

**KETEPATAN PUKULAN SMASH BULUTANGKIS PESERTA
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS PUTRA
DI SMP NEGERI 13 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh:
Yudha Aryan Prabowo
NIM. 08601241068

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Ketepatan Pukulan *Smash* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta" yang disusun oleh Yudha Aryan Prabowo, NIM. 08601241068 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Mei 2015
Pembimbing



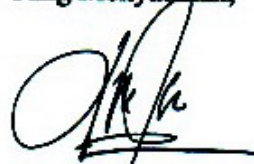
Amat Komari, M.Si
NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Ketepatan Pukulan *Smash* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta“ yang disusun oleh Yudha Aryan Prabowo, NIM. 08601241068, 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, Maret 2015
Yang Menyatakan,







Yudha Aryan Prabowo
NIM. 08601241068

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul judul "Ketepatan Pukulan *Smash* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta" yang disusun oleh Yudha Aryan Prabowo, NIM. 08601241068 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 8 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si	Ketua Penguji		18/6/15
Nurhadi Santoso, M.Pd	Sekretaris Penguji		15/6/15
R. Sunardianta, M.Kes	Penguji Utama		11/6/15
F. Suharjana, M.Pd	Penguji Pendamping		11/6/15

Yogyakarta, Juni 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,




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

MOTTO

Semua orang tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan, selama ia menjadi lebih bijaksana daripada sebelumnya.

- Alexander Pope -

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

- Thomas Alva Edison -

Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.

- Kahlil Gibran -

PERSEMBAHAN

Hasil karya perjuangan penulis ini dipersembahkan kepada orang-orang yang punya makna istimewa bagi kehidupan penulis, mereka adalah kedua orangtuaku: Bapak Putut Ari Wibowo dan Ibu Ismaryani yang selalu sabar membimbing dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga, inilah anakmu yang kini sudah menyelesaikan skripsinya demi kebahagiaan kalian berdua, mulai saat ini saatnya kalian berdua beristirahat dan akan kugantikan menjadi penopang hidup di rumah kita.

**KETEPATAN PUKULAN SMASH BULUTANGKIS PESERTA
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS PUTRA
DI SMP NEGERI 13 YOGYAKARTA**

Oleh:
Yudha Aryan Prabowo
NIM. 08601241068

ABSTRAK

Kemampuan ketepatan *smash* peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta masih bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta tahun pelajaran 2014/2015.

Jenis penelitian adalah deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Populasi penelitian adalah siswa putra peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta yang berjumlah 17 siswa yang diambil menggunakan teknik *total sampling*, sehingga disebut penelitian populasi. Instrumen yang digunakan adalah tes *smash* bulutangkis dari Saleh Anasir (2010: 27) dengan validitas 0,926 dari *kriterion round robin tournament* dan reliabilitas 0,90 dari *test-retest*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 siswa), “kurang” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “baik” sebesar 29,41% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,88% (1 siswa).

Kata kunci: *ketepatan smash, bulutangkis*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Ketepatan Pukulan *Smash* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta“ dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya 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 Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si., Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta dan Pembimbing Skripsi yang telah bersedia menandatangani dan menyetujui skripsi ini.
4. Bapak Jaka Sunardi, M.Kes., Penasehat Akademik, yang telah membimbing saya selama ini.
5. Seluruh dosen dan staf jurusan yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
6. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SMP Negeri 13 Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan membantu penelitian.

7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Disadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Mei 2015
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	7
1. Hakikat Bulutangkis	7
2. Hakikat Ketepatan	17
3. Karakteristik Siswa SMP	21
4. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri Yogyakarta	23
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	27

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	36
1. Deskripsi Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	36
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	39
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	41
B. Implikasi Hasil Penelitian	41
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	42
D. Saran-saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Norma Penilaian Ketepatan <i>Smash</i> Bulutangkis.....	35
Tabel 2. Data Hasil Ketepatan Pukulan <i>Smash</i>	36
Tabel 3. Deskriptif Statistik Ketepatan <i>Smash</i>	37
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Ketepatan Pukulan <i>Smash</i> Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta...	37

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pukulan <i>Smash</i> Penuh	12
Gambar 2. Gerakan melakukan Pukulan <i>Smash</i> Potong.....	13
Gambar 3. Gerakan melakukan Pukulan <i>Smash</i> Melingkar	14
Gambar 4. Gerakan melakukan <i>Smash</i> Cambukan	15
Gambar 5. Gerakan melakukan Pukulan <i>Bachand Smash</i>	15
Gambar 6. Lapangan untuk Tes Ketepatan <i>Smash</i>	33
Gambar 7. Diagram Batang Ketepatan Pukulan <i>Smash</i> Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas	47
Lampiran 2. Surat Keterangan dari SEKDA DIY	48
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 13 Yogyakarta..	49
Lampiran 4. Data Penelitian.....	50
Lampiran 5. Deskriptif Statistik.....	51
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dalam pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmaniah, mental, sosial, dan emosional. Sesuai yang dikemukakan oleh Rusli Lutan (2000: 15) bahwa melalui aktivitas jasmani anak diarahkan untuk belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral.

Ada tiga kegiatan proses pembelajaran di sekolah, yaitu: intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan ko-kurikuler. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi (Moh.Uzer Usman, 1993: 22). Disinilah terdapat bibit olahragawan yang tidak akan habis apabila program olahraga di sekolah secara keseluruhan dapat dilaksanakan dengan baik.

SMP Negeri 13 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memberikan latihan ekstrakurikuler, adapun ekstrakurikuler yang ditawarkan di SMP Negeri 13 Yogyakarta antara lain: *band*, paduan suara, *marching band*, pleton inti, KIR (Karya Ilmiah Remaja), bolavoli, bolabasket, bulutangkis, dan sepakbola. Dari sekian banyak ekstrakurikuler yang ditawarkan, pokok yang

akan menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah mengenai latihan ekstrakurikuler bulutangkis.

Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta berjalan cukup baik, latihan dilaksanakan satu kali dalam satu minggu, yaitu hari Rabu pukul 15.30-17.00 WIB. Sarana dan prasarana yang digunakan juga cukup memadai, misalnya lapangan yang digunakan masih cukup bagus dan merupakan lapangan *indoor*. Namun pada saat latihan kadang terkendala dengan *shuttlecock*, karena biasanya yang dipakai sudah tidak bagus dan tidak layak untuk digunakan.

Berdasarkan observasi, di SMP Negeri 13 Yogyakarta, masih ada beberapa siswa yang kurang baik dalam melakukan *smash*, sehingga kemampuan siswa dalam melakukan smash sangat bervariasi, ada siswa yang sudah bisa melakukan dengan baik dan ada juga siswa yang masih kurang dalam menguasai keterampilan *smash*. Siswa dalam melakukan teknik *smash* masih salah, sehingga perkenaan pada *shuttlecock* kurang tepat, misalnya tangan kurang diluruskan pada saat memukul, bahkan masih banyak pemain pada saat melakukan *smash shuttlecock* menyangkut di net dan bahkan keluar lapangan. Seharusnya pukulan *smash* dapat menjadi senjata bagi setiap pemain untuk mendapatkan poin atau mematikan lawan. Pola latihan *smash* juga kurang begitu diperhatikan, latihan lebih diperbanyak pada latihan fisik dan *game*. Pada saat bermain, sebagian besar hasil *smash* yang dilakukan oleh siswa terlalu melebar ke kanan dan ke kiri, sehingga pukulan *smash* yang seharusnya menghasilkan poin untuk diri sendiri, justru malah lebih banyak

menghasilkan poin untuk lawan. Berdasarkan pengamatan diperoleh hasil bahwa ketika melakukan pembelajaran *smash*, terutama ketika menggunakan metode *drill* membuat raut muka siswa terlihat sedih dan kecewa sehingga ketika mendapat giliran melakukan pukulan *smash*, hasil pukulannya cenderung tidak maksimal.

Teknik pukulan bulutangkis yang harus dikuasai adalah sebagai berikut: pukulan servis, pukulan *lob* atau *clear*, pukulan dropshot, pukulan smash, pukulan *drive* atau mendatar dan pengembalian servis atau *return service*. Salah satu teknik untuk memperoleh poin atau angka yaitu *smash*. Menurut Poole (1986: 143) *smash* adalah “pukulan *overhead* yang keras, diarahkan ke bawah yang kuat, merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis”. Untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan tentunya pemain harus memiliki kemampuan bertanding yang baik. Salah satu teknik untuk memenangkan permainan adalah *smash*. Dengan melakukan pukulan keras dan terarah akan menyulitkan lawan untuk mengembalikan pukulan tersebut. Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakter dari pukulan ini adalah keras dan laju *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan. Pukulan ini membutuhkan kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, fleksibilitas pergelangan tangan, serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.

