



# Upaya Peningkatan Keterampilan Teknik Pukulan *Smash* Bulutangkis Menggunakan Metode *Drill* Bagi Atlet di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang

Hafiz Firman Saprida, Oni Bagus Januarto\*, Agus Tomi, Sapto Adi

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: oni.bagus.fik@um.ac.id

Paper received: 5-4-2023; revised: 19-4-2023; accepted: 26-4-2023

## Abstract

This study aims to improve the accuracy of badminton smash with drill method for athletes in PB. Utama Putra Dampit Malang Regency. This research is a type of sports action research (PTO) that uses descriptive qualitative and quantitative descriptive methods with taking research subjects totaling 12 athletes aged 10-15 years. Based on the results of this study, the percentage of overall completeness in cycle 2 from the observer was 84.23 percent. The conclusion of this study is that the use of the drill method can improve the accuracy of badminton smash hitting skills for athletes aged 10-15 years in PB. Utama Putra Dampit Malang Regency.

**Keywords:** smash hit accuracy; drill method; badminton smash

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pukulan *smash* bulutangkis dengan metode *drill* bagi atlet di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang. Penelitian ini ialah berjenis tindakan olahraga (PTO) melalui penggunaan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif mengambil subjek penelitian sebanyak 12 atlet usia 10-15 tahun. Sesuai hasil dari studi ini menyatakan bahwasanya persentase ketuntasan keseluruhan dalam siklus 2 dari *observer* yaitu sebesar 84,23 persen. Terdapat simpulan bahwasanya dalam memberi metode *drill* bisa mengembangkan keterampilan teknik pukulan *smash* bulutangkis pada atlet usia 10-15 tahun di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang.

**Kata kunci:** ketepatan pukulan *smash*; metode *drill*; *smash* bulutangkis

## 1. Pendahuluan

Aktivitas olahraga pada masa kini yang terdapat pada khalayak umum yakni dari usia muda sampai usia tua. Olahraga dijadikan sebuah kegiatan rekreasi, pendidikan, hiburan, tontonan, untuk mengisi waktu luang, dan bahkan sebagai sarana mata pencarian. Olahraga saat ini sangat dibutuhkan terlebih lagi pada masa *pandemic covid-19* kegiatan olahraga sebagai kebutuhan masyarakat untuk meningkatkan kesehatan sesuai dengan tujuan dan manfaat olahraga yang tidak perlu lagi diragukan.

Olahraga adalah usaha manusia untuk mencapai kesehatan dan kebugaran yang dicirikan oleh rangkaian kegiatan yang terencana dan struktur yang dilaksanakan secara sadar dalam mengembangkan keterampilan fungsionalnya berdasarkan tujuan berolahraga (Yuniarti dkk., 2021). Pada aktivitas olahraga banyak sekali yang kita kenal dari olahraga lari, renang, tenis meja, bola basket, bola voli, sepak bola, dan bulutangkis. Olahraga-olahraga tersebut bisa dimainkan semua kalangan masyarakat. Diantara olahraga yang sangat diminati yakni olahraga bulutangkis.. Bulutangkis adalah salah satu jenis olahraga yang cara mainnya melalui penggunaan jaring, raket sebagai alat pemukul, *shuttlecock* sebagai alat pukul (Pamungkas dkk., 2022). Bulutangkis juga merupakan permainan ringan, hiburan yang menyenangkan. Dikalangan umum, tentu saja, bisa dicoba untuk menjaganya tetap di udara, tapi untuk menang fleksibilitas,

