ANALISIS KEMAMPUAN DASAR PUKULAN SERVIS PENDEK DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA PB. GUNDUL JAYA KABUPATEN INDRAMAYU

Mochamad Iman Setiawahyu[1], Wahyu Adhi Nugroho, Handayani Nila Praja, Sri Sundari, Daniel Prasetyo

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas 17 Agustus 1945 Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

Email: Imanmochamad@gmail.com

ABSTRAK

Pukulan servis adalah sebuah momentum dimulainya pertandingan bulutangkis yang memiliki salah satu variasi servis pendek. Keberhasilan permainan sangat ditentukan seberapa baik servis dilakukan. Permasalahan yang terjadi pada atlet PB Gundul Jaya adalah para atlet tidak mengetahui teknik dasar untuk melakukan servis yang baik, sehingga kualitas servis yang dihasilkan buruk. *Shuttlecock* sering menyangkut di net atau melambung terlalu tinggi di atas net sehingga dapat dengan mudah dikembalikan lawan. Maka penelitian ini ditujukan untuk mengukur kemampuan atlet PB Gundul Jaya dalam melakukan servis pendek serta mencari solusi agar kemampuan tersebut meningkat.

Metode penelitian yang dipakai adalah kuantitaif dengan pendekatan deskriptif. Teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *total sampling*, karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian dengan jumlah 30 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan dasar servis pada permainan bulutangkis atlet PB Gundul Jaya keseluruhan berada pada kategori kompeten dan sudah paham akan dasar dasar bulutangkis, khususnya kemampuan dasar servis pendek. Pemberian materi serta pemahaman terkait teknik dasar melakukan servis pendek terbukti mampu meningkatkan kemampuan dalam melakukan servis pendek.

Kata Kunci : Kemampuan Dasar, Service Pendek, Bulutangkis

ABSTRACT

Service stroke is momentum to start a badminton match which has one of the short serve variations. The success of the game is largely determined by how well the service is done. The problem that occurs with PB Gundul Jaya athletes is that the athletes do not know the basic techniques to perform a good service, so the quality of the service produced is poor. The shuttlecock is often stuck in the net or bounced too high above the net so that it can be easily returned by the opponent. So this research is aimed at measuring the ability of PB Gundul Jaya athletes in performing short serves and finding solutions to increase this ability.

The research method used is quantitative with a descriptive approach. Techniquesampling used is the technique of total sampling, because the total population is less than 100 people, the entire population is used as a research sample with a total of 30 people.

The results showed that the level of basic serviceability in PB Gundul Jaya's badminton game as a whole was in the competent category and already understood the basic basics of badminton, especially the basic short-serve skills. Providing material and understanding related to the basic techniques of performing short serves has proven to be able to improve the ability to perform short serves.

Keywords: *basic techniques, short serves, badminton*

PENDAHULUAN

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat. Melalui olahraga dapat dibentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani serta mempunyai watak disiplin dan akhirnya terbentuk manusia yang berkualitas. Di Indonesia bulutangkis merupakan cabang olahraga yang sangat digemari semua kalangan dan ikut membentuk manusia yang sehat jasmani, rohani, dan sekaligus ikut mengharumkan nama, harkat, martabat bangsa dan negara Indonesia di mata dunia. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang.

Dalam hal ini di maksudkan untuk mencari bibit-bibit pemain yang baik yang nantinya tentu akan di proyeksikan menjadi pemain nasional yang menjadi wakil Indonesia di tingkat internasional permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan banyak digemari masyarakat diIndonesia, bahkan di seluruh dunia. Lapangan permainan berbentuk empat persegi panjang yang ditandai dengan garis, dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan permainan lawan. Permainan ini bersifat individual, dapat dimainkan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang. Pembinaan yang berkualitas secara rutin dan ditujukan pada pemain-pemain muda dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan prestasi bulutangkis di Kabupaten Indramayu. Keberhasilan seorang atlet ditunjang oleh banyak faktor diantaranya rutinitas dan kualitas latihan, manajemen pelatihan yang baik serta sarana dan prasarana yang memadai.

