

**HUBUNGAN ANTARA KETEPATAN MELEMPAR BOLA DENGAN
KEMAMPUAN SMASH SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER
PERMAINAN BULUTANGKIS SEKOLAH DASAR NEGERI
TANJUNGTIRTO 1 KECAMATAN BERBAH
KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:
Suhardi
NIM. 13604227021

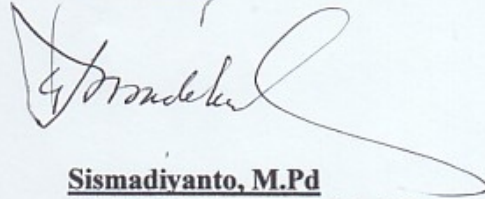
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Siswa Peserta Ekstrakurikuler Permainan Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman”, yang disusun oleh Suhardi, NIM. 13604227021 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2015

Pembimbing,



Sismadiyanto, M.Pd

NIP. 19590416 198402 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Siswa Peserta Ekstrakurikuler Permainan Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman” 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, Juli 2015

Yang menyatakan



Suhardi
NIM. 13604227021

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Siswa Peserta Ekstrakurikuler Permainan Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman” yang disusun oleh Suhardi, NIM. 13604227021 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Sismadiyanto, M. Pd	Ketua Penguji		1/9/2015
Yudanto, S.Pd.Jas., M.Pd.	Sekretaris Penguji		26/8/2015
Dr. Dimiyati	Penguji I		1/9/2015
Agus Sumhendartin S, M.Pd	Penguji II		26/8/2015

Yogyakarta, September 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta



Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Alam Nasyrah,6-7).
2. Jadilah orang yang bermanfaat, bukan dimanfatakan orang lain (Penulis).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan Tugas Akhir Skripsi ini untuk:

1. Ardaniyah, S.Pd istriku tercinta, terimakasih atas do'a dan kasih sayang yang tiada henti.
2. Kurnia Putri Hardani, Aziz Adana; anak-anakku yang kusayangi.

**HUBUNGAN ANTARA KETEPATAN MELEMPAR BOLA DENGAN
KEMAMPUAN SMASH SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER
PERMAINAN BULUTANGKIS SEKOLAH DASAR NEGERI
TANJUNGTIRTO 1 KECAMATAN BERBAH
KABUPATEN SLEMAN**

**Oleh:
Suhardi
NIM. 13604227021**

ABSTRAK

Permasalahan penelitian adalah Jenis pembelajaran kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis yang bervariasi dengan pengembangan ketepatan melempar bola belum diterapkan bagi siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Tujuan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Variabel bebas adalah ketepatan melempar bola dan variabel terikat adalah kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis. Subjek penelitian adalah siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, tahun Pelajaran 2014/2015, dengan jumlah keseluruhan 26 siswa, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki, dan 10 siswa perempuan. Instrumen ketepatan melempar bola bersumber dari Sunardianta, dkk (1994: 18) dengan validitas sebesar 0,623 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,766. Sedangkan instrumen *smash* dalam permainan bulutangkis bersumber Nurhasan, (2001: 182). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai r hitung (0,844) > r tabel (0,266) artinya ada hubungan yang signifikan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

Kata kunci : *hubungan, ketepatan, kemampuan smash, ekstrakurikuler, bulutangkis*

KATA PENGANTAR

Tidak ada kata-kata yang pantas diucapkan selain mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Siswa Peserta Ekstrakurikuler Permainan Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman”, dapat terselesaikan. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Bapak. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor UNY yang telah mengizinkan penulis untuk kuliah di FIK UNY.
2. Bapak. Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
3. Bapak. Amat Komari., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas segala kemudahan yang diberikan
4. Bapak. Sriawan, M.Kes; Ketua Prodi PGSD Penjas yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan penelitian ini.
5. AM. Bandi Utama, M.Pd; Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu penulis dalam permasalahan akademik dan penyusunan skripsi.

6. Bapak. Sismadiyanto, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan pengertiannya dalam memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/ Ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan FIK UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Ibu. Suyati, S.Pd.SD; Kepala Sekolah SD Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya.

Yogyakarta, 25 Juni 2015

Penulis.

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
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritik.....	9
1. Hakikat Ketepatan Melempar Bola	9
2. Hakikat Permainan Bulutangkis	11
3. Pukulan <i>Smash</i> Dalam Permainan Bulutangkis	17
4. Hakikat Ekstrakurikuler	20
5. Pengertian Ekstrakurikuler Olahraga	23
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesa.....	27
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	29

C. Subjek Penelitian	31
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Analisis Data	35
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	39
B. Analisis Data	41
C. Pembahasan	42
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	44
B. Implikasi	44
C. Keterbatasan Penelitian	45
D. Saran-Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rumus Kategori	35
Tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian Ketepatan Melempar Bola.....	39
Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian Kemampuan <i>Smash</i> Bulutangkis.....	41
Tabel 4. Hasil Uji Korelasi <i>Product Moment</i>	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Cara memegang bola	9
Gambar 2. Sikap melempar mendatar	10
Gambar 3. Sikap melempar melambung ke atas	10
Gambar 4. Sikap melempar menyusur tanah.....	10
Gambar 5. Lapangan Permainan Bulutangkis.....	15
Gambar 6. Raket Bulutangkis	15
Gambar 7. <i>Shuttlecock</i> Bulutangkis	16
Gambar 8. Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis	19
Gambar 9. Desain Penelitian	29
Gambar 10. Lapangan Tes Melempar Bola Kasti	33
Gambar 11. Diagram Hasil Penelitian Melempar bola	40
Gambar 12. Diagram Hasil Penelitian Kemampuan <i>Smash</i> Bulutangkis	41

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Ijin Penelitian.....	50
Lampiran 2. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Tanjungtirto 1 Berbah Sleman	51
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Tanjungtirto 1 Berbah Sleman.....	52
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	53
Lampiran 5. Data Penelitian.....	55
Lampiran 6. Statistik Penelitian.....	56
Lampiran 7. Uji Korelasi	57
Lampiran 8. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses yang wajib diikuti dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peranan penting bagi pembentukan karakter bangsa dari suatu negara. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan tersebut, maka dari itu proses pendidikan jasmani sangat diperlukan bagi para siswa sebagai generasi penerus bangsa. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007: 1), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, kemampuan gerak, kemampuan berfikir kritis, kemampuan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kemampuan gerak adalah suatu kemampuan yang penting di dalam pendidikan jasmani dan kehidupan sehari-hari kita, salah satu program pendidikan jasmani kepada siswa adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas jasmani. Kemampuan gerak yang diperoleh melalui pendidikan jasmani tidak hanya berguna menguasai cabang olahraga tertentu tapi juga untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang mendapat perhatian, baik pemerintah maupun masyarakat Indonesia. Munculnya klub-

klub bulutangkis dapat dijadikan bukti bahwa olahraga ini banyak diminati oleh banyak masyarakat. 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 (Sudarman, 2004: 56).

Pembinaan bulutangkis pada usia dini sama halnya dengan pembinaan pada olahraga yang lainnya. Pendidikan jasmani pada anak usia dini atau anak sekolah dasar merupakan dasar pendidikan gerak bagi anak, sehingga harus diperhatikan dan dilakukan secara teratur, terukur dan terprogram, agar kebutuhan gerak anak dapat terpenuhi sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut. Dengan demikian, proses pertumbuhan dan perkembangan anak tidak mengalami hambatan atau gangguan. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia (Undang-undang no. 2 tahun 1989) yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan kemampuan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Olahraga bulutangkis sebaiknya diajarkan sedini mungkin, melalui klub-klub bulutangkis atau lembaga-lembaga pendidikan. Bulutangkis memiliki

potensi yang besar jika dikembangkan melalui lembaga pendidikan atau sekolah, karena sifat pesertanya yang cenderung homogen ditinjau dari usianya, sehingga lebih mudah dalam pengelolaan dan pembinaannya. Olahraga bulutangkis merupakan suatu bentuk kegiatan yang cocok untuk diberikan pada usia sekolah dasar.

Pembinaan bulutangkis melalui ekstrakurikuler olahraga memerlukan penanganan secara seksama dan sungguh-sungguh dari seluruh warga sekolah serta semua pihak yang terkait. Pembinaan ekstrakurikuler bulutangkis tidak bisa terlepas dari pihak sekolah sebagai penyelenggaraan, pelatih atau pembina yang memiliki profesionalisme tinggi. Bulutangkis dalam pembinaannya juga tidak bisa terlepas dari faktor sarana dan prasarana yang mendukung, seperti penyediaan alat, fasilitas serta pendukung lainnya.

