

**PENINGKATAN KETEPATAN SERVIS PANJANG MELALUI PERMAINAN
TARGET SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
DI SMP NEGERI 1 TEMPEL KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



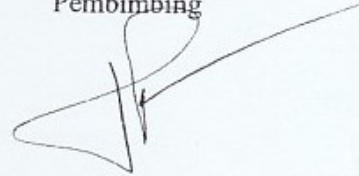
Oleh:
Tuhidin
NIM. 10601244221

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan ketepatan servis panjang melalui permainan target siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP N 1 Tempel kab. Sleman”, yang disusun oleh Tuhidin, NIM 10601244221 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 November 2014
Pembimbing



Amat Komari, M.Si
NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan ketepatan servis panjang melalui permainan target siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP N 1 Tempel Kabupaten Sleman”, yang disusun oleh Tuhidin, NIM 10601244221, ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Desember 2014
Yang Menyatakan,



Tuhidin
NIM. 10601244221

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP N 1 Tempel Kabupaten Sleman”, yang disusun oleh Tuhidin, NIM. 10601244221, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 26 November 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si.	Ketua Penguji		16/12-14
Hedi Ardiyanto H, M.Or.	Sekretaris Penguji		15/12-14
R. Sunardianta, M.Kes	Penguji I (Utama)		11/12-2014
Jaka Sunardi, M.Kes	Penguji II (Pendamping)		10/12-2014
Yogyakarta, Desember 2014 Fakultas Ilmu Keolahragaan Dekan,			



Drs. Rumpus Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. Alloh telah menciptakan bumi untukmu sebagai hamparan, supaya kamu dapat pergi kian kemari dijalan-jalan yang luas (Al Quran Surat Nuh: 19-20).
2. Jangan sia siakan hidupmu untuk jadi orang lain (penulis).
3. Lakukan apa yang bisa kita lakukan sekarang dan tetap berusaha dengan maksimal, jangan hanya menunggu suatu keajaiban datang saja (penulis).
4. Hidup adalah sebuah perjalanan, perjalanan menuju kesuksesan dan disetiap perjalanan banyak hal yang harus kita hadapi (penulis).
5. Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh engkau jatuh di antara bintang-bintang (Ir. Soekarno).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan goresan tinta dalam karya ini untuk orang yang kusayangi:

1. Bapak Sukarwi dan Ibu Mainem terima kasih atas do'a, nasehat, pengorbanan, dan dukungan yang diberikan selama ini. Mudah-mudahan ini bisa menjadi bentuk pengabdian saya.
2. Keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan menjaga kekompakan dan keutuhan dalam keluarga.
3. Kekasih tercinta dan teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan saran.

**PENINGKATAN KETEPATAN SERVIS PANJANG MELALUI
PERMAINAN TARGET SISWA PESERTA
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
DI SMP NEGERI 1 TEMPEL
KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:
Tuhidin
10601244221

ABSTRAK

Belum ada latihan yang efektif dan efisien untuk Siswa Peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman dalam bulutangkis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Kemampuan Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan teknik tes untuk pengambilan datanya. Subyek penelitian ini berjumlah 16 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes ketrampilan *long Service* atau servis panjang. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t, yaitu dengan membandingkan hasil *pretest* dengan *posttest* pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil uji statistik variabel diperoleh nilai uji-t antara *pretest* dan *posttest* Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target yang memiliki nilai t hitung 6.089, t tabel 2.131 (df = 15) pada taraf signifikansi 5%, karena t hitung lebih besar dari t-tabel maka ada perbedaan yang signifikan. Dilihat dari nilai rata-rata, maka diperoleh nilai rata-rata *pretest* = 62.94 dan nilai rata-rata *posttest* = 75.94, karena nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*, maka peningkatan Kemampuan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target sebesar = 13.00 atau 20.65 %.

Kata kunci : Ketepatan Servis Panjang, Permainan Target

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Peningkatan ketepatan servis panjang melalui permainan target siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP N 1 Tempel Kabupaten Sleman” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesaiannya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, Untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, M. A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Rumpis Agus Sudarko, M.S Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Amat Komari, M. Si Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta dan pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Agus Sumhendartin S., M.Pd, selaku Penasehat Akademik, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Pihak Sekolah dan Pelatih serta siswa peserta bulutangkis Tempel Sleman yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
7. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak, Ibu, Kakak yang telah memberikan semangat serta dukungan dalam penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman PJKR F 2010 atas semua dukungan, saran, dan kritiknya.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan dari pihak-pihak di atas mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT. Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya baik isi maupun susunannya. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi sehingga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Desember 2014
Penulis,

Tuhidin

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat ketepatan	9
2. Hakikat Pukulan dalam Bulutangkis	10
3. Hakikat Permainan Target.....	17
4. Hakikat Permainan Target Terhadap Servis Panjang	20
5. Hakikat Latihan	22

6. Hakikat Ektrakurikuler Bulutangkis SMP 1 Tempel.....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	28
B. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian	29
C. Definisi Operasional variabel penelitian	31
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	35
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi Lokasi, Populasi, dan Waktu Penelitian.....	38
2. Deskripsi Data dan Analisis Data.....	38
3. Uji Persyaratan Analisis	40
4. Uji Hipotesis.....	42
B. Pembahasan	42
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	46
B. Implikasi Hasil Penelitian	46
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	46
D. Saran-saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Deskripsi Waktu Penelitian	30
Tabel 2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target.....	39
Tabel 3. Frekuensi Data Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	39
Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data	40
Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas.....	41
Tabel 6. Uji-t.....	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Desain Penelitian.....	28
Gambar 2. Instrumen Tes <i>Long Servis Amat Komari</i>	34
Gambar 3. Histogram Perbandingan rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Program Latihan	50
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas	74
Lampiran 3. Data hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	78
Lampiran 4. Olah Data Penelitian.....	80
Lampiran 5. Daftar Presensi Peserta Ekstrakurikuler.....	84
Lampiran 6. Surat Keterangan SMP N 1 Tempel Sleman.....	85
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dapat menumbuhkan potensi sumber daya manusia melalui proses pembelajaran dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar di sekolah. Di Indonesia sendiri, perubahan pendidikan terus dilakukan demi memantapkan potensi belajar anak bangsa sehingga menciptakan generasi muda Indonesia yang berwawasan luas. Oleh sebab itu perubahan pendidikan dilakukan secara terus menerus baik dari segi kurikulum, manajemen pendidikan sampai pada perubahan metode pengajaran agar siswa tertarik dalam proses belajar mengajar. Pendidikan dapat memberikan kesempatan berkembangnya semua aspek dalam pribadi manusia seperti dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam BAB II pasal 3 dan 4.

Selain itu, tujuan Pendidikan Nasional antara lain adalah untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor generasi muda bangsa yang merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Untuk menciptakan generasi muda yang kreatif dan cerdas perlu diiringi dengan jasmani yang sehat karena dengan jasmani yang sehat akan menciptakan pemikiran yang sehat pula. Pendidikan di sekolah hendaknya disamaratakan fungsinya seperti pendidikan ilmiah (eksakta), pendidikan sosial, pendidikan kesenian dan pendidikan jasmani.

Sebagaimana ditetapkan dalam Undang- Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah :

Pengembangan manusia seutuhnya ialah manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, kemudian memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Kemendiknas, 2008:11).

Aktivitas jasmani dan olahraga berkembang termasuk dalam pendidikan jasmani. Menurut Rusli Lutan (1998:13), olahraga pendidikan adalah suatu domain olahraga yang spesifik yang diselenggarakan di lingkungan lembaga pendidikan formal. Aktivitas jasmani pada umumnya atau kegiatan olahraga pada khususnya di manfaatkan sebagai “alat” untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain, olahraga merupakan bagian integral dari proses pendidikan pada umumnya. Seperti kegiatan pendidikan lainnya, olahraga pendidikan direncanakan sedemikian rupa untuk mencapai perkembangan total dari kepribadian peserta didik yang mencakup bukan saja perkembangan aspek moral dan spiritual. Karena itu, kegiatan olahraga pendidikan yang di dalamnya juga terdapat kegiatan olahraga kompetitif, terpilih sedemikian rupa dan dilaksanakan dengan memperhatikan kaidah-kaidah kesehatan, kesiapan dan kematangan peserta didik, dan sistem nilai di masyarakat yang bersangkutan. Jadi, olahraga pendidikan bukan semata-mata berkepentingan dengan pembinaan fisik, tapi pembinaan individu secara utuh.

Banyak bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, salah satunya adalah bentuk permainan target. *Target games* (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik (Fathan Nurcahyo, 2013: 5).

Bentuk permainan target merupakan bentuk permainan yang menuntut siswa untuk lebih berperan aktif dalam kegiatan proses belajar dalam melatih mengenai sasaran yang ditentukan agar dapat memacu motivasi serta dorongan dalam merangsang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Banyak contoh permainan target yang menyenangkan untuk dimainkan seperti permainan target panahan, *bowling*, *golf*, *billyard*, *snooker*, permainan target tradisional, dan lain-lain. Pada pelaksanaan permainan target dapat melatih meningkatkan ketepatan terhadap sasaran. Aktivitas tersebut lebih maksimal jika dilaksanakan setelah kegiatan proses belajar selesai yaitu pada jam ekstrakurikuler.

Menurut Yudha M. Saputra (1999: 6), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler juga merupakan salah satu cara menampung dan mengembangkan potensi peserta

didik yang tidak tersalurkan saat di sekolah. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler, sekolah juga memberikan dukungan untuk menunjang keberhasilan program tersebut, antara lain mengadakan alat dan fasilitas olahraga yang akan digunakan guna mendukung proses kegiatan yang telah dipilih oleh peserta didik agar dapat berjalan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan pengamatan singkat peneliti pada ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel yang terletak di Jl. Magelang km.17 Ngebong, Margorejo, Tempel Kabupaten Sleman diketahui bahwa kemampuan ketepatan servis panjang peserta didik dalam permainan bulutangkis ada yang baik, sedang namun banyak juga yang masih kurang baik. Pemberian metode melatih ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman dirasa masih kurang bervariasi, hal ini mengakibatkan kemampuan ketepatan servis panjang kurang akurat.

Menurut Sapta Kunta Purnama (2010: 61-66) menjelaskan prinsip-prinsip dasar latihan bulutangkis antara lain prinsip generalisasi, prinsip *overload* (beban lebih), prinsip *reversibilitas* (kembali asal), prinsip *spesificity* (kekhususan), prinsip kompetisi, prinsip keanekaragaman, individual, dan asas overkompensasi. Dalam penelitian ini prinsip latihan yang dominan yaitu prinsip *spesificity* (kekhususan) karena pemberian *treatment* (perlakuan) sebagai upaya peningkatan kemampuan ketepatan servis panjang. Pemberian *treatment* (perlakuan) dilakukan selama 16 kali pertemuan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Tjalliek Soegiardo

(1991: 25) bahwa dalam pelatihan dengan berlatih 16 kali sudah bisa dikatakan terlatih.

Melihat kondisi tersebut perlu adanya tambahan atau pukulan berulang-ulang untuk memperoleh kemampuan ketepatan servis panjang. Hal ini perlu dipikirkan oleh pelatih agar menciptakan bentuk latihan permainan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan ketepatan servis yang baik. Dengan adanya latihan yang efektif dan efisien diharap peserta didik dapat berkembang lebih cepat dalam meningkatkan ketepatan servis panjang. Salah satu bentuk latihan permainan yang baik adalah dengan permainan target, bentuk latihan permainan tersebut dapat digunakan pelatih untuk melatih peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman agar menghasilkan peningkatan ketepatan servis panjang yang maksimal.

