

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORERTIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Minat**

###### **2.1.1.1 Pengertian Minat**

Pengertian minat menurut Hidayat (2013) adalah “suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan kegiatan tertentu” (hlm. 87).

Menurut Hidayati (2017) Mengemukakan bahwa:

Minat merupakan dorongan atau keinginan seseorang pada objek tertentu. Faktor yang mempengaruhi minat seseorang tergantung pada kebutuhan fisik, sosial, emosi, dan pengalaman. Minat diawali oleh perasaan senang dan sikap positif pada diri seseorang. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
2. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
3. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
4. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Seseorang mempunyai keinginan yang bebas untuk memilih apa yang ingin dilakukannya sehingga itu menjadi motif yang mendorong untuk timbulnya minat. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu yang bermanfaat, maka akan menjadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun maka minatnya juga akan menurun. Sehingga minat tidak bersifat permanen, tetapi minat bersifat sementara atau dapat berubah-ubah.

Ketika seseorang memiliki ketertarikan pada topik atau aktivitas tertentu, dengan kata lain ia menganggap topik atau aktivitas tersebut menarik dan menantang, bisa dikatakan bahwa ia berminat terhadap topik atau aktivitas tersebut. Menurut (Ormroad Jeanne (2012) “Minat adalah persepsi bahwa suatu aktivitas menimbulkan rasa ingin tahu dan menarik; biasanya disertai oleh keterlibatan kognitif dan afek yang positif” (hlm.102).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka yang dikatakan minat adalah timbulnya rasa keinginan yang ada didalam diri nya untuk melakukan kegiatan pada objek tertentu.

### **2.1.1.2 Fungsi Minat**

Menurut Hidayat (2013) mengemukakan minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.
2. Minat memengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
3. Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan (hlm. 89).

### **2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Terbentuknya Minat**

Menurut Safitri (2021) dibawah ini merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi lahirnya minat dari dalam diri seseorang, diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor Dorongan  
Faktor dorongan ini merupakan faktor yang paling dekat dengan diri kita, yang mana pada faktor tersebut memang muncul atau hadir dari dalam diri kita sendiri. Faktor tersebut dianggap paling penting disebabkan karena tanpa adanya faktor ini, minat itu seperti apapun tidak akan pernah muncul ataupun juga diwujudkan. Contohnya Pada saat kita ingin menghilangkan ke galau an maka kita akan melakukan kegiatan seperti bermain gitar dan bernyanyi lagu yang senang. Hal tersebut muncul dari diri sendiri.
2. Faktor Motif Sosial  
Faktor motif sosial ini juga menjadi faktor selanjutnya yang dapat mempengaruhi minat, faktor tersebut merupakan faktor untuk melakukan suatu aktivitas supaya dapat diterima serta juga diakui oleh lingkungannya. Minat tersebut semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Contohnya seperti minat pada belajar musik karena ingin menjadi pemain musik profesional.
3. Faktor Emosional  
Faktor emosional ini sangat berhubungannya erat sekali dengan emosi, karena faktor ini termasuk yang kompleks dengan menyertai seseorang

yang berhubungan dengan objek dan juga minatnya. Kesuksesan seseorang tersebut berada pada aktivitas karena aktivitasnya tersebutlah yang menimbulkan perasaan suka ataupun puas, sedangkan apabila kegagalan yang menghampiri maka akan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan. (hlm. 19)

#### **2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat**

Faktor minat mempunyai peranan penting, minat individu terhadap suatu objek, pekerjaan, orang, maupun benda, dan persoalan yang berkenaan dengan dirinya timbul karena ada faktor yang mempengaruhinya pada objek yang diamati.

Menurut Arduta, Kusuma, Festiawan (2020) “Faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang memilih atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yaitu faktor internal dan eksternal.

1. Faktor internal yang akan diteliti diantaranya rasa senang dan ketertarikan.
2. Faktor eksternal yaitu guru atau pelatih, lingkungan, fasilitas, teman dan keluarga. (hlm. 2)”

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa yaitu dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa itu sendiri (intrinsik) yang meliputi rasa senang dan ketertarikan. Kemudian faktor dari luar (eksterinsik) yang meliputi pelatih, lingkungan, fasilitas, teman dan keluarga. Maka minat dan keterampilan dalam semua cabang olahraga tentunya tidak akan terpisahkan. Dengan adanya minat seseorang akan bisa memilih karena adanya faktor internal, eksternal dan trauma yang timbul pada diri seseorang. Maka minat dan keterampilan sangat bersangkutan satu sama lainnya dan dapat mempengaruhi seseorang untuk menentukan pilihannya.

#### **2.1.2 Keterampilan**

Menurut Paramita & Jinan (2021) “Pengertian keterampilan adalah segala sesuatu yang dilakukan untuk mengasah kemampuan dalam diri seseorang dengan berbagai cara dan proses sebelumnya hingga mendapatkan penguasaan atas apa yang sedang dipelajari” (hlm. 2).