Di samping pukulan yang lain, *smash* merupakan pukulan yang biasa digunakan karena sangat memungkinkan untuk menekan permainan lawan sehingga lawan harus selalu siap dan cekatan dalam mengantisipasi.

Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang di arahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik dengan pukulan menyerang karena tujuannya adalah mematikan permainan lawan. *Smash* selain harus dilakukan dengan keras juga dilakukan dengan tepat mengarah ke sasaran yang susah dijangkau lawan.

Mengikuti perkembangan itu maka upaya-upaya pembinaan harus selalu dikembangkan, terutama sistem mekanisme pembinaan yang lebih sistematis dan berkesinambungan. Untuk menindak lanjuti hal perlu diketahui kemampuan dari masing-masing peserta ekstrakurikuler bulutangkis di di SMP Negeri 13 Yogyakarta Dengan demikian peneliti bermaksud mengkaji secara ilmiah melalui penelitian skripsi dengan judul “Ketepatan Pukulan *Smash* peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut:

1. Masih kurangnya kemampuan ketepatan *smash* peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta.
2. Metode yang digunakan untuk mengajarkan *smash* kurang bervariasi dan membuat siswa bosan.
3. Kemampuan ketepatan *smash* peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta masih bervariasi.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan judul di atas, maka untuk menghindari agar tidak terjadi salah penafsiran, kiranya perlu diberikan batasan-batasan, sehingga ruang lingkup dalam penelitian ini jelas dan dapat dikontrol sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian ini membahas tentang ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta tahun pelajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Seberapa baik ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Pihak akademis, penelitian ini dapat menjadi referensi umumnya orang-orang yang menekuni dunia olahraga dan khususnya bagi pecinta bulutangkis.

2. Praktis

- a. Bagi pihak klub atau ekstrakurikuler bulutangkis dapat digunakan sebagai salah satu pedoman bagi para pelatih untuk menyusun program latihan sehingga waktu latihan akan lebih efektif dan efisien sehingga pencapaian prestasi akan lebih baik.
- b. Bagi sekolah, yaitu untuk khasanah pengetahuan ilmu dan teori sehingga dapat menambah kelengkapan ilmu dan teori yang telah ada sebelumnya.
- c. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi untuk menambah kajian teoritik.
- d. Bagi masyarakat umum sebagai bahan masukan tentang gambaran *smash* bulutangkis sehingga dapat mendukung memperkenalkan *smash* bulutangkis kepada masyarakat sehingga masyarakat menjadi tau tentang *smash* bulutangkis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Bulutangkis

a. Pengertian Bulutangkis

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan menjatuhkan didaerah permainan sendiri. Pada saat bermain berlangsung masing-masing pemain harus berusaha agar *shuttlecock* tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila *shuttlecock* jatuh di lantai atau menyangkut di net maka permainan berhenti (Herman Subardjah, 2000: 13)

Permainan bulutangkis dilakukan di dalam daerah yang disebut lapangan bulutangkis dengan ukuran yang telah ditetapkan oleh *International Badminton Federation (IBF)*. Lapangan bulutangkis berbentuk persegi pendek dan garis-garis yang ada mempunyai ketebalan 40 mm dan harus berwarna kontras terhadap warna lapangan. Warna

yang disarankan untuk garis adalah putih atau kuning. Permukaan lapangan disarankan terbuat dari kayu atau bahan sintetis yang lunak. Permukaan lapangan yang terbuat dari beton atau bahan sintetis yang keras sangat tidak dianjurkan karena dapat mengakibatkan cedera pada pemain. Jaring setinggi 1.55 m berada tepat di tengah lapangan. Jaring harus berwarna gelap kecuali bibir jaring yang mempunyai ketebalan 75 mm harus berwarna putih (<http://id.wikipedia.org>). Pada saat permainan berlangsung masing-masing pemain harus berusaha agar *shuttlecock* tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila *shuttlecock* jatuh di lantai atau menyangkut di net maka permainan berhenti (Herman Subardjah, 2000: 13).

Dengan demikian yang dimaksud permainan bulutangkis dalam penelitian ini adalah permainan memukul sebuah *shuttlecock* menggunakan raket, melewati net ke wilayah lawan, sampai lawan tidak dapat mengembalikannya kembali. Permainan bulutangkis dilaksanakan dua belah pihak yang saling memukul *shuttlecock* secara bergantian dan bertujuan menjatuhkan atau menempatkan *shuttlecock* di daerah lawan untuk mendapatkan *point*.

Teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan dalam permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan. Seorang pemain bulutangkis yang baik dan berprestasi, dituntut untuk menguasai teknik-teknik pukulan dalam permainan bulutangkis. Teknik-teknik itu meliputi:

1) Pukulan *service*

Pukulan *service* adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan. Menurut Ferry Sonnevile yang dikutip Tohar (1991: 41) melatih pukulan *service* dengan baik dan teratur, perlu mendapatkan perhatian yang baik dan khusus.

2) Pukulan *lob* atau *clear*

Pukulan *lob* adalah suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dengan tujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah ke belakang garis lapangan. Pukulan *lob* dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu:

- 1) *Overhead lob* adalah pukulan *lob* yang dilakukan dari atas kepala dengan cara menerbangkan *shuttlecock* melambung kearah belakang.
- 2) *Underhand lob* adalah pukulan *lob* dari bawah yang berada di bawah badan dan dilambungkan tinggi ke belakang.

3) Pukulan *Dropshot*

Pengertian pukulan *drop* dalam permainan bulutangkis menurut James Poole (1986: 132) adalah pukulan yang tepat melalui jaring, dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Menurut Tohar (1991: 50) pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menyeberangkan *shuttlecock* ke daerah pihak lawan dengan menjatuhkan *shuttlecock* sedekat mungkin dengan net. Pukulan

dropshot dalam permainan bulutangkis sering disebut juga pukulan *netting*. Cara melakukan pukulan ini, pengambilan *shuttlecock* pada saat mencapai titik tertinggi sehingga pemukulannya secara dipotong atau diiris. Pukulan *dropshot* dapat dilakukan dari mana saja baik dari belakang maupun dari depan. Pukulan *dropshot* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu *dropshot* dari atas dan *dropshot* dari bawah.

4) Pukulan *Smash*

Gerakan awal untuk pukulan *smash* hampir sama dengan pukulan *lob*. Perbedaan utama adalah pada saat akan *impact*, yaitu pada pukulan *lob shuttlecock* diarahkan ke atas, sedang pada pukulan *smash shuttlecock* diarahkan tajam curam ke bawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan. Pukulan ini dapat dilaksanakan secara tepat apabila penerbangan *shuttlecock* di depan atas kepala dan diarahkan dengan ditukikkan serta diterjunkan ke bawah. Pukulan *drive* atau mendatar. Pukulan *drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar, ketinggiannya menyusur di atas net dan penerbangannya sejajar dengan lantai (Tohar, 1991: 65).

5) Pengembalian *service* atau *return service*.

Tujuan permainan bulutangkis yang utama adalah berusaha memukul *shuttlecock* secepat mungkin dan menempatkan sedemikian rupa sehingga *shuttlecock* sampai mengenai bagian lapangan lawan. Mengenai keterampilan pengembalian *service*, ada tiga faktor yang

perannya sangat penting diperhatikan, yaitu kecepatan, antisipasi, dan ketepatan sasaran serta arah pukulan. *Return service* adalah menerima *service* pendek atau *short service* dan bukannya *service* panjang karena kalau *service* panjang atau *lob* berarti pukulan yang dilakukan oleh penerima sudah merupakan pukulan di atas kepala seperti sudah dalam permainan atau *rally* (Tohar, 1991: 40-70). Agar seorang pemain bulutangkis dapat bermain dituntut kemampuan fisik atau kesegaran jasmani karna permainan bulutangkis membutuhkan kemampuan fisik yang prima.