Konsep umum dari permainan target yaitu mengirimkan objek atau projektil pada sasaran yang ditentukan dalam jumlah eksekusi sesedikit mungkin untuk memperoleh angka atau point, permainan ini tidak mengutamakan fisik berat karena permainan ini bersifat menyenangkan, secara tidak sengaja jika peserta didik melakukan permainan tersebut peserta akan meningkatkan ketepatan terhadap sasaran tanpa di sadari oleh peserta didik tersebut karena peserta merasa senang mengikuti permainan tersebut. Dan secara menyeluruh dapat meningkatkan prestasi ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

Menurut pengamatan penulis dalam permainan target terdapat unsur-unsur latihan yang meliputi konsentrasi, ketenangan, fokus, kecermatan, dan akurasi yang tinggi yang menunjang terhadap perkembangan anak untuk menghasilkan ketepatan servis panjang. Berdasarkan uraian di atas, hubungan permainan target dengan kemampuan peningkatan ketepatan servis panjang dan proses pembelajaran bulutangkis sangatlah berkaitan. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi latihan yang dapat meningkatkan kemampuan ketepatan servis panjang siswa peserta bulutangkis dalam permainan bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.
2. Kemampuan ketepatan servis panjang siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman masih rendah/kurang akurat.
3. Belum diketahui peningkatan ketepatan servis panjang melalui permainan target.

4. Belum ada latihan yang efektif dan efisien untuk Siswa Peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman dalam bulutangkis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan mengingat banyak permasalahan yang diidentifikasi serta keterbatasan masalah. Pokok permasalahan yang akan diteliti hanya mencakup beberapa aspek, yaitu tentang Peningkatan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah Ada Pengaruh Secara Signifikan Peningkatan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Peningkatan Kemampuan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara praktis maupun teoritis yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk bahan pengembangan ilmu, pengetahuan olahraga permainan sebagai alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk peningkatan dan perkembangan olahraga prestasi sebagai alat untuk membangun atau menciptakan prestasi khususnya cabang bulutangkis.
- c. Sebagai pembanding dalam penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang sejenis.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan setelah mengetahui tingkat kemampuan ketepatan servis panjang dalam bermain bulutangkis siswa dapat meningkatkan keterampilannya untuk berprestasi.
- b. Bagi guru pendidikan jasmani, sebagai data untuk melakukan evaluasi terhadap program yang telah dilakukan sekaligus untuk menentukan program tambahan yang akan diberikan.
- c. Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dan instansi terkait untuk mengadakan perbaikan dan pembenahan yang dirasa perlu agar tujuan pembelajaran penjas kes dapat tercapai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat ketepatan (*Accuracy*)

b. Pengertian Ketepatan

Kemampuan ketepatan sangat dibutuhkan dalam permainan bulutangkis. Menurut Suharno HP (1980:32) ketepatan adalah kemampuan dari seseorang untuk mengarahkan bola pada posisi dan arah yang sesuai dengan situasi yang dihadapi dan dikehendaki. Menurut Hasan Alwi (2008:630), Ketepatan dapat diartikan sebagai keadaan tepat, ketelitian atau kejituan. Menurut M. Sajoto (1995:9) Ketepatan adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran ini dapat merupakan suatu jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenal dengan salah satu bagian tubuh.

Dari berbagi pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ketepatan merupakan kemampuan untuk mengarahkan sesuatu kepada objek sesuai dengan kehendak atau keinginan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketepatan

Ada beberapa hal yang mempengaruhi ketepatan. Suharno HP (1981:36) mengatakan bahwa faktor-faktor penentu ketepatan adalah : koordinasi tinggi, ketepatan baik besar kecilnya sasaran, ketajaman indera, jauh dekatnya jarak sasaran, penguasaan teknik, cepat lambatnya gerakan, *feeling* atlet dan ketelitian serta kuat lemahnya suatu gerakan. Sedangkan menurut Sukadiyanto yang dikutip

oleh skripsi Feri Novi Andri (2010:25) ketepatan mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketepatan, antara lain: tingkat kesulitan, pengalaman, keterampilan sebelumnya, jenis keterampilan, perasaan, dan kemampuan mengantisipasi gerakan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menentukan ketepatan adalah koordinasi, tingkat kesulitan, kuat lemahnya dan cepat lambatnya gerakan, besar kecilnya sasaran, jarak, pengalaman, dan kemampuan mengantisipasi gerak.

2. Hakikat Pukulan Dalam Bulutangkis

Pelaksanaan servis panjang biasanya dilaksanakan dengan cara *forehand service* tinggi sering digunakan dalam permainan tunggal, latihan servis tinggi sering diabaikan oleh pemain maupun pelatih, padahal servis tinggi yang baik juga menentukan akhir dari permainan. Prinsip pada servis tinggi yang baik adalah melambung tinggi dan jatuhnya dibidang belakang lapangan lawan, sedekat mungkin dengan garis belakang (Sapta Kunta Purnama, 2010:18).

Dalam bulutangkis ada bermacam macam jenis pukulan yang sering digunakan, jenis jenis pukulan tersebut adalah:

a. Pukulan servis

Dalam bulutangkis, servis yang baik akan memberikan kesempatan yang baik pula untuk mencetak angka dan memenangkan permainan. Untuk mendapatkan servis yang legal, kontak dengan boal harus dilakukan di bawah pinggang dan tangkai raket harus dapat dilihat dibawah setiap bagian pegangan raket sebelum memukul bola.

Serve bulutangkis harus dilakukan di bawah tangan (*under hand*) dan dari bawah pinggang. Shuttlecock dipukul dari bawah pinggang dan kepala raket seluruhnya berada di bawah gagangnya. Gagang raket boleh berada di atas pinggang (Is Daulay, 1984: 105)

Ada tiga macam servis yang biasa dilakukan oleh pemain bulutangkis ialah servis panjang, servis pendek dan servis tanggung. Servis panjang adalah servis yang mengarahkan bola tinggi dan jauh. Bola diusahakan jatuh sedekat mungkin dengan garis belakang, dengan demikian bola lebih sulit untuk diperkirakan dan dipukul, sehingga semua pengembalian lawan kurang efektif (Tony Grice, 1996:25).

Servis pendek dan rendah paling sering digunakan dalam partai ganda, karena lapangan servis untuk partai ganda berukuran 30 inchi (0,76 meter) lebih pendek dan 18 inchi (0,46 meter) lebih luas dari lapangan servis untuk partai tunggal, servis rendah kelihatannya lebih efektif untuk partai ganda. Servis ini dapat dilakukan baik dari sisi *forehand* maupun *backhand* (Tony Grice, 1996:25).

Servis tanggung sebenarnya hanya variasi saja dari servis pendek. Dilakukan dengan *drive* dan *flick*. Servis ini merupakan *alternative* yang baik yang membuat lawan hanya memiliki sedikit waktu untuk bertindak dan menghasilkan angka dengan cepat (Tony Grice, 1996:25).

b. Pukulan *Overhead* : *forehand* dan *backhand*

Pukulan *overhead* (dilakukan di atas kepala) merupakan pukulan taktik yang paling penting dalam permainan bulutangkis. Pukulan ini dapat dilakukan

dengan *forehand* maupun *backhand* agar membuat lawan bergerak terus menerus. Pukulan *forehand* dilakukan dengan gerakan melempar sepenuhnya dari setengah sisi lapangan bagian belakang (Tony Grice, 2004 :41).

Definisi lain menurut Is Daulay (1984: 143) menjelaskan bahwa pukulan *backhand* merupakan pukulan dari sebelah kiri badan pemain dari sebelah kanan untuk pemain yang kidal.

Backhand dilakukan dengan gerakan mengulurkan tangan yang dominan sepenuhnya ke arah atas sudut *backhand* lapangan dan merupakan kebalikan dari pukulan *forehand*. Penguluran siku dan rotasi tangan bagian bawah yang kuat merupakan sumber tenaga dari pukulan *overhead* (Tony Grice, 1996:41).

Gerakan menelungkupkan tangan bagian bawah terjadi pada pukulan *backhand*. Secara anatomi tangan bagian bawah hanya dapat bergerak dengan dua cara ini. Pelenturan pergelangan tangan atau sentakan pergelangan tangan hanya sedikit terjadi, atau tidak sama sekali. Teknik yang sempurna akan membuat pergelangan tangan dapat lurus secara alami dengan raket yang terus mengikuti arah pengembalian bola. Pukulan ini dapat digunakan untuk pukulan bertahan atau pukulan menyerang (Tony Grice, 1996:41).

Untuk mengalihkan lawan menjauhi atau mendekati net, atau ke arah samping. Pukulan *overhead* yang baik dari bagian belakang lapangan harus dilakukan untuk membuat semua pukulan kelihatan sama. Dengan demikian lawan tidak dapat menentukan pukulan apa yang dilakukan dan kemana larinya bola (Tony Grice, 2004:41).

d. Pukulan *Clear* : Tinggi dan Panjang

Pukulan *Clear* biasanya dilakukan dengan tinggi dan panjang. Gunanya untuk mendapatkan waktu untuk kembali ke posisi semula bagian tengah lapangan. Pukulan ini merupakan strategi yang digunakan khususnya untuk pemain tunggal. Pukulan *clear* yang bersifat bertahan merupakan pengembalian yang tinggi yang hampir sama dengan pukulan lob dalam tenis. *Clear* dapat dilakukan dengan pukulan *overhend* atau *underhand*, baik dari sisi *forehand* ataupun *backhand* untuk memaksa lawan bergerak mundur ke arah sisi belakang lapangannya. Pukulan ini juga merupakan kombinasi dari *drop shot* untuk membuat lawan bergerak jauh dan membuat lawan mempertahankan ketempat sudut lapangannya (Tony Grice, 1996:57).

Kegunaan utama dari pukulan *clear* adalah untuk membuat bola menjauh dari lawan dan membuatnya bergerak dengan cepat. Dengan mengarahkan bola ke belakang lawan atau dengan membuat dia bergerak lebih cepat dari yang dia inginkan, akan membuat dia kekurangan waktu dan membuatnya cepat lelah. Jika melakukan *clear* dengan benar maka lawan harus bergegas melakukan pukulan balasan dengan akurat dan efektif. Pukulan *clear* yang bersifat menyerang merupakan *clear* yang cepat dan mendarat, yang berguna untuk mendapatkan bola ke belakang lawan dan menyebabkan lawan melakukan pengembalian yang lemah. Pukulan *clear* yang bersifat bertahan memiliki lintasan yang tinggi dan panjang (Tony Grice, 1996:57).

e. Pukulan *Drop* : Rendah dan Pelan

Pukulan *drop shot* adalah pukulan rendah dan pelan, tepat di atas net sehingga bola langsung jatuh ke lantai. Bola dipukul di depan tubuh dengan jauh dari pukulan *clear overhead*, dan permukaan raket dimiringkan untuk mengarahkan lebih ke bawah. Larinya bola lebih seperti diblok atau ditahan dari

pada dipukul. Ciri yang paling penting dari pukulan *drop overhead* yang baik adalah gerakan tipuan. Jika gerakan dapat menipu lawan pukulan mungkin tidak dikembalikan sama sekali. Ciri yang paling merugikan dari pukulan drop adalah bolanya lambat sehingga memberikan banyak waktu pada lawan (Tony Grice, 1996:71).

Definisi lain menurut Is Daulay (1984: 144) menjelaskan bahwa pukulan *drop* merupakan pukulan cukup lambat yang diarahkan ke daerah net dari bagian belakang lapangan, atau dari daerah net yang satu ke daerah net di seberangnya.

Nilai dari pukulan *drop* adalah terletak pada kombinasi pukulan ini dengan *clear* untuk membuat lawan sibuk dan memaksanya untuk mempertahankan seluruh lapangan. Untuk menjadikan pukulan ini efektif pukulan *drop* haruslah akurat agar lawan terpaksa menutupi bagian lapangannya seluas mungkin (Tony Grice, 1996:71).

f. Pukulan *Smash* : cepat dan tajam

Pukulan *smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan ke bawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan bola pendek yang dipukul ke atas. Pukulan *smash* hanya dapat dilakukan dari posisi *overhead*. Bola dipukul dengan kuat tetapi harus diatur tempo dan keseimbangannya sebelum mencoba mempercepat kecepatan *smash*. Ciri yang paling penting dari pukulan *smash overhead* yang baik selain kecepatan adalah sudut raket yang mengarah ke bawah. Bola dipukul di depan tubuh lebih jauh dari pukulan *clear* atau *drop*. Permukaan raket diarahkan untuk mengarahkan bola lebih ke bawah. Jika *smash* dilakukan cukup tajam, pukulan tersebut mungkin tidak dapat dikembalikan (Tony Grice, 1996:85).