Menurut Achmad (2016) mengemukakan bahwa:

Keterampilan adalah suatu kecakapan dalam menyelesaikan tugas, terutama dalam tugas gerak. Dalam keterampilan ada dua macam tugas gerak pertama, keterampilan dapat dilihat sebagai tugas-tugas gerak, seperti panahan, biliar, atau memahat. Dilihat dari cara ini, keterampilan dapat diklasifikasikan dengan berbagai dimensi atau menurut karakteristiknya yang menonjol. Keterampilan dapat juga dilihat dalam kaitannya dengan keadaan yang membedakan antara yang terampil dan tidak terampil. Maksudnya, keterampilan dari kategori kedua ini lebih berkaitan dengan tingkat kemahiran dalam penguasaan suatu tugas gerak. Istilah keterampilan sulit untuk didefinisikan dengan suatu kepastian yang tidak dapat dibantah. (hlm. 81)

Keterampilan sangat banyak dan beragam, semua itu bisa dipelajari bukan hanya buat pengetahuan keterampilan saja akan tetapi juga dapat bisa dibuat pembuka inspirasi bagi orang yang mau memikirkannya.

Keterampilan Bulutangkis menurut Kholison & Defliyanto (2018) mengemukakan bahwa:

Permainan bulutangkis berasal dari India yang terkenal dengan nama Poona, namun permainan bulutangkis tidak mengalami perkembangan di India pada masaitu, lalu para tentara perang Inggris membawa permainan bulutangkis ke negaranya dan untuk pertama kali tampil secara resmi di kota badminton tempat kediaman *Duke of Beaufort* antara 1856 sampai 1859, permainan bulutangkis dikenal sebagai "*battledore*" dan "*shuttlecock*" mulai berkembang menjadi permainan modern di "*Badminton House*", di pedesaan *Duke of Beaufort* di Inggris. Tujuan awal permainan bulutangkis yang dimainkan di "*Badminton House*" adalah untuk menjaga agar *shuttlecock* tetap berada di atas selama mungkin dengan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Berbeda dengan tujuan awal dimainkannya permainan bulutangkis, pada era sekarang permainan bulutangkis bertujuan untuk menyelesaikan reli secepat mungkin untuk mendapatkan nilai dari lawan anda (hlm.188).

Di Indonesia sendiri organisasivyang menaungi bulutangkis adalah PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia) yang didirikan pada tanggal 5 Mei 1951 di Kota Bandung, melihat peminat olahraga bulutangkis sangat pesat ternyata sampai hari ini tidak heran bahwa olahraga bulutangkis merupakan olahraga yang sangat banyak digemari oleh banyak orang saat ini.

Menurut Karyono (2016) mengemukakan bahwa:

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari di Indonesia, baik oleh kalangan ekonomi bawah sampai atas, laki-laki, perempuan, anak-anak sampai orang tua dengan berbagai tujuan diantaranya untuk rekreasi atau hiburan, menjaga kebugaran dan kesehatan sampai tujuan olahraga prestasi. Bulutangkis termasuk olahraga yang kompetitif yang memerlukan gerakan eksplosif, banyak gerakan berlari, meloncat, refleks, kecepatan merubah arah dan juga membutuhkan koordinasi mata, tangan dan kaki yang baik (hlm. 49)

Menurut Qalbi, Ihsanul, Abdurrahman, B (2017) “Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh tunggal atau pasangan dengan cara memukul shuttlecock melewati bagian atas net. Pemain menggunakan raket untuk memukul shuttlecock ke daerah lawan atau membalikkan shuttlecock agar tidak jatuh di daerah permainan sendiri” (hlm. 51).

### **2.1.2.1 Teknik Dasar Bulutangkis**

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang kompleks gerakannya, artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang berkoordinasi dengan benar sehingga atlet dapat bermain dengan baik. Setiap pemain harus dapat menguasai keterampilan bulutangkis yang baik, sehingga akan menghasilkan gerakan yang sempurna. Keterampilan dasar bulutangkis menurut Hidayat dan Kusnadi (2013) terdiri dari:

1. Pegangan raket (*Grip*)
2. Kerja kaki (*Footwork*)
3. Servis (*Service*)
4. Pukulan dari bawah (*Underhand*)
5. Pukulan tinggi ke belakang (*Overhead clear/lob*)
6. Pukulan melingkar di atas kepala (*Round the head clear/lob/drop/smash*)
7. Pukulan keras dan menukik (*Smash*)
8. Pukulan potong (*Dropshot*)
9. Pukulan dekat net (*Netting*)
10. Pengembalian smash (*Return smash*)
11. Pukulan backhand di atas kepala (*Backhand overhead*)
12. Pukulan cepat dan mendatar (*Drive*)

Teknik-teknik di atas perlu dikuasai dengan cermat dan dilakukan dengan sempurna, sebab akan mempengaruhi gerak secara keseluruhan. Kesempurnaan teknik-teknik dasar setiap gerak adalah pentingnya gerakan setiap teknik yang

diperlukan setiap cabang olahraga haruslah dilatih dan dikuasai secara sempurna. (hlm 5-30)