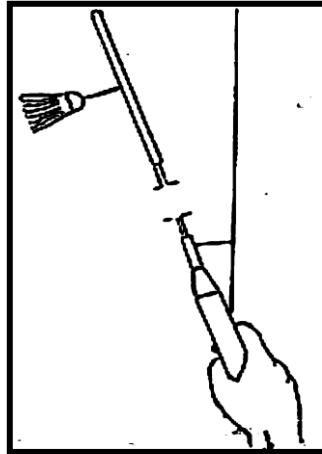
b. Macam-macam Pukulan *Smash* Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis kecakapan seseorang turut mempengaruhi pola permainan, perubahan gerakan yang secepat mungkin dapat berguna untuk mengecoh prediksi lawan sehingga tidak dapat mengantisipasi pengembalian *shuttlecock*. pukulan *smash* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1) Pukulan *Smash* Penuh

Pukulan *smash* penuh adalah melakukan pukulan *smash* dengan mengayunkan pukulan-pukulan raket yang perkenaannya tegak lurus antara daun raket dengan datangnya *shuttlecock* sehingga pukulan itu dilakukan dengan tenaga penuh (Tohar, 1991: 60). Ketepatan sasaran dalam pukulan ini harus diperhitungkan dengan sebagaimana mungkin agar menyulitkan gerakan pengembalian *smash*. Penempatan *shuttle cock* yang jauh dari posisi lawan memang

merupakan titik sasaran yang tepat, tapi itu bukan merupakan satu-satunya cara yang digunakan, kesulitan mekanika gerak lawan yang lebih condong untuk mematikan pemainan.



Gambar 1. Pukulan *Smash* Penuh
Sumber: (Tohar, 1991: 60)

2) Pukulan *Smash* Dipotong (Iris)

Pukulan *smash* dipotong adalah melakukan pukulan *smash* pada saat *impact* atau perkenaannya antara ayunan raket dan penerbangan *shuttlecock* dilakukan dengan cara dipotong atau diiris dengan kecepatan jalannya *shuttle cock* agak kurang cepat tetapi daya luncur *shuttlecock* tajam (Tohar, 1991: 60). Pendapat lain menyatakan, pukulan *smash* potong dilakukan dengan cara memotong (*slice*) terhadap *shuttlecock* menurut sudut miring pada permukaan raket. Semakin kecil permukaan raket yang dibentur *shuttlecock* semakin berkurang kecepatan *shuttlecock* itu. Oleh sebab itu, menggunakan sepenuhnya ayunan yang sangat cepat menurut pola pukulan *smash* yang biasa akan menghasilkan pukulan yang lebih lambat dari yang biasa (M.L.Johnson, 1990: 134).



Gambar 2. Gerakan melakukan Pukulan *Smash* Potong
Sumber: (Tohar, 1991: 60)

3) Pukulan *Smash* Melingkar

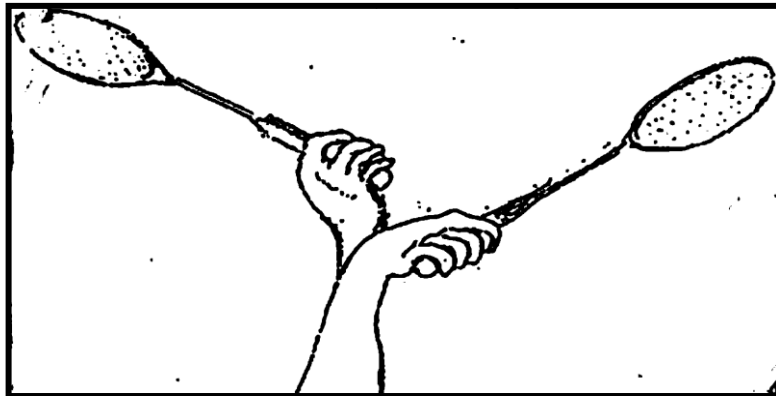
Pukulan *smash* melingkar adalah melakukan gerakan dengan mengayunkan tangan yang memegang raket kemudian dilingkarkan melewati atas kepala dilanjutkan dengan mengarahkan pergelangan tangan dengan cara mencambukkan raket sehingga melentingkan *shuttlecock* mengarah ke seberang lapangan lawan (Tohar, 1991: 63). Perlu diingat bahwa dalam pukulan *smash* melingkar ini dibutuhkan kelentukan dan koordinasi gerak badan serta sangat membutuhkan keterampilan gerakan pergelangan tangan untuk mengantisipasi ketepatan pukulan, menjaga keseimbangan badan dalam meraih pengambilan *shuttlecock*, dan gerakan lanjutan untuk menjaga agar tetap berdiri tegak serta tidak goyah untuk menerima pengembalian *shuttle cock* dari lawan.



Gambar 3. Gerakan melakukan Pukulan *Smash* Melingkar
Sumber: (Tohar, 1991: 62)

4) *Smash* Cambukan (*Flicsk Smash*)

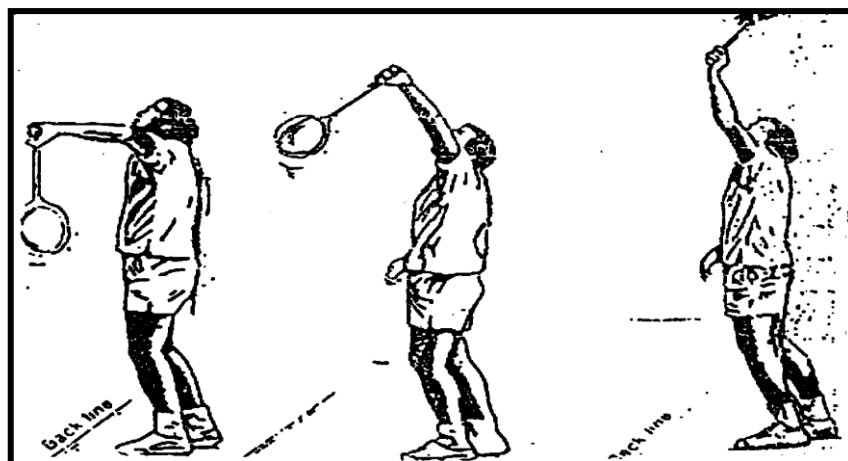
Cara melakukan pukulan ini adalah dengan mengaktifkan pergelangan tangan untuk melakukan cambukan dengan cara ditekan ke bawah. Kelajuan penerbangan *shuttlecock* dari hasil pukulan ini tidak cepat tetapi kecuraman penerbangan *shuttlecock* inilah yang diharapkan (Tohar, 1991: 63). Pada jenis pukulan *smash* ini paling sedikit mengeluarkan tenaga dibandingkan jenis pukulan *smash* yang lain. Gerakan pukulan ini tepat sekali untuk gerakan menipu lawan, dengan koordinasi yang tepat apalagi bila ditambah dengan gerakan *jumping*, maka hasil pukulan akan lebih curam dan lebih mudah untuk penempatan *shuttlecock*.



Gambar 4. Gerakan melakukan *Smash Cambukan*
Sumber: (Tohar, 1991: 20)

5) Pukulan *Backhand Smash*

Pukulan *backhand smash* adalah melakukan pukulan *smash* dengan menggunakan daun raket bagian belakang sebagai alat pemukul. Sedang biasanya yang digunakan untuk memukul adalah daun raket bagian depan yang disebut dengan pukulan *forehand*. Pada saat memukul *smash* dengan cara *backhand* ini posisi badan membelakangi net. Pukulan *smash* yang dilakukan terutama mengutamakan gerakan cambukan pergelangan tangan yang diarahkan atau digerakkan menukik ke belakang (Tohar, 1991: 64).



Gambar 5. Gerakan melakukan Pukulan *Bachand Smash*.
Sumber: (Tohar, 1991: 64)

Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pukulan *smash* merupakan pukulan yang banyak digunakan untuk mematikan permainan lawan. Teknik pukulan *smash* ini secara bertahap setiap pemain harus menguasainya dengan sempurna melalui serangkaian latihan yang sistematis dan dengan berpedoman pada prinsip-prinsip latihan, karena hal ini sangat besar manfaatnya untuk meningkatkan kualitas permainan.

c. Analisis Gerakan Pukulan *Smash*

Hal yang mendasari untuk melakukan pukulan *smash* yang baik adalah bagaimana menciptakan rangkaian gerakan sesuai dengan mekanika gerak yang efektif dan efisien dengan didukung oleh kekuatan otot bagian kaki kemudian bagian perut diteruskan bagian lengan dan pergelangan tangan (Tohar, 1991: 67). Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk menggerakkan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya (Sajoto 1988: 9). Dengan kecepatan yang ada serta penempatan *shuttlecock* yang akurat maka seseorang dapat secara efektif melakukan pukulan *smash* yang memungkinkan tidak dapat dikembalikan oleh lawan.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan untuk menguasai teknik *smash* ini menurut PB PBSI (1996: 6) adalah sebagai berikut:

- 1) Biasakan bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat.
- 2) Perhatikan pegangan raket
- 3) Sikap badan harus tetap lentur, kedua lutut dibengkokkan, dan tetap berkonsentrasi pada *shuttlecock*.