Definisi lain menurut Is Daulay (1984: 147) menjelaskan bahwa pukulan *smash* yaitu pukulan dari atas kepala yang keras dan kencang sekali yang diarahkan ke bawah menuju ke wilayah permainan lawan.

Arti penting dari pukulan *smash* adalah pukulan ini hanya memberikan sedikit waktu pada lawan untuk bersiap siap atau mengembalikan setiap bola pendek yang telah mereka pukul ke atas. Pukulan *smash* digunakan secara ekstensif dalam partai ganda. Semakin tajam sudut yang dibuat semakin sedikit waktu yang dimiliki, lawan untuk bereaksi. Selain itu semakin akurat pukulan *smash*, semakin luas lapangan luas lapangan yang harus ditutupi lawan (Tony Grice, 1996: 85).

g. Pukulan *Drive* : Datar dan Menyamping

Drive adalah pukulan data yang mengarahkan bola dengan lintasan *horizontal* melintasi net. Baik *drive forehand* ataupun *backhand* mengarahkan bola dengan ketinggian yang cukup untuk melakukan *clear* pada bola dengan jalur yang datar atau sedikit menurun. Gerakan memukul hampir bersama dengan gerakan memukul dari samping dan biasanya dilakukan dari bagian samping lapangan. Pukulan *drive* memberi kesempatan untuk melatih *footwork* karena pukulan ini menekankan pada pencapaian bola dengan menyeret atau menggelincirkan kaki pada posisi memukul (Tony Grice, 1996: 97).

Definisi lain menurut Is Daulay (1984: 144) menjelaskan bahwa *drive* merupakan suatu pukulan dari samping lengan yang melaju datar dan kencang, sedikit melampaui net dan masuk jauh di area lapangan pertandingan lawan.

Drive adalah pukulan pengembalian yang aman dan *konservatif* yang akan memaksa lawan tetap bermain jujur dan mengembalikan bola tinggi. Jika pukulan kurang keras, pengembalian bola lebih mirip dengan pukulan *push* (mendorong bola) atau *drive* dari bagian tengah lapangan. Sasaran utama *drive* adalah mengarahkan ke lantai. Arah bola harus dijauhkan dari lawan agar lawan terpaksa bergerak lebih cepat, dengan hanya mempunyai sedikit waktu dan pengembalian ke arah atas. (Tony Grice, 1996 :97).

h. *Footwork* (Teknik Langkah Kaki)

Dalam permainan bulutangkis kaki berfungsi sebagai penompang tubuh untuk bergerak kesegala arah dengan cepat, sehingga dapat memposisikan tubuh sedemikian rupa supaya dapat melakukan gerakan pukulan dengan efektif. Langkah kaki dalam permainan bulutangkis sering diistilahkan *footwork* (Sapta Kunta Purnama, 2010:26)

Prinsip dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis adalah kaki yang sesuai dengan tangan yang digunakan untuk memegang raket saat memukul selalu berakhir sesuai arah tangan tersebut. Misalnya tangan memukul kearah depan net, maka langkah akhir kaki yang sesuai tangannya juga didepan; demikian pula saat memukul bola di daerah belakang maka langkah akhir kaki yang sesuai tangannya juga dibelakang (Sapta Kunta Purnama, 2010:26).

Latihan untuk menguasai *footwork* dengan berpedoman pembiasaan. Karena kualitas *footwork* yang baik ditentukan oleh irama dan ketepatan langkah, maka untuk dapat menguasai kualitas yang diharapkan adalah latihan sesering

mungkin dengan simulasi gerakan yang sesuai dengan yang terjadi dalam permainan bulutangkis (Sapta Kunta Purnama, 2010:26-27)

Adapun model model latihan *footwork* antara lain : langkah *shadow* bulutangkis, *stroke*, pengamatan kaki, reaksi, *akselerasi*, kelincahan, kecepatan dan koordinasi gerakan. Bentuk bentuk latihannya dapat berupa mengambil bola yang sudah diletakkan di tepi tepi lapangan untuk dipindahkan ke tengah lapangan atau sebaliknya, atau bergerak meniru gerakan model (pasangan latihan), aba-aba latihan, isyarat lampu, dan lain-lain (Sapta Kunta Purnama, 2010:27).

3. Hakikat Permainan Target

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Permainan merupakan bagian dari pada bidang studi olahraga yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya pada kegiatan kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain akan terpaculah perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan perkembangan jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial. Dengan tumbuh dan berkembangnya manusia keseluruhan melalui kegiatan kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak-anak dipersiapkan untuk dapat mengikuti kegiatan kegiatan bidang studi olahraga lain, yang juga menuntut kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, kemasakan mental dan pendekatan jarak sosial (Sukintaka, 1979:1 dan 13)

Teori dikutip dalam Sukintaka (Sukintaka, 1979:90) Paedagoog mengatakan “Kecuali kebutuhan akan kebebasan, permainan itu berguna untuk memperoleh kesibukan dan membangkitkan fantasi anak”. Drijarkara (2008 :15) dikutip dalam Sukintaka (1979: 91) dorongan untuk bermain itu ada pada setiap manusia. Akan tetapi lebih lebih pada manusia muda. Sebab itu sudah semestinya bahwa permainan dipergunakan untuk pendidikan.

Menurut Hasan Alwi (2008:429) Permainan merupakan sesuatu yang dijadikan untuk bermain/ perbuatan bermain yang dimainkan (bulutangkis dan sebagainya). Sedangkan Menurut Hasan Alwi (2008: 621) target adalah sasaran atau batas ketentuan dan sebagainya yang telah ditetapkan untuk dicapai.

Target games (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau *proyektil* lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik (Fathan Nurcahyo, 2013:5)

Permainan target adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Ciri khas permainan target yaitu: konsentrasi, ketenangan, fokus, *no body contact*, dan akurasi yang tinggi.

Urgensi permainan target permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau *goal* yang dijadikan sasarannya. Bentuk permainan target antara lain:

panahan, *golf*, *bowling*, *billiards*, *snooker*, *frisbee*, teknik dalam *Cabor*, dan permainan target tradisional. Nilai yang diharapkan muncul dalam permainan target yaitu: kemandirian sikap, kemandirian belajar, dan pembentukan karakter.

Menurut Yuyun Ari Wibowo sifat perhatian, konsentrasi, ketenangan, fokus pada sasaran, dan akurasi yang tinggi, apabila aktivitas *target games* dilakukan berulang-ulang maka akan terbentuk sifat-sifat yang terdapat dalam *target games*. Konsep diri siswa dapat terbentuk dari aktivitas *target games* memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses pembentukan karakter yang kuat. (Yuyun Ari Wibowo, 2013:5)

Konsep umum dari permainan target yaitu mengirimkan objek atau proyektil pada sasaran yang ditentukan dalam jumlah eksekusi sesedikit mungkin. Contoh permainan target panahan, *bowling*, *golf*, *billyard*, *snooker*, permainan target tradisional, dan lain lain (Yuyun Ari Wibowo, 2013:5).

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa permainan target merupakan permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik, serta memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai.

4. Hakikat Permainan Target Terhadap ketepatan servis panjang

Tidak dipungkiri bahwa perkembangan anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan bermain, karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai bermain

dalam segala hal. Hal tersebut dapat dicermati oleh peneliti ketika peneliti memberikan pembelajaran bulutangkis, sehingga membuat peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran yang lain dalam memberikan materi bulutangkis.

Peranan metode bermain dalam pembelajaran bulutangkis adalah salah satu upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani nomor bulutangkis. Hal ini sangat penting karena dengan meningkatnya minat siswa terhadap suatu mata pelajaran maka secara langsung atau tidak langsung akan berakibat meningkatnya motivasi siswa untuk dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Permainan merupakan bagian dari pada bidang studi olahraga yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya pada kegiatan kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain akan terpaculah perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan perkembangan jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial. Dengan tumbuh dan berkembangnya manusia keseluruhan melalui kegiatan kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak anak dipersiapkan untuk dapat mengikuti kegiatan kegiatan bidang studi olahraga lain, yang juga menuntut kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, kemasakan mental dan pendekatan jarak sosial (Sukintaka, 1979:1 dan 13).

Dalam pembelajaran bulutangkis dengan permainan target, pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan target atau sasaran itu mampu melatih ketepatan servis panjang. Dengan semakin tepatnya servis panjang terhadap sasaran maka diharapkan ketepatan servis panjang anak semakin bagus yang

berakibat pada semakin akurat penempatan servis panjang bulutangkis yang yang dicapai.

Perlu dipahami dan dimengerti, setiap metode pembelajaran tentu memiliki ciri- ciri tersendiri. Menurut Fathan Nurcahyo, permainan target adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGFU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Nilai yang diharapkan muncul dalam permainan target antara lain: kemandirian sikap, kemandirian belajar, dan pembentukan karakter.

Berdasarkan uraian diatas permainan target dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pembelajaran bulutangkis. Khususnya di sekolah menengah pertama. Penyajian pelajaran Sekolah Menengah Pertama perlu kreatifitas guru agar tujuan dapat tercapai dengan baik. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa di Sekolah Menengah Pertama, pembelajaran bulutangkis untuk siswa di Sekolah Menengah Pertama dapat diberikan dalam bentuk permainan menirukan.

Permainan target tersebut tersedia keterampilan untuk menghadapi tantangan yang merangsang gerak eksplosif bagi ketepatan servis dengan cara bermain dalam suasana yang menggembirakan.

5. Hakikat Latihan

Peningkatan kemampuan bulutangkis tentunya linier dengan intensitas dari latihan yang dilakukan. Menurut Bompa T.O (2000: 2) mengemukakan pendapatnya bahwa “latihan merupakan suatu kegiatan olahraga yang sistematis

dalam waktu yang panjang, ditingkatkan secara bertahap dan perorangan, bertujuan untuk membentuk manusia yang berfungsi fisiologinya dan psikologinya untuk memenuhi tuntutan tugas”.

Hare, dalam Nossek Jossef (1982: 56) mendefinisikan latihan (*training*) adalah proses penyempurnaan berolahraga melalui pendekatan ilmiah, khususnya prinsip-prinsip pendidikan secara teratur dan terencana sehingga mempertinggi kemampuan dan kesiapan olahragawan (Djoko Pekik Irianto, 2002:12). Menurut Suharno HP (1981: 10) mengatakan bahwa “latihan atau *training* adalah suatu proses mempersiapkan organisme atlet secara sistematis untuk mencapai mutu prestasi maksimal dengan diberi beban fisik dan mental yang teratur, terarah, meningkat dan berulang-ulang waktunya”.

Menurut Djoko Pekik (2002:11-12) Secara garis besar, pengertian latihan yang telah dikemukakan oleh para ahli mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Sistematis, artinya proses pelatihan dilaksanakan secara teratur, terencana, menggunakan pola dan sistem tertentu, metodis, berkesinambungan dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang mudah ke yang sulit, dari yang sedikit ke banyak dst.
- b. Berulang, dimaksudkan bahwa setiap gerak harus dilatih secara bertahap dan dikerjakan berkali-kali agar gerakan yang semula sukar dilakukan, kurang koordinatif menjadi semakin mudah, otomatis dan reflektif sehingga gerak menjadi lebih efisien.
- c. Penyempurnaan berarti meningkatkan kemampuan dari apa yang telah dimiliki oleh atlet ke tingkat yang lebih baik.
- d. Pendekatan ilmiah, artinya dalam proses latihan menggunakan metode yang benar-benar dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, secara keilmuan bukan karena faktor kebetulan, ketidaksengajaan maupun *trial and error*.
- e. Prinsip pendidikan bermakna, upaya sadar yang dilakukan untuk membawa anak kepada tingkat kemandirian dan kedewasaannya.