### 2.1.2.2 Pegangan

Menurut Hidayat, Cucu dan Kusnadi (2013) Bulutangkis dikenal sebagai olahraga yang banyak menggunakan pergelangan tangan. Karena itu, benar tidaknya memegang raket akan sangat menentukan kualitas pukulan seseorang. Salah satu teknik dasar bulutangkis yang sangat penting dikuasai secara benar oleh setiap calon pebulutangkis adalah pegangan raket. Menguasai cara dan teknik pegangan raket yang betul, merupakan modal penting untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik pula. Oleh karena itu, apabila teknik pegangan raket salah dari sejak awal, sulit sekali meningkatkan kualitas permainan. Pegangan raket yang benar adalah dasar untuk mengembangkan dan meingkatkan semua jenis pukulan dalam permainan bulutangkis.

Cara pegangan raket yang benar adalah raket harus dipegang dengan menggunakan jari-jari tangan (ruang jari tangan) dengan luwes, rileks, namun harus tetap bertenaga pada saat memukul *shuttlecock*. Hindari memegang raket dengan menggunakan telapak tangan (seperti memegang golok). (hlm. 5)

Pada dasarnya, dikenal beberapa cara pegangan raket. Ada tiga cara pegangan yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis, yaitu:

1. Pegangan Raket *Forehand*

Cara pegangan ini disebut pegangan pistol (*pistol grip*) dan mirip keadaan tangan yang sedang berjabat tangan.



Gambar 2.1. Pegangan *Forehand*

Sumber: <https://www.jurnalponse.com/cara-memegang-raket-permainan-bulu-tangkis/>

## 2. Pegangan Raket *Backhand*

Satu-satunya perbedaan antara pegangan untuk melakukan pukulan *forehand* dan *backhand* ialah letak ibu jari dipindahkan dari kedudukan melingkari sisi pegangan raket (untuk *forehand*) menjadi posisi tegak di sudut kiri atas dari pegangan tersebut (untuk *backhand*).



Gambar 2.2. Pegangan *Backhand*

Sumber: <https://apaartidari.com/kesalahan-apa-saja-dalam-memegang-raket-dalam-bulu-tangkis>

### 3. Pegangan Raket *Frying pan* (panci penggoreng)

Cara pegangan ini terutama dipakai untuk melakukan dan mengembalikan pukulan servis, serta dalam permainan net (jaring) pada permainan yang membutuhkan pukulan-pukulan pendek. Letakan raket dilantai, pegang, dan angkatlah dengan bidang raket sejajar dengan tubuh. Dalam keadaan seperti itu, akan terasa seperti memegang panci penggorengan atau palu. Ujung pegangan raket akan menonjol sepanjang kurang lebih 2,54cm (1 inci) dibawah telapak tangan.



Gambar 2.3. Pegangan *Frying Pan*

Sumber: <https://ipa2-angkatan10-sman4berau.blogspot.com/2015/06/nur-aisyah-andini.html>

### 2.1.2.3 Kerja kaki (*footwork*)

Menurut Hidayat, Cucu Dan Kusnadi (2013) *Footwork* merupakan dasar untuk menghasilkan pukulan berkualitas, yaitu apabila dilakukan dalam posisi baik. Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang atlet harus memiliki kecepatan gerak. Kecepatan gerak kaki tidak dapat dicapai kalau *footwork*-nya tidak teratur. Beberapa komponen kondisi fisik yang berpengaruh terhadap kualitas *footwork* adalah kelincahan, kecepatan, kelentukan, kecepatan reaksi dan kestimbangan. Jadi kalau kualitas komponen-komponen kondisi fisik tersebut maka dipastikan atlet akan memiliki *footwork* yang baik pula. (hlm. 8)

#### 1. Sikap dan Posisi

##### 1) Sikap dan posisi berdiri di lapangan

Sikap dan posisi berdiri di lapangan harus sedemikian rupa, sehingga dengan sikap yang baik dan sempurna itu, dapat secara cepat bergerak ke segala penjuru permainan.



Gambar 2.4. Sikap dan Posisi

Sumber: <https://faisalirawan3.blogspot.com/2015/11/artikel-olahraga-bulu-tangkis.html>

## 2) Sikap dan Tahap Kerja *Footwork* (Langkah Kaki)

Sikap dan langkah kaki yang benar dalam permainan bulutangkis, sangat penting dikuasai secara benar oleh setiap pemain.

## 2. Posisi Memukul *Shuttlecock* (*Hitting Position*)

Posisi memukul shuttlecock atau kerap disebut preparation. Waktu sekian detik yang ada pada masa persiapan ini juga dipakai untuk menentukan pukulan apa yang akan dilakukan, karena itu posisi persiapan ini sangat penting dilakukan dengan baik dalam upaya menghasilkan pukulan berkualitas.



