya karena tujuan tujuan dari *smash* penuh adalah untuk membidik tubuh lawan.

Namun sayangnya bidikan ini membutuhkan energi paling banyak; Oleh karena itu, pemain harus mampu menciptakan komponen yang mendukung output yang maksimal. Keterampilan *smash* penting untuk bulutangkis, jadi Anda harus meluangkan waktu untuk belajar *Smash*. Dengan kata lain, beban belajar meningkat setiap hari dan pada waktu yang tepat. Oleh karena itu, ketika seorang pemain menguasai pukulan *smash*, para pemain perlu menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran akurasi *smash* untuk meningkatkan akurasi pemain.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut sesuai dengan tujuan pengembangan. Menurut Sukmadinata dalam (Veronica I, Wahyu P R , Yusuf S M, 2018:206) Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Borg and Gall (dalam Yudi H R & Sugianti, 2020: 19) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan penelitian pengembangan dilakukan bukan untuk menghasilkan sebuah produk akan tetapi menemukan pengetahuan baru yang dapat menjawab permasalahan-permasalahan praktis yang biasanya ditemukan di lapangan. Hal tersebut terjadi dikarenakan sebuah penelitian akan memiliki makna yang lebih luas apabila digunakan dalam konteks menghasilkan sebuah produk. Namun penelitian termasuk garapan dari bidang teknologi pembelajaran. Seperti yang dikatakan Seels & Richey (dalam Yudi H R & Sugianti, 2020: 19) bahwasanya teknologi pembelajaran merupakan suatu teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian proses dan sumber belajar yang bersinergi satu sama lain berdasarkan domain yang ada seperti domain design, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian selain itu peneliti dapat memfokuskan penelitiannya terhadap satu domain dari domain yang ada.

Penelitian pengembangan memiliki banyak sekali model penelitian. Salah satunya ialah ADDIE model yang dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida, Amerika Serikat. Menurut Sezer dkk (dalam Yudi H R & Sugianti, 2020: 33) menekankan bahwasanya model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang menganalisa suatu komponen saling berinteraksi satu sama lain sesuai dengan fase yang ada. Berikut adalah konsep adaptasi model pengembangan ADDIE (Yudi H R & Sugianti, 2020: 30-31)

Bulutangkis adalah permainan yang sangat populer di kalangan orang-orang di berbagai belahan dunia, tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau status sosial. Smash merupakan salah satu pukulan dasar dalam bulutangkis yang tangguh dan tajam, dengan tujuan membunuh lawan secepat mungkin. Kegagalan sangat tergantung pada kekuatan dan kecepatan lengan, serta cambuk pergelangan tangan. Ada beberapa elemen yang sangat dominan untuk mendapatkan smash yang baik, elemen tersebut adalah kekuatan lengan, kecepatan lengan, gaya dorong pada pergelangan tangan dan ketepatan arah ayunan. Dengan skill smash yang baik, seorang pemain bulutangkis dapat menyerang dan membunuh lawan dengan cepat.

METODE

Konsep penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development/R&D*) atau lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang disertai upaya memvalidasi sebuah produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang merupakan suatu model pengembangan sebuah produk dengan cara mempresentasikan tahap-tahap secara sistematis dengan tujuan tercapainya hasil yang diinginkan. Namun pendekatan penelitian ini berbeda dengan penelitian pendidikan pada umumnya dikarenakan penelitian ini dalam pendidikan merupakan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini akan lebih menekankan pada penemuan pengetahuan baru atau menjawab pertanyaan khusus tentang persoalan praktis dibidang pendidikan sehingga dapat diterapkan langsung dalam pendidikan. Adapun jenis produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah alat bantu latihan ketepatan smash bulutangkis. Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka peneliti akan mengolah data tersebut akan diolah. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini ada dua yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis deskriptif digambarkan melalui kalimat dan divalidasi dengan teknik kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan atau pembuatan produk alat bantu ketepatan *smash* bulutangkis ini diproduksi atau di desain sebagai produk yang nantinya dapat mempermudah dan membantu pelaku bulutangkis terutama pelatih dan pemainnya sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk dipelajari.

Uji coba aplikasi ini menggunakan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok kecil terdapat beberapa revisi produk berupa jarak antar lobang yang harus dipersempit dan dipindahkan ke area tengah kemudian responden membeli masukan untuk menambah kesempatan memukul dari yang awalnya 15 menjadi 20 kali percobaan. Selanjutnya para responden memberikan respon positif terhadap produk yang di uji cobakan. Setelah melakukan revisi, peneliti mengujikan ulang produk yang sudah di revisi.

Respon dari para responden juga sangat positif. Setelah selesai melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, peneliti memvalidasi produk yang sudah jadi tersebut dengan pakar bulu tangkis dan dari hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti melalui angket yang diisi oleh ahli. Hal tersebut dapat dinyatakan masuk dalam kategori layak dan dapat diproduksi massal. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa alat bantu ketepatan *smash* bulutangkis ini dibuat dengan sasaran seluruh kalangan bulu tangkis seperti pelatih, pemain atau penikmat bulu tangkis umum. Alat ini mendapat respon bagus dari seluruh kalangan bulu tangkis dari segi materi, bahasa dan penampilan serta penggunaan.