Menurut Sapta Kunta Purnama (2010: 61-66) menjelaskan prinsip-prinsip dasar latihan bulutangkis antara lain prinsip generalisasi, prinsip *overload* (beban lebih), prinsip *reversibilitas* (kembali asal), prinsip *spesificity* (kekhususan), prinsip kompetisi, prinsip keanekaragaman, individual, dan asas overkompensasi. Dalam penelitian ini prinsip latihan yang dominan yaitu prinsip *spesificity* (kekhususan) karena pemberian *treatment* (perlakuan) sebagai upaya peningkatan kemampuan ketepatan servis panjang. Pemberian *treatment* (perlakuan) dilakukan selama 16 kali pertemuan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Tjalek Soegiardo (1991: 25) bahwa dalam pelatihan dengan berlatih 16 kali sudah bisa dikatakan terlatih.

6. Hakikat Ektrakurikuler Bulutangkis SMP 1 Tempel

Siswa SMP dapat dikategorikan masa remaja, dimana masa remaja adalah suatu masa yang penting dalam alur perkembangan hidup manusia. Masa ini dengan berbagai perubahan yang mencolok baik dari segi jasmani maupun rohani. Perubahan yang nyata pada anak remaja sering kali disertai dengan berbagai macam perilaku yang khas. Dalam usaha untuk mengerti dan memahami remaja perlu dilakukan pembinaan yang salah satunya dengan cara siswa mengikuti beberapa kegiatan ekstrakurikuler di sekolah untuk mempelajari seluk beluk kejiwaan serta keinginan. Bentuk-bentuk aktivitas yang positif perlu dikembangkan untuk menyalurkan keinginan.

Menurut Menurut Tri Ani Hastuti (2008: 64) ekstrakurikuler sebagai salah satu kegiatan positif bagi siswa untuk menghindari dari pengaruh-pengaruh

lingkungan yang negatif seperti pergaulan bebas, seperti narkoba yang sedang marak akhir-akhir ini.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa masa remaja merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan unsur-unsur maupun potensi yang ada didalam diri remaja. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi dan merupakan kegiatan yang positif adalah ekstrakurikuler. Menurut Yudha M. Saputra (1999: 6), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya.

Peranan kegiatan ekstrakurikuler di samping memperdalam dan memperluas pengetahuan para siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran sesuai dengan program kurikulum, juga suatu pembinaan pemantapan dan pembentukan nilai-nilai kepribadian para siswa. Kegiatan ekstrakurikuler lain yang di arahkan untuk membina serta meningkatkan bakat, minat dan keterampilan-keterampilan hasil yang diharapkan adalah kemandirian, percaya diri, dan kreatifitas siswa.

Dalam pengembangan kegiatan ekstrakurikuler, program olahraga yang paling banyak dilakukan. Guru biasanya membentuk unit atau klub olahraga sehingga siswa dapat memilih cabang olahraga yang disukainya. Bagi yang ingin menyalurkan prestasi olahraganya dapat diselenggarakan kegiatan perlombaan dan pertandingan olahraga, baik antar atau inter sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan 1 kali dalam seminggu, yang dilaksanakan setiap hari sabtu. Dengan lama latihan 2.5 jam yang dimulai dari pukul 14.30 sampai pukul 17.00 WIB. Dalam pembinaan, ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel didukung sarana dan prasarana berupa 1 lapangan bulutangkis *indoor*. Dan letak dari lapangan tersebut berada di gedung luar sekolahan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa SMP Negeri 1 Tempel sebagai salah satu lembaga pendidikan yang ikut berpartisipasi dalam perbulutangkisan di Sleman khususnya dengan penyelenggaraan ekstrakurikuler bulutangkis di sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang berkaitan dengan apa yang diteliti sesuai dengan kaidah atau norma penelitian. Tujuan penelitian yang relevan adalah untuk menyajikan hasil penelitian yang relevan atau menyerupai dengan penelitian yang di tulis, adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini juga dilakukan oleh Ervien Adie Setyana (2010) berjudul “Perbedaan ketepatan long *Service* forehand pada posisi nilai genap dan nilai ganjil peserta sekolah bulutangkis Elo Boyolali. Berdasarkan perbedaan mean (rerata) long *Service* forehand posisi genap (46,32) lebih besar dari pada long *Service* forehand ganjil (42,19). Hasil

tersebut dapat disimpulkan ketepatan long *Service* pada posisi genap lebih baik dari pada long *Service* forehand pada posisi ganjil.

2. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini juga dilakukan oleh Aisyah, (2013). Berjudul “peningkatan kemampuan gerak dasar melompat melalui permainan tradisional Engklek di Sekolah Dasar Negeri 8 Mentibar Sambas”. Terdapat pengaruh yang signifikan hasil tes lompat jauh tanpa awalan setelah diberikan perlakuan (treatment), dimana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,537 > 1,708$). Ini artinya permainan tradisional Engklek memiliki pengaruh terhadap lompat kearah depan/horizontal.

C. Kerangka Berfikir

Permainan bulutangkis merupakan olahraga yang membutuhkan berbagai komponen keterampilan dan fisik. Salah satu komponen yang harus dimiliki yaitu ketepatan. Ketepatan pemain bulutangkis dapat dilatih melalui bentuk latihan yang menyenangkan. Salah satu bentuk latihan untuk peningkatan ketepatan yaitu permainan target.

Latihan permainan target diduga mempunyai kontribusi terhadap ketepatan servis panjang karena apabila melakukan permainan target dapat terkontrol baik maka dapat dipastikan memiliki kontrol dalam melakukan ketepatan servis panjang. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian untuk mengukur permainan target untuk mengetahui seberapa besar kontribusi permainan target terhadap ketepatan servis panjang pada permainan bulutangkis.

Penelitian ini bermula dari *pretest* kemampuann ketepatan servis panjang bulutangkis dengan menggunakan test long *Service* atau servis panjang. Selanjutnya peserta didik diberikan *treatment* atau perlakuan selama kurang lebih 1 bulan dengan 16 kali pertemuan yaitu 3 kali dalam seminggu. Setelah diberikan perlakuan kemudian diadakan lagi *posttest* untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh permainan target terhadap kemampuan ketepatan servis panjang peserta didik ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir dan penelitian yang relevan seperti tersebut di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

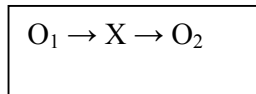
”Ada pengaruh yang signifikan dengan permainan target untuk meningkatkan kemampuan ketepatan servis panjang peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan bentuk rancangan *one-group pretest-posttest design* yang digambarkan sebagai berikut. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one pretest-posttest group* (Suharsimi Arikunto, 2010: 124). Adapun desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian
Suharsimi Arikunto (2010: 124)

Keterangan:

- O_1 : tes awal yang dilakukan sebelum Subyek mendapatkan perlakuan (*treatment*).
- X : perlakuan (*treatment*) menggunakan metode latihan permainan target
- O_2 : tes terakhir yang dilakukan setelah Subyek mendapat perlakuan eksperimen.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan menggunakan sampel 16 peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis, kemudian dilakukan *pre-test* atau tes awal, setelah itu siswa diberi perlakuan dan diakhiri dengan tes akhir.

Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) *treatment*. Perbedaan antara *pretest* dan *posttest* ini diasumsikan merupakan efek dari *treatment*. Sehingga hasil dari *treatment* diharapkan dapat diketahui lebih akurat, karena terdapat perbandingan antara keadaan sebelum dan sesudah diberi *treatment*.

Treatment yang diberikan dalam penelitian ini adalah dengan bentuk permainan target peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel. *Treatment* dilaksanakan tiga kali per minggu yaitu Selasa, Kamis, dan Sabtu dengan waktu tatap muka 90 menit. Dalam waktu 90 menit terbagi dalam beberapa tahap latihan selama 16 kali pertemuan ditambah 2 kali pertemuan digunakan untuk pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Disini *Treatment* dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan karena dari hasil *pretest* ingin mencari presentase peningkatan. Apabila selama 16 kali perlakuan hasil *posttest* dari *testi* sudah meningkat maka pemberian *treatment* dikatakan berhasil. Pendahuluan dilakukan dengan pemanasan, kemudian melakukan latihan inti yaitu permainan target. Kemudian untuk penutup dilakukan pendinginan dan evaluasi.

B. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 04 Agustus 2014 sampai dengan 11 September 2014. *Treatment* dilaksanakan tiga kali per minggu yaitu Selasa, Kamis dan Sabtu dengan waktu tatap muka 90 menit. Dalam waktu 90 menit terbagi dalam beberapa tahap latihan selama 16 kali pertemuan ditambah 2 kali

pertemuan digunakan untuk pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Hal ini seperti disampaikan oleh Tjaliek Soegiardo (1991: 25) bahwa dalam pelatihan dengan berlatih 16 kali sudah bisa dikatakan terlatih. Pendahuluan dilakukan dengan pemanasan yang membutuhkan waktu 15 menit, kemudian melakukan latihan inti selama 60 menit dengan melakukan *treatment* pukulan shuttlecock ke sasaran dengan jarak yang berbeda. Kemudian untuk penutup dilakukan pendinginan dan evaluasi dengan waktu 15 menit pada setiap pertemuan.

Tabel 1. Deskripsi Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	Hari / tanggal	Pertemuan	Waktu
1	<i>Pretest</i>	Senin 04-08-2014	1	pukul 15.00
2	<i>Treatment</i>	Selasa 05-08-2014 s/d selasa 09-09-2014	16	s/d pukul 16.30 WIB.
3	<i>Posttest</i>	Selasa 11-09-2014	1	

Untuk deskripsi hari dan waktu penelitian yaitu pertama dilakukan *pretest* pada hari senin 04-08-2014, selanjutnya pemberian *treatment* dilakukan di bulan Agustus pada minggu pertama hari selasa 05-08-2014, hari kamis 07-08-2014, hari sabtu 09-08-2014, minggu kedua hari selasa 12-08-2014, hari kamis 14-08-2014, hari sabtu 16-08-2014, minggu ketiga hari selasa 19-08-2014, hari kamis 21-08-2014, hari sabtu 23-08-2014, minggu keempat hari selasa 26-08-2014, hari kamis 28-08-2014, hari sabtu 30-08-2014, minggu kelima hari selasa 02-09-2014, hari kamis 04-09-2014, hari sabtu 06-09-2014, minggu keenam hari selasa 09-09-2014. Selanjutnya dilakukan pengambilan data *posttest* pada hari kamis 11-09-

2014, untuk jadwal kegiatan ini yang telah dilakukan ini semua dimulai pada pukul 15.00 WIB dan diakhiri pada pukul 16.30 WIB.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman adalah kelas VII dan VIII. Sebanyak 7 siswa kelas VII, dan 9 siswa kelas VIII. Total jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis adalah 16 siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan. Pengambilan data dilaksanakan di lapangan indoor olahraga SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman. Berdasarkan keterangan di atas bahwa Subyek dibatasi sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat-sifat yang sama, maka Subyek yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi persyaratan karena memiliki sifat-sifat yang sama sebagai berikut:

- a. Sama-sama pemain bulutangkis putra dan putri SMPN 1 Tempel yang masih aktif.
- b. Tergolong umur 12 – 15 tahun.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan ketepatan servis panjang melalui permainan target siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP N 1 Tempel, Kabupaten Sleman.

Dalam penelitian ini ada dua variable pokok yang harus diteliti yaitu:

1. Permainan target adalah jenis permainan yang dilakukan dengan cara mengirimkan objek pada sasaran yang di tentukan jaraknya. Cara melakukan

permainan ini mengarahkan shuttlecock menggunakan raket ke daerah dengan ukuran lebar 46 cm dan panjang 76 cm yang sudah ditentukan dari jarak yang telah ditentukan. Permainan target secara mekanik mampu meningkatkan ketepatan terhadap sasaran. Dengan dilakukan secara berulang-ulang dapat meningkatkan ketepatan servis panjang pula.