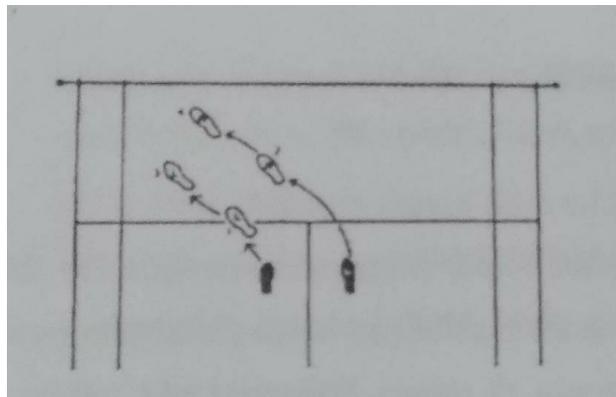
Gambar 2.5. Posisi Memukul *Shuttlecock*

Sumber: <http://faisalirawan3.blogspot.com/2015/11/artikel-olahraga-bulu-tangkis.html>

### 3. Cara Latihan

#### 1) Pergerakan ke kiri

Pergerakan ke kiri atau ke kanan muka untuk melakukan pukulan *backhand underhand net (drop)* atau *clear*.

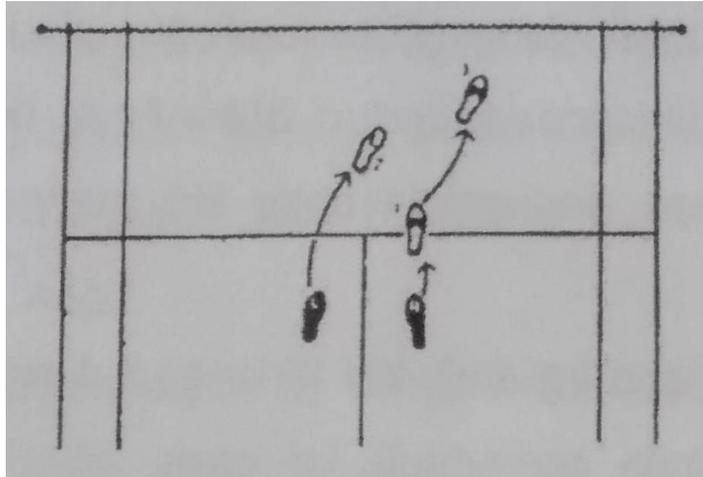


Gambar 2.6. Pergerakan Ke Kiri

Sumber: Hidayat dan Kusnadi (2013, hlm. 11)

#### 2) Pergerakan ke kanan muka

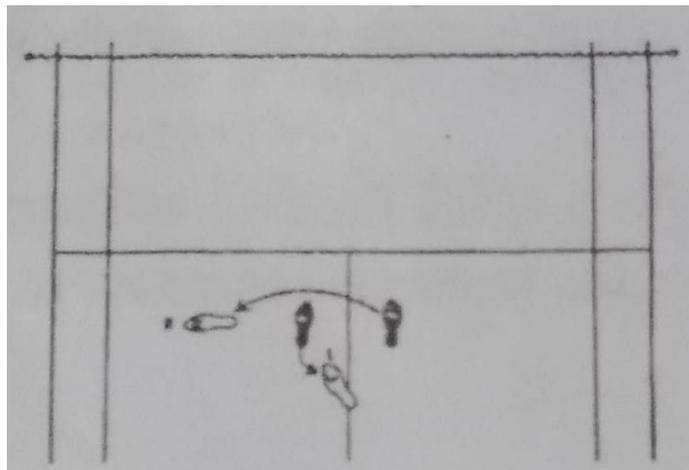
Pergerakan ke kiri atau ke kanan muka untuk melakukan *pukulan forehand underhand net (drop)* atau *clear*



Gambar 2.7. Pergerakan Ke Kanan  
Sumber: Hidayat dan Kusnadi (2013, hlm. 11)

3) Pergerakan ke samping kiri

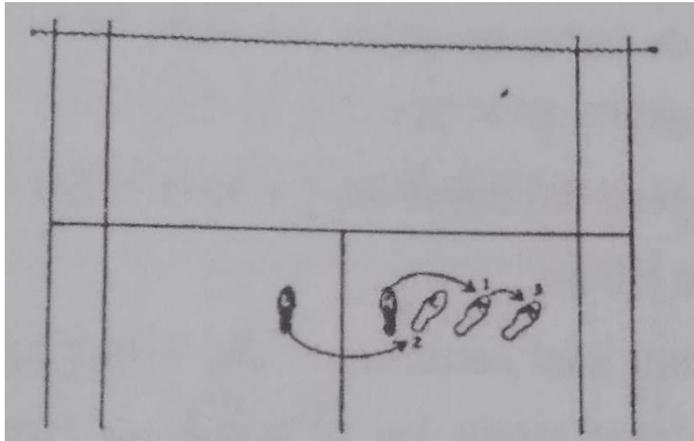
Pergerakan ke samping kiri atau ke samping kanan untuk mengendalikan pukulan *smash* atau *drive* pada sisi *backhand*.