koordinasi yang ideal, kekuatan dan ketangkasan pendek, mengembangkan kecepatan tinggi dan melakukan serangan cepat untuk waktu yang lama (Abdualimovich, 2022). Sebagai pemain bulutangkis diharuskan mendalami dan memahami komponen serta teknik yang mendasar bermain bulutangkis. Teknik dasar ialah hal utama yang harus dikuasai dan dimengerti oleh setiap pemain dalam bermain bulutangkis. Teknik mendasar pukulan dalam bulutangkis antara lain : *servis, lob, dropshot, smash, netting, dan drive* (Yudhaprawira dkk., 2022). Dalam hal ini bulutangkis merupakan olahraga yang digemari masyarakat kalangan umum dan bulutangkis merupakan suatu permainan yang memerlukan kecepatan tinggi dan serangan yang cepat untuk bisa menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lawan. PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang lokasi tempat berlatihnya PB. Utama Putra Dampit berada di jalan Semeru Selatan, Dampit Kabupaten Malang. Di klub PB. Utama Putra Dampit berjumlah 16 atlet, terdiri dari usia 10-15 tahun berjumlah 12 atlet dan atlet usia 6-9 tahun berjumlah 4 atlet. Aktivitas latihan PB. Utama Putra Dampit dilaksanakan 5 kali latihan.

Sesuai hasil dari mengamati yang sudah dilaksanakan peneliti maka diperoleh hasil persentase pukulan *netting* dengan jumlah frekuensi 77 persentase pukulan benar sebanyak 80,51 %, dan persentase pukulan salah sebanyak 19,4 %. Teknik pukulan *Smash* dengan jumlah frekuensi 26 persentase pukulan benar 34,61 %, dan persentase pukulan salah 65,38 %. Teknik pukulan *Forehand Lob* dengan jumlah frekuensi sebanyak 117 persentase pukulan benar 76,92 %, dan persentase pukulan salah 23,07 %. Teknik pukulan *Service* dengan jumlah frekuensi 107 persentase pukulan benar 81,3 %, dan persentase pukulan salah 18,69 %. Teknik pukulan *dropshot* jumlah frekuensi 61 persentase pukulan benar 68,85 %, dan persentase pukulan salah 31,14 %. Berdasarkan hasil pengamatan permainan bulutangkis di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan teknik pukulan *smash* memiliki tingkat frekuensi keberhasilan yang rendah diantara pukulan yang lain.

Kemudian dalam memperoleh data lebih mendetail peneliti menguji kemampuan keterampilan teknik pukulan *smash*. Sesuai data pengamatan mengenai uji kemampuan keterampilan pukulan *smash* yang dilaksanakan peneliti pada 12 atlet yakni terhadap gerakan persiapan persentase benar 62,5%. Pada gerakan memukul persentase benar 55,55%. Pada gerakan lanjutan persentase benar 47,22%. Pada ketepatan pukulan *smash* persentase benar 34,58%. Berdasarkan hasil pengamatan diatas, peneliti mengambil simpulan bahwasanya sedikitnya atlet yang dapat menunjukkan keterampilan teknik pukulan *smash* dilihat dari setiap tahapannya masih belum mencapai kriteria ketuntasan 75%.

Berdasarkan wawancara kepada pelatih utama PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang Bapak Budi mengatakan bahwa kurangnya teknik dasar pukulan *smash* dan terfokuskan pada keterampilan teknik pukulan *smash* serta minimnya latihan variasi, mengakibatkan atlet tidak terampil saat melakukan pukulan *smash* sehingga atlet cenderung mengalami kesalahan sendiri. Dalam hal ini keterampilan teknik pukulan *smash* sangatlah kurang.

Peneliti juga menyebarkan angket kepada atlet PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang dengan hasil sebanyak 75 % (9 atlet) berlatih 5 kali dalam seminggu, 58.3 % (7 atlet) berlatih 3 jam setiap pertemuan, 83.33 % (10 atlet) perlu mempelajari pukulan *smash*, 83.33 % (10 atlet) memiliki ketertarikan berlatih pukulan *smash* dengan menggunakan metode *drill*. Dari beberapa pernyataan yang diberi oleh atlet berusia 10-15 tahun maka peneliti berencana untuk melakukan peningkatan kemampuan keterampilan teknik pukulan *smash*