Aspek-aspek lain yang perlu diperhatikan dalam latihan bulutangkis antara lain teknik dan taktik permainan serta fisik dan mental yang terjaga dengan baik. Hubungan dengan masalah teknik dasar, peneliti menemukan bahwa seluruh teknik dasar yang ada dalam bulutangkis tidak sepenuhnya dilatih dan dikuasai oleh setiap pemain. Permasalah di atas disadari meskipun permainan yang satu ini sangat digemari namun jarang yang melatih dirinya dengan berbagai teknik dasar yang terdapat dalam permainan bulutangkis. Servis merupakan bagian teknik yang terpenting di dalam permainan bulutangkis, karena servis merupakan bentuk pukulan pertama yang dijadikan senjata pertama dalam pola penyerangan .

Dari beberapa macam-macam servis yang telah diuraikan di atas penulis menggunakan servis pendek untuk dijadikan penelitian, karena servis pendek merupakan pukulan yang dilakukan dengan cara menerbangkan shuttlecock sedekat mungkin dengan net. Servis pendek digunakan dalam permainan ganda tetapi pada permainan tunggal pemain banyak menggunakan servis pendek dari pada servis-servis lainnya. Hal ini dikarenakan servis pendek memaksa lawan agar tidak melakukan serangan, selain itu lawan dipaksa berada dalam posisi bertahan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan pada saat latihan rutin, banyak sekali pemain yang melakukan servis pendek tidak akurat dan tidak sesuai dengan gerakan sevis pendek yang benar, sehingga *shuttlecock* yang diservis tidak sampai ke bidang permainan lawan, dan servisnya banyak yang menyangkut di net maupun servisnya sangat tinggi di atas net. Hal ini mengakibatkan *shuttlecock* yang diservis menjadi mudah dikembalikan dan di *smash* oleh lawan. Masih banyak pula dijumpai pemain di PB Gundul Jaya yang

tergesa-gesa dan kurang konsentrasi saat melakukan pukulan servis pendek, sehingga jatuhnya *shuttlecock* tidak tepat sasaran. Hal ini sangat merugikan bagi kondisi para pemain PB Gundul Jaya, karena pada dasarnya servis pendek merupakan sebuah momentum bagi seorang pemain untuk memulai permainan dengan baik dengan pola atau *ritme* yang pemain tersebut inginkan. Dalam kasus PB Gandul Jaya, banyak dari para atlet melakukan servis pendek namun tidak mengetahui gerakan atau kemampuan dasar yang harus dikuasai agar servis pendeknya berkualitas.

Hal inilah yang membuat penulis menjadikan pemahaman kemampuan dasar akan servis pendek sebagai pusat permasalahan yang harus segera diperbaiki. Teknik pukulan servis pendek merupakan salah satu teknik pukulan pembuka permainan yang dilakukan dengan mengarahkan *shuttlecock* sedekat mungkin dengan jaring net. Pukulan servis pendek merupakan salah satu pukulan yang sangat penting dan bermanfaat untuk memperoleh *point*.

METODE

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang paling dimaksudkan untuk menginformasikan mengenai status gejala yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Mutiara Fajar, 2020). Peneliti juga mencoba menguraikan permasalah dalam bentuk deskriptif berdasarkan data–data.

Maka dari itu penelitian ini ingin mengetahui tingkat kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis pada PB Gundul Jaya Kabupaten Indramayu. Penelitian ini menggunakan teknik tes dan pengukuran. Dari data hasil tes yang telah didapatkan kemudian data dianalisis untuk mengetahui tinggi rendahnya tingkat kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis (Suharsimi Arikunto, 2014).