Gambar 2.8. Pergerakan ke samping kiri  
Sumber: Hidayat dan Kusnadi (2013, hlm. 12)

4) Pergerakan ke samping kanan

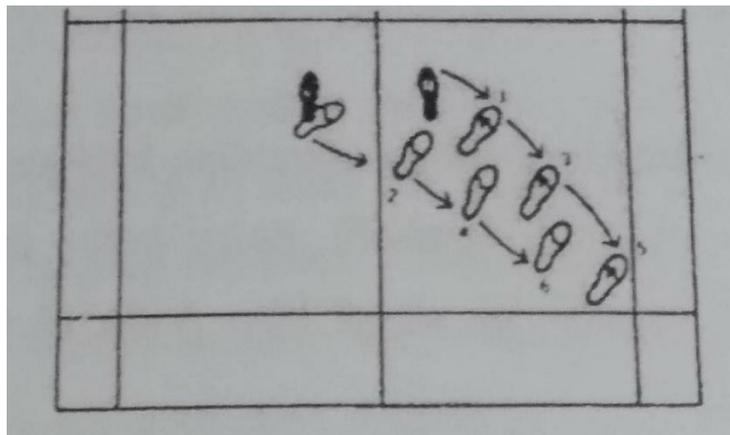
Pergerakan ke samping kiri atau ke samping kanan untuk mengendalikan pukulan *smash* atau *drive* pada sisi *forehand*.



Gambar 2.9. Pergerakan Ke Samping Kanan  
Sumber: Hidayat dan Kusnadi (2013, hlm. 13)

5) Pergerakan ke kanan belakang

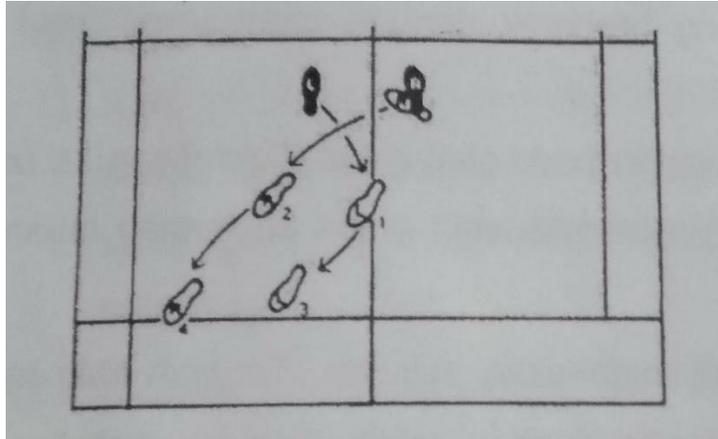
Pergerakan ke kanan belakang untuk melakukan pukulan *forehand overhead*.



Gambar 2.10. Pergerakan ke kanan belakang  
Sumber: Hidayat dan Kusnadi (2013, hlm. 14)

## 6) Pergerakan ke kiri belakang

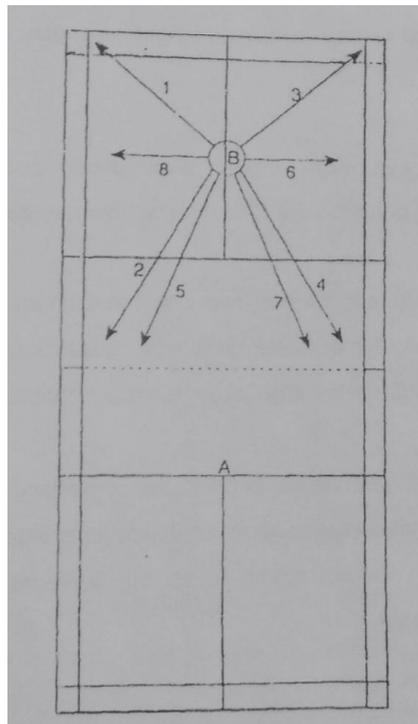
Pergerakan ke kanan belakang untuk melakukan pukulan *backhand*.



Gambar 2.11. Pergerakan Ke Kiri Belakang  
Sumber: Hidayat dan Kusnadi (2013, hlm. 14)

7) *Footwork* berdasarkan perintah

Pemain A memberikan perintah lisan dan isyarat tangan untuk mengarahkan gerakan pemain B di sekitar lapangan bulutangkis. Pemain A melakukan ini dengan perintah untuk bersiap-siap dan perintah untuk melaksanakan.