Pembinaan dan pengembangan olahraga bulutangkis telah dilakukan di SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Latihan keterampilan dasar bulutangkis merupakan salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SD Negeri Tanjungtirto 1. Kegiatan ekstrakurikuler latihan keterampilan dasar bulutangkis pelaksanaannya diluar jam KBM (sore hari) sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah ditetapkan.

Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman telah berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal pelaksanaan kegiatan. Hal utama dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis tersebut, adalah tentang pemberian latihan keterampilan dasar dalam bermain bulutangkis. Kegiatan ekstrakurikuler

bulutangkis di SD Negeri Tanjungtirto 1 dilaksanakan untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minat siswa dalam bermain bulutangkis. Ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Tanjungtirto 1, merupakan kegiatan diluar jam KBM, yang pelaksanaannya dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Jadwal pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Tanjungtirto 1, dalam seminggu dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pelaksanaan di hari Selasa dan Jum`at, dengan jadwal kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis mulai sore hari jam 14.30-16.30. Tercatat siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, sebanyak 24 siswa.

Kenyataan yang terjadi, proses kegiatan ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan belum menunjukkan hasil yang maksimal, dalam hal kemampuan dasar bermain bulutangkis. Terdapat beberapa siswa yang belum mampu melakukan kemampuan dasar bermain bulutangkis dengan benar, khususnya dalam hal melakukan kemampuan *smash*. Terlihat beberapa peserta ekstrakurikuler bulutangkis, dalam melakukan gerakan *smash*. Kemampuan dasar bermain bulutangkis yang belum baik akan berpengaruh pada kualitas permainan yang rendah. Pemberian metode pelaksanaan ekstrakurikuler bulutangkis dirasa juga masih monoton dan kurang bervariasi.

Kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dapat dilatih dengan latihan ketepatan melempar bola. Ketepatan dalam melempar bola adalah kemampuan dalam melempar bola dengan jarak lemparan 9 meter, melakukan lemparan dengan bola melewati sasaran dan masuk ke dalam sasaran yang

berukuran tinggi dan lebar 2 meter. Hasil dari latihan ketepatan melempar bola ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk latihan dalam permainan bulutangkis, yaitu untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan *smash*.

Dalam pelaksanaan aktivitas latihan ekstrakurikuler bulutangkis dalam hal kemampuan melakukan *smash*, belum diketahui apakah pengembangan latihan ketepatan melempar bola dapat mempengaruhi hasil kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Berdasarkan permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengetahui apakah ketepatan melempar bola dapat mempengaruhi hasil kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan dapat diketahui hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Prestasi bulutangkis siswa SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, belum sesuai harapan.
2. Jenis pembelajaran kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis yang bervariasi dengan pengembangan ketepatan melempar bola belum

diterapkan bagi siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

3. Belum diketahui ada tidaknya hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas serta agar permasalahan menjadi spesifik, jelas, terpusat, dan tidak meluas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah mengenai: “Hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dapat sebagai berikut:

Apakah ada hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa

peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi manfaat secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

Program pendidikan jasmani di Sekolah Dasar yang bervariasi, dapat meningkatkan motivasi siswa dan siswa tidak akan merasa bosan dalam melaksanakannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru.

Membantu memecahkan permasalahan yang muncul di sekolah dan dapat meningkatkan profesionalisme guru pendidikan jasmani.

b. Bagi Sekolah.

Meningkatkan kredibilitas sekolah dan sekolah mampu mencapai tujuan prestasi yang diharapkan.

c. Bagi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Permainan Bulutangkis

1) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.

2) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.

3) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

d. Bagi Masyarakat

1) Dapat dijadikan sebagai wacana bagi khayalak umum.

2) Meningkatkan respon dan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Ketepatan Melempar Bola

Menurut Supriyanto (2007: 38), menyatakan bahwa ketepatan melempar bola, adalah kemampuan seseorang dalam melempar bola, dengan bola melewati sasaran dan masuk ke dalam sasaran yang sudah ditentukan. Agar lemparan bola tepat ke dalam sasaran, maka dalam melakukan lemparan dibutuhkan konsentrasi yang tinggi dan dilakukan dengan tidak terburu-buru.

Posisi dalam melempar bola bisa dilakukan dengan sambil duduk kaki lurus, duduk kaki bersila, duduk kaki seperti huruf W ke belakang, jongkok dan bahkan berdiri. Pada jenis lambungan, bisa dilakukan dengan lambungan dari atas, sejajar, atau lambungan dari dari bawah. Dalam buku pengajaran permainan di Sekolah Dasar 1996, dijelaskan bahwa macam-macam dalam melakukan lemparan bola, yaitu:

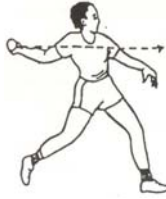
a. Lemparan bola datar

Agar lemparan bola dengan mudah dapat mengenai sasaran, lemparan bola hendaknya setinggi dada dan jalannya bola mendatar.



Gambar 1. Cara memegang bola.

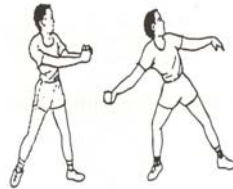
Sumber: Buku pengajaran permainan di SD (1996: 43)



Gambar 2. Sikap melempar mendatar.
Sumber : Buku pengajaran permainan di SD (1996: 44)

b. Lemparan bola melambung keatas

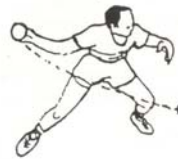
Bola dilambungkan kuat-kuat ke arah atas, sedangkan arah bola harus tertentu tepat pada sasaran yang diinginkan..



Gambar 3. Sikap melempar melambung ke atas.
Sumber : Buku pengajaran permainan di SD (1996: 44)

c. Lemparan bola menggelinding

Bola dilemparkan ke sasaran dengan digelindingkan menyusuri tanah, tetapi dengan arah yang sesuai dan tepat sehingga mudah untuk mencapai sasaran yang diinginkan.



Gambar 4. Sikap melempar menyusur tanah.
Sumber : Buku pengajaran permainan di SD (1996: 46)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ketepatan melempar bola, adalah kemampuan seseorang dalam melempar bola, dengan bola melewati sasaran dan masuk ke dalam sasaran yang sudah

ditentukan. Jenis gerakan dalam melakukan lemparan bola, yaitu: lemparan bola datar, lemparan bola melambung ke atas dan lemparan bola menggelinding. Dalam penelitian ini ketepatan melempar bola siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman akan dihubungkan dengan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis.

2. Hakikat Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Permainan Bulutangkis

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup mendapat perhatian, baik pemerintah maupun masyarakat Indonesia. Munculnya klub-klub bulutangkis dapat dijadikan bukti bahwa olahraga ini banyak diminati oleh banyak masyarakat. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau 2 orang melawan 2 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 (Sudarman, 2004: 56).

Menurut Tony Grie (2007: 1), bulutangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugarannya yang tinggi. Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, maka dituntut untuk banyak melakukan latihan, mempelajari dan memahami unsur-unsur fisik, teknik, taktik maupun

mental. Karena tidak mungkin dapat bermain dengan baik jika teknik yang ada dalam permainan bulutangkis belum diketahui dan tidak dipahami. Penguasaan ketrampilan bulutangkis diperoleh melalui proses belajar pada umumnya. Belajar ketrampilan gerak harus mengikuti kaidah proses belajar pada umumnya. Belajar merupakan suatu fenomena atau gejala yang tidak dipahami secara langsung. Gejala tersebut hanya bisa diduga atau diketahui dari tingkah laku atau penampilan seseorang.

Dijelaskan oleh Subarjah (2000: 13), dalam permainan bulutangkis berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Pada saat permainan berlangsung, masing-masing harus berusaha agar *shuttlecock* tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila *shuttlecock* jatuh dilantai atau menyangkut di net maka permainan terhenti. Angka diperoleh seorang pemain jika *shuttlecock* yang dipukulnya melewati net dan jatuh pada daerah lapangan lawan atau lawan tidak dapat mengembalikan *shuttlecock*.