melalui penggunaan metode *drill* untuk atlet PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya meningkatkan keterampilan teknik pukulan *smash* dengan menggunakan metode *drill* dan berbagai macam variasi latihan yang berkaitan. Dalam hal ini metode *drill* dapat mengasah dan membiasakan atlet dalam melatih teknik dasarnya yang akan ditingkatkan. *Drill* juga dapat meningkatkan pembelajaran secara aktif, sehingga siswa tidak hanya mampu memaksimalkan keterampilannya tetapi juga mampu mengubah kebiasaan buruk dalam belajar (Osifo, 2019). Metode *drill* merupakan variasi latihan dalam sepak takraw yang sering dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk pengembangan teknik berdasarkan tujuan yang diharapkan (Nur & Ilham Kamaruddin, 2021). Metode *drill* awal mula dari dua kata yakni metode dan drill. Metode dalam Etimologi (bahasa) metode awal mula dari bahasa Yunani, yakni *Methodos* terdiri dari dua suku kata, yakni *metha* artinya melalui dan *hodos* yakni jalan atau cara (Ubaidillah, 2021).

Bisa diambil simpulan bahwasanya kurangnya program latihan melalui metode *drill* dalam keterampilan ketepatan pukulan *smash* menjadikan salah satu faktor yang pokok dalam usaha peningkatan keterampilan teknik pukulan *smash*. Pukulan *smash* ialah pukulan yang mematikan dikarenakan pukulan tersebut tepat dalam melakukan penyerangan ke daerah lawan melalui kecepatan dan ketepatan yang tepat (Sholeh, 2022). Pukulan *smash* ialah teknik utama dalam mengakhiri sesi reli panjang dalam memperoleh poin (Prasojo & Yahya, 2017). Pukulan *smash* pada permainan bulutangkis ialah pukulan tercepat diantara olahraga raket lainnya (Arisman dkk., 2018).

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan olahraga (PTO). Tujuan dari studi ini adalah untuk melihat bagaimana cara meningkatkan akurasi skill keterampilan teknik pukulan *smash* pada PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang dengan menggunakan metode *drill*. Penelitian tindakan olahraga ini sama dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaan pada PTO ialah sampelnya. Dalam PTK, penelitian dilakukan pada lingkungan sekolah, sementara penelitian tindakan olahraga dilaksanakan di klub olahraga.

Penelitian tindakan kelas ialah suatu aktifitas dalam mengamati sebuah berdasarkan pada aturan-aturan yang ada dalam mendapatkan informasi yang memiliki manfaat, dengan tujuan memperbaiki atau mengembangkan kualitas praktik pembelajaran (Noviana & Huda, 2018). Dalam PTK terdapat dari 2 siklus. Tahapan siklus dalam PTK ini terdapat dari empat bagian, yakni: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi (Munajat, 2019). PTK bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap praktik pembelajaran agar menjadikan lebih memiliki mutu dalam proses pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar (Yadnya, 2021). Ada perbedaan yang jelas antara PTO, yakni PTO esensinya lebih ditujukan untuk meningkatkan kemampuan motorik olahraga yang dinaunginya, sementara PTK lebih ditujukan dalam mengembangkan mutu pembelajaran. PTK sendiri mempunyai konsep kelas yang dapat eksis secara bebas di lapangan, kelas maupun alam, sementara PTO mempunyai konsep kelas yang melekat pada cabang olahraga itu sendiri (Anggraini dkk., 2020).