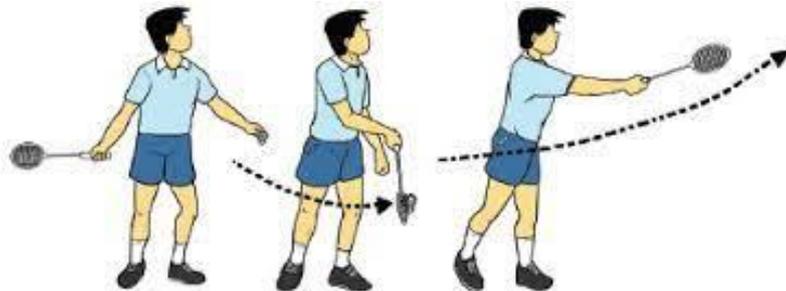
Gambar 2.12. *Footwork* Berdasarkan Perintah  
 Sumber: Hidayat dan Kusnadi (2013, hlm. 17)

#### 2.1.2.4 Servis

Menurut Rinaldi (2020) Servis adalah langkah awal untuk memainkan bulutangkis. Pukulan servis yang baik bisa menjadi kunci keberhasilan untuk mendapatkan angka. Sebaliknya, servis yang buruk akan memudahkan lawan untuk mencuri angka. Servis dilakukan dari satu sisi lapangan menyilang menyebrang jarring net ke arah permainan lawan. (hlm. 56)

Beberapa macam teknis servis diantaranya sebagai berikut:

1. Servis *Forehand*
  - 1) Servis *forehand* pendek



Gambar 2.13. Servis *Forehand* Pendek

Sumber: <https://www.google.com/penjagaperpus.com%2Fbentuk-gerakan-raket-yang-benar-saat-melakukan-servis-forehand-pendek-pada-permainan-bulu-tangkis->

- 2) Servis *forehand* Panjang



Gambar 2.14. Servis *Forehand* Panjang

Sumber: <https://www.google.com/penjagaperpus.com%2Fsebutkan-empat-prinsip-dasar-gerakan-forehand-panjang>

## 2. Servis *Backhand*



Gambar 2.15. Servis *Backhand*

Sumber: <https://www.google.com/bermain-pukulan-servis-panjang-dalam-bulu-tangkis-1>

### 2.1.2.5 Pukulan dari Bawah (*Underhand*)

Menurut Hidayat, Cucu dan Kusnadi (2013) Jenis pukulan ini dominan digunakan dalam permainan bulutangkis. Seperti halnya teknik dasar pukulan dari atas kepala, untuk menguasai teknik dasar ini, pertama-tama harus terampil berlari sambil melakukan langkah lebar, dengan kaki kanan berada di depan kaki kiri (pegangan tangan kiri sebaliknya) untuk menjangkau jatuhnya *shuttlecock*. Sikap menjangkau ini, hendaknya siku dalam keadaan bongkok dan pertahankan sikap tubuh tetap tegak, sehingga lutut kanan dalam keadaan tertekuk.

Pada saat memukul *shuttlecock*, gunakan tenaga kekuatan siku dan pergelangan tangan, hingga gerakan lanjut dari pukulan ini berakhir di atas bahu kiri. Fungsi pukulan dasar ini antara lain:

- 1) Untuk mengembalikan pukulan pendek atau permainan net lawan.
- 2) Sebagai cara bertahan akibat pukulan serang lawan.
- 3) Dalam situasi tertekan dalam permainan, harus melakukan pukulan penyelamatan dengan cara memukul *shuttlecock* tinggi ke daerah belakang lapang lawan.
- 4) Pukulan dasar ini dapat dilakukan dengan teknik pukulan *forehand* dan *backhand*.

Cara berlatih yang efektif untuk menguasai teknik dasar ini, adalah menciptakan suasana Bersama tim dengan memukul *shuttlecock* yang diarahkan relatif jauh dari jangkauan. Berlatih dengan tekun dan selalu

mengevaluasi sendiri kesalahan yang dilakukan, agar tidak diulangi lagi. (hlm. 21)



Gambar 2.16. Pukulan dari Bawah

Sumber: <https://www.google.com/sporptedia-7-macam-macam-pukulan-dalam-permainan-bulu-tangkis->

#### 2.1.2.6 Pukulan Tinggi ke Belakang (Overhead Clear/Lob)

Menurut Hidayat, Cucu Dan Kusnadi (2013) Pusatkan perhatian lebih untuk menguasai pukulan *overhead lob* ini, karena teknik pukulan lob ini banyak kesamaannya dengan teknik *smash* dan *dropshot*. Pukulan *overhand lob* adalah *shuttlecock* yang dipukul dari atas kepala, posisinya biasanya dari belakang lapangan yang diarahkan ke atas pada bagian belakang lapangan. Ada dua jenis *overhand lob*:

- 1) *Deep lob clear*, *shuttlecock* nya tinggi ke belakang.
- 2) *Attacking lob/Clear*, *shuttlecock* nya tidak terlalu tinggi. (hlm. 22)



Gambar 2.17. Pukulan Tinggi ke Belakang

Sumber: <https://www.google.com/teknik-pukulan-lob-dalam-bulu-tangkis>

### 2.1.2.7 Pukulan Melingkar diatas Kepala (*Round The Head Clear/lob/dropshot/smash*)

Hidayat, Cucu dan Kusnadi (2013) *Round the head clear/lob/drop/smash* adalah *shuttlecock overhand* (diatas) yang dipukul dibagian belakang kepala (samping telinga sebelah kiri). Dibanding dengan *overhead* yang biasa, pukulan dibelakang kepala relatif lebih sulit. Karena untuk bisa melakukan pukulan (teknik) ini diperlukan ekstra kekuatan kaki, kelenturan, *footwork* yang baik, dan koordinasi. Biasanya pukulan ini dilakukan secara terpaksa karena untuk melakukannya harus dengan pukulan *backhand*. (hlm. 24)