2. Ketepatan servis panjang yaitu kemampuan siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP N 1 Tempel, Sleman melakukan servis panjang sebanyak 20 kali dengan tujuan menyebrangkan shuttlecock ke bidang permainan lawan melewati net tanpa melewati tali raffia yang ada 20 inche di atas net sedekat mungkin dengan garis line agar mendapat nilai yang tinggi. Dibidang permainan lawan terdapat kolom penilaian, sehingga pengawas bisa mencatat hasil yang didapat dari siswa yang melakukan tes tersebut.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

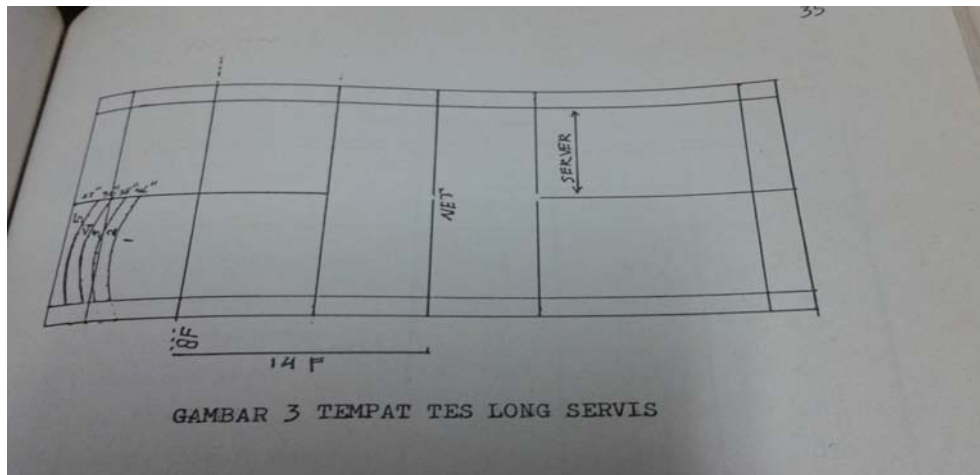
Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010: 262). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes ketrampilan *long Service* atau servis panjang. Tes ini di Adopsi dari Skripsi (Amat Komari, 1998). Oleh sebab itu untuk mendukung keberhasilan dalam suatu penelitian instrumen harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu

menghasilkan data yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun prosedur tes servis panjang sebagai berikut:

- a. Tujuan: Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ketepatan servis panjang.
- b. Peralatan yang digunakan;
 - 1) Raket
 - 2) Shuttlecock
 - 3) Net
 - 4) Pita sepanjang net dengan lebar minimal 5 cm dan direntangkan sejajar dengan net berjarak 14 feet atau 4,27 m dari net dengan tinggi 8 feet dari lantai.
 - 5) Alat tulis
- c. Petugas tes: Mengamati dan mencatat hasil tes sebanyak 3 orang
- d. Pelaksanaan tes
 - 1) Testi berdiri di daerah servis
 - 2) Shuttlecock yang dipukul harus melewati tali atau di atas tali dengan cara servis yang sah ke arah sasaran.
 - 3) Melakukan servis
 - 4) Tiap tiap bagian dilakukan 20 kali

e. Penilaian/ skor :

Skor yang digunakan dalam penilaian ini adalah hasil dari testi melakukan servis panjang sesuai dengan point yang didapat dari jatuhnya bola servis kekolom penilaian di daerah lawan.



Gambar 2. Instrumen Tes *Long Servis* Amat Komari

Sumber :Amat Komari (1988: 35)

Keterangan: daerah daerah sasaran dibuat pada sudut belakang masing masing dengan ukuran 22, 30, 38, dan 46 inchi atau 55, 76, 97 dan 107 cm.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengukuran tes servis panjang dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada *pretest* dan pada *posttest*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan teknik tes. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara pengukuran, yaitu berdasarkan hasil tes servis panjang. Disamping itu peneliti juga memberi latihan atau uji coba kepada tenaga pelaksana dalam melakukan tugasnya, hal ini dilakukan untuk menghindari terjadi kesalahan dalam pengukuran. Demikian pula

pada siswa peneliti juga memberikan petunjuk pelaksanaan tes dan pengumpulan data berjalan sesuai yang diinginkan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis *Uji-t (t-test)*. Untuk mendapatkan hasil yang baik perlu dilakukan pengujian normalitas. Disamping normal juga harus homogen. Sampel-sampel yang berasal dari satu populasi dan diperkirakan sama, belum tentu demikian keadaannya. Apabila dua atau lebih sampel diperiksa dengan teknik tertentu dan ternyata homogen, maka dapat dikatakan bahwa sampel-sampel itu berasal dari populasi yang sama (Suharsimi Arikunto, 2010: 357). Maka untuk menguji keabsahan sampel perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk menguji apakah distribusi yang diobservasi tidak menyimpang secara signifikan dari frekuensi yang diharapkan. Uji normalitas *variable* dilakukan dengan menggunakan Kai Kuadrat.

Penghitungan normalitas sampel adalah pengujian terhadap normal tidaknya data yang dianalisis. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Chi kuadrat*.

$$X^2 = \sum \left[\frac{f_0 - f_h}{f_h} \right]$$

Keterangan :

X^2 = Chi Kuadrat

f_0 = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang dihitung

Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$), maka normal dan apabila nilai signifikan kurang dari 0,05 (signifikan $< 0,05$) dikatakan tidak normal (Jonathan Sarwono, 2010: 25).

2. Uji Homogenitas

Disamping pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data pada sampel, perlu kiranya peneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama (Suharsimi Arikunto, 2010: 363).

Penghitungan homogenitas dimaksudkan untuk meyakinkan agar kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang sama.

$$F = \frac{\text{Variabel Terbesar}}{\text{Variabel Terkecil}}$$

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$) (Jonathan Sarwono, 2010: 86).

3. Uji-t

Kaidah yang digunakan untuk mengetahui berbeda tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$), maka tidak berbeda dan apabila nilai signifikan kurang dari 0,05 (signifikan $< 0,05$)

dikatakan berbeda (Jonathan Sarwono, 2010: 120). Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t.

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2)(\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

D = Jumlah perbedaan setiap pasangan (X1-X2-X3)

D^2 = Jumlah perbedaan kuadrat setiap pasangan

N = Banyak Sampel

Setelah uji t, selanjutnya adalah menganalisa data tersebut. Teknik analisis data untuk menganalisis data eksperimen dengan penghitungan perbedaan (selisih) rata-rata *pretest* (O_1) dan rata-rata *posttest* (O_2) (Sugiyono, 2009: 74-75).

$$\text{Mean different} = O_1 - O_2$$

Dengan keterangan :

O_1 = Hasil rata-rata nilai *pretest*.

O_2 = Hasil rata-rata nilai *posttest*.

Untuk menghitung presentase peningkatan atau penurunan antara tes awal dan tes akhir menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Penurunan} = \frac{\text{Mean different}}{\text{Mean pretest}} \times 100\%.$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi, Populasi, dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dari 04 Agustus 2014 – 11 September 2014. Subyek dalam penelitian ini adalah 16 siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman. Tempat penelitian dilaksanakan di lapangan indoor olahraga SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

Untuk analisis data digunakan Uji-*t*, yaitu dengan membandingkan hasil *pretest* dengan *posttest* pada kelompok eksperimen. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas data. Proses analisis data hasil penelitian ini menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16.0.

2. Deskripsi Data dan Analisis Data

a. Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target *Pretest* Dan *Posttest*

Deskripsi data penelitian berfungsi untuk mempermudah penelitian yang telah dilakukan. Deskripsi data penelitian meliputi data *pre-test* dan *post-test* dari eksperimen yang dilakukan. Dalam sub-bab ini akan disajikan satu persatu data penelitian, dari data *pretest* dan *posttest* dari kelompok *eksperimen* Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target.

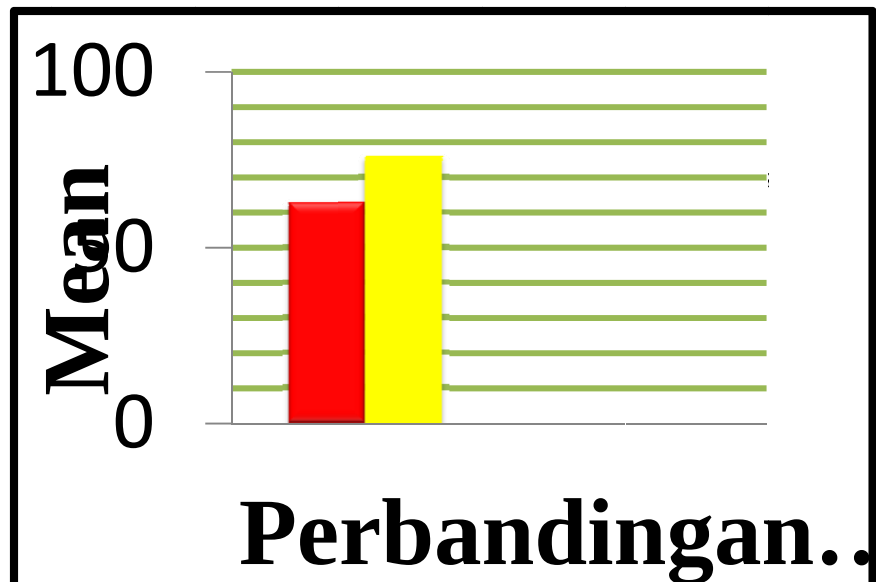
Tabel 2. Data *Pretest* dan *Posttest* Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target.

Subyek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Subyek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
X 1	71	76	X 9	67	74
X 2	55	67	X 10	50	76
X 3	63	70	X 11	73	93
X 4	69	80	X 12	75	83
X 5	67	81	X1 3	63	75
X 6	63	71	X 14	62	66
X 7	34	70	X 15	66	78
X 8	60	67	X 16	69	88

Pretest Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target. memiliki nilai minimum 34.00, nilai maksimum 75.00, rerata 62.94, median 64.50, modus 63.00, dan standar deviasi 10.02. *Posttest* Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target memiliki nilai minimum 66.00, nilai maksimum 93.00, rerata 67.00, median 75.50, modus 67.00, dan standar deviasi 7.71.

Tabel 3. Frekuensi Data Perbandingan *pretest* dan *posttest*

Subyek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	62.94	75.94
Median	64.50	75.50
Mode	63.00	67.00
Std. Dev.	10.02	7.71
Min.	34.00	66.00
Max.	75.00	93.00



Gambar 3. Histogram perbandingan Rata-Rata pretest dan posttest

3. Uji Persyaratan Analisis

a. Pengujian Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil tes sebenarnya mengikuti pola sebaran normal atau tidak. Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan Kaidah Kuadrat. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$), maka normal dan apabila nilai signifikan kurang dari 0,05 (signifikan $< 0,05$) dikatakan tidak normal (Jonathan Sarwono, 2010: 25). Uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	Kai Kuadrat (χ^2)			Sig.	Ket
	χ^2 hit.	χ^2 tabel	Df		
<i>Pretest</i>	3.500	19.675	11	0.982	Normal
<i>Posttest</i>	1.875	21.026	12	1.000	Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data kedua kelompok memiliki χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel, maka kedua kelompok data berdistribusi normal. Dari sisi lain dapat dilihat pada nilai signifikannya, yaitu 0.982 untuk *pretest* dan 1.000 untuk *posttest*. Karena dari nilai kedua signifikan semuanya lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$) maka hipotesis yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal, diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$) (Jonathan Sarwono, 2010: 86). Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	<i>F</i> –hit (Levene Statistic)	df	<i>F</i> -tabel	Sig.	Ket.
<i>pretest – posttest</i>	2.748	3:3	9.28	0.163	Homogen

Berdasarkan hasil uji Homogenitas variabel penelitian diketahui bahwa nilai *F* hitung lebih kecil dari *F* tabel, jadi data mengenai latihan permainan target terhadap peningkatan servis panjang memiliki sampel yang homogen. Sedangkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0.163. Karena signifikan lebih

besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan bahwa data diperoleh dari sampel yang homogen, diterima.