- 4) Perkenaan raket dan *shuttlecock* di atas kepala dengan cara meluruskan lengan untuk menjangkau *shuttlecock* itu setinggi mungkin, dan pergunakan tenaga pergelangan tangan pada saat memukul *shuttlecock*.
- 5) Akhiri rangkaian gerakan *smash* ini dengan gerak lanjut ayunan raket yang sempurna di depan badan.

Bentuk-bentuk latihan *smash* menurut Tony Grice (1999: 90-96)

adalah:

- 1) Latihan *smash* bayangan
- 2) Melambungkan *shuttlecock* dan melakukan *smash*. Ini bisa dilakukan sendiri dengan keuntungan lebih bisa mengatur *impact* perkenaan *shuttlecock*.
- 3) *Service* dan pengembalian bola. Ini dilakukan berpasangan dengan salah satu pemain memberikan umpan pada pemain lainnya.
- 4) Pengembalian *service-smash-block*.
- 5) *Rally Clear-Smah-Drop-Clear* berkesinambungan.
- 6) Pengembalian *service* lurus.
- 7) *Smash* menyilang.

Kunci keberhasilan dalam melakukan pukulan *smash forehand* dapat dilakukan melalui beberapa fase yang tersusun secara sistematis. Seorang atlet harus mampu menggunakan pegangan yang cocok dan mengatur *impact* perkenaan yang tepat saat *shuttlecock* berada di atas kepala dan berakhir dengan tetap dalam keadaan siap. Dengan adanya pola latihan yang terprogram maka keberhasilan pukulan *smash* akan semakin cepat tercapai.

2. Hakikat Ketepatan

a. Pengertian Ketepatan

Menurut Suharno (1985: 32) bahwa ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan suatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuannya. Dengan kata lain bahwa ketepatan adalah kesesuaian antara

kehendak (yang diinginkan) dan kenyataan (hasil) yang diperoleh terhadap sasaran (tujuan) tertentu. Ketepatan merupakan faktor yang diperlukan seseorang untuk mencapai target yang diinginkan. Ketepatan berhubungan dengan keinginan seseorang untuk memberi arah kepada sasaran dengan maksud dan tujuan tertentu.

Ketepatan dapat berupa gerakan (*performance*) atau sebagai ketepatan hasil (*result*). Ketepatan berkaitan erat dengan kematangan sistem syaraf dalam memproses input atau stimulus yang datang dari luar, seperti tepat dalam menilai ruang dan waktu, tepat dalam mendistribusikan tenaga, tepat dalam mengkoordinasikan otot dan sebagainya. Sejauh gerakan yang masih dalam batas koordinasi relatif sederhana, maka latihan ketepatan dapat diberikan kepada anak-anak yang masih dalam usia pertumbuhan, khususnya sistem persyarafan. Sedangkan bagi anak yang sudah memasuki usia remaja, latihan ketepatan sudah boleh diberikan dengan keterlibatan koordinasi otot yang lebih kompleks.

Ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran ini dapat berupa suatu jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bagian tubuh (Sajoto, 1988: 18). Sedangkan latihan ketepatan dalam PPITOR (1999: 80) bahwa jenis ketepatan dibagi ke dalam dua bagian, yaitu ketepatan gerak yang menitik beratkan kepada kebenaran teknik gerakan dan ketepatan hasil. Beberapa bentuk

latihan yang dapat dilakukan untuk memperoleh ketepatan hasil diantaranya melempar bola dengan berbagai alternatif sikap atau posisi sebagai berikut: (1) Sasaran diam dengan pelempar diam. (2) Sasaran diam dengan pelempar bergerak. (3) Sasaran bergerak dengan pelempar diam. (4) Sasaran bergerak dengan pelempar bergerak.

Suharno (1985: 32) menyatakan bahwa manfaat ketepatan dalam permainan sepak bola meliputi; (1) Meningkatkan prestasi atlet, (2) Gerakan anak latih dapat efektif dan efisien, (3) Mencegah terjadinya cedera, (4) Mempermudah menguasai teknik dan taktik. Orang yang mempunyai ketepatan yang baik dapat mengontrol gerakan dari satu sasaran ke sasaran yang lainnya. Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketepatan adalah kemampuan dalam melakukan gerak ke arah sasaran tertentu dengan melibatkan beberapa faktor pendukung dan terkoordinasi dengan baik secara efektif dan efisien.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketepatan

Ketepatan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri subjek sehingga dapat dikontrol oleh subjek. Faktor eksternal dipengaruhi dari luar subjek, dan tidak dapat dikontrol oleh diri subjek.

Menurut Suharno (1985: 32) faktor-faktor penentu baik tidaknya ketepatan (*accuracy*) adalah;

(a) Koordinasi tinggi, (b) Besar kecilnya sasaran, (c) Ketajaman indera dan pengaturan saraf, (d) Jauh dekatnya sasaran, (e) Penguasaan teknik yang benar akan mempunyai sumbangan baik terhadap ketepatan mengarahkan gerakan, (f) Cepat lambatnya

gerakan, (g) *Feeling* dan ketelitian, (h) Kuat lemahnya suatu gerakan.

Hal senada menurut Sukadiyanto (2005: 102-104) ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketepatan, antara lain: tingkat kesulitan, pengalaman, keterampilan sebelumnya, jenis keterampilan, perasaan, dan kemampuan mengantisipasi gerak. Dari uraian di atas dapat digolongkan antara faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal antara lain koordinasi ketajaman indera, penguasaan teknik, cepat lambatnya gerakan, *feeling* dan ketelitian, serta kuat lemahnya suatu gerakan. Faktor internal dipengaruhi oleh keadaan subjek. Sedangkan faktor eksternal antara lain besar kecilnya sasaran dan jauh dekatnya jarak sasaran.

Agar seseorang memiliki ketepatan (*accuracy*) yang baik perlu diberikan latihan-latihan tertentu. Suharno (1985: 32) menyatakan bahwa latihan ketepatan mempunyai ciri-ciri, antara lain harus ada target tertentu untuk sasaran gerak, kecermatan atau ketelitian gerak sangat menonjol kelihatan dalam gerak (ketenangan), waktu dan frekuensi gerak tertentu sesuai dengan peraturan, adanya suatu penilaian dalam target dan latihan mengarahkan gerakan secara teratur dan terarah.

Menurut Suharno (1985: 32) cara-cara pengembangan ketepatan adalah sebagai berikut:

- 1) Frekuensi gerakan dan diulang-ulang agar otomatis.
- 2) Jarak sasaran mulai dari yang dekat kemudian dipersulit dengan menjauhkan jarak.
- 3) Gerakan dari yang lambat menuju yang cepat.
- 4) Setiap gerakan perlu adanya kecermatan dan ketelitian yang tinggi dari anak latih.

- 5) Sering diadakan penilaian dalam pertandingan-pertandingan percobaan maupun pertandingan resmi.

Dengan demikian yang dimaksud ketepatan dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak ke sesuatu sasaran sesuai dengan tujuannya”. Dengan kata lain bahwa ketepatan adalah kesesuaian antara kehendak (yang diinginkan) dan kenyataan (hasil) yang diperoleh terhadap sasaran (tujuan) tertentu.