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Bulu tangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, di atas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung di tiang net yang ditanam di pinggir lapangan (PBSI, 2008: 1).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau 2 orang melawan 2 orang. Bulutangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugarannya yang tinggi. Dalam permainan bulutangkis pemain harus berusaha secepat mungkin mengembalikan *shuttlecock* ke daerah lapangan permainan lawan dan menyulitkan lawan untuk mengembalikan *shuttlecock*. Kekhasan permainan bulutangkis adalah pada objek permainan yang digunakan berupa *shuttlecock* yang dipukul bolak-balik (*rally*) menggunakan raket tanpa menyentuh lantai lapangan.

b. Peraturan Permainan Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis terjadi beberapa perubahan aturan permainan dan perubahan peraturan permainan ini telah disosialisasikan pada tahun 2008. Berkaitan dengan diantara perubahan *point* pada permainan bulutangkis dijelaskan PBSI (2008: 3), bahwa pemain dikatakan menang apabila dapat mengumpulkan angka sebanyak 21 *point* dalam setiap babak. Permainan ini menggunakan sistem *two-winning set*, artinya kemenangan bagi seorang pemain diperoleh dengan memenangkan dua babak secara berturut-turut atau satu babak tambahan jika terjadi angka kemenangan yang sama.

Menurut Subarjah (2000: 20), permainan bulutangkis dimainkan dengan menggunakan sistem *two winning set*, artinya mencari dua set

kemenengan. Dalam setiap set, pemain dinyatakan menang bila mencapai point 21, dengan menggunakan sistem *rally point*. Bila terjadi skor 20 – 20, maka terjadi *duece* dan pemain dinyatakan menang bila skor mencapai selisih dua. Contohnya 22 – 20, 23 – 21 dan seterusnya. Namun bila terjadi skor 29 – 29, maka pemain yang mencapai skor 30 dulu yang dinyatakan sebagai pemenang. Ini artinya pemain bulutangkis harus mempunyai tingkat konsentrasi yang tinggi dalam bermain bulutangkis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis menggunakan sistem *two-winning set*, artinya kemenangan bagi seorang pemain diperoleh dengan memenangkan dua babak secara berturut-turut atau satu babak tambahan jika terjadi angka kemenangan yang sama. Dalam setiap set, pemain dinyatakan menang bila mencapai point 21, dengan menggunakan sistem *rally point*. Bila terjadi skor 20 – 20, maka terjadi *duece* dan pemain dinyatakan menang bila skor mencapai selisih dua.

c. Perlengkapan Dalam Permainan Bulutangkis

Perlengkapan dalam permainan bulutangkis, meliputi:

1) Lapangan

Lapangan yang rata dengan ukuran panjang 13,40 meter dan lebar 6,10 meter. Net atau jaring direntangkan di tengah-tengah lapangan sebagai batas pembagi dua lapangan. Tinggi net yang ada di tengah lapangan 1,524 meter (Tohar, 1992: 27).

3) *Shuttlecock*

Shuttlecock adalah bola yang dipergunakan sebagai objek pukul dalam permainan bulutangkis. Dibuat dari rangkaian bulu, beratnya antara 73 sampai 85 grain. Pada umumnya berat *shuttlecock* yang digunakan adalah 76 grain (grain = 0,0648 gram) (Poole James, 1986: 4).



Gambar 7. *Shuttlecock* Bulutangkis

Sumber : Buku Pedoman Praktis Bermain Bulutangkis (2001: 076)

d. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik/keterampilan dasar dalam permainan ini. Dinata (2004:8) menjelaskan keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu di pelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: 1) cara memegang raket, 2) sikap berdiri (*stance*), 3) gerak kaki (*foot work*), 4) teknik pukulan (*strokes*). Dengan teknik dasar yang baik dari setiap individu akan menentukan kemampuan penampilannya, sehingga kemenangan/prestasi dalam permainan pun akan diraih sebagai hasil akhir dari suatu pertandingan.

Seorang pemain harus menguasai teknik permainan bulutangkis untuk dapat bermain. Menurut Muhajir (2007:23) menjelaskan bahwa: “Teknik-teknik dasar bermain bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: cara memegang raket (*grip*), gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkah kaki (*footwork*), posisi badan terhadap bola, waktu (*timing*) yang tepat dan teknik pukulan (*smash*)”.

Untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain bulutangkis, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan *smash*. Kecakapan dalam melakukan *smash* yang baik akan berkesempatan memperoleh angka yang lebih besar. Apabila *smash* dilakukan dengan penuh keras dan terarah akan menjadikan sesuatu bentuk serangan yang mematikan, tetapi apabila *smash* dilakukan keliru maka akan menjadikan peluang bagi lawan untuk memperoleh angka serta kesempatan untuk melakukan *servis*.

3. Pukulan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis

Pukulan *smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan ke bawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan *shuttlecock* pendek dengan di pukul dari atas. Pukulan *smash* hanya dapat dilakukan dari posisi *overhead*. Bola di pukul dengan kuat tetapi harus di atur tempo dan keseimbangannya, sebelum mencoba mempercepat kecepatan *smash*.

Menurut Subarjah (2000: 35), pukulan *smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan kebawah dengan kuat, tajam, untuk mengembalikan *shuttlecock* pendek yang telah dipukul ke atas. 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. Sinematografi gerakan yang berkecepatan tinggi telah memperlihatkan bahwa pukulan *smash overhead* kehilangan kira-kira dua pertiga dari kecepatan awalnya pada saat bola mencapai lawan pada sisi lapangan lainnya. Semakin tajam sudut yang dibuat, semakin sedikit waktu yang dimiliki lawan untuk bereaksi. Selain itu semakin akurat pukulan *smash*, maka semakin luas lapangan yang harus ditutupi oleh lawan. Beberapa karakteristik dari *smash* juga menimbulkan masalah bagi pemain yang melakukannya. Jika *smash* dikembalikan hanya akan memiliki sedikit waktu untuk kembali ketempat semula. *Smash* memerlukan energi yang sangat banyak dan dapat melelahkan dengan cepat. Dengan demikian, penting bagi atlet bulutangkis untuk memilih waktu yang tepat untuk menggunakan *smash* dengan efektif.

Dalam melakukan sebuah *smash* bukan suatu hal yang mudah dan perlu adanya latihan. Dikatakan oleh Dinata (2004: 15), bahwa untuk melakukan *smash* juga ada tahapannya, ada tiga tahapan dalam melakukan gerakan *smash* :

- a. Fase Persiapan
 - 1) Posisi menunggu atau menerima.
 - 2) Memutar bahu dengan kaki yang diangkat dibagian belakang.
 - 3) Menggerakkan tangan yang memegang raket keatas dengan kepala raket mengarah keatas.
 - 4) Membagikan berat badan secara seimbang pada bagian depan telapak kaki.
- b. Fase Pelaksanaan
 - 1) Meletakkan berat badan pada kaki yang berada dibelakang.
 - 2) Mengerakkan tangan yang tidak dominan keatas untuk menjaga keseimbangan.
 - 3) Gerakan *backswing* menempatkan pergelangan tangan pada keadaan tertekuk.
 - 4) Lakukan *forward swing* keatas untuk memukul bola pada posisi bola setinggi mungkin.
 - 5) Melempar raket keatas dan dengan permukaan raket mengarah kebawah.
 - 6) Tangan kiri menambah kecepatan rotasi bagian atas tubuh.
 - 7) Kepala raket mengikuti arah bola.
- c. Fase *Follow-Through*
 - 1) Tangan mengayun kedepan melintas tubuh.
 - 2) Gunakan gerakan menggantung dan dorong tubuh dengan menggunakan kedua kaki.
 - 3) Gunakan momentum gerakan mengayun untuk kembali ke bagian tengah lapangan.



Gambar 8. Pukulan *Smash* Bulutangkis
Sumber : Dinata (2004: 17)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan kebawah dengan kuat, tajam, untuk mengembalikan *shuttlecock* pendek yang telah dipukul ke atas.

Fase dalam melakukan pukulan smash bulutangkis, meliputi: fase persiapan, fase pelaksanaan, dan fase *follow-through*. Penelitian ini juga akan mendeskripsikan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas atas SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, sebelum dalam pengujian hipotesis kemampuan smash akan dijadikan sebagai variabel terikat (y).

4. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Kegiatan Ekstrakurikuler

Depdiknas (2004: 01) dalam Tri Ani Hastuti (2008: 63), ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa yang bertujuan memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, optimasi pelajaran yang terkait, menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan serta untuk lebih memantapkan kepribadian siswa. Tujuan ini mengandung makna bahwa kegiatan ekstrakurikuler berkaitan erat dengan proses belajar mengajar. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dilaksanakan untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minat siswa. Dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut siswa memperoleh manfaat dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kegiatan yang diikutinya.

Rumusan tentang pengertian ekstrakurikuler juga terdapat dalam SK Dirjen Dikdasmen Nomor 226/C/Kep 1992 dalam Tri Ani Hastuti (2008: 64), yang menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan

baik di sekolah maupun diluar sekolah, dengan tujuan untuk memperdalam pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Menurut Supandi (2006: 45), ekstrakurikuler di sekolah adalah salah satu cara yang dapat ditempuh siswa untuk memahami lebih luas arti penting kegiatan yang digelutinya. Untuk meningkatkan prestasi siswanya, seorang guru pembina ekstrakurikuler di sekolah, pun harus membantu agar siswa tersebut dapat memiliki keterampilan dan kemampuan sehingga dapat meningkatkan prestasinya.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan bakat siswa dalam bidang tertentu. Selain itu juga akan membantu siswa untuk lebih memahami mengenai suatu hal yang tidak dapat dimengerti pada saat jam sekolah.

b. Tujuan Kegiatan Ekstrakurikuler

Dalam setiap kegiatan yang dilakukan, pasti tidak lepas dari aspek tujuan. Kerena suatu kegiatan yang diakukan tanpa jelas tujuannya, maka kegiatan itu akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler tertentu memiliki tujuan tertentu. Mengenai tujuan kegiatan dalam ekstrakurikuler dijelaskan oleh Hernawan (2009), yaitu:

- 1) Terisinya waktu luang di luar kegiatan kurikuler dengan kegiatan yang bermanfaat.

- 2) Teraktualisasikannya potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat.
- 3) Tersiapkannya siswa menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani. Muaranya, tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Menurut Nur Yanto Ahmadi (2012: 25), tujuan ekstrakurikuler adalah salah satu kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran untuk menyalurkan minat dan bakat yang di miliki oleh para siswa. Dalam upaya membina prestasi yang baik, maka pembinaan harus dimulai dari pembinaan usia muda dan pembinaan atlet muda berbakat sangat menentukan menuju tercapainya mutu prestasi optimal dalam cabang olahraga yang diminatinya

Tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang dikemukakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995) dalam Mudjihartono (2009: 8), sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya yang:
 - a) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
 - b) Berbudi pekerti luhur.
 - c) Memiliki pengetahuan dan keterampilan.
 - d) Sehat rohani dan jasmani.
 - e) Kerkepribadian yang mantap dan mandiri.
 - f) Memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.
- 2) Siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

Dari beberapa penjelasan diatas, pada hakekatnya tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang ingin dicapai adalah untuk kepentingan siswa.

Dengan kata lain, kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai-nilai pendidikan bagi siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya. Kegiatan ekstrakurikuler dapat menambah keterampilan, pengetahuan lain diluar akademik dan mengurangi berbagai hal yang bersifat negatif dari siswa.

5. Pengertian Ekstrakurikuler Olahraga

Pada bidang pendidikan khususnya sekolah, pembinaan siswa yang dilakukan di luar jam pelajaran sekolah adalah kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan menyalurkan bakat, motivasisiswa untuk mencapai prestasi. Kegiatan ekstrakurikuler berupaya membekali siswa berupa keterampilan yang diharapkan dapat digunakan di masa mendatang. Program ekstrakurikuler lebih menekankan pada pemahaman dan penguasaan kemampuan dan keterampilan cabang-cabang olahraga serta kebiasaan hidup sehat. Program ekstrakurikuler diperuntukan bagi siswa yang ingin mengembangkan bakat dan kegemaran dalam cabang olahraga serta lebih membiasakan hidup sehat (Depdikbud, 1995: 10).

Berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di sekolah, ada yang memusatkan pada pencapaian prestasi olahraga, yaitu ekstrakurikuler olahraga. Menurut Depdikbud (1994: 6), bahwa Ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan olahraga yang dilakukan di luar jam pelajaran tetap, maka dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk memperluas wawasan atau kemampuan, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan dan kemampuan olahraga. Ekstrakurikuler olahraga ini berupaya agar siswa dapat berprestasi pada salah satu cabang olahraga tertentu dan membantu siswa menjaga

kehatan atau kesegaran jasmaninya. Dengan ekstrakurikuler olahraga, siswa diharapkan dapat menemukan jati dirinya dan siap bersaing di masa depan. Ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan yang berusaha mengembangkan potensi siswa guna mencapai peningkatan kualitas diri baik secara fisik maupun psikis.

Dijelaskan oleh Hernawan, (2009:35), proses pembinaan ekstrakurikuler olahraga akan mengacu pada peningkatan kemampuan fisik serta peningkatan psikis siswa. Peningkatan fisik dan psikis peserta ekstrakurikuler olahraga dapat dicapai dengan latihan yang terprogram secara sistematis, tepat, teratur dan terukur. Ekstrakurikuler olahraga memberi manfaat bagi siswa dan bagi sekolah yang menyelenggarakannya. Bagi siswa, selain untuk menjaga kesegaran jasmani juga merupakan tempat untuk mencapai prestasi olahraga. Bagi sekolah, ekstrakurikuler olahraga akan mendukung penanaman nilai budi pekerti siswa, sehingga keberhasilan program ekstrakurikuler olahraga akan menambah kepercayaan masyarakat terhadap lembaga pendidikan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan olahraga yang dilakukan di luar jam pelajaran tetap, maka dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk memperluas wawasan atau kemampuan, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan dan kemampuan olahraga. Program ekstrakurikuler olahraga lebih menekankan pada pemahaman dan penguasaan kemampuan dan keterampilan cabang-cabang olahraga serta kebiasaan hidup sehat. Salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler pada bidang olahraga yang dilaksanakan di SD

Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman adalah pada cabang olahraga bulutangkis.

B. Penelitian Yang Relevan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Ngatmin Priyadi (2012) yang berjudul “Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari 2 Kabupaten Magelang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas atas SD Negeri Tanjungsari 2 Kota Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan menggunakan metode survey. Instrumen berupa tes dan pengukuran yaitu ketepatan melempar bola kasti dan kemampuan *smash* bulutangkis. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas atas SD Negeri Tanjungsari 2 yang berjumlah keseluruhan 55 siswa. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai r hitung (0,844) > r tabel (0,266) artinya ada hubungan yang signifikan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis siswa kelas atas SD Negeri Tanjungsari II Kota Magelang. Ketepatan melempar bola memberikan sumbangan sebesar 71,2 % terhadap kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis, sisanya sebesar 28,8 % dipengaruhi faktor lain. Skripsi: FIK UNY.

2. Agung Prasetyo (2010) yang berjudul “Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bulutangkis Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain bulutangkis siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 13 siswa putra kelas IV dan 16 siswa putra kelas V. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi penilaian keterampilan dasar bermain bulutangkis yang dikonversikan dalam 5 kategori penilaian, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, statistik ini bertujuan untuk mengumpulkan data, menyajikan data dan menentukan nilai. Hasil tes keterampilan dasar bermain bulutangkis siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang masuk kategori baik sekali atau sebesar 0%, kategori baik sebanyak 8 siswa atau sebesar 27, 586%, kategori sedang sebanyak 19 siswa atau sebesar 65, 517%, kategori kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 6, 897%, dan tidak terdapat siswa putra kelas IV dan V yang masuk ke dalam kategori kurang sekali. Skripsi: FIK UNY.

C. Kerangka Berpikir.

Bertolak dari uraian diatas, maka disini akan diuraikan mengenai keterkaitan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1

Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Usaha dalam mencapai prestasi di olahraga tentunya ada faktor-faktor yang menunjang sekaligus mempunyai peranan penting, seperti faktor teknik bertanding, fisik pemain dan mental yang matang. Permainan bulutangkis dapat dikatakan olahraga yang membutuhkan stamina yang kuat serta kecerdasan dan keterampilan dalam bermain. Pengaturan stamina untuk menjaga ketahanan tubuh secara keseluruhan, tetapi dalam hal kekuatan organ-organ tubuh tertentu perlu dilatih seperti halnya lengan, yaitu perlu dilatih akurasinya sehingga mampu melakukan *smash* dengan baik.