4. Uji Hipotesis

a. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya Peningkatan Kemampuan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman. Uji hipotesis menggunakan *uji-t* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji-t

Variabel	Uji-t				Ket.
	t-hit	t-tab	df	Sig	
<i>pretest – posttest</i>	6.089	2.131	15	0.000	Signifikan

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan kajian teori dapat ditemukan suatu hipotesis sebagai berikut: “Ada Peningkatan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.” Kaidah yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan signifikan adalah apabila nilai *t* hitung lebih besar dari *t*-tabel, maka H_a diterima dan jika nilai signifikan *t* hitung kurang dari *t*-tabel, maka H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji statistik variabel diperoleh nilai uji-t antara *pretest* dan *posttest* Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target yang memiliki

nilai t hitung 6.089, t tabel 2.131 ($df = 15$) pada taraf signifikansi 5%, karena t hitung lebih besar dari t -tabel maka ada perbedaan yang signifikan. Dilihat dari nilai rata-rata, maka diperoleh nilai rata-rata *pretest* = 62.94 dan nilai rata-rata *posttest* = 75.94, karena nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*, maka peningkatan Kemampuan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target sebesar = 13.00 atau 20.65 %.

Tidak dipungkiri bahwa perkembangan anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan bermain, karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai bermain dalam segala hal. Hal tersebut dapat dicermati oleh peneliti ketika peneliti memberikan pembelajaran bulutangkis, sehingga membuat peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran yang lain dalam memberikan materi bulutangkis.

Peranan metode bermain dalam pembelajaran bulutangkis adalah salah satu upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani nomor bulutangkis. Hal ini sangat penting karena dengan meningkatnya minat siswa terhadap suatu mata pelajaran maka secara langsung atau tidak langsung akan berakibat meningkatnya motivasi siswa untuk dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Permainan merupakan bagian dari pada bidang studi olahraga yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya pada kegiatan kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain akan terpaculah perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan perkembangan jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial. Dengan tumbuh dan

berkembangnya manusia keseluruhan melalui kegiatan kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak anak dipersiapkan untuk dapat mengikuti kegiatan kegiatan bidang studi olahraga lain, yang juga menuntut kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, kemasakan mental dan pendekatan jarak sosial (Sukintaka, 1979:1 dan 13).

Dalam pembelajaran bulutangkis dengan permainan target, pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan target atau sasaran itu mampu melatih ketepatan servis panjang. Dengan semakin tepatnya servis panjang terhadap sasaran maka diharapkan ketepatan servis panjang anak semakin bagus yang berakibat pada semakin akurat penempatan servis panjang bulutangkis yang yang dicapai.

Perlu dipahami dan dimengerti, setiap metode pembelajaran tentu memiliki ciri- ciri tersendiri. Menurut Fathan Nurcahyo, permainan target adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGFU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Nilai yang diharapkan muncul dalam permainan target antara lain: kemandirian sikap, kemandirian belajar, dan pembentukan karakter.

Berdasarkan uraian diatas permainan target dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pembelajaran bulutangkis. Khususnya di sekolah menengah pertama. Penyajian pelajaran Sekolah Menengah Pertama perlu kreatifitas guru agar tujuan dapat tercapai dengan baik. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa di Sekolah Menengah Pertama, pembelajaran bulutangkis untuk siswa di Sekolah Menengah Pertama dapat diberikan dalam bentuk permainan menirukan.

Permainan target tersebut tersedia keterampilan untuk menghadapi tantangan yang merangsang gerak eksplosif bagi ketepatan servis dengan cara bermain dalam suasana yang menggembirakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada Ada Peningkatan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada:

1. Timbulnya inisiatif dari pelatih untuk menerapkan permainan target dengan tujuan untuk meningkatkan ketepatan servis panjang.
2. Timbulnya semangat dari siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman untuk meningkatkan ketepatan servis panjang.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu:

1. Pada saat penelitian pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman yang menjadi populasi penelitian, peneliti sulit dalam mengontrol faktor-faktor lain yang

mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti: waktu istirahat, kondisi tubuh, faktor psikologis, dan sebagainya.

2. Terbatasnya jumlah dana, waktu, dan jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman yang aktif latihan sehingga populasi yang digunakan dalam penelitian masih tergolong kecil.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman pada khususnya dan kegiatan ekstrakurikuler sepakbola untuk SMP atau sekolah sederajat lain pada umumnya agar menggunakan permainan target terhadap peningkatan servis panjang.
2. Bagi pelatih dan pembina ekstrakurikuler agar meningkatkan kreativitas latihan untuk servis panjang dengan metode yang bervariasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya supaya memperhatikan hal-hal yang ada dalam keterbatasan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amat Komari. (1988). Hubungan Antara Tinggi Badan, Kelentukan, Kelincihan Dan Kecepatan Dengan Kecakapan Bermain Bulutangkis. Skripsi: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Aisyah. (2013). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Engklek di Sekolah Dasar Negeri 8 Mentibar Sambas”.
- Bompa, T.O. (2000). *Total training for Young champions*. USA. *Human Kinetics Champaign*.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta. FIK UNY.
- Ervin Adie Setyana (2010). Perbedaan Ketepatan *Long Service* Forehand pada Posisi Nilai Genap dan Nilai Ganjil Peserta Sekolah Bulutangkis Elo Boyolali. Skripsi. FIK: UNY
- Fathan Nurcahyo.(2013). Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/fathan-nurcahyo-spdjas-mor/mk-teori-bermain.pdf>, pada tanggal 7 November 2014, Jam 8.23 WIB
- Feri Novi Andri. (2010). Perbedaan ketepatan short Service forehand dan short Service backhand peserta ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMP N 10 Yogyakarta. Skripsi: FIK UNY.
- Hasan Alwi. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Is Daulay. (1984). *Bimbingan Bermain Bulutangkis*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya
- Jonathan Sarwono. (2010). Belajar Statistik Menjadi Mudah dan cepat. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kemendiknas.(2008). Diakses dari <http://ahmesabe.wordpress.com/2008/11/04/tujuan-pendidikan-jasmani/>, pada tanggal 7 November 2014, Jam 9.23 WIB
- M. Sajoto. (1995). *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.

- Nossek, Jossef. (1982). *General Theory of Training*. Lagos: Pan Africa Press, Ltd.
- Rusli Lutan. (1998), *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Jakarta.
- Sapta Kunta Purnama. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharno HP. (1981). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sukintaka. (1979). *Permainan dan Metodik Buku III*. Jakarta: PT Firman Resama.
- Tjaliek Soegiardo. (1991). *Fisiologi Olahraga*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Tony Grice. (1996). *Bulutangkis; Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tri Ani Hastuti. (2008). *Kontribusi Ekstrakurikuler Bolabasket terhadap Pembibitan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani “Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia”*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY.
- Yudha M. Saputra. (1999). *Pengembangan Kegiatan Ko dan Ekstrakurikuler*. Jakarta: Depdikbud.
- Yuyun Ari Wibowo.(2013). Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/...%20S.../Permainan%20Target.pptx>, pada tanggal 7 November 2014, Jam 8.33 WIB.

LAMPIRAN

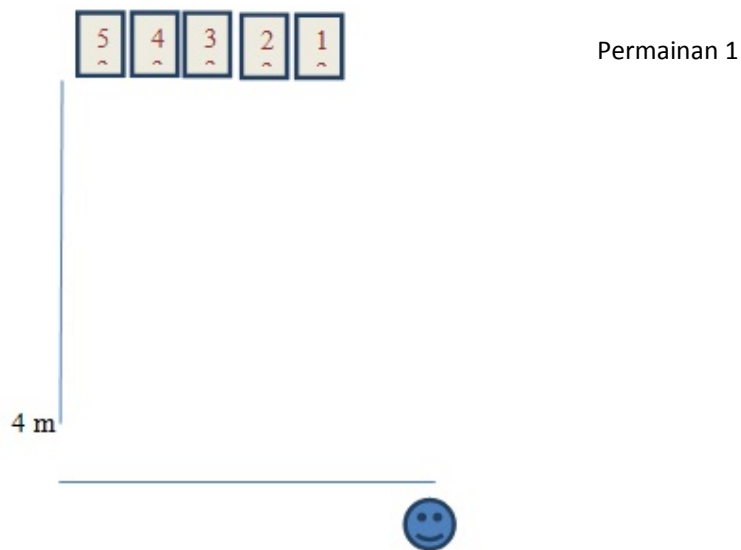
Lampiran Program Latihan

RENCANA PROGRAM LATIHAN PER MINGGU

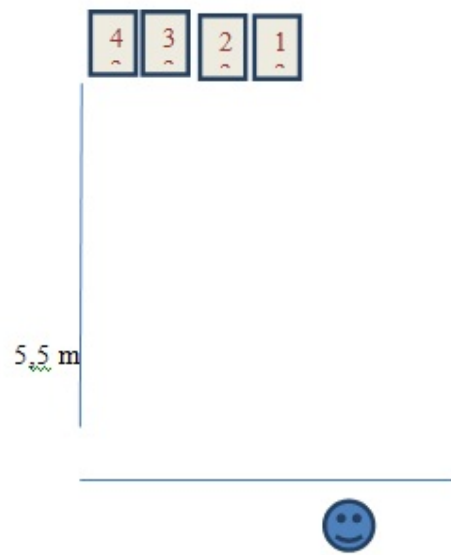
HARI MINGGU	SELASA	KAMIS	SABTU
1	Sesi latihan 1 - Intensitas :Medium - Set :3 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama :sedang - Frek :2x/mgg	Sesi latihan 2 - Intensitas: Medium - Set: 3 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: sedang - Frek: 2x/mgg	Sesi latihan 3 - Intensitas: Maks. - Set: 4 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat
2	Sesi Latihan 4 - Intensitas: Medium - Set: 4 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama : sedang - Frek: 2x/mgg	Sesi Latihan 5 - Intensitas: Medium - Set: 4 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: sedang - Frek: 2x/mgg	Sesi Latihan 6 - Intensitas: Maks. - Set: 4 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 90 detik - Irama: cepat
3	Sesi Latihan 7 - Intensitas: Medium - Set: 4 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 90 detik - Irama: sedang - Frek: 2x/mgg	Sesi Latihan 8 - Intensitas: Medium - Set: 4 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 90 detik - Irama: sedang - Frek: 2x/mgg	Sesi Latihan 9 - Intensitas:Maks. - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat
4	Sesi Latihan 10 - Intensitas: Medium. - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat - Frek: 2x/mgg	Sesi Latihan 11 - Intensitas: Medium - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat - Frek: 2x/mgg	Sesi Latihan 12 - Intensitas: Maks. - Waktu 18 menit - Sebanyak- banyaknya - Recov.: 90 detik
5	Sesi Latihan 13 - Intensitas: Maks. - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat - Frek:3x/mgg	Sesi Latihan 14 - Intensitas: Maks. - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat - Frek: 3x/mgg	Sesi Latihan 15 - Intensitas: Maks. - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat - Frek: 3x/mgg
6	Sesi Latihan 16 - Intensitas: Maks. - Waktu: 20 menit - Sebanyak- banyaknya - Recov.: 90 detik	-	

Lampiran Bentuk Permainan

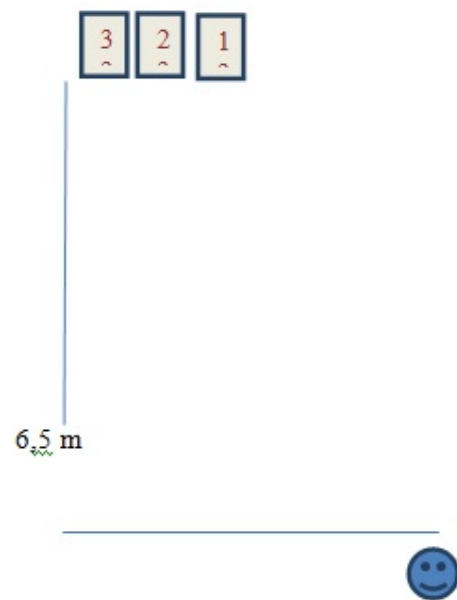
Keterangan: Pemain mengarahkan kok ke daerah sasaran; Sasaran pertama ada 5 dengan jarak pertama 4 meter, kedua ada 4 daerah sasaran dengan jarak 5,5 meter, ketiga ada 3 daerah sasaran dengan jarak 6,5 meter, keempat ada 2 daerah sasaran dengan jarak 6,5 meter, kelima ada 1 daerah sasaran dengan jarak 6,5 meter.