Gambar 2.18. Pukulan Melingkar diatas Kepala

Sumber: <https://www.google.com/macam-macam-pukulan-bulu-tangkis-dan-keunggulannya>

### 2.1.2.8 Pukulan Keras dan Menukik (*Smash*)

Menurut Ni'mah dan Deli (2017) *Smash* disebut juga dengan pukulan mematikan. Pukulan ini ialah pukulan *overhand* yang diarahkan ke bawah dengan tenaga penuh. Pukulan ini merupakan salah satu jenis pukulan yang dilakukan untuk menyerang lawan. Pukulan *smash* termasuk ke dalam pukulan keras yang sering dilakukan oleh pemain bulutangkis untuk mematikan gerak lawan. Pukulan *smash* memiliki berbagai bentuk, yaitu *smash* penuh, *smash* potong, *smash* backhand, *smash* melingkar atas kepala. (hlm. 39)



Gambar 2.19. Pukulan keras dan menukik

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%30olahraga-bulutangkis-sejarah-10-teknik-permainan-federasi-organisasi>

### 2.1.2.9 Pukulan Potong (*Dropshot*)

Menurut Hidayat, Cucu dan Kusnadi (2013) *Dropshot* adalah pukulan yang dilakukan seperti *smash*. Perbedaannya posisi raket saat berkenaan dengan *shuttlecock*. *Shuttlecock* dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. *Dropshot* (pukulan potong) yang baik adalah apabila jatuhnya bola dekat dengan net dan tidak melewati garis ganda.

Karakteristik pukulan potong ini adalah, *shuttlecock* senantiasa jatuh dekat dengan jaring di daerah lapang lawan. Oleh karena itu harus mampu melakukan pukulan yang sempurna dengan berbagai sikap dan posisi badan dari sudut-sudut lapangan permainan. Faktor pegangan raket, gerak kaki yang cepat, posisi badan dan proses pindahan berat badan yang harmonis pada saat memukul merupakan faktor penentu keberhasilan pukulan ini. (hlm. 26)



Gambar 2.20. Pukulan potong

Sumber: <https://www.google.com/sportpedia-teknik-pukulan-dalam-permainan-bulu-tangkis->

#### 2.1.2.10 Pukulan Dekat Net (*Netting*)

Menurut Aksan (2012) *Netting* adalah pukulan yang dilakukan dekat net, diarahkan sedekat mungkin ke net, dipukul dengan sentuhan tenaga halus sekali. Pukulan *netting* yang baik adalah jika bola nya dipukul halus dan melintir tipis dekat sekali dengan net.

Karakteristik teknik dasar ini 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. (hlm. 82)



Gambar 2.21. Pukulan Dekat Net

Sumber: <https://www.google.com/cara-melakukan-pukulan-net-atau-netting-dalam-bulu-tangkis%3Fpage>

#### 2.1.2.11 Pengembalian *Smash* (Return *Smash*)

Menurut Ni'mah dan Deli (2017) Saat lawan melakukan smash tentu ada Teknik pukulan khusus untuk mengembalikannya. Teknik tersebut disebut dengan return smash. Pukulan ini merupakan salah satu pukulan untuk mempertahankan permainan, tetapi jika salah digunakan maka akan serangan balik yang menguntungkan bagi lawan. Pengembalian smash dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu pengembalian pendek, pengembalian *drive*, dan pengembalian panjang.

1. Pengembalian pendek yaitu pengembalian dengan menjatuhkan bola dekat dengan net. Tujuan pengembalian ini ialah untuk memaksa lawan berlari jauh.
2. Pengembalian *drive* (mendatar), pengembalian ini dilakukan untuk mematikan Gerakan lawan agar tidak dapat melakukan serangan Kembali.
3. Pengembalian Panjang, pengembalian ini dilakukan seseorang yang sangat terampil yang ahli. Pengembalian ini dengan mengembalikan shuttlecock kearah belakang lawan sehingga diperlukan Gerakan tangan yang kuat untuk mengembalikan pukulan smash yang tajam dan menukik. (hlm. 43)



Gambar 2.22. Pengembalian Smash

Sumber: <https://www.google.com/teknik-dasar-bulu-tangkis%2F&psig>

#### 2.1.2.12 Pukulan *Backhand* diatas Kepala (*Backhand Overhand*)

Menurut Hidayat, Cucu dan Kusnadi (2013) “Pukulan ini bisa dikategorikan paling sulit, terutama bagi pemain pemula. Karena secara biomekanik teknik pukulan ini selain menuntut koordinasi anggota badan yang sempurna, juga penguasaan grip dan timing yang tepat. Tanpa ketiga hal tersebut, tenaga besar sekalipun tidak bisa menghasilkan kualitas pukulan yang baik”. (hlm. 29)