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total *sampling*. Total *sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil total *sampling* karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dari kemampuan servis pendek pemain PB Gundul Jaya Indramayu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (item 1)

	Item 1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	1	3.3	3.3	3.3	1
	cukup kompeten	10	33.3	33.3	36.7	20
	kompeten	10	33.3	33.3	70.0	30
	sangat kompeten	9	30.0	30.0	100.0	36
	Total	30	100.0	100.0		**87**

Skala interval yang didapat adalah 87

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 1 tahap persiapan materi servis pendek yang disampaikan oleh pelatih berada pada kriteria kompeten dengan nilai 87. Dengan rincian 1 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 10 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 10 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 9 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 2. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 2)

Item 2						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	2	6.7	6.7	6.7	2
	cukup kompeten	4	13.3	13.3	20.0	8
	Kompeten	16	53.3	53.3	73.3	48
	sangat kompeten	8	26.7	26.7	100.0	32
	Total	30	100.0	100.0		**90**

Skala interval yang didapat adalah 90

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 2 tahap persiapan sikap berdiri berada pada kriteria kompeten dengan nilai 90. Dengan rincian 2 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 4 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 16 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 8 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 3. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 3)

Item 3						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	5	16.7	16.7	16.7	5
	cukup kompeten	6	20.0	20.0	36.7	12
	Kompeten	9	30.0	30.0	66.7	27
	sangat kompeten	10	33.3	33.3	100.0	40
	Total	30	100.0	100.0		**84**

Skala interval yang didapat adalah 84

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 3 tahap persiapan sikap kaki berada pada kriteria kompeten dengan nilai 84. Dengan rincian 5 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 6 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 9 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 10 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 4. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 4)

Item 4						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	4	13.3	13.3	13.3	4
	cukup kompeten	13	43.3	43.3	56.7	26
	Kompeten	8	26.7	26.7	83.3	24
	sangat kompeten	5	16.7	16.7	100.0	20
	Total	30	100.0	100.0		**74**

Skala interval yang didapat adalah 74

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5	120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 4 tahap persiapan posisi tangan memegang raket dan shhutlecock berada pada kriteria cukup kompeten dengan nilai 74. Dengan rincian 4 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 13 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 8 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 5 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 5. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 5)

Item 5						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	1	3.3	3.3	3.3	1
	cukup kompeten	7	23.3	23.3	26.7	14
	Kompeten	15	50.0	50.0	76.7	45
	sangat kompeten	7	23.3	23.3	100.0	28
	Total	30	100.0	100.0		**88**

Skala interval yang didapat adalah 88

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5	120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 5 tahap awal gerakan sikap gerakan badan pada saat ingin melakukan servis pendek berada pada kriteria kompeten

dengan nilai 88. Dengan rincian 1 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 7 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 15 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 7 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 6. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 6)

Item 6						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	1	3.3	3.3	3.3	1
	cukup kompeten	8	26.7	26.7	30.0	16
	Kompeten	11	36.7	36.7	66.7	33
	sangat kompeten	10	33.3	33.3	100.0	40
	Total	30	100.0	100.0		**90**

Skala interval yang didapat adalah 90

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 6 tahap awal gerakan sikap bersamaan dengan gerakan badan shhutlecock dipukul dengan menggunakan raket yang dibantu dengan mengaktifkan pergelangan tangan berada pada kriteria kompeten dengan nilai 90. Dengan rincian 1 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 8 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 11 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 10 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 7. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 7)

Item 7						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	3	10.0	10.0	10.0	3
	cukup kompeten	8	26.7	26.7	36.7	16
	Kompeten	10	33.3	33.3	70.0	30
	sangat kompeten	9	30.0	30.0	100.0	36
	Total	30	100.0	100.0		**85**

Skala interval yang didapat adalah 85

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 7 tahap awal gerakan sikap perkenaan raket terhadap shhutlecock yang di pukul berada pada kriteria kompeten dengan

nilai 85. Dengan rincian 3 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 8 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 10 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 9 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 8. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 8)

	Item 8					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	4	13.3	13.3	13.3	4
	cukup kompeten	7	23.3	23.3	36.7	14
	Kompeten	10	33.3	33.3	70.0	30
	sangat kompeten	9	30.0	30.0	100.0	36
	Total	30	100.0	100.0		**84**

Skala interval yang didapat adalah 84

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 8 tahap awal gerakan sikap pandangan ke arah depan atau sasaran yang diinginkan berada pada kriteria kompeten dengan nilai 84. Dengan rincian 4 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 7 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 10 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 9 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 9. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 9)