3. Karakteristik Siswa SMP

Menurut Sukintaka (1992: 45) tentang anak yang berumur 13-15 mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Jasmani
 - 1) Laki-laki maupun perempuan ada pertumbuhan memanjang
 - 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik
 - 3) Sering menampilkan hubungan dan koordinasi yang kurang baik
 - 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi tak terbatas
 - 5) Mudah lelah tidak dihiraukan
 - 6) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot lebih baik dari pada putri
 - 7) Keseimbangan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik.
- b. Psikis atau Mental
 - 1) Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya
 - 2) Ingin menetapkan pandangan hidup
 - 3) Mudah gelisah karena keadaan lemah.
- c. Sosial
 - 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya
 - 2) Mengetahui moral etik dari kehidupan
 - 3) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

Menurut Handoyo dan Marta Ade (2003: 23) usia dibawah 15 tahun anak-anak menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah lebih dewasa. Mereka cenderung menjauhi hal-hal yang berlaku kekanak-kanakan dan mulai mengharap kebebasan serta lepas dari pengaruh orang tuanya. Abin

Syamsuddin Makmun (2003: 35), memperinci karakteristik perilaku dan pribadi dan masa remaja yang terbagi ke dalam bagian dua kelompok yaitu remaja awal (11-13 s.d. 14-15 tahun) dan remaja akhir (14-16 s.d. 18-20 tahun) meliputi aspek: fisik, psikomotor, bahasa kognitif, sosial, moralitas, keagamaan, konatif, emosi efektif dan kepribadian. Untuk remaja awal (11-13 tahun s.d. 14-15 tahun) penjelasannya sebagai berikut:

a. Fisik

Laju perkembangan secara umum berlangsung pesat. Porsi ukuran berat badan sering kali kurang seimbang, dan munculnya ciri-ciri sekunder (timbulnya bulu pada *publik region*, otot menyambung pada bagian-bagian tertentu), disertai mulai aktifnya sekresi kelenjar jenis kelamin (mentruasi pada wanita dan *day dreaming* pada laki-laki).

b. Psikomotor

Gerak-gerak tanpa canggung dan kurang koordinasi, aktif dalam berbagai jenis cabang permainan.

c. Bahasa

Berkembangnya bahasa dan mulai tertarik mempelajari bahasa asing, menggemari literatur yang bernafaskan dan mengandung segi erotik, fantastik, dan estetik.

d. Perilaku kognitif

Proses berpikir sudah mampu mengoprasikan kaidah-kaidah logika formal (*asosiasi, deferensiasi, komparasi, kausalitas*) yang bersifat abstrak, meskipun relatif terbatas, kecakapan dasar intelektual menjadi laju perkembangan yang terpesat, kecakapan dasar khusus (bakat) mulai menunjukkan kecendrungan yang lebih jelas.

e. Perilaku social

Diawali dengan kecendrungan ambivalensi keinginan untuk menyendiri dan bergaul dengan banyak teman tetapi bersifat temporer adanya semangat kebergantungan yang kuat kepada kelompok sebaya disertai semangat konformitas yang tinggi.

f. Moralitas

Adanya *ambivalensi* antara keinginan bebas dari dominasi pengaruh orang tua dengan kebutuhan dan bantuan dari orang tua, dengan sikapnya dan acara berpikirnya yang kritis mulai menguji kaidah-kaidah atau sistem nilai etis dengan kenyataannya dalam perilaku sehari-hari oleh para pendukungnya, mengidentifikasi dengan tokoh moralitas yang dipandang tepat dengan tipe idolanya.

- g. Perilaku keagamaan
Mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan mulai dipertanyakan secara kritis dan sekeptis, penghayatan kehidupan keagamaan sehari-hari dilakukan atas pertimbangan adanya semacam tuntunan yang menekan dari luar dirinya, masih mencari dan mencoba menemukan pegangan hidup.
- h. Konatif, Emosi, Afektif, dan Kepribadian
Lima kebutuhan dasar (fisiologis, rasa aman, kasih sayang, harga diri, dan aktualisasi diri) mulai menunjukkan arah kecenderungannya, reaksi-reaksi emosionalnya masih lebih dan belum terkendali masih pertanyaan marah, gembira atau kesedihannya masih dapat berubah-ubah dan silih berganti dalam waktu yang tepat, kecendrungan-kecendrungan arah sikap nilai mulai tampak (teoritis, ekonomis, etentis, sosial, politis, dan religius), meski masih dalam taraf eksplorasi dan mencoba-coba, merupakan masa kritis dalam menghadapi krisis identitasnya yang sangat dipengaruhi oleh kondisi psikososialnya, yang akan membentuk kepribadiannya.

Dari berbagai pendapat tentang karakteristik anak SMP dipandang berbagai berbagai aspek, dapat disimpulkan sebagai berikut: Laju perkembangan secara umum berlangsung pesat, masih memilih-milih dalam menentukan jenis olahraga yang akan mereka tekuni, mulai berubah menuju ke masa dewasa, mulai munculnya ciri-ciri skunder pada tubuh, usia remaja awal anak mengharapkan kebebasan dan berharap lepas dari pengaruh orang tua, dan masa ini anak mencari jati dirinya.

4. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP N 13 Yogyakarta

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler dalam Depdiknas (2003: 16), adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara sendiri berdasarkan pola kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau

kunjungan studi ketempat-tempat tertentu yang berkaitan dengan esensi materi pelajaran tertentu. Menurut Yudha M. Saputra (1999: 8), Kegiatan ekstrakurikuler merupakan suatu susunan program diluar jam pelajaran sekolah yang dikembangkan untuk memperlancar program kurikuler dengan arahan dan bimbingan dari guru atau pembina. Hal serupa dikemukakan oleh Moh. User Usman (1993: 23), ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik diselenggarakan dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas pengetahuan maupun kemampuan dari berbagai bidang studi.

Kegiatan ekstrakurikuler tentu berbeda-beda jenisnya, karena banyak hal yang memang berkaitan dengan kegiatan siswa selain dari kegiatan inti. Dengan beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang ada, siswa dapat memilih kegiatan sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler yang diprogramkan di sekolah dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995:

3) sebagai berikut:

- 1) Pendidikan kepramukaan
- 2) Pasukan Pengibar Bendera
- 3) Palang Merah Remaja
- 4) Pasukan Keamanan Sekolah
- 5) Gema Pencinta Alam
- 6) Filateli
- 7) Koperasi Sekolah
- 8) Usaha Kesehatan Sekolah
- 9) Kelompok Ilmiah Remaja
- 10) Olahraga
- 11) Kesenian

Tujuan ekstrakurikuler Pendidikan Jasmani di sekolah menurut Yudha M. Saputra (1999: 16), antara lain:

- 1) Meningkatkan dan memantapkan pengetahuan siswa.
- 2) Mengembangkan bakat, minat, kemampuan dan keterampilan dalam upaya pembinaan pribadi siswa.
- 3) Mengenalkan hubungan antara mata pelajaran dengan kehidupan masyarakat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat atau wahana kegiatan bagi siswa untuk menampung, menyalurkan dan pembinaan minat, bakat serta kegemaran yang berkaitan dengan program kurikulum, dan dilaksanakan di luar jam sekolah.

b. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP SMP N 13 Yogyakarta

Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan keterampilan bidang bulutangkis dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan pembentukan keterampilan bulutangkis. Terselenggaranya ekstrakurikuler bulutangkis diharapkan minat siswa dapat tersalurkan dan bisa mencapai prestasi seperti yang ditargetkan suatu ekstrakurikuler tersebut, serta siswa juga memperoleh tambahan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan baik dalam ranah koqnitif, afektif, maupun psikomotor.

Ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta dilatih dari guru olahraga, latihannya setiap 1 kali dalam seminggu yaitu pada

hari Rabu pukul 15.30 – 17.00, lokasi latihan di lapangan bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teoritik yang dikemukakan, sehingga dapat dipergunakan sebagai landasan kajian hipotesis. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Riza Irwansyah (2012) yang berjudul "Pengaruh latihan *Plyometric* terhadap Tinggi Lompatan *Jumps Smash* dan Ketepatan *Smash* Atlet Putra usia 13-17 tahun Gelora Muda Sleman Yogyakarta". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet bulutangkis putra Gelora Muda Sleman Yogyakarta yang berjumlah 34 atlet. Sampel yang diambil dari hasil *purposive sampling* berjumlah 15 atlet. Instrumen yang digunakan adalah tes *vertical jump* dan ketepatan *smash* dari PB PBSI. Analisis data menggunakan uji t. Hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen *box drill*, dengan $t \text{ hitung} = 3.301 > t \text{ tabel} = 2,78$ dan nilai signifikansi p sebesar $0.300 < 0.05$, kenaikan persentase sebesar 5.06%. Ada perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen *frog jump*, dengan $t \text{ hitung} = 2.084 < t \text{ tabel} = 2.78$ dan nilai signifikansi p $0.049 < 0.05$, kenaikan persentase sebesar 4.08%. Ada perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen *standing jump*, dengan $t \text{ hitung} = 4.333 < t \text{ tabel} = 2.78$ dan nilai signifikansi p $0.012 > 0.05$, kenaikan persentase sebesar 8.13%. Latihan *standing jump* lebih efektif untuk meningkatkan tinggi lompatan *jump smash* atlet bulutangkis putra usia 13-17 tahun. Ada

perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* ketepatan *smash*, dengan hitung = $9.630 < t_{\text{tabel}} = 2.14$ dan nilai signifikansi $p \ 0.000 > 0.05$, kenaikan persentase sebesar 50.03%.