Sedangkan latihan ketepatan melempar bola kasti diduga mempunyai kontribusi terhadap kemampuan *smash*, karena apabila ketepatan melempar bola dapat terkontrol baik maka dipastikan memiliki kontrol dalam melakukan *smash*. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian untuk mengukur ketepatan melempar bola, untuk mengetahui seberapa besar kontribusi ketepatan melempar bola terhadap kemampuan *smash* pada siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

D. Hipotesa

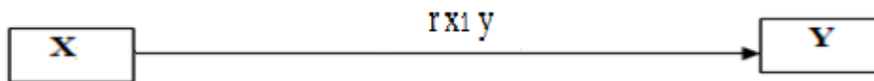
Hipotesa adalah suatu pernyataan yang lemah kebenarannya, oleh karena itu perlu diuji kebenarannya (Sutrisno Hadi, 1983: 257). Berdasarkan uraian tersebut dapat diajukan hipotesa penelitian sebagai berikut : “Ada hubungan yang signifikan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash*

siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1
Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik tes dan pengukuran. Desain penelitian disusun dan dilaksanakan dengan penuh perhitungan agar dapat menghasilkan petunjuk empirik yang kuat hubungannya dengan masalah penelitian. Adapun ketepatan melempar bola (X) merupakan variabel bebas, sedangkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis (Y) merupakan variabel terikat. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Desain Penelitian
Sumber : Sugiyono (2008: 219)

Keterangan :

- X** : Ketepatan melempar bola (variabel bebas)
Y : Kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis (variabel terikat)
Rxy : Koefisien korelasi antara x dan y

B. Definisi operasional variabel penelitian

Sugiyono (2008: 80) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah ketepatan melempar bola dan variabel terikatnya adalah kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah ketepatan siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis dalam melempar bola *rounders/* kasti dengan daerah sasaran yang sudah ditentukan, dalam sepuluh kali kesempatan melempar bola dan kemampuan siswa untuk melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis dengan menenpatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka, dengan kesempatan melakukan *smash* sebanyak 20 kali. Kedua hasil tes dikorelasikan untuk mengetahui hubungan antara ketepatan melempar bola dan kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis.

1. Ketepatan melempar bola

Dalam hasil penelitian yang disusun oleh Sunardianta, dkk (1994: 18), tes ketepatan melempar bola dapat diartikan sebagai ketepatan siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis untuk melakukan lemparan atas dengan menggunakan bola *rounders/* kasti dengan bola melewati dan masuk daerah sasaran yang sudah ditentukan, dalam sepuluh kali kesempatan melakukan lemparan bola. Satuan atau penyekoran yang digunakan adalah *testee* memperoleh skor satu jika lemparan benar dan skor nol jika lemparan salah atau tidak tepat sasaran.

2. Kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis

Kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis adalah kemampuan siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis untuk melakukan *smash* dalam

permainan bulutangkis dengan menenpatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka, dengan kesempatan melakukan *smash* sebanyak 10 kali kesempatan. Satuan atau penyekoran yang digunakan adalah testee memperoleh skor 1 jika *shuttlecock* masuk daerah sasaran nomor 1, memperoleh skor 2 jika *shuttlecock* masuk daerah sasaran nomor 2, memperoleh skor 3 jika *shuttlecock* masuk daerah sasaran nomor 3, memperoleh skor 4 jika *shuttlecock* masuk daerah sasaran nomor 4 dan memperoleh skor 5 jika *shuttlecock* masuk daerah sasaran nomor 5 (Nurhasan, 2001: 182).

C. Subjek Penelitian

Subjek adalah keseluruhan objek-objek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti dan ditarik kesimpulan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, tahun Pelajaran 2014/2015, dengan jumlah keseluruhan 26 siswa, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki, dan 10 siswa perempuan.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 149), instrumen penelitian adalah alat dan fasilitas yang digunakan pada waktu penelitian untuk mempermudah pekerjaan peneliti dalam mengumpulkan data dan kualitasnya pun lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diatasi. Instrumen dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a) Ketepatan melempar bola

Instrumen yang digunakan untuk mengukur ketepatan melempar bola adalah tes ketepatan melempar yang disusun oleh Sunardianta, dkk (1994: 18), dengan ketentuan melakukan lemparan bola dalam sepuluh kali kesempatan melakukan lemparan bola. Satuan atau penyekoran yang digunakan adalah testee memperoleh skor satu jika lemparan benar dan skor nol jika lemparan salah atau tidak tepat sasaran. Tes tersebut digunakan untuk mahasiswa. Dalam penelitian ini, sebelum digunakan untuk mengumpulkan data terlebih dahulu instrumen tes ketepatan melempar bola diujicobakan/*try out* pada siswa kelas atas SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Instrumen tersebut mempunyai nilai koefisien validitas sebesar 0,623 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,766.

Pelaksanaan tes ketepatan melempar bola, adalah sebagai berikut :

1) Tujuan

Untuk mengetahui ketepatan dalam melempar bola.

2) Alat dan fasilitas

Lapangan tes melempar, bola *rounders*/ kasti sebanyak 10 biji, peluit, alat pencatat skor, pancang setinggi 2 meter lebih sebanyak 2 buah, tali rafia dan kapur secukupnya.

3) Alat tulis dan blangko pencatatan untuk mencatat hasil ketepatan melempar bola yang telah dicapai.

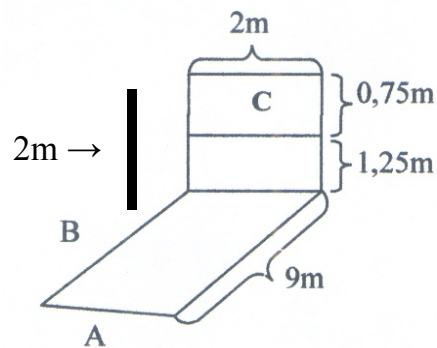
4) Petugas tes

Pemberi aba-aba, penghitung dan pencatat hasil.

5) Pelaksanaan

(a) Testee berdiri di belakang garis melakukan lemparan atas dan bola harus melewati daerah sasaran dan masuk masuk kedalam sasaran yang sudah ditentukan.

(b) Pelaksanaan dilakukan dalam 10 kali kesempatan.



Gambar 10. Lapangan Tes Melempar Bola Kasti
Sumber : Sunardianta, dkk. (1994)

b) Kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis adalah tes melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis yang disusun oleh Nurhasan, (2001: 182), dengan cara menenpatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka, dengan kesempatan melakukan *smash* sebanyak 10 kali kesempatan. Instrumen tersebut mempunyai nilai validitas sebesar 0,675 dan nilai reliabilitasnya sebesar 0,768.

Pelaksanaan tes kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis, adalah sebagai berikut :

1) Tujuan

Untuk mengetahui kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis

2) Perlengkapan

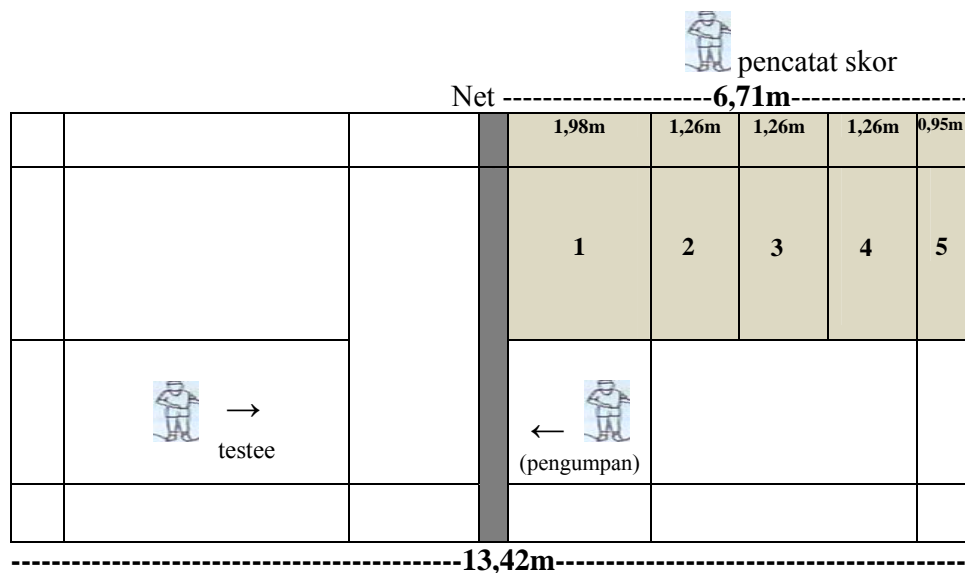
Lapangan bulutangkis, raket, *shuttlecock*, alat tulis dan blangko pencatatan hasil pelaksanaan tes.