Pada penelitian ini kehadiran peneliti yaitu sebagai pengamat dalam proses latihan. Peneliti juga sebagai peneliti yang merancang tindakan, pengumpulan data, penganalisis data, dan pelapor hasil. Peneliti juga selalu aktif dalam kegiatan studi ini agar bisa tercapainya tujuan yang diinginkan. Keaktifan peneliti setiap tahap yang dilakukan harus dibutuhkan demi tercapainya tujuan penelitian. Penelitian tindakan olahraga ini (PTO) dilaksanakan di

PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang yang berada di Gedung Kharisma Dampit Kabupaten Malang. Subjek dalam studi ini ialah atlet yang usianya 10-15 tahun.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ialah latihan metode *drill* keterampilan teknik pukulan *smash* yang diperoleh melalui hasil mengamati awal ketika proses pelatihan berlangsung, kemudian dari angket yang telah diisi oleh atlet dan juga hasil wawancara dengan kepala pelatih. Untuk pengumpulan data dalam studi ini ialah berupa hasil yang ditemui di lapangan. Dalam artian observasi bisa dilaksanakan melalui tes, kuesioner, rekaman gambar, rekaman suara.

Berikut rumus dalam menghitung data yang peneliti gunakan dalam mengolah data deskriptif persentase yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Class* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = angka persentase

**Tabel 1 Analisis Persentase Keberhasilan Tindakan (Sunarto dkk., 2021)**

Taraf Keberhasilan Tindakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80 %	Baik
41% - 60 %	Cukup
21% - 40 %	Kurang
05% - 20 %	Kurang Sekali

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Hasil penelitian akan dipaparkan dari data hasil pengamatan dari awal hingga dilakukannya sebuah penelitian. Peneliti melaksanakan pengamatan dengan mengamati permainan bulutangkis yang nyata dengan 11 poin ganti lawan. Dari hasil pengamatan terdapat kesimpulan bahwasanya tingkat akurasi keterampilan pukulan *smash* mempunyai persentase sangat rendah di antara keterampilan teknik lainnya, yakni 34,61%. Sesuai data hasil dari pengamatan mengenai uji kemampuan keterampilan teknik pukulan *smash* yang dilaksanakan peneliti terhadap 12 atlet yakni pada gerakan mempersiapkan persentase benar 62,5%. Pada gerakan memukul persentase benar 55,55%. Pada gerakan lanjutan persentase benar 47,22%. Pada ketepatan pukulan *smash* persentase benar 34,58%. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwasanya sedikitnya atlet yang dapat menunjukkan keterampilan ketepatan pukulan *smash* di lihat dari setiap tahapannya masih belum mencapai kriteria ketuntasan 75%.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti bekerja sama dengan pelatih dalam menyusun program pelatihan bagi atlet serta menyiapkan lembaran pengamatan dan lembaran catatan lapangan untuk pengambilan data ketika berlangsungnya program latihan kemudian diserahkan pada *observer*. Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus 1 dan 2 sudah menunjukkan peningkatan. Dalam siklus 1 hasil telah mengalami peningkatan, akan tetapi hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti. Oleh sebab itu peneliti

dan pelatih melakukan refleksi berdasarkan hasil serta perlunya dilakukan peningkatan terhadap keterampilan teknik pukulan *smash* dan perlu adanya penambahan program pelatihan yang menjadikan atlet tidak bosan dan bisa mendalami keterampilan teknik pukulan *smash*.

Dari hasil tindakan dalam Siklus 2, sudah mengalami peningkatan yaitu tercapainya tujuan yang telah ditetapkan peneliti. Selain itu peneliti dan pelatih mengevaluasi terhadap siklus 2, dan dari hasil mengevaluasi tersebut, maka studi ini tidak dapat dilakukan ke siklus selanjutnya. Pada pengamatan awal didapatkan tingkat keberhasilan 34,61%, sesudah dilakukan latihan dalam siklus 1 hingga 2 tingkat keberhasilan oleh pengamat ialah 84,23%. Bisa diambil simpulan bahwasanya metode *drill* bisa meningkatkan keterampilan teknik pukulan *smash* bulutangkis terhadap atlet dengan usia 10-15 tahun di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang.