2. Penelitian Bayu Jawi Utoro (2012) dengan judul “Perbedaan Ketepatan *Long Service* Pada Posisi Nilai Ganjil Dan Posisi Nilai Genap Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Pangudi Luhur Bayat Klaten” Penelitian ini merupakan penelitian komparatif menggunakan metode survey dengan instrumen tes dan pengukuran. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{\text{hitung}} (2,145) > t_{\text{tabel}} (1,671)$, dan nilai $p (0,037) < 0,05$, hal tersebut dapat diartikan **Ha**: diterima dan **Ho**: ditolak, yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara ketepatan *long service forehand* posisi nilai ganjil dan *long service forehand* posisi nilai genap siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Pangudi Luhur Bayat Klaten. Berdasarkan perbedaan nilai *mean* diperoleh *mean* (rerata) *long service* posisi nilai ganjil (53,07) > *long service* posisi nilai genap (50,03). Hasil tersebut dapat disimpulkan ketepatan *long service* posisi nilai ganjil mempunyai ketepatan lebih baik daripada *long service* posisi nilai genap.

C. Kerangka Berpikir

Pukulan *smash* merupakan pukulan yang keras dan curam ke bawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan. Pada pukulan *smash shuttlecock* di arahkan tajam, curam ke bawah, dengan kecepatan tinggi karena menggunakan tenaga sepenuhnya dan cambukan pergelangan tangan yang kuat. Pukulan

smash yang keras dan terarah dalam permainan bulutangkis sering menghasilkan poin, sebab pukulan *smash* bertujuan untuk mematikan lawan.

Kenyataan di lapangan tidak sedikit pelatih kurang memberikan perhatian khusus kepada para anak latihnya untuk melakukan pukulan *smash* yang terarah (memiliki target sasaran). Padahal dalam permainan bulutangkis, *smash* yang terarah sangat penting bagi para pemain. Pukulan *smash* yang terarah mempermudah untuk mematikan lawan. Apabila penguasaan *smash* tidak baik berarti pemain itu akan susah untuk mematikan lawan. Pemain yang telah mahir biasanya dapat melakukan pukulan *smash* yang terarah, selanjutnya pemain tersebut dapat mengendalikan jalannya pertandingan.

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengisi waktu luang dan mencari siswa berbakat dalam bidang olahraga khususnya bulutangkis. Akan tetapi pelatih belum pernah mengadakan tes kemampuan pukulan *smash*. Pelatih hanya mengajarkan tentang teknik pergerakan, teknik serangan dan bertahan. Pelatih lebih menitikberatkan pada bagaimana cara mendapatkan poin dan kemenangan.

Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis dilaksanakan satu kali dalam seminggu yaitu hari Rabu, hal tersebut intensitasnya tentu saja masih kurang sebagai pembinaan siswa berprestasi. Dalam kenyataannya pada kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta Kemampuan *smash* masih kurang. Untuk menindak lanjuti hal perlu diketahui kemampuan dari masing-masing peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Suharsimi Arikunto (2002: 302) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan”. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang berupa angka, sehingga penelitian ini disebut penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 312), metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Penelitian ini untuk menggambarkan mengenai ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini, adalah kemampuan mengarahkan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta yang diukur menggunakan tes *smash* bulutangkis dari Saleh Anasir (2010: 27).

C. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2007: 32) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Hal senada menurut Suharsimi Arikunto (2006: 261) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta yang berjumlah 17 siswa putra dan digunakan sebagai subjek penelitian, sehingga disebut penelitian populasi atau *total sampling*.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011: 147-148). Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah meteran (m) dan *stopwatch* (s), sedangkan item tes yang digunakan adalah tes kemampuan *smash* oleh Saleh Anasir (2010: 27).

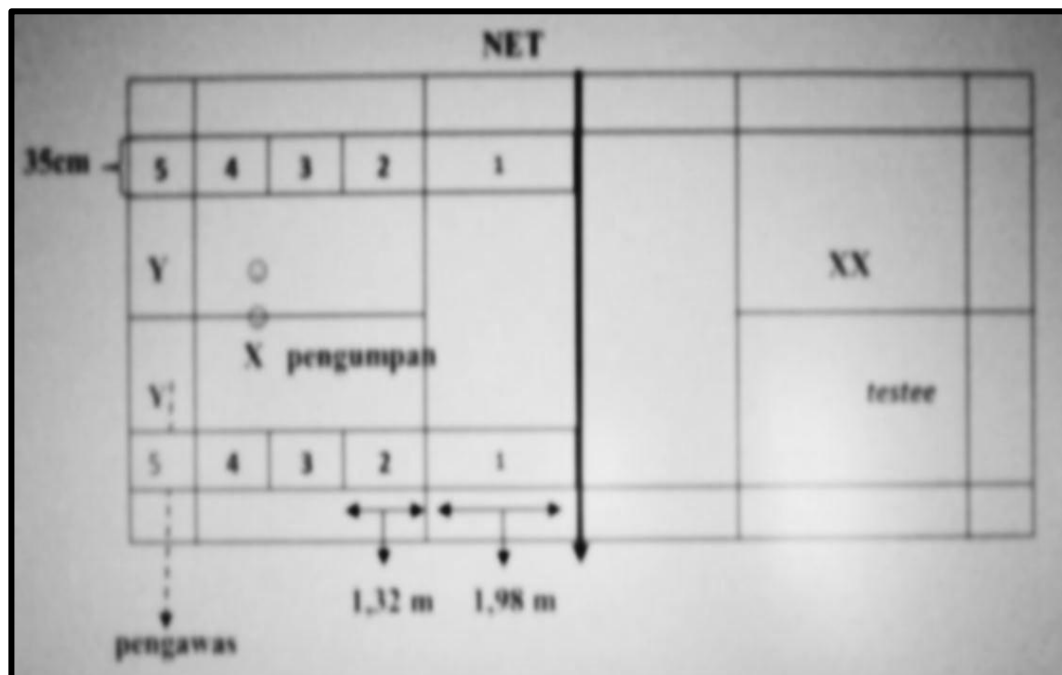
Validitas dan reliabilitas meteran (m) dan *stopwatch* yang digunakan dalam penelitian ini telah diuji melalui uji Tera oleh Balai Meterologi yang beralamat di Jl. Sisimangaraja No.21 Yogyakarta. Sedangkan untuk item tes kemampuan *smash* oleh Saleh Anasir (2010: 27) memiliki validitas 0,926 dari *criterion round robin tournament* dan reliabilitas 0,90 dari *test-retest*.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

- a. Tujuan: Mengukur tingkat ketelitian dan ketetapan *testee* di dalam melakukan *smash*.
- b. Alat /faslitas /pelaksana
 - 1) raket
 - 2) net
 - 3) lapangan bulutangkis
 - 4) *shuttlecock*
 - 5) alat ulis dan blangko penilaian
 - 6) pelaksana:
 - a) seorang pencatat nilai
 - b) seorang pengawas jatuhnya *shuttlecock* pada sasaran
 - c) seorang pengumpan
 - d) seorang pengambil
- c. Pedoman pelaksanaan
 - 1) Sebelum tes dimulai, pemain diberi penjelasan dan contoh mengenai tes yang akan diberikan, yaitu dengan mencoba 2 kali pukulan *smash* lurus dan silang kemudian baru melakukan tes. Setiap *testee* melakukan pukulan *smash*, petugas akan mencatat hasil yang diperoleh *testee* sesuai dengan jatuhnya *shuttlecock* ke dalam tabel.
 - 2) *Testee* menempatkan posisi yang telah ditentukan.
 - 3) *Testor* yang telah melambungkan *shuttlecock* ke belakang dan *testee* bergerak ke belakang melakukan *smash* dan *testee* menempatkan kembali di posisi semula.