Tabel 1 Hasil uji kelayakan ahli materi ketepatan *smash* pada bulutangkis

No	Jawaban Ahli Materi	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	0	0
2	Setuju	8	80%
3	Cukup Setuju	2	20%
4	Kurang Setuju	0	0
5	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		N=10	100%

Dari data diatas diketahui bahwa buku panduan alat bantu ketepatan *smash* bulutangkis mendapat persentase 80%. berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan 4 kategori, maka penilaian ahli media mendapat kategori “Layak”. Selain melakukan penilaian materi, ahli tidak memberikan saran dan komentar yang artinya produk ini layak digunakan secara massal.

Tabel 2 Hasil uji kelayakan ahli media ketepatan *smash* pada bulutangkis

No	Jawaban Ahli Materi	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	1	10 %
2	Setuju	9	80%
3	Cukup Setuju	0	0
4	Kurang Setuju	0	0
5	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		N=10	100%

Dari data diatas diketahui bahwa buku panduan alat bantu ketepatan *smash* bulutangkis mendapat persentase 90%. berdasarkan tabel 2, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan 4 kategori, maka penilaian ahli media mendapat kategori “Layak”. Selain melakukan penilaian media, ahli tidak memberikan saran dan komentar yang artinya produk ini layak digunakan secara massal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan atau pembuatan produk alat bantu ketepatan *smash* pada bulutangkis ini sudah baik dan layak untuk digunakan. Selain itu, aplikasi ini juga sebagai alternatif bagi pelaku bulu tangkis seperti pelatih, pemain atau penikmat bulu tangkis umum untuk melatih ketepatan dan membantu meningkatkan fokus target. Fitur dan tampilan yang sederhana dari buku panduan dapat mempermudah dalam membuat alat. Buku panduan juga dapat didownload dan dipelajari melalui hp dikarenakan buku panduan tersedia dalam bentuk pdf. Tidak lupa juga buku panduan ini disajikan gambar, alat dan bahan, tata cara pembuatan dan tata cara penggunaan. Alat dan bahan pada produk ini mudah diakses dan dibuat. Berdasarkan penelitian pengembangan, produk ini dikembangkan melalui beberapa tahap seperti, *analyze* atau menganalisa, *desain* atau desain, *develop* atau mengembangkan, *implement* atau mengimplementasikan dan *evaluate* atau mengevaluasi. Produk ini telah melalui proses uji coba pemakaian, revisi produk final, dan setelah selesai dan dinyatakan layak maka dapat diproduksi secara massal. Kemudian berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media bahwa penilaian dari hasil masing-masing ahli menyatakan bahwa alat bantu tersebut layak dengan skor ahli materi 80% dan ahli media dengan total penilaian 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhusin, S. (2007). *Gemar bermain bulutangkis*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Alfabeta, Abdurrahman Fatoni, (2011) *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardiansyah N, Alief L A & Muliadi M S (2020) *Pengaruh Latihan Pull Over Dan Squat Jump Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis*. Jurnal Pendidikan Olahraga Vol. 10, No. 1, Januari-Juni 2020 ISSN: 2088 - 0324 e-ISSN: 2685-0125
- Arisman, A, & Sariplin, S. 2018. Hubungan kelentukan pergelangan tangan dan power otot lengan-bahu dengan hasil akurasi smash bulutangkis putra pada PB. Angkasa Pekanbaru. Journal of Sport Education, 1(1),9-16.
- Bahril, Gilang P A (2019) *Analisis Keterampilan Dasar Bulutangkis Pada Ukm Ikip Mataram Tahun 2019*. Vol. 3. No. 2. Juli 2019 p-ISSN: 2598-9944 e-ISSN: 2656-6753 Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan.
- Doni M L (2021) *Pengaruh Latihan dengan Lampu Reaksi dan Shuttle Run Terhadap Kelincahan Gerak Kaki (Footwork) Atlet Bulutangkis PB. Tj Prestasi Tebo*. Indonesian Journal of Sport Science and Coaching E-ISSN 2685-9807 Volume 03, Nomor 02, Tahun 2021, Hal. 68-74 Available online at: <https://onlinejournal.unja.ac.id/IJSSC/index>
- Gerdi T U (2019) *Hubungan Daya Ledak Otot Bahu Dengan Akurasi Forehand Smash Dalam Permainan Bulu Tangkis pada Angkasa Badminton Club Pekanbaru*. Skripsi.

-
- Ghazali I P & FX. Sugiyanto, (2016) *Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulu Tangkis Berbasis Multimedia Pada Atlet Usia 11 Dan 12 Tahun*. Jurnal Keolahragaan Volume 4 – Nomor 2, September 2016, (175-185) Tersedia online: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga>
- Gustiani Sri (2019) *Research And Development (R&D) Method As A Model Design In Educational Research And Its Alternatives*. HOLISTICS JOURNAL, Volume 11, Number 2, December 2019, p-ISSN 2085-4021 | e-ISSN 2657-1897
- Gusti P G (2019) *Hubungan Footwork, Kekuatan Otot Tungkai Dan Tinggi Lompatan Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis*. JUARA : Jurnal Olahraga 4(1) (2019)JUARA : Jurnal Olahraga <Http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/juara>