**Tabel 2 Ringkasan Hasil Pertemuan Pada Siklus 1 dan Siklus 2**

<b>Gerakan Ketepatan Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis</b>				
	<b>Sikap Persiapan</b>	<b>Sikap Memukul</b>	<b>Sikap Lanjutan</b>	<b>Rata-rata</b>
<b>Siklus 1</b>				
<b>Pertemuan 1</b>	33,33	25	13,8	24,04
<b>Pertemuan 2</b>	36,11	25	13,8	24,97
<b>Pertemuan 3</b>	38,88	27,77	13,8	26,81
<b>Pertemuan 4</b>	38,88	38,88	13,8	30,52
<b>Pertemuan 5</b>	38,88	61,11	13,8	37,93
<b>Siklus 2</b>				
<b>Pertemuan 1</b>	51,51	60,6	27,27	46,46
<b>Pertemuan 2</b>	52,77	72,72	44,44	56,64
<b>Pertemuan 3</b>	72,22	69,44	52,77	64,81
<b>Pertemuan 4</b>	80,55	75	63,8	73,11
<b>Pertemuan 5</b>	91,6	80,55	80,55	84,23

Tabel diatas menunjukkan bahwa siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikansi terhadap 12 atlet usia 10-15 tahun di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang dan sudah melampaui kriteria persentase ketuntasan sebesar 75%.

### 3.2. Pembahasan

Sesuai hasil pengamatan oleh peneliti maka diperoleh hasil persentase pukulan *netting* dengan jumlah frekuensi 77 persentase pukulan benar sebanyak 80,51 %, dan persentase pukulan salah sebanyak 19,4 %. Teknik pukulan *Smash* dengan jumlah frekuensi 26 persentase pukulan benar 34,61 %, dan persentase pukulan salah 65,38 %. Teknik pukulan *Forehand Lob* dengan jumlah frekuensi sebanyak 117 persentase pukulan benar 76,92 %, dan persentase pukulan salah 23,07 %. Teknik pukulan *Service* dengan jumlah frekuensi 107 persentase pukulan benar 81,3 %, dan persentase pukulan salah 18,69 %. Teknik pukulan *dropshot* jumlah frekuensi 61 persentase pukulan benar 68,85 %, dan persentase pukulan salah 31,14 %. Berdasarkan hasil pengamatan permainan bulutangkis di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan teknik pukulan *smash* memiliki tingkat frekuensi keberhasilan yang rendah diantara pukulan yang lain.

Dari hasil wawancara dengan pelatih utama PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang Bapak Budiono mengatakan bahwa kurangnya teknik dasar pukulan *smash* dan terfokus pada keterampilan teknik pukulan *smash* serta minimnya latihan variasi, mengakibatkan atlet tidak terampil saat melakukan pukulan *smash* sehingga atlet cenderung mengalami kesalahan sendiri. Dalam hal ini keterampilan teknik pukulan *smash* sangatlah kurang.

Dari hasil pengamatan tes keterampilan ketepatan pukulan *smash* yang dilaksanakan peneliti pada 12 atlet yakni terhadap gerakan menyiapkan persentase benar 62,5%. Pada gerakan memukul persentase benar 55,55%. Pada gerakan lanjutan persentase benar 47,22%. Pada ketepatan pukulan *smash* persentase benar 34,58%. Dari hasil pengamatan, peneliti mengambil kesimpulan bahwasanya terdapat sedikit atlet yang dapat menunjukkan keterampilan ketepatan pukulan *smash* diketahui berdasarkan tiap langkahnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan 75%. Dari hasil penyebaran angket kepada atlet PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang dengan hasil sebanyak 75 % (9 atlet) berlatih 5 kali dalam seminggu, 58.3 % (7 atlet) berlatih 3 jam setiap pertemuan, 83.33 % (10 atlet) perlu mempelajari pukulan *smash*, 83.33 % (10 atlet) sangat memiliki ketertarikan berlatih pukulan *smash* dengan menggunakan metode *drill*. Dari beberapa pernyataan yang diperoleh dari atlet berusia 10-15 tahun maka peneliti berencana untuk mengembangkan kemampuan keterampilan teknik pukulan *smash* melalui penggunaan metode *drill* untuk atlet PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya meningkatkan keterampilan teknik pukulan *smash* dengan menggunakan metode *drill* dan berbagai macam variasi latihan yang berkaitan. Dalam hal ini metode *drill* dapat mengasah dan membiasakan atlet dalam melatih teknik dasarnya yang akan ditingkatkan.