3) Penilaian

Pengukuran kemampuan *smash* yaitu testee berdiri di daerah terletak di belakang garis dengan bagian lapangan yang diberi sasaran. Kemudian testee melakukan *smash*, bola diarahkan ke daerah sasaran dan berusaha menempatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka dengan teknik *smash*. Tiap testee diberi kesempatan melakukan *smash* sebanyak 10 kali.

4) Petugas/Testor

Petugas pencatat skor dan pemberi umpan *smash*.



Gambar 11. Lapangan Tes *Smash*
Sumber: Nurhasan (2001: 182)

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik tes dan pengukuran ketepatan melempar bola dan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis, yang melibatkan keseluruhan siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman yang berjumlah 26 siswa.

E. Teknik Analisis Data

Hasil tes ketepatan melempar bola dan kemampuan smash dalam permainan bulutangkis dituangkan dalam 5 kategori penilaian, yaitu: “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah” dan “rendah sekali”. Untuk menentukan kategori menggunakan rumus dari B. Syarifudin (2010: 113), adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rumus Kategori

No	Rumus Kategori	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X < M - 1,5 SD$	Rendah Sekali

Sumber : B. Syarifudin (2010: 113)

Setelah diketahui ketepatan melempar bola dan kemampuan smash dalam permainan bulutangkis masing-masing (peserta tes) yang termasuk kategori: “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah” dan “rendah sekali”, maka akan dapat ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian. Menurut Anas Sudjana (2007: 43), cara menghitung presentase dengan rumus yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Kategori}}{\sum \text{Total}} \times 100 \%$$

Keterangan:

\sum Kategori : Nilai hasil tes yang diperoleh, yang meliputi kategori sangat tinggi (st), tinggi (t), sedang (s), rendah (r), dan rendah sekali (rs).

\sum Total : Jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Hasil dari tes ketepatan melempar bola dikorelasikan dengan hasil tes kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis, dengan menggunakan teknik analisis statistika korelasional. Sebelum dilakukan perhitungan korelasi pada kedua variabel, diadakan proses uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang akan dilakukan adalah:

1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan teknik analisis *Chi-Kuadrat* (χ^2) menurut Sugiyono (2008: 241) dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Sumber: Sugiyono (2008: 241)

Keterangan:

χ^2 : Chi Kuadrat

F_o : Frekuensi yang diobservasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

Σ : Jumlah

Selanjutnya harga *Chi-kuadrat* perhitungan taraf signifikansi 5%, sehingga *Chi-kuadrat* hitung lebih kecil dari pada *Chi-kuadrat* tabel, maka datanya normal dan sebaliknya apabila *Chi-kuadrat* hitung lebih besar dari pada *Chi-kuadrat* tabel maka datanya tidak normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas untuk mengetahui apakah variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungannya linier atau tidak dengan variabel terikatnya, oleh sebab itu uji linieritas perlu dilakukan karena merupakan dasar atau kaidah yang harus dilalui. Uji keperluan linieritas dilakukan uji F (Sutrisno Hadi, 2000; 14), adapun rumusnya adalah:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Sumber: Sutrisno Hadi (2000: 14)

Keterangan :

F_{reg} : Harga bilangan- F untuk garis regresi

RK_{reg} : Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} : Rerata kuadrat residu.

Selanjutnya harga F dikonsultasikan dengan harga tabel pada taraf signifikansi 5%. Regresi dikatakan linier apabila F observasinya lebih kecil F tabel.

Penelitian ini dalam menguji hipotesis menggunakan teknik koefisien korelasi. Dalam menghitung koefisien korelasi masing-masing prediktor menggunakan rumus korelasi *Product moment* untuk menentukan hubungan antara dua gejala interval, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber: Sugiyono (2008: 255)

Keterangan :

R xy : Koefisien korelasi antara x dan y

N : Jumlah anggota testi

$\sum X$: Jumlah skor testi

$\sum X^2$: Jumlah skor kuadrat

$\sum Y$: Jumlah skor testi

$\sum Y^2$: Jumlah skor kuadrat

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui hubungan antara ketepatan melempar bola dan kemampuan *smash* peserta ekstrakurikuler bulutangkis Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Pada penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas (ketepatan melempar bola) dan variabel terikat (kemampuan *smash*). Deskripsi data penelitian masing-masing variabel tersebut secara rinci diuraikan sebagai berikut:

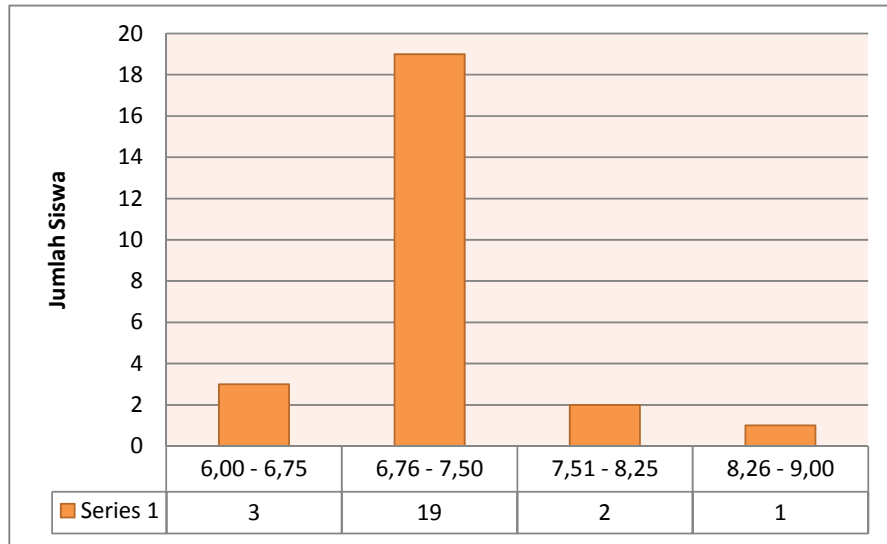
1. Ketepatan Melempar Bola (X)

Berdasarkan hasil penelitian dari 26 anak diperoleh statistik penelitian untuk data melempar bola yaitu: *sum* sebesar = “183”; skor minimum sebesar = “6,00”; skor maksimum = “9,00”; *mean* = “8,31”; dan *standard deviasi* = “0,62”. Deskripsi hasil penelitian disajikan dalam distribusi frekuensi dengan rumus mencari banyak kelas = $1 + 3,3 \text{ Log } N$; rentang = nilai maksimum–nilai minimum; dan panjang kelas dengan rumus = rentang/ banyak kelas, (Sugiyono, 2006: 29). Deskripsi hasil penelitian tersebut disajikan pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian Ketepatan Melempar Bola

No	Kategori	Frekuensi	%
1	6,00 – 6,75	3	11,53%
2	6,76 – 7,50	20	76,93%
3	7,51 – 8,25	2	7,70%
4	8,26 – 9,00	1	3,84%
Jumlah		26	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 11. Diagram Hasil Penelitian Melempar bola

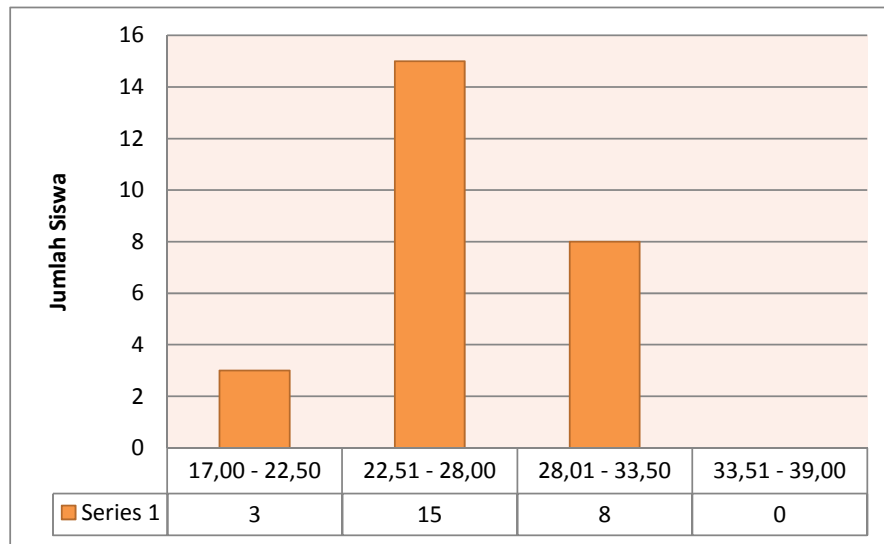
2. Kemampuan *Smash* dalam Permainan Bulutangkis (Y)