- 4) *Testee* melakukan *smash* setelah diberi umpan oleh *testor* dengan *service forehand* panjang.
- 5) Setelah menerima umpan, *testee* melakukan *smash*. Sasaran ditunjukkan dari kanan ke posisi kanan lawan dan sasaran dari kiri ke posisi kiri lawan dengan ketentuan daerah sasaran mempunyai nilai sama.
- 6) Hasil *smash* yang jatuh di daerah sasaran atau di atas garis belakang area *long service line for single*, dianggap sah dan dianggap mendapat nilai, sedangkan untuk pukulan yang jatuh di luar daerah sasaran dan diluar lapangan mendapat nilai 0 (nol). Berikut adalah kriteria penilaian jika *shuttlecock* masuk ke daerah lapangan lawan:
 - a) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis samping untuk tunggal atau (*side line for single*) pada jarak 1,98 m dari net dengan lebar 35 cm, maka sekor yang diperoleh 1 (satu).
 - b) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court right* atau *left* pada jarak 1,32 m dari *short service line*, maka skor yang diperoleh 2 (dua).
 - c) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court* pada jarak 1.32 m sampai 2,64 m, maka skor yang diperoleh 3 (tiga).
 - d) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court* pada jarak 2,64 m sampai 3,96 m, maka skor yang diperoleh 4 (empat).
 - e) Bila *shuttlecock* jatuh pada *long service line for single*, maka skor yang diperoleh 5 (lima).

- f) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis antara dua sasaran *smash*, maka skor yang diperoleh diambil yang terbesar.
- g) Bila *testor* memberikan umpan, namun *testee* tidak memukul *shuttlecock*, maka *testee* tetap dianggap telah melakukan pukulan dan mendapat nilai 0 (nol).
- h) Bila *testor* memberikan umpan *shuttlecock* buruk, *testee* diperbolehkan menolak untuk memukul dan umpan *shuttlecock* dilakukan perulangan.
- 7) Kesempatan melakukan adalah sebanyak 20 kali.



Gambar 6. Lapangan untuk Tes Ketepatan *Smash*
 Sumber: (Saleh Anasir, 2010: 27)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan melakukan tes ketepatan *smash* yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta.
- b. Setiap siswa melakukan tes *smash* sebanyak 20 kali dari sebelah kanan dan kiri.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data hasil penelitian kemampuan *smash* siswa.
- d. Setelah memperoleh data kemampuan *smash* peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Teknik Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Anas Sudijono (2006: 52) rumus yang digunakan untuk mencari persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah Responden (anak)

Pengkategorian tersebut menggunakan lima kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, sangat kurang aktif. Menurut Saifuddin Azwar

(2001: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 1. Norma Penilaian Ketepatan *Smash* Bulutangkis

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Jelek
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Jelek

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2001: 163)

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (*Mean*)

X : Skor

S : *Standar Deviasi*

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2015 yang bertempat di SMP Negeri 13 Yogyakarta. Subjek merupakan siswa putra peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta yang berjumlah 17 siswa putra.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta. Data hasil penelitian ketepatan *smash* disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Ketepatan Pukulan *Smash*

No	Nama	Skor
1	K H	56
2	A D	59
3	R H.	63
4	I R.	36
5	S R	66
6	H H	47
7	B I.	61
8	M R	44
9	S W.	56
10	F O.	40
11	D N.	52
12	D R.	59
13	R K.	45
14	N H.	53
15	Y H.	44
16	A F.	53
17	N R	58

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta didapat skor terendah (*minimum*) 36,0, skor tertinggi (*maksimum*) 66,0, rerata (*mean*) 52,47, nilai tengah (*median*) 53,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 44,0, *standar deviasi* (SD) 8,53. Hasil deskriptif statistik ketepatan *smash* bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta, disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Statistik Ketepatan *Smash*

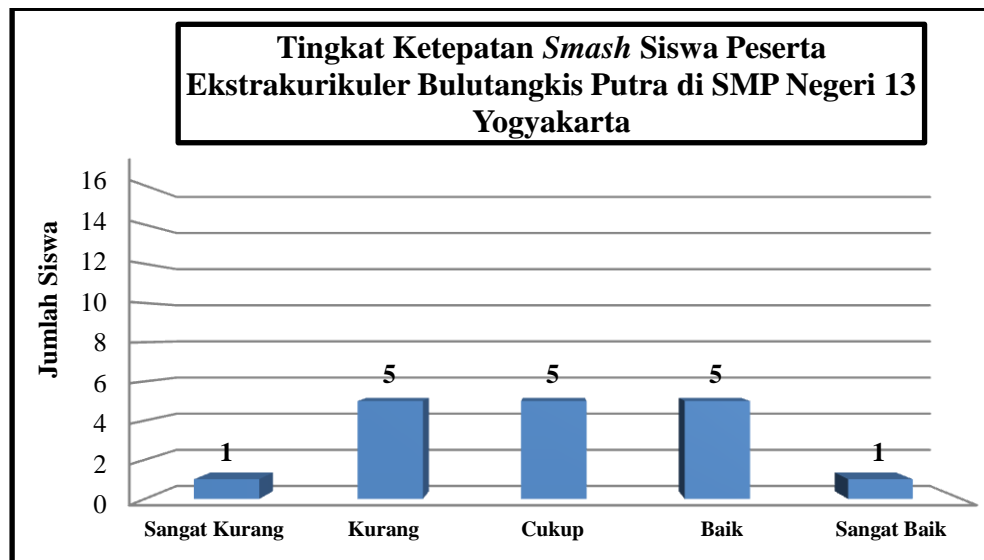
Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	52,4706
<i>Median</i>	53,0000
<i>Mode</i>	44,00 ^a
<i>Std, Deviation</i>	8,53022
<i>Minimum</i>	36,00
<i>Maximum</i>	66,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Ketepatan Pukulan *Smash* Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	
			Absolut	%
1	$65,27 < X$	Sangat Baik	1	5,88%
2	$56,74 < X \leq 65,27$	Baik	5	29,41%
3	$48,21 < X \leq 56,74$	Cukup	5	29,41%
4	$39,68 < X \leq 48,21$	Kurang	5	29,41%
5	$X \leq 39,68$	Sangat Kurang	1	5,88%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta dapat disajikan dalam diagram batang pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Ketepatan Pukulan *Smash* Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta

Berdasarkan tabel 4 dan grafik 7 di atas menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 siswa), “kurang” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “baik” sebesar 29,41% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,88% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 52,47, ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta masuk dalam kategori “cukup”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 siswa), “kurang” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “baik” sebesar 29,41% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,88% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 52,47, ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta masuk dalam kategori “cukup”.

Jika dilihat dengan kondisi sarana dan prasarana olahraga, kondisi sarana dan prasarana yang cukup baik dan mendukung, sehingga siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta sudah dapat menggunakan fasilitas yang cukup lengkap, misalnya kondisi lapangan cukup baik, dan merupakan lapangan *indoor* dengan lantai yang tidak licin dan memenuhi standar. Jadwal latihan ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta yaitu berlatih setiap 1 kali dalam satu minggu, yaitu hari Rabu pukul 15.30-17.00 WIB. Karena jadwal latihan yang hanya 1 kali dalam satu minggu, siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tidak mengikuti latihan di luar jadwal ekstrakurikuler, dan latihan hanya difokuskan pada latihan fisik dan bermain, sehingga ketepatan *smash* siswa berkategori sedang. Guru atau pelatih ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta perlu

memberikan latihan yang lebih, khususnya latihan yang dapat meningkatkan ketepatan *smash*. Smash dalam bulutangkis tidak hanya dilakukan dengan keras saja, akan tetapi juga harus terarah ke sasaran yang susah dijangkau oleh lawan.

Menurut Poole (1986: 143) *smash* adalah “pukulan *overhead* yang keras, diarahkan ke bawah yang kuat, merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis”. Untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan tentunya pemain harus memiliki kemampuan bertanding yang baik. Salah satu teknik untuk memenangkan permainan adalah *smash*. Dengan melakukan pukulan keras dan terarah akan menyulitkan lawan untuk mengembalikan pukulan tersebut. Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakter dari pukulan ini adalah keras dan laju *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan. Pukulan ini membutuhkan kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, fleksibilitas pergelangan tangan, serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 siswa), “kurang” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “baik” sebesar 29,41% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,88% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 52,47, ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta masuk dalam kategori “cukup”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada:

1. Hasil penelitian dapat dijadikan salah satu acuan bahan pertimbangan bagi pembina ekstrakurikuler bulutangkis dan siswa dalam melakukan *smash* bulutangkis.
2. Dapat dijadikan salah satu wacana mengenai kelebihan dan kekurangan dalam melakukan *smash* bulutangkis.
3. Dengan diketahui ketepatan pukulan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta, maka dapat digunakan untuk melakukan penelitian di sekolah lain.