Dari hasil penjelasan di atas yang sudah dijelaskan bahwasanya minimnya program latihan terlebih lagi pada metode *drill* keterampilan teknik pukulan *smash* menjadi faktor utama upaya peningkatan keterampilan teknik pukulan *smash* bulutangkis. Pukulan *smash* ialah senjata yang paling memiliki kemampuan dalam memperoleh angka terhadap sebuah permainan bulutangkis (Arisman dkk., 2018). Pukulan *smash* ialah pukulan overhead (atas) yang diarahkan ke bawah melalui kekuatan penuh. Pukulan ini sama dengan pukulan serangan, dikarenakan tujuannya untuk membunuh lawan (Surahman dkk., 2019).

Dari hasil observasi yang dilaksanakan ketika melaksanakan siklus 1 sebanyak 5 kali pertemuan yang dilakukan pada Kamis, 27 Januari 2022, Sabtu 29 Januari 2022, Senin 31 Januari 2022, Selasa 1 Februari 2022, dan Rabu 2 Februari 2022 dimulai pukul 14.00-17.00 WIB di Gedung Kharisma Kecamatan Dampit Kabupaten Malang dengan teknik keterampilan ketepatan pukulan *smash* bulutangkis di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang diperoleh hasil di bawah ini:

Tabel 3. Hasil data Pada Tindakan Siklus 1

Gerakan Keterampilan Teknik Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis				
	Sikap Persiapan	Sikap Memukul	Sikap Lanjutan	Rata-rata
(%) Benar	38,88	61,11	13,8	37,93

Tabel di atas menyatakan bahwasanya adanya peningkatan yang signifikansi dari pertemuan 1 hingga pertemuan 5 pada atlet PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang usia 10-15 tahun tetapi masih belum mencapai kriteria persentase ketuntasan sebesar 75%.

Berdasarkan hasil dari *observer* sebesar 37,93% , hasil tersebut belum mencapai target pencapaian, sehingga peneliti dan pelatih melakukan refleksi, dalam hal ini berusaha melakukan perbaikan dalam segi program latihan dan metode dalam menyampaikan materi yang lebih bervariasi serta bisa mengembangkan keterampilan teknik pukulan *smash* bulutangkis melalui penggunaan metode *drill* program variasi latihan yang nantinya dilakukan dalam siklus 2, sehingga memperoleh hasil yang maksimum.

Pada tindakan siklus 2, dari hasil observasi yang dilaksanakan ketika melaksanakan siklus 2 dalam 5 kali pertemuan yang pelaksanaannya yakni Senin 7 Maret 2022, Selasa 8 Maret 2022, Rabu 9 Maret 2022, Kamis 10 Maret 2022, dan Sabtu 12 Maret 2022 dimulai pukul 14.00-17.00 WIB di Gedung Kharisma Kecamatan Dampit Kabupaten Malang dengan keterampilan teknik pukulan *smash* bulutangkis di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang diperoleh hasil di bawah ini:

Tabel 4. Hasil data Pada Tindakan Siklus 2

Gerakan Keterampilan Teknik Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis				
	Sikap Persiapan	Sikap Memukul	Sikap Lanjutan	Rata-rata
(%) Benar	91,6	80,55	80,55	84,23

Tabel di atas menyatakan bahwasanya adanya peningkatan yang signifikansi dari pertemuan 1 hingga 5 terhadap 12 atlet berusia 10-15 tahun di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang dan sudah melampaui kriteria persentase ketuntasan sebesar 75%.