Berdasarkan hasil penelitian dari 26 anak diperoleh statistik penelitian untuk kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis yaitu; skor minimum sebesar = “17,00”; skor maksimum = “39,00”; *mean* = “27,33”; *median* = “28,50”; *modus* = “23,00” dan *standard deviasi* = “4,56”. Deskripsi hasil penelitian disajikan dalam distribusi frekuensi dengan rumus mencari banyak kelas = $1 + 3,3 \text{ Log } N$; rentang = nilai maksimum–nilai minimum; dan panjang kelas dengan rumus = rentang/ banyak kelas, (Sugiyono, 2006: 29). Deskripsi hasil penelitian tersebut disajikan pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian Kemampuan *Smash* Bulutangkis

No	Kategori	Frekuensi	%
1	17,00 – 22,50	3	11,53%
2	22,51 – 28,00	15	57,70%
3	28,01 – 33,50	8	30,77%
4	33,51 – 39,00	0	0%
Jumlah		26	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 12. Diagram Hasil Penelitian Kemampuan *Smash* Bulutangkis

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, yaitu apakah ada hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Untuk menguji hubungan masing-masing X dengan Y menggunakan uji

korelasi *product moment* dari Karl Person. Hasil uji korelasi dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Hubungan	Nilai r tabel	Koefisien korelasi (r_{xy})	Koefisien determinan (r^2)
Melempar bola (x) dengan kemampuan <i>smash</i> (y)	0,266	-0,844	0,712

Dari hasil perhitungan yang diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar -0,844. Nilai r hitung (0,844) > r tabel (0,266) artinya ada hubungan yang signifikan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

Nilai koefisien determinan (R^2) diperoleh sebesar 0,712. Koefisien determinasi (R^2) merupakan suatu alat untuk mengukur besarnya persentase pengaruh semua variabel bebas terhadap variabel terikat. Berarti ketepatan dalam melempar bola memberikan sumbangan sebesar 71,2 % terhadap kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, sisanya sebesar 28,8 % dipengaruhi faktor lain.

C. Pembahasan

Ketepatan melempar bola, adalah kemampuan seseorang dalam melempar bola, dengan bola melewati sasaran dan masuk ke dalam sasaran yang sudah ditentukan. Jenis gerakan dalam melakukan lemparan bola, yaitu: lemparan bola datar, lemparan bola melambung ke atas dan lemparan bola

menggelinding. Latihan ketepatan melempar bola kasti diduga mempunyai kontribusi terhadap kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis, karena apabila ketepatan melempar bola dapat terkontrol baik, maka dipastikan akan memiliki kontrol yang baik juga dalam melakukan pukulan *smash*.

Pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis adalah pukulan yang cepat, diarahkan ke bawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan *shuttlecock* pendek dengan di pukul dari atas. Pukulan *smash* hanya dapat dilakukan dari posisi *overhead*. Bola di pukul dengan kuat tetapi harus di atur tempo dan keseimbangannya, sebelum mencoba mempercepat kecepatan *smash*. 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.

Berdasarkan hasil penelitian diatas diperoleh nilai r hitung (0,844) > r tabel (0,266) artinya ada hubungan yang signifikan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Dengan demikian ketepatan dalam melempar bola menjadi faktor yang penting dalam mendukung kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis. Nilai koefisien determinan diperoleh sebesar 0,712, sehingga ketepatan melempar bola memberikan sumbangan yang berarti terhadap kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis, yaitu sebesar 71,2 %.

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh kesimpulan ada hubungan yang signifikan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ketepatan dalam melempar bola mempunyai hubungan yang signifikan dengan kemampuan *smash*. Dengan demikian dapat ditetapkan sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis.
2. Guru/ pembina ekstrakurikuler akan semakin paham dalam menentukan latihan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan *smash* siswa dalam permainan bulutangkis.
3. Pengenalan kemampuan dasar bermain bulutangkis dalam proses belajar-mengajar perlu diberikan kepada siswa, agar siswa tahu dan paham terhadap gerak-gerak dasar yang ada dalam melakukan keterampilan dalam bermain bulutangkis.

C. Keterbatasan Penelitian

Walaupun dalam penelitian ini telah berhasil mengetahui hubungan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* siswa peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SD Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman, bukan berarti penelitian ini terlepas dari segala keterbatasan yang ada. Adapun keterbatasan yang dimaksud sebagai berikut:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol apakah siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis dalam melakukan tes sudah maksimal atau tidak.
2. Peneliti tidak mengecek kondisi fisik terakhir siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis pada saat akan melaksanakan tes.

D. Saran

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

1. Bagi guru/ pembina ekstrakurikuler olahraga di sekolah agar memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya olahraga dan aktivitas fisik.
2. Bagi guru/ pembina ekstrakurikuler olahraga di sekolah hendaknya perlu meningkatkan latihan keterampilan bermain bulutangkis, khususnya dalam melakukan keterampilan pukulan *smash*. Peningkatan latihan diutamakan bagi siswa yang masih mempunyai tingkat kemampuan *smash* rendah.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian dengan variabel bebas lain, sehingga variabel yang memengaruhi kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dapat teridentifikasi lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prasetya (2010). *Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bulutangkis Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta*. Skripsi: FIK UNY.
- Darmodjo. (1992). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar* (www.yahoo.com, tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>). Diakses pada hari Senin tanggal 10 Maret 2014.
- Deni Wicaksono. (2010). *Permainan Bulutangkis Yang Menyenangkan*. Diambil dari: wordpress.com/sejarah-pengertian-dan-peraturan-bulu-tangkis/. Diakses pada tanggal 7 Mei 2012.
- Depdikbud. (1995/1996). *Pengajaran Permainan di Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Egi johan. (2008). *Pembelajaran Bulutangkis*. Diambil dari: wordpress.com/sejarah-pengertian-dan-peraturan-bulu-tangkis/. Diakses pada tanggal 7 Mei 2014.
- Helmy Firmansyah. (2009). "*Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*". <http://grandmall10.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 2 Februari 2012.
- Hera Lestari Mikarsa. (2007). "*Pendidikan Anak di Sekolah Dasar*". Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhajir. (2007). *Olahraga Bulutangkis*. Jakarta : Erlangga.
- Ngatmin Priyadi. (2012). *Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari 2 Kabupaten Magelang*. Skripsi: FIK UNY.
- Nurhasan. (2001). *Instrumen Penilaian Keterampilan Bermain Bulutangkis*. <http://sejarah/peraturan/penilaian/permainan/bulutangkis/html>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2014.
- Subarjah. (2000). *Konsep Permainan Bulutangkis*. Diambil dari: <http://sejarah/peraturan/permainan/bulutangkis/html>. Diakses pada tanggal 02 Juni 2014.
- Sudarman. (2000/2004). *Dasar-Dasar Belajar Bulutangkis*. CV. Putra Anugerah
- Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*, Bandung : CV. Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sunardianta (1994). *Panduan Pelaksanaan Tes Melempar Bola*. FPOK IKIP Jogja
- Tim Penyusun Tugas Akhir. (2012). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tony Grie. (2007). *Peraturan Permainan Bulutangkis*. Diambil dari: <http://google/dunia/olahraga/html>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2014.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Ijin Penelitian



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

Nomor : 296/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

14 April 2015

Yth. : Kepala Sekolah SD N Tanjungtirto 1
Kec. Berbah, Kab. Sleman

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 : Suhardi
NIM : 13604227021
Program Studi : S1 PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 03 April s.d 03 Mei 2015
Tempat/obyek : SD N Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman
Judul Skripsi : Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Siswa Peserta Ekstrakurikuler Permainan Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Tanjungtirto 1 Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman

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



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

Tembusan :