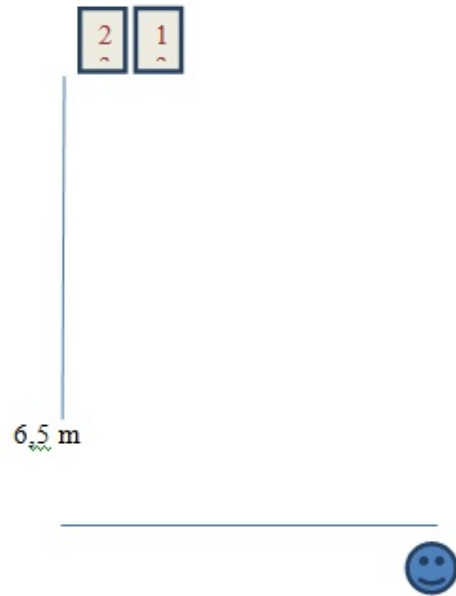


Permainan 2

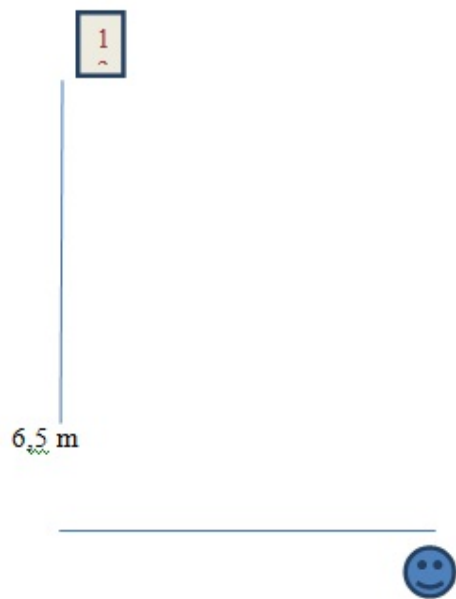


Permainan 3





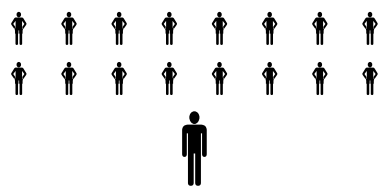
Permainan 4

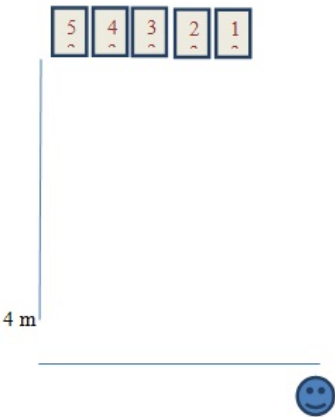


Permainan 5

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 1&2

HARI	: Selasa, Kamis	TINGKAT	: Pemula
WAKTU	: 65 menit	JUMLAH PESERTA:	16 anak
SASARAN	: <i>Long service</i>	PERLENGKAPAN	: <i>Raket, shuttlecock, peluit, stop watch</i>

NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan diisi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

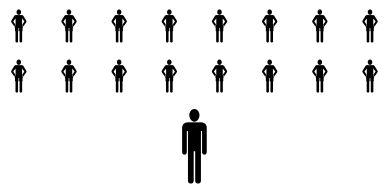
	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas :Medium - Set :3 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama :sedang Frek :2x/mgg		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 4 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

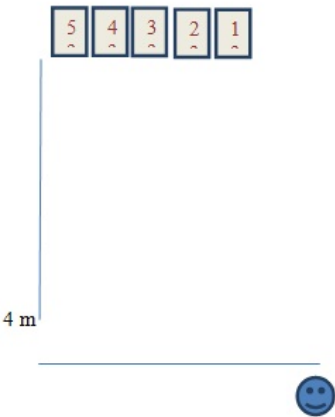
SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 3

HARI /TANGGAL : Sabtu
WAKTU : 65 menit

TINGKAT : Pemula
JUMLAH PESERTA: 16 ank
PERLENGKAPAN : *Raket, shuttlecock,*
peluit,, stop watch

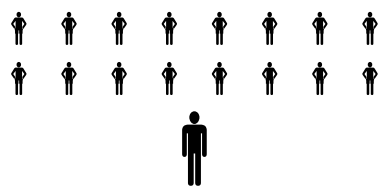
SASARAN : *Long service*

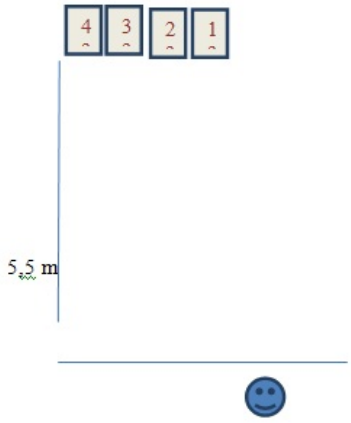
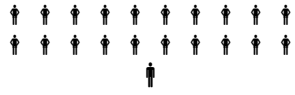
NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan di isi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Maks. - Set: 4 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit Irama: cepat		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 4 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 4&5

HARI	: Selasa, Kamis	TINGKAT	: Pemula
WAKTU	: 65 menit	JUMLAH PESERTA:	16 anak
SASARAN	: <i>Long service</i>	PERLENGKAPAN	: <i>Raket, shuttlecock, peluit, stop watch</i>

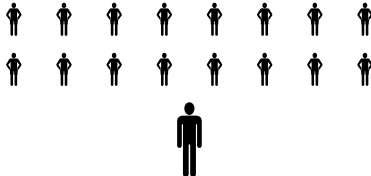
NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan di isi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

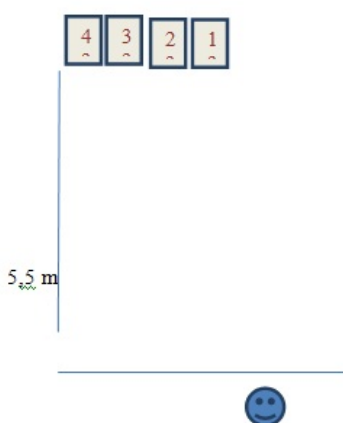
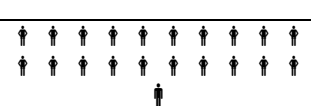
	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Medium - Set: 4 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama : sedang Frek: 2x/mgg		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 5.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 6

HARI : Sabtu
WAKTU : 65 menit
SASARAN : *Long service*

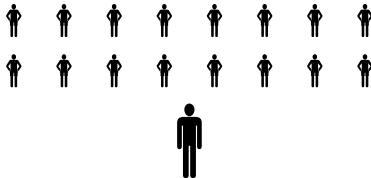
TINGKAT : Pemula
JUMLAH PESERTA: 16 ank
PERLENGKAPAN : *Raket, shuttlecock, peluit,, stop watch*

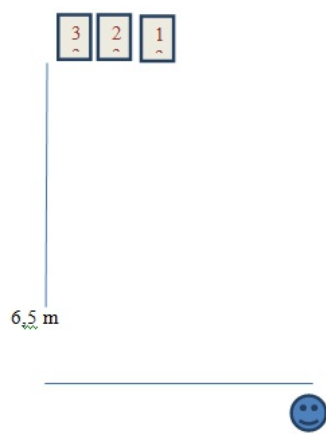
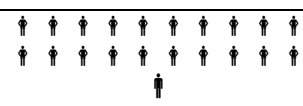
NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan di isi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Maks. - Set: 4 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 90 detik - Irama: cepat		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 5.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 7&8

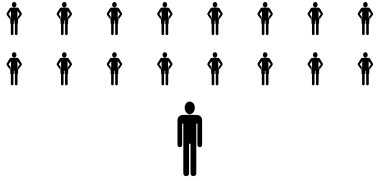
HARI	: Selasa, Kamis	TINGKAT	: Pemula
WAKTU	: 65 menit	JUMLAH PESERTA:	16 anak
SASARAN	: <i>Long service</i>	PERLENGKAPAN	: Raket, shuttlecock, peluit, stop watch

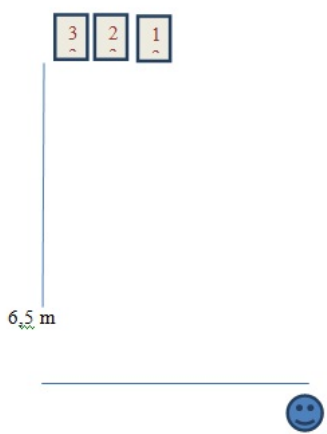
NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan diisi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Medium - Set: 4 set - Repetisi: 10-15 rep/set - Recov.: 90 detik - Irama: sedang Frek: 2x/mgg		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 6.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 9

HARI	: Sabtu	TINGKAT	: Pemula
WAKTU	: 65 menit	JUMLAH PESERTA:	16 ank
SASARAN	: <i>Long service</i>	PERLENGKAPAN	: <i>Raket, shuttlecock, peluit,, stop watch</i>

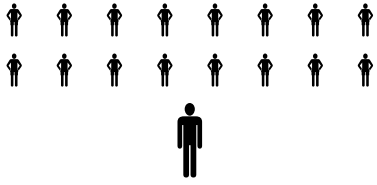
NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan di isi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

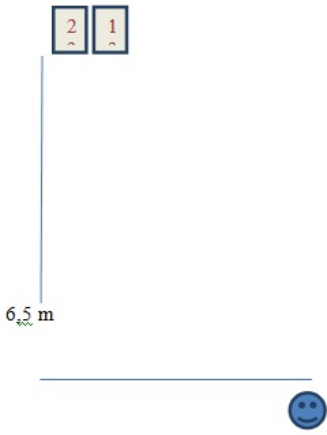
	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Maks - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 6.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>Penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 10&11

HARI : Selasa, Kamis
WAKTU : 65 menit
SASARAN : *Long service*

TINGKAT : Pemula
JUMLAH PESERTA: 16 anak
PERLENGKAPAN : *Raket, shuttlecock, peluit,, stop watch*

NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan diisi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

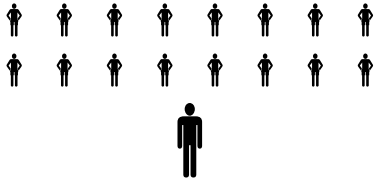
	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Medium. - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat Frek: 2x/mgg		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 6.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>Penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

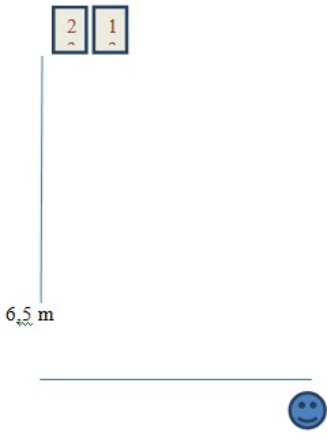
SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 12

HARI /TANGGAL : Sabtu
WAKTU : 65 menit

TINGKAT : Pemula
JUMLAH PESERTA: 16 ank
PERLENGKAPAN : *Raket, shuttlecock,*
peluit,, stop watch

SASARAN : *Long service*

NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar</u> <u>dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan di isi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Maks. - Waktu 18 menit Sebanyak- banyaknya Recov.: 90 detik		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 6.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran angka yang paling besar.
III	<u>Penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 13, 14, & 15

HARI /TANGGAL : selasa, Kamis, Sabtu

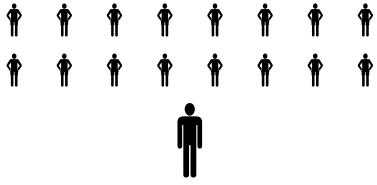
WAKTU : 65 menit

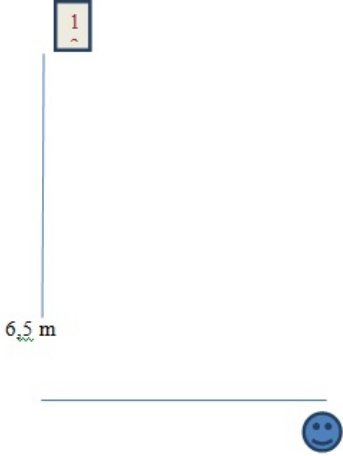
SASARAN : *Long service*

TINGKAT : Pemula

JUMLAH PESERTA: 16 anK

PERLENGKAPAN : *Raket, shuttlecock, peluit,, stop watch*

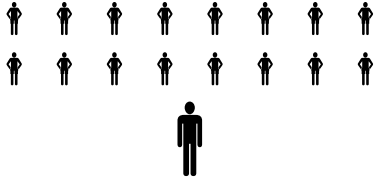
NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan di isi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