	Item 9					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	5	16.7	16.7	16.7	5
	cukup kompeten	10	33.3	33.3	50.0	20
	kompeten	8	26.7	26.7	76.7	24
	sangat kompeten	7	23.3	23.3	100.0	28
	Total	30	100.0	100.0		**77**

Skala interval yang didapat adalah 77

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 9 tahap akhir gerakan pandangan mengikuti arah shuttlecock berada pada kriteria kompeten dengan nilai 77. Dengan rincian 5 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 10 atlet mendapatkan skala

cukup kompeten, 8 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 7 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 10. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 10)

Item 10						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	1	3.3	3.3	3.3	1
	cukup kompeten	9	30.0	30.0	33.3	18
	Kompeten	14	46.7	46.7	80.0	42
	sangat kompeten	6	20.0	20.0	100.0	24
	Total	30	100.0	100.0		**85**

Skala interval yang didapat adalah 85

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 10 tahap akhir gerakan posisi tangan pada saat shuttlecock telah dipukul berada pada kriteria kompeten dengan nilai 8. Dengan rincian 1 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 9 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 14 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 6 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 11. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 11)

Item 11						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	2	6.7	6.7	6.7	2
	cukup kompeten	4	13.3	13.3	20.0	8
	Kompeten	11	36.7	36.7	56.7	33
	sangat kompeten	13	43.3	43.3	100.0	52
	Total	30	100.0	100.0		**95**

Skala interval yang didapat adalah 95

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5 120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 11 tahap akhir gerakan shuttlecock melewati net dan masuk ke lapangan sebelah berada pada kriteria kompeten dengan nilai 95. Dengan rincian 2 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 4 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 11 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 13 atlet

mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Tabel 12. Hasil Analisis Kemampuan Servis Pendek (Item 12*)*

Item 12						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	Skor
Valid	kurang kompeten	5	16.7	16.7	16.7	5
	cukup kompeten	10	33.3	33.3	50.0	20
	kompeten	8	26.7	26.7	76.7	24
	sangat kompeten	7	23.3	23.3	100.0	28
	Total	30	100.0	100.0		**77**

Skala interval yang didapat adalah 77

Kurang Kompeten	Cukup Kompeten	Kompeten	Sangat Kompeten
30	52,5	75	97,5	120

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil dari item 12 tahap akhir gerakan jatuhnya *shuttlecock* kedalam target penilaian berada pada kriteria kompeten dengan nilai 78. Dengan rincian 5 atlet mendaptkan skala kurang kompeten, 10 atlet mendapatkan skala cukup kompeten, 8 atlet mendapatkan skala kompeten, dan 7 atlet mendapatkan skala sangat kompeten Hasil dari kriteria tersebut diperoleh dari selisih antara skor minimum dan maksimum dari tes responden.

Pukulan servis merupakan pukulan pertama yang mengawali dalam permainan bulutangkis. Servis memegang peranan yang sangat penting karena servis memberikan pengaruh yang baik untuk mendapatkan angka dan memenangkan suatu pertandingan.

Berdasarkan analisis kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis pemain PB Gundul Jaya Indramayu, dengan tes kemampuan servis pendek bulutangkis dari 30 pemain menunjukkan pemain berada di kategori kompeten.

Sebagian pemain melakukan servis pendek sudah cukup ahli dan bisa memahami, sehingga saat melakukan tes servis pendek lambungan *shuttlecock* jatuh di depan net atau bahkan jatuh di tengah sasaran servis pendek. Dari tes yang telah dilakukan masih terdapat siswa yang memiliki skala 4 skor dari pukulan servis pendek dengan 5 kali percobaan menggunakan *shuttlecock.*

Pemain yang termasuk ke dalam kategori kurang kompeten dalam servis pendek sebaiknya diberikan latihan yang lebih keras lagi, agar bisa menjadikan pemain PB Gundul Jaya Indramayu bisa lebih baik lagi melakukan servis pendek. Faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis PB Gundul Jaya Indramayu Kabupaten Cirebon di antaranya : Faktor Fisiologis, Beban tugas yang terlalu berat, Sarana dan prasarana.