#### 4. Simpulan

Sesuai hasil penelitian. tindakan olahraga (PTO) yang sudah dilakukan peneliti maka dapat ditarik sebuah simpulan bahwasannya melalui penggunaan metode *drill* bisa mengembangkan keterampilan teknik pukulan *smash* bulutangkis terhadap atlet berusia 10-15 tahun di PB. Utama Putra Dampit Kabupaten Malang.

#### Daftar Rujukan

- Abdualimovich, N. F. (2022). Badminton Game Techniques and Tactics. *European Journal of Life Safety and Stability (2660-9630)*, 14, 137–140.
- Anggraini, Y., Januarto, O. B., & Kurniawan, R. (2020). Upaya Peningkatan Pukulan Backhand Clear Bulutangkis Menggunakan Metode Drill. *Sport Science and Health*, 2(9), 440–445.
- Arisman, A., Saripin, S., & Vai, A. (2018). Hubungan kelentukan pergelangan tangan dan power otot lengan-bahu dengan hasil akurasi smash bulutangkis putra pada PB. Angkasa Pekanbaru. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(1), 9–16.

- Munajat, I. (2019). Penggunaan pendekatan Bermain Beregu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Passing Bola Voli (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-A SMP Negeri 4 tasikmalaya. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 6(1), 119–125.
- Noviana, E., & Huda, M. N. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 204–210.
- Nur, M., & Ilham Kamaruddin, J. (2021). The Effect of Solo Drill, Pairs Drill, and Mixed Drill Method on the Smash Kedeng (Scissors). *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 25(6), 5524–5533.
- Osifo, A. (2019). Improving Collaboration in Blended Learning Environments through Differentiated Activities and Mobile-Assisted Language Learning Tools. *International Association for Development of the Information Society*.
- Pamungkas, G., Prasetyo, Y., & Komari, A. (2022). *The Relationship of Endurance and Agility with Badminton Playing Skills of Badminton Extracurricular Students at Sma N 1 Seyegan in the Academic Year*.
- Prasojo, D. A., & Yahya, A. (2017). Pengaruh Umpan Tetap dan Umpan Berubah terhadap Akurasi Smash Dalam Permainan Bulutangkis Smk Penerbangan Singosari 2016/2017. *Jp. jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 1(1), 23–29.
- Sholeh, M. (2022). Peningkatan Pukulan Smash Atlet Bulutangkis Utp Surakarta. *Proficio*, 3(1), 58–64.
- Sunarto, M. T., Laa, S. P. Y. O., Mahtuum, Z. A., Siagian, G. T., & Afrilianto, M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP melalui Pendekatan Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 85–94.
- Surahman, F., Yeni, H. O., & Sanusi, R. (2019). Hubungan Daya Ledak Otot Lengan dan Kelentukan Pinggang dengan Kemampuan Smash Bulutangkis pada Ekstrakurikuler Siswa Sma N 2 Karimun. *Jurnal Minda*, 1(1), 42–53.
- Ubaidillah, A. (2021). Aplikasi Metode Drill Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Al Ibtida': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 1–14.
- Yadnya, I. G. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEKSTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) BERBANTUAN METODE DRILL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJASKES PADA SISWA KELAS VIII. A SMP NEGERI 2 NUSA PENIDA. *Daiwi Widya*, 8(1), 48–61.
- Yudhaprawira, A., Asmawi, M., & Dlis, F. (2022). Game-Based Badminton Smash Training Model for Beginner. *3rd International Scientific Meeting on Public Health and Sports (ISMOPHS 2021)*, 28–31.
- Yuniarti, E., Rahmah, A., & Fortuna, F. (2021). Effect of Weight Training on Protein Metabolism in Members of the Padang State University Fitness Center. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1), 012065.