Gambar 2.23. Pukulan *Backhand* diatas Kepala

Sumber: <https://www.google.com/bukansembarang.info%2Ftrik-kuasai-teknik-backhand-overhead-pada-olahraga-badminton>

### 2.1.2.13 Pukulan Cepat dan Mendatar (*Drive*)

Menurut Aksan (2012) “*Drive* adalah pukulan cepat dan mendatar. Pukulan ini banyak digunakan dalam permainan ganda. Tujuannya untuk menghindari lawan menyerang atau sebaliknya memaksa lawan mengangkat shuttlecock dan berada pada posisi bertahan. Pukulan ini menuntut keterampilan grip, kecepatan refleks, dan kekuatan pergelangan tangan”. (hlm. 87)



Gambar 2.24. Pukulan Cepat dan Mendatar

Sumber: <https://www.google.com/peluang-4-wakil-indonesia-di-perempat-final-kejuaraan-dunia>

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul “Hubungan Kecepatan Terhadap Keterampilan Dribbling Pada Permainan Futsal Di Akademi Dehasen Kota Bengkulu” oleh Meki Saputra dan Feby Elra Perdima (2019). Dari hasil penelitian tersebut memperoleh Terdapat hubungan yang signifikan antara kecepatan (X) terhadap keterampilan dribbling pada atlet futsal di Akdemi Universitas Dehasen Bengkulu, dengan nilai  $r_{xy} = 0,95 > r(0,05)(25) = 0,396$

Penelitian yang berjudul “Hubungan Persepsi, Minat, Partisipasi Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Futsal Ekstrakurikuler Putri” oleh Setya Rahayu (2016). Dari hasil penelitian tersebut memperoleh: 1) Hubungan persepsi terhadap

keterampilan teknik dasar futsal 12,75%, 2) Hubungan minat terhadap keterampilan teknik dasar futsal 7,29%, 3) Hubungan partisipasi terhadap keterampilan teknik dasar futsal 28,62%, 4) Hubungan persepsi, minat terhadap keterampilan teknik dasar futsal 16,40%, 5) Hubungan persepsi, partisipasi terhadap keterampilan teknik dasar futsal 34,10%, 6) Hubungan minat, partisipasi terhadap keterampilan teknik dasar futsal 29,00%, 7) hubungan persepsi, minat, partisipasi, terhadap keterampilan teknik dasar futsal 34,10%. Simpulan penelitian: ada hubungan antara persepsi, minat, partisipasi terhadap keterampilan teknik dasar futsal putri.

Penelitian yang berjudul “Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Keterampilan Smash Bola Voli Pada Rajawali Club” oleh Rizka Anzeli (2021). Dari hasil penelitian tersebut memperoleh hasil uji R menunjukkan nilai rhitung = 0,047 lebih besar dari rtabel = 0,205. Berarti, secara parsial, ada korelasi antara variabel kecerdasan emosional terhadap keterampilan bola voli di Rajawali Club. Simpulan, tidak terdapat hubungan yang signifikan kecerdasan emosional dengan keterampilan bola voli anggota Rajawali Club.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual ini gunanya untuk menjelaskan atau menghubungkan tentang topik yang akan dibahas dan dipakai juga sebagai landasan penelitian yang didapatkan dari tinjauan pustaka atau bisa dikatakan kerangka konseptual ini merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti.

Pengertian minat adalah “suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan tertentu”. Sedangkan pengertian keterampilan adalah “segala sesuatu yang dilakukan untuk mengasah kemampuan dalam diri seseorang dengan berbagai cara dan proses sebelumnya hingga mendapatkan penguasaan atas apa yang sedang dipelajari”.

Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap permainan bulutangkis tentu dia akan berlatih secara maksimal agar bisa bermain bulutangkis dengan baik

minimal akan sering bermain. Dalam Latihan bulutangkis, tentu bukan hanya bermain saja akan tetapi berisi latihan-latihan baik fisik, teknik, taktik dan juga mental. Salah satu materi latihan yaitu teknik bulutangkis yang berisi berbagai gerakan yang dibutuhkan untuk bisa bermain bulutangkis seperti servis, *clear*, *smash*, *dropshot*, *drive*. Semakin sering seseorang berlatih teknik maka semakin meningkat tingkat penguasaan keterampilan bulutangkis nya. Olahraga bulutangkis merupakan salah satu ekstrakurikuler yang berada di SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya. Berdasarkan pengalaman penulis waktu memegang ekstrakurikuler bulutangkis selama PLP, peserta didik banyak yang mengikuti latihan yang dilakukan setiap hari senin pukul 14.00 wib. Peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dilihat secara kasat mata pada saat bermain memiliki keterampilan bulutangkis yang berbeda-beda. Ada yang sudah mahir, ada juga yang biasa-biasa saja.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (hlm.64).

Hipotesis pada penelitian ini adalah “Adanya Hubungan antara Minat dengan Keterampilan Bulutangkis Pada Peserta Didik Ekstrakurikuler SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya”.