1. Kaprodi. PGSD Penjas
2. Pembimbing TAS
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Tanjungtirto 1 Berbah Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SD NEGERI TANJUNGTIRTO 1

Tanjungtirto, Kalitirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta, 55573
Telepon (0274) 4986125
E-mail: sdtanjungtirto1_berbah@yahoo.com

Berbah, 18 April 2015

Nomor : 47b/SDTT1/V/2015
Sifat : Biasa
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
di Yogyakarta

REKOMENDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUYATI, S.Pd.SD.
NIP : 19590830 197912 2 010
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Organisasi : SDN Tanjungtirto 1
Instansi : Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga
Kabupaten Sleman

Merekomendasikan kepada:


Nama : SUHARDI, A.Ma.Pd.
NIM : 13604227021
Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan FIK UNY

Untuk melaksanakan penelitian di SDN Tanjungtirto 1, Berbah.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Berbah, 18 April 2015
Kepala SD Negeri Tanjungtirto 1


SUYATI, S.Pd.SD.
Pembina, IV/a
NIP 19590830 197912 2 010

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri Tanjungtirto 1 Berbah Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAAHRAGA
SD NEGERI TANJUNGTIRTO 1

Tanjungtirto, Kalitirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta, 55573
Telepon (0274) 4986125
E-mail: sdtanjungtirto1_berbah@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 47b/SDTT1/V/2015

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

- a. nama : Suyati, S.Pd.SD.
- b. jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa:

- a. nama : Suhardi, A.Ma.Pd.
- b. NIP : 19610608 198303 1 013
- c. pangkat, golongan : Pembina, IV/a
- d. umur : 54 tahun
- e. agama : Islam
- f. pekerjaan : Guru
- g. alamat : Sumber Kulon, Kalitirto, Berbah
- h. maksud : Pelaksanaan Penelitian


Benar-benar telah melaksanakan penelitian mulai dari tanggal 26 April s.d. 30 April 2015 di SDN Tanjungtirto 1, Berbah.

Demikian Surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Berbah, 30 April 2015

Kepala SD Negeri Tanjungtirto 1




SUYATI, S.Pd.SD.
Pembina, IV/a
NIP 19590830 197912 2 010

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

1. Tes Ketepatan Melempar Bola

a. Tempat :

Halaman Sekolah

b. Tujuan :

Tes ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan dalam melempar bola siswa kelas atas (IV, V, VI) SD N Tanjungsari 2 Kabupaten Magelang.

c. Alat dan fasilitas :

- 1) lapangan tes melepar
- 2) bola *rounders*/ kasti sebanyak 10 biji
- 3) peluit
- 4) alat pencatat skor
- 5) pancang setinggi 2 meter lebih sebanyak 2 buah
- 6) tali rafia
- 7) kapur secukupnya

d. Pelaksanaan :

- 1) Testee berdiri di belakang garis.
- 2) Melakukan lemparan atas dan bola harus melewati daerah sasaran dan masuk masuk kedalam sasaran yang sudah ditentukan.
- 3) Pelaksanaan dilakukan dalam 10 kali kesempatan

2. Tes Kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis.

a. Tempat :

Lapangan bulutangkis

b. Tujuan :

Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas atas (IV, V, VI) SD N Tanjungsari 2 Kabupaten Magelang.

c. Alat dan fasilitas :

- 1) Lapangan bulutangkis.
- 2) Raket
- 3) *Shuttlecock*
- 4) alat tulis
- 5) Blangko pencatatan hasil pelaksanaan tes

d. Pelaksanaan :

- 1) Testee berdiri di daerah terletak di belakang garis dengan bagian lapangan yang diberi sasaran.
- 2) Kemudian testee melakukan *smash*, bola diarahkan ke daerah sasaran dan berusaha menempatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka dengan teknik *smash*.
- 3) Tiap testee diberi kesempatan melakukan *smash* sebanyak 20 kali.

Lampiran 5. Data Penelitian

No	Kelas	Nama	L/P	Melempar Bola Kasti	Smash dalam Bulutangkis
1	Kelas IV	Bima Tegar A.W	L	7	27
2	Kelas IV	Fitri Yari Nur Anggainsi	P	7	28
3	Kelas IV	Laila Nur Afifah	P	7	26
4	Kelas IV	Vinka Nisa Aprilia	P	7	29
5	Kelas IV	Ella Nur Naniningsih	P	6	24
6	Kelas IV	Muh Agnia Riska	L	8	30
7	Kelas IV	Friski Yunita Rahvati	L	7	33
8	Kelas V	Nova Fatmanto	L	7	33
9	Kelas V	Habib Raman Katami	L	7	30
10	Kelas V	Yogi Maulana Iqbal	L	7	30
11	Kelas V	Riski Dwi Yanto	L	7	23
12	Kelas V	Anisa Nur Solikhah	P	6	23
13	Kelas V	Dwi Agustina	P	7	23
14	Kelas V	Laraswati Cintia P	P	6	21
15	Kelas V	Fathan Abadi	L	7	26
16	Kelas V	Fahri Raihan	L	7	21
17	Kelas V	Eri Susanto	L	7	23
18	Kelas V	Dandi Setiawan	L	7	24
19	Kelas V	Abdan Gifari Sakti	L	7	24
20	Kelas V	Hafid Oktavianto	L	9	31
21	Kelas V	Apri Nur Cahyani	P	8	30
22	Kelas V	Dhea Riski Fajari	P	7	23
23	Kelas V	Oktafia Sinta Yusmadinda	P	7	27
24	Kelas V	Arifki Ardiansyah	L	7	21
25	Kelas V	Taufik Nur Ikhsan	L	7	28
26	Kelas V	Muh Ilham Mustakim	L	7	23

Lampiran 6. Statistik Penelitian

```
FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001 VAR00002  
/STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM  
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

		Statistics	
		Melempar Bola Kasti	Smash dalam Bulutangkis
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		8,31	30,95
Std. Deviation		0.62	4.56
Minimum		6.00	21.00
Maximum		9.00	33.00
Sum		183	681

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 7. Uji Korelasi

CORRELATIONS
 /VARIABLES=VAR00001 VAR00002
 /PRINT=TWOTAIL NOSIG
 /MISSING=PAIRWISE.

Correlations

		Correlations	
		Melempar bola	Smash bulutangkis
Melempar bola	Pearson Correlation	1	-.844**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	22	22
Smash bulutangkis	Pearson Correlation	-.844**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	22	22

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel r pada α (taraf sig) 5 %

df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)
1	0,988	26	0,323	51	0,228	76	0,188
2	0,900	27	0,317	52	0,226	77	0,186
3	0,805	28	0,312	53	0,224	78	0,185
4	0,729	29	0,306	54	0,222	79	0,184
5	0,669	30	0,301	55	0,220	80	0,183
6	0,622	31	0,296	56	0,218	81	0,182
7	0,582	32	0,291	57	0,216	82	0,181
8	0,549	33	0,287	58	0,214	83	0,180
9	0,521	34	0,283	59	0,213	84	0,179
10	0,497	35	0,279	60	0,211	85	0,178
11	0,476	36	0,275	61	0,209	86	0,177
12	0,458	37	0,271	62	0,208	87	0,176
13	0,441	38	0,267	63	0,206	88	0,175
14	0,426	39	0,264	64	0,204	89	0,174
15	0,412	40	0,261	65	0,203	90	0,173
16	0,400	41	0,257	66	0,201	91	0,172
17	0,389	42	0,254	67	0,200	92	0,171
18	0,378	43	0,251	68	0,198	93	0,170
19	0,369	44	0,248	69	0,197	94	0,169
20	0,360	45	0,246	70	0,195	95	0,168
21	0,352	46	0,243	71	0,194	96	0,167
22	0,344	47	0,240	72	0,193	97	0,166
23	0,337	48	0,238	73	0,191	98	0,165
24	0,330	49	0,235	74	0,190	99	0,165
25	0,323	50	0,233	75	0,189	100	0,164

Sumber : Wiratna Sujarweni (2007: 213). Panduan Menggunakan SPSS.

Lampiran 8. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Penjelasan secara sigkat sebelum pelaksanaan penelitian dimulai



Guru memberi contoh mengayun raket dalam melakukan smash



Guru memberi contoh melakukan pukulan smash



Anak melakukan pukulan smash



Anak melakukan smash



Guru memberi contoh melakukan smash yang benar



Anak melakukan smash dan yang satu mengumpan