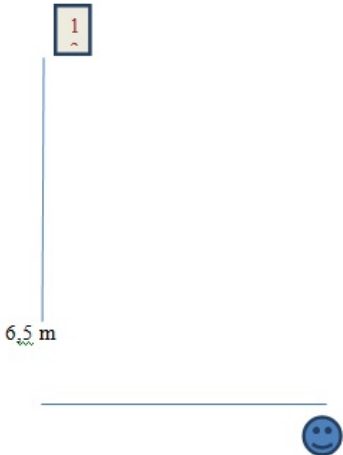
	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Maks. - Set: 5 set - Repetisi: 15-25 rep/set - Recov.: 2 menit - Irama: cepat Frek: 3x/mgg		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 6.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran.
III	<u>Penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

SESI LATIHAN
NO URUT SESI LATIHAN: 16

HARI : Selasa
WAKTU : 65 menit
SASARAN : *Long service*

TINGKAT : Pemula
JUMLAH PESERTA: 16 ank
PERLENGKAPAN : *Raket, shuttlecock, peluit,, stop watch*

NO	BENTUK LATIHAN	DOSIS	FORMASI	CATATAN
I	<u>Pengantar dan do'a</u> ; -siswa dibariskan	10 menit		Berdo'a dan di isi dengan penjelasan secara singkat dan jelas pelaksanaan perlakuan (<i>treatment</i>)
II	<u>Pemanasan</u> - jogging - <i>stretching</i> (dinamis & statis) peregangan otot tubuh mulai bagian atas menuju bagian bawah secara urut.	10 menit		- Pantau anak latih agar melakukan gerakan ini dengan benar. - pada saat peregangan otot pelatih memberi contoh yang benar

	<u>Latihan inti</u> Permainan Servis Panjang	30 menit - Intensitas: Maks. - Waktu: 20 menit Sebanyak- banyaknya Recov.: 90 detik		- Pemain memasukkan shuttlecock ke dalam daerah sasaran dengan menggunakan raket dengan jarak 6.5 meter. - Pemain berusaha mengenai sasaran.
III	<u>Penutup</u>	15 menit		- <i>cooling down</i> - evaluasi - ber do'a

- A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY / PRA PENELITIAN *)
- B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL *)

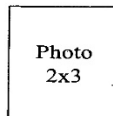
*) Lingkari yang dipilih

Nomor : 070/2253

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Tuhidin
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM : 10601244221
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3) : S1
4. Universitas/Akademi : UNY
5. Dosen Pembimbing : Drs. Amal Komari, M.Si
6. Alamat Rumah Peneliti : Pingit Rt. 3/Rw. 3 kec. Klaten Kab. Karanganyar
7. Nomor Telepon/HP : 085 747 339 627
8. Lokasi Penelitian/Survey : 1. Di SMP Negeri 1 Tempel Kab. Sleman
2.
9. Judul Penelitian : Peningkatan Ketepatan Servis Pungut Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Di SMP Negeri 1 Tempel, Kabupaten Sleman

Berdasarkan pilihan saya pada formulir isian diatas (poin B), saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.



Sleman, 16 Juni 2014
Yang menyatakan

Tuhidin
Tuhidin
(nama terang)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 501 /UN.34.16/PP/2014 12 Juni 2014
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. : Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa
Kab. Sleman

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Tuhidin
NIM : 10601244221
Jurusan/Prodi : POR/PJKR
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Juli s.d. September 2014
Tempat/obyek : SMP Negeri 1 Tempel Kab. Sleman/siswa
Judul Skripsi : Peningkatan Ketepatan Servis Panjang Melalui Permainan Target Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Di SMP Negeri 1 Tempel, Kabupaten Sleman.

Demikian surat izin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan,
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

- Tembusan :
1. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Tempel
 2. Kaprodi. PJKR
 3. Pembimbing TAS
 4. Mahasiswa ybs.



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA**

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 16 Juni 2014

Nomor : 070 /Kesbang/2193 /2014
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

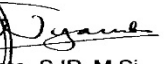
Memperhatikan surat :
Dari : Dekan FIK UNY
Nomor : 501/UN.34.16/PP/2014
Tanggal : 12 Juni 2014
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "

**PENINGKATAN KETEPATAN SERVIS PANJANG MELALUI PERMAINAN
TARGET SISWA PESERTA EKSTRAKULIKULER BULUTANGKIS DI SMP N 1
TEMPEL KAB. SLEMAN"** kepada:

Nama : Tuhidin
Alamat Rumah : Pingit Rakit Banjarnegara
No. Telepon : 085747339627
Universitas / Fakultas : UNY / FIK
NIM : 10601244221
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Kolombo Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMP N 1 Tempel Sleman
Waktu : 16 Juni - 16 September 2014

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa
Kepala Subbag Tata Usaha

Widodo Wuryanto, S.IP, M.Si
Penata Tingkat I, III/d
SNIP 19701204 199009 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2253 / 2014

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/2193/2014
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 16 Juni 2014

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : TUHIDIN
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 10601244221
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Kolombo Yogyakarta
Alamat Rumah : Pingit Rakit Banjarnegara
No. Telp / HP : 085747339627
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENINGKATAN KETEPATAN SERVIS PANJANG MELALUI PERMAINAN
TARGET SISWA PESERTA EKSTRAKULIKULER BULUTANGKIS DI SMP
1 TEMPEL KAB. SLEMAN**
Lokasi : SMP Negeri 1 Tempel, Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 16 Juni 2014 s/d 16 September 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 16 Juni 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

ERNY MARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV/a
NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Tempel
5. Ka. SMP Negeri 1 Tempel, Sleman
6. Dekan FIK - UNY
7. Yang Bersangkutan

Lampiran data hasil *pretest* dan *posttest*

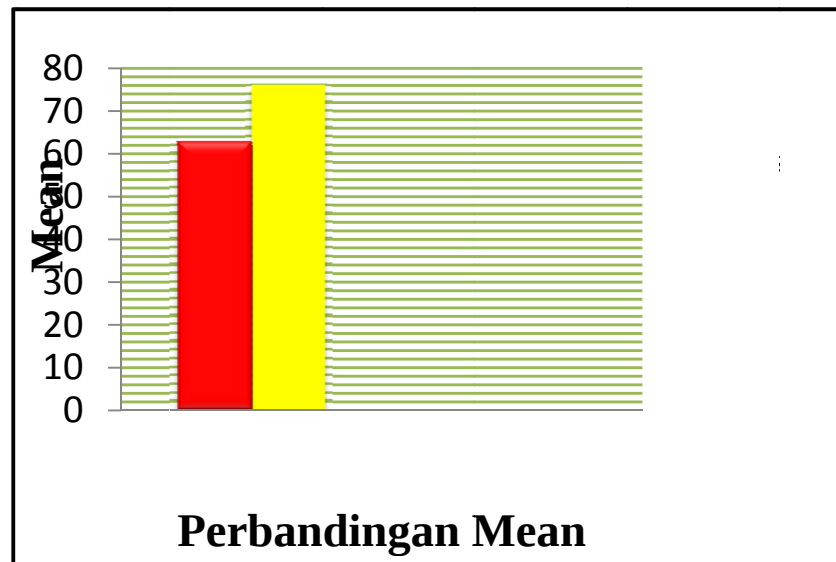
Tabel 2. Data *Pretest* dan *Posttest* Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target.

Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
X 1	71	76	X 9	67	74
X 2	55	67	X 10	50	76
X 3	63	70	X 11	73	93
X 4	69	80	X 12	75	83
X 5	67	81	X1 3	63	75
X 6	63	71	X 14	62	66
X 7	34	70	X 15	66	78
X 8	60	67	X 16	69	88

Pretest Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target. memiliki nilai minimum 34.00, nilai maksimum 75.00, rerata 62.94, median 64.50, modus 63.00, dan standar deviasi 10.02. *Posttest* Ketepatan Servis Panjang melalui Permainan Target memiliki nilai minimum 66.00, nilai maksimum 93.00, rerata 67.00, median 75.50, modus 67.00, dan standar deviasi 7.71.

Tabel 3. Frekuensi Data Perbandingan *pretest* dan *posttest*

Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	62.94	75.94
Median	64.50	75.50
Mode	63.00	67.00
Std. Dev.	10.02	7.71
Min.	34.00	66.00
Max.	75.00	93.00



Gambar 4. Histogram perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest*

Lampiran Olah Data Penelitian

Frekuensi

Statistics		
		Pretest
		Posttest
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		62.94
Median		64.50
Mode		63.00
Std. Deviation		10.02
Minimum		34.00
Maximum		75.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Uji Normalitas

Test Statistics

	Pretest	Posttest
Chi-Square	3.500 ^a	1.875 ^b
df	11	12
Asymp. Sig.	.982	1.000

a. 12 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.3.

b. 13 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.2.

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances^a

Pretsest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.748.	3	3	.163

ANOVA

Pretest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	851.438	12	70.953	.326	.931
Within Groups	653.500	3	217.833		
Total	1504.938	15			

UJI-T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62.9375	16	10.01644	2.50411
	Posttest	75.9375	16	7.70687	1.92672

Paired Samples Correlations

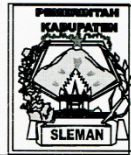
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	16	.562	.023

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	13.0000	8.54010	2.13503	17.55070	8.44930	6.089	15	.000

Daftar Hadir Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Negeri 1 Tempel Kab.Sleman.

No	Nama	Jenis Kelamin	Preetest	Treatment permainan target (Agustus-September)																	Post Test	Keterangan
			04/08/14	05	07	09	12	14	16	19	21	23	26	28	30	02	04	06	09	11/09/14		
1	Rizqi dwi m.	Laki laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	- = Hadir	
2	Sujarwadi G.S	Laki laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	I = Izin	
3	Falich chayan f.	Laki laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	I	-	-	-	-	-	-	✓	S = Sakit	
4	Trida A.S	Laki laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	A = Tanpa Keterangan	
5	Viky F.	Laki laki	✓	-	-	-	-	-	I	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓		
6	Wahidayatun P.	perempuan	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓		
7	Sri Nur	perempuan	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	-	-	-	-	-	✓		
8	Risma W.N	perempuan	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓		
9	Vera destiana	perempuan	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	✓		
10	Indah safitri	perempuan	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	✓		
11	Bagus dwiyono	perempuan	✓	-	-	-	-	-	S	-	-	-	-	-	I	-	-	-	-	✓		
12	Taufik setiyawan	Laki-Laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	✓		
13	A.misbahul.m	Laki-Laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	I	-	-	-	✓		
14	A.muflih t.	Laki-Laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓		
15	Alfian abas.t	Laki-Laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓		
16	Maulana n.w	Laki-Laki	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	-	✓		



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 1 TEMPEL**

ALAMAT : NGEBONG MARGOREJO TEMPEL SLEMAN, Telp (0274) 869132, KP. 55552

Nomor : 420/ 278
Hal : Penelitian

Tempel, 9 Oktober 2014

Kepada
Yth Wakil Dekan I
Universitas Negeri Yogyakarta
Di Yogyakarta

Dengan ini Kepala SMP Negeri 1 Tempel menerangkan bahwa :

Nama : Tuhidin
NIM : 10601244221
Program Studi : PJKR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Saudara tersebut telah selesai melakukan Penelitian di SMP Negeri 1 Tempel pada tanggal 16 Juni 2014 s/d 16 September 2014.

Demikian Surat ini dibuat semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah

Widada S.Pd
NIP. 19620615 198601 1 003

Lampiranfoto