Berdasarkan hasil tes variabel pukulan servis pendek (X) yang disebarkan kepada 30 pemain, maka penulis menyajikan hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 13. Tabel Kemampuan Dasar (X)

No	Item1	item2	item3	item4	item5	item6	Total
1	3	4	4	4	3	4	**22**
2	2	3	4	3	3	3	**18**
3	3	3	3	3	4	4	**20**
4	2	3	1	1	2	2	**11**
5	2	2	3	3	2	4	**16**
6	3	4	2	1	2	3	**15**
7	4	3	4	2	3	4	**20**
8	3	1	2	4	3	2	**15**
9	2	1	3	2	3	3	**14**
10	1	2	4	2	3	2	**14**
11	3	4	2	2	2	3	**16**
12	2	3	1	2	3	2	**13**
13	4	3	4	2	3	4	**20**
14	4	3	3	4	2	4	**20**
15	4	3	2	4	3	2	**18**
16	3	2	1	3	4	2	**15**
17	4	4	3	2	2	3	**18**
18	2	3	1	2	4	3	**15**
19	4	3	4	3	3	4	**21**
20	4	3	2	1	4	3	**17**
21	3	4	3	2	1	3	**16**
22	4	3	4	3	4	2	**20**
23	3	4	2	4	3	2	**18**
24	4	4	3	2	4	3	**20**
25	2	3	4	1	3	4	**17**
26	4	4	4	4	4	4	**24**
27	2	3	2	3	2	3	**15**
28	4	4	4	4	4	4	**24**
29	3	4	3	4	3	4	**21**
30	2	1	2	1	2	1	**9**

Hasil di atas adalah penilaian dari 30 Pemain yang mencakup 6 item tes yang dinyatakan valid dan reliabel, artinya data yang diperoleh dari jawaban responden menunjukan hasil yang cukup baik dan sesuai dengan variabel kemampuan dasar. Nomor yang tertera di atas adalah nomor item tes yang valid.

Berdasarkan hasil tes variabel pukulan servis pendek (Y) yang disebarkan kepada 30 pemain, maka penulis menyajikan hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 14. Tabel Pukulan Servis Pendek (Y)

No	item7	item8	item9	item10	item11	item12	Total
1.	4	4	3	3	4	4	**22**
2.	4	2	4	4	4	2	**20**
3.	3	3	2	3	3	3	**17**
4.	3	4	4	4	2	4	**21**
5.	4	1	3	4	3	1	**16**
6.	4	4	4	4	4	4	**24**
7.	3	1	1	1	4	2	**12**
8.	4	4	3	2	4	4	**21**
9.	2	4	3	3	3	4	**19**
10.	1	3	2	2	4	3	**15**
11.	3	3	4	4	4	3	**21**
12.	1	4	4	4	3	4	**20**
13.	4	4	4	4	4	4	**24**
14.	3	3	3	2	4	3	**18**
15.	1	3	3	3	2	3	**15**
16.	3	2	4	3	1	2	**15**
17.	4	4	4	4	3	4	**23**
18.	2	3	3	2	1	3	**14**
19.	4	2	3	4	1	2	**16**
20.	2	3	2	3	2	3	**15**
21.	2	3	4	4	3	3	**19**
22.	3	3	3	3	1	3	**16**
23.	3	1	4	4	2	1	**15**
24.	4	2	4	3	3	2	**18**
25.	2	3	4	4	2	3	**18**
26.	4	4	4	3	3	3	**21**
27.	2	3	3	2	3	2	**15**
28.	4	4	4	2	2	2	**18**
29.	3	4	4	3	2	4	**20**
30.	2	1	1	4	2	3	**13**

Hasil di atas adalah penilaian dari 30 Pemain yang mencakup 6 item tes yang dinyatakan valid dan reliabel, artinya data yang diperoleh dari jawaban responden menunjukan hasil yang cukup baik dan sesuai dengan variabel kemampuan dasar. Nomor yang tertera di atas adalah nomor item tes yang valid.