4. Bagi siswa yang masih mempunyai ketepatan *smash* yang kurang, agar lebih menambah latihan yang dapat meningkatkan ketepatan *smash*.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebaik mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan yang ada. Keterbatasan selama penelitian yaitu:

1. Tidak tertutup kemungkinan para siswa kurang bersungguh-sungguh dalam melakukan tes.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi tes *smash* bulutangkis, yaitu faktor psikologis atau kematangan mental.
3. Kesadaran peneliti, bahwa masih kurangnya pengetahuan, biaya dan waktu untuk penelitian.

D. Saran-saran

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

1. Bagi siswa agar menambah latihan-latihan lain yang mendukung dalam mengembangkan ketepatan *smash* bulutangkis.
2. Perlu diadakan penelitian lanjutan dengan menambah variabel lain ataupun penelitian yang bersifat eksperimental.
3. Dalam penelitian lanjutan sebaiknya mengambil sampel dari pemain yang berlatarbelakang latihan yang sama, dengan mempertimbangkan usia biologis maupun anatomis.

4. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. (2003). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anas Sudijono. (2006). *Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Bayu Jawi Utoro. (2012). Perbedaan Ketepatan *Long Service* Pada Posisi Nilai Ganjil Dan Posisi Nilai Genap Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Pangudi Luhur Bayat Klaten. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Depdikbud. (1995). GPP. *Pendidikan Jasmani SMA*. Jakarta: PT. Rajasa Rasdakarya.
- Depdiknas. (2003). *Badan Peneliti dan Pengembangan Pusat Kurikulum*. Jakarta.
- Handoyo dan Marta Ade. (2003). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: CV Pioner Jaya.
- Herman Subardjah. (2000). *Bulutangkis*. Solo: CV"Seti Aji" Surakarta.
- James Poole. (1986). *Belajar Bulutangkis*. Bandung Pionir Jaya.
- M.L. Johnson. (1990). *Bimbingan Bermain Bulutangkis*. Jakarta.
- PB. PBSI, (1996). *Buku Pedoman Bulutangkis*. Jakarta: PB. PBSI.
- Moh. Uzer Uzman. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- PPITOR. (1999). *Panduan Teknis Tes dan Latihan Kesegaran Jasmani untuk Anak Usia Sekolah*, Jakarta.
- Riza Irwansyah. (2012). Pengaruh latihan *Plyometric* terhadap Tinggi Lompatan *Jumps Smash* dan Ketepatan *Smash* Atlet Putra usia 13-17 tahun Gelora Muda Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Rusli Lutan. (2000). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: P2LPTK Dirjen Dikti Depdikbud.
- Saifuddin Azwar. (2001). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sajoto. (1988). *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dan Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.

- Saleh Anasir. (2010). Hubungan Antara Ketepatan Pukulan Smash Penuh dengan Kemampuan Bermain Bulutangkis pada Siswa kelas IV, V, VI SD Piri Nitikan Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1985). *Ilmu Coaching Umum*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukadiyanto (2005). “*Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*”. Yogyakarta: FIK.UNY.
- Sukintaka. (1992). *Permainan dan Metodik Buku III*. Jakarta: PT Firma Resama
- Tohar. (1991). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Tony Grice. (1999). *Bulu Tangkis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yudha M. Saputra. (1999). *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas



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

Nomor : 346/UN.34.16/PP/2015 23 April 2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian
Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Jl. Malioboro, Yogyakarta

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

Nama : Yudha Aryan Prabowo
NIM : 08601241068
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d April 2015
Tempat/obyek : SMP Negeri 13 Yogyakarta
Judul Skripsi : Ketepatan Pukulan Smash Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta



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



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

Tembusan :
1. Kepala Sekolah SMP N 13 Yogyakarta
2. Kaprodi. PJKR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs

Lampiran 2. Surat Keterangan dari SEKDA DIY

			
PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEKRETARIAT DAERAH Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting) YOGYAKARTA 55213			
SURAT KETERANGAN / IJIN 070/REG/N/372/5/2015			
Membaca Surat	: DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN	Nomor	: 346/UN.34.16/PP/2015
Tanggal	: 23 APRIL 2015	Perihal	: IJIN PENELITIAN/RISET
Mengingat :	<ol style="list-style-type: none">1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.		
DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:			
Nama	: YUDHA ARYAN PRABOWO	NIP/NIM	: 08601241068
Alamat	: FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PJKR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
Judul	: KETEPATAN PUKULAN SMASH BULUTANGKIS PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS PUTRA DI SMP NEGERI 13 YOGYAKARTA		
Lokasi	: DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY		
Waktu	: 19 MEI 2015 s/d 19 AGUSTUS 2015		
Dengan Ketentuan			
<ol style="list-style-type: none">1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.			
Dikeluarkan di Yogyakarta Pada tanggal 19 MEI 2015 A.n Sekretaris Daerah Asisten Perencanaan dan Pembangunan Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan			
			
Dra. Puji Astuti, M.Si NIP. 19690525 198503 2 006			
Tembusan :			
<ol style="list-style-type: none">1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)2. WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA5. YANG BERSANGKUTAN			

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 13 Yogyakarta

Lampiran 4. Data Penelitian

**KEMAMPUAN SMASH BULUTANGKIS PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS PUTRA
DI SMP NEGERI 13 YOGYAKARTA**

No	Nama	Repetisi																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	KH	4	0	4	0	5	4	5	0	4	4	0	4	5	0	4	0	5	4	4	0	56
2	AD	4	5	3	0	3	4	4	0	4	0	4	5	3	4	0	5	4	4	0	3	59
3	RH.	0	4	5	5	4	0	4	4	0	3	0	5	4	5	5	3	3	0	4	5	63
4	IR.	0	0	4	0	5	4	0	5	0	0	4	4	0	3	4	0	0	3	0	0	36
5	SR	0	0	4	4	0	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	3	3	0	66
6	HH	0	5	4	0	3	0	3	3	0	4	5	4	0	4	0	4	4	0	4	0	47
7	BL	0	4	4	4	4	4	0	3	3	4	0	0	4	0	5	5	5	3	5	4	61
8	MR	0	4	0	0	5	5	4	4	0	0	3	4	4	0	4	3	0	4	0	0	44
9	SW.	4	0	4	5	0	5	0	4	5	0	0	5	0	0	5	5	0	4	5	5	56
10	FO.	0	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	0	0	4	0	4	0	0	4	0	40
11	DN.	0	3	4	5	0	4	4	5	4	3	0	4	0	4	0	3	0	0	5	4	52
12	DR.	0	4	0	4	5	5	3	0	4	4	4	4	3	5	4	0	4	3	3	0	59
13	RK.	4	0	0	3	5	4	0	0	4	3	0	5	0	0	3	5	5	4	0	0	45
14	NH.	0	4	0	4	4	5	0	5	0	4	3	4	5	0	0	3	3	4	5	0	53
15	YH.	0	0	5	4	0	5	4	4	4	0	0	3	0	3	4	0	3	0	0	5	44
16	AF.	4	3	4	0	0	5	4	5	0	0	4	4	4	3	0	0	5	0	4	4	53
17	NR	5	0	4	4	0	4	4	0	5	3	0	3	0	4	5	4	0	5	4	4	58

Lampiran 5. Deskriptif Statistik

Statistics

Kemampuan Smash

N	Valid	17
	Missing	0
Mean		52.4706
Median		53.0000
Mode		44.00 ^a
Std. Deviation		8.53022
Maximum		66.00
Sum		892.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Kemampuan Smash

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	36	1	5.9	5.9	5.9	
	40	1	5.9	5.9	11.8	
	44	2	11.8	11.8	23.5	
	45	1	5.9	5.9	29.4	
	47	1	5.9	5.9	35.3	
	52	1	5.9	5.9	41.2	
	53	2	11.8	11.8	52.9	
	56	2	11.8	11.8	64.7	
	58	1	5.9	5.9	70.6	
	59	2	11.8	11.8	82.4	
	61	1	5.9	5.9	88.2	
	63	1	5.9	5.9	94.1	
	66	1	5.9	5.9	100.0	
	Total		17	100.0	100.0	