Tabel 15. *Table Regresi Linear*

Variables Entered/Removed[b]

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kemampuan dasar[a]	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Pukulan servis pendek

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.157[a]	.025	-.010	3.270

a. Predictors: (Constant), Kemampuan dasar

ANOVA[b]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7.576	1	7.576	.709	.407[a]
	Residual	299.391	28	10.693		
	Total	306.967	29			

a. Predictors: (Constant), Kemampuan dasar

b. Dependent Variable: Pukulan servis pendek

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.527	3.037		5.113	.000
	Kemampuan dasar	.144	.171	.157	.842	.407

a. Dependent Variable: Pukulan servis pendek

Angka konstan (a) dari unstandardized coefficients. Dalam kasus ini nilainya sebesar 15,527. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada kemampuan dasar (X) maka nilai pukulan servis pendek (Y) akan meningkat 0,144. Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa

kemampuan dasar (X) berpengaruh positif terhadap pukulan servis pendek. Sehingga persamaan regresinya adalah Y = 15,527 – 0,144 (X).

Uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Sekedar mengingatkan bahwa hipotesis yang saya ajuka dalam analisis regresi linear sederhana ini adalah :

H0 = adanya pengaruh kemampuan dasar terhadap pukulan servis pendek (Y)

Ha = ada pengaruh kemampuan dasar (X) terhadap pukulan servis pendek (Y)

KESIMPULAN

Pada setiap atlet hampir keseluruhan berada pada kemampuan yang kompeten bahkan sangat kompeten, akan tetapi masih ada beberapa hal yang belum memenuhi kriteria kompeten dikarenakan latihan yang kurang efektif dalam setiap individu atlet. Dalam materi latihan yang diberikan cukup signifikan dan penyampaiannya cukup tegas dan mudah dipahami. Akan tetapi dalam segi materi masih banyak yang terlewatkan. Khususnya aturan wasit atau garis.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sdijono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta*, 43.

Andhega Wijaya. (2017). *Analisis Gerak Keterampilan Servis dalam Permainan Bulutangkis*, 2.

Dhedhy Yuliawan. (2017). *Bulutangkis Dasar*, 4.

Dhedhy Yuliawan. (2017). *Bulutangkis Dasar*, 38.

Dhedhy Yuliawan. (2017). *Bulutangkis Dasar*, 49.

Herman Subardjah. (2000). *Bulutangkis*, 14.

Herman Subardjah. (2000). *Bulutangkis*, 25.

Hermawan Aksan. (2013). *Mahir Bulutangkis*, 4.

Ilham Kamaruddin. (2019). *Pengaruh Kemampuan Fisik Terhadap Keterampilan smash Dalam Permainan Bulutangkis*, 4.

James Poole. (2007). *Belajar Bulutangkis. Bandung*, 75.

Mutiara Fajar. (2020). *Survei Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler*, 94.

Mutiara Fajar. (2020). *Survei Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler*, 95.

Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru*, 8.

Riza Pahlawan. (2020). *Pelatihan Teknik Dasar Bulutangkis*, 2.

Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*, 91.

Sapta Kunta Purnama. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern Yuma*, 21.

Sigit Nughroho. (2020). *Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis*, 23.

Sigit Nugroho. (2020). *Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis*, 2.

Sigit Nugroho. (2020). *Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis*, 53.

Sigit Nugroho. (2020). *Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis*, 53.

Sigit Nugroho. (2020). *Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis*, 54.

Soehardi. (2003). *Pengertian Kemampuan Ability Menurut Para Ahli*, 24.

Soelaiman. (2007). *Pengertian Kemampuan (Ability)*, 112.

Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*, 56.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*, 7.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 38.
Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 80.
Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 163.
Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 7.
Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 45.
Suharsimi Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 4.
Tatang Muhtar. (2008). *Bulutangkis Mata Kuliah Pilihan*, 157.
Tatang Muhtar. (2008). *Bulutangkis Mata Kuliah Pilihan*, 26.
Tohar. (2005). *Pelaksanaan Pembinaan, Program Latihan dan Latihan Strategi Bermain Bulutangkis.*, 62.
Tohar. (2005). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*, 42.
Tony Grice. (2004). *Bulutangkis Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut*, 28.
Tony Grice. (2007). *Bulutangkis Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut*, 27.
Tony Grice. (2016). *Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*, 21.