

**PERBEDAAN KETEPATAN *OVERHEAD SMASH* SILANG POSISI GENAP
DAN *OVERHEAD SMASH* SILANG POSISI GANJIL DI SEKOLAH
BULUTANGKIS NITIKAN YOGYAKARTA
PADA USIA 12-15 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



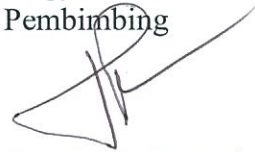
Oleh :
ARDIANSYAH TRIAS DEWANTA
12601244159

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**Perbedaan Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap dan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta Pada Usia 12-15 Tahun**” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2016
Pembimbing



Drs. Amat Komari, M.Si
NIP. 196220422 199001 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Perbedaan Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap dan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil Di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta Pada Usia 12-15 Tahun” yang disusun oleh Ardiansyah Trias Dewanta, NIM 12601244159 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Amat Komari, M.Si.	Ketua Penguji		22/8/2016
2. Aris Fajar P, M.Or.	Sekretaris Penguji		19/8/2016
3. R.Sunardianta, M.Kes.	Penguji I (Utama)		18/8/2016
4. Agus Susworo DM, M.Pd.	Penguji II (Pendamping)		18/8/2016

Yogyakarta, Agustus 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain sebagai acuan atau kutipan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, Juni 2016
Yang Menyatakan,



Ardiansyah Trias Dewanta
NIM. 12601244159

MOTTO

1. Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah (Kahlil Gibran)
2. Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak (Aldus Huxley)
3. Doa memberikan kekuatan pada orang yang lemah, membuat orang tidak percaya menjadi percaya dan memberikan keberanian bagi yang ketakutan. (Ary Ginanjar Agustian).
4. Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Underhill)
5. Jangan pernah takut mencoba hal yang baru (Ardiansyah Trias Dewanta)

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada orang-orang yang sangat bermakna istimewa bagi penulis, di antaranya: Bapak Didik Slamet Riyadi dan Ibu Ani Maskurotun yang telah membimbing, mendukung, memberikan motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang, Kakak saya Nizwar Reza Pahlevi dan Adik saya Dea Amalia Agustin, terimakasih atas masukan dan saran yang diberikan selama ini.

**PERBEDAAN KETEPATAN *OVERHEAD SMASH* SILANG POSISI GENAP
DAN *OVERHEAD SMASH* SILANG POSISI GANJIL DI SEKOLAH
BULUTANGKIS NITIKAN YOGYAKARTA
PADA USIA 12-15 TAHUN**

Oleh :
Ardiansyah Trias Dewanta
Nim 12601244159

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penempatan *shuttlecock* hasil *overhead smash* siswa usia 12-15 tahun di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta masih sering jauh dari sisi luar garis lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun.

Penelitian merupakan penelitian komparatif. Subjek penelitian ini adalah Seluruh siswa usia 12-15 tahun di sekolah bulutangkis Nitikan Yogyakarta yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes ketepatan pukulan *overhead smash* silang kanan dan pukulan *overhead smash* silang kiri. Teknik analisis data menggunakan *uji-t*.

Hasil uji-t memperoleh nilai bahwa t hitung sebesar $2,586 > 2,024$ (t -tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,014 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti ada perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun. Apabila dilihat dari rerata smash silang posisi genap sebesar 33 dan rerata smash silang posisi ganjil sebesar 28,85 maka diperoleh angka *mean difference* sebesar 4,15. Hal ini menunjukkan bahwa smash silang posisi genap lebih baik 14,38% dibandingkan rerata smash silang posisi ganjil.

Kata Kunci : *overhead smash silang, ketepatan, bulutangkis*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas anugrah dan kasih karunia-Nya yang besarsehingga dapat menyelesaikan salah satu tugas untuk dapat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Skripsi ini telah terselesaikan berkat adanya bimbingan, bantuan, petunjuk dan saran-saran datang dari semua pihak, untuk itu pada kesempatan yang baik ini disampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr Rochmat Wahab, M.Pd, M.A. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes. Ketua Jurusan POR, Kaprodi PJKR FIK UNY yang telah berkenan memberikan ijin penelitian.
4. Bapak Hari Yuliarto, M.kes. selaku pembimbing akademik yang telah berkenan memberikan bimbingannya.
5. Bapak Amat Komari, M.Si. Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan,pengarahan penyusunan skripsi dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Semua Bapak Ibu Dosen yang telah memberikan bantuan dan saran peneliti.

7. Bapak Bambang sebagai pelatih sekolah bulutangkis Nitikan Yogyakarta yang telah memberikan kelonggaran untuk tempat penelitian serta berkenan memberikan sarana dan prasarana demi kelancaran proses pengambilan data penelitian.
8. Bapak Didik Slamet Riyadi dan Ibu Ani Maskurotun yang telah membiayai pendidikanku sampai Perguruan Tinggi.
9. Teman-teman yang telah berkenan membantu di dalam pelaksanaan pengambilan data penelitian.
10. Seluruh siswa-siswa sekolah bulutangkis Nitikan Yogyakarta, selaku subyek penelitian.
11. Pihak-pihak lain yang tidak mungkin dapat disebutkan satu persatu di dalam lembaran ini yang telah ikut berperan secara nyata dan aktif di dalam membantu dalam bentuk apapun untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Sangat disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan menghaturkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, semoga pembaca dapat menikmati dan memperoleh manfaat dari karya ini. Amin.

Yogyakarta, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
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	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 10
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat Bulutangkis	10
2. Hakikat Ketepatan <i>Smash</i>	11
3. Hakikat Overhead <i>Smash</i>	12
a. Pengertian Overhead <i>Smash</i>	12
b. Analisis Perbandingan Ketepatan Pukulan <i>Overhead Smash</i> Silang Kanan dan <i>Overhead Smash</i> Silang Kiri.....	13
4. Kunci Keberhasilan Pukulan <i>Overhead Smash</i>	14
5. Jenis <i>Smash</i>	15
6. Cara Melakukan Pukulan <i>Smash</i>	17
7. Hakikat Siswa SMP	19
8. Hakikat Sekolah Bulutangkis Yogyakarta	20
9. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Smash</i>	21
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir	25
D. Hipotesis Penelitian	26

BAB III. METODE PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian	27
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	27
C. Populasi	28
D. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data	29
E. Teknik Analisi Data	30
1. Uji Prasyarat	31
a. Uji Normalitas	31
b. Uji Homogenitas	31
2. Uji Hipotesis	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian	33
1. Lokasi Penelitian	33
2. Subyek penelitian	33
B. Deskripsi Data Penelitian	33
C. Hasil Uji Prasyarat	39
1. Uji Nomalitas	40
2. Uji Homogenitas	40
D. Analisis Data	41
E. Pembahasan	42
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	47
A. Kesimpulan	47
B. Implikasi	47
C. Saran	48
D. Keterbatasan Penelitian	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Deskripsi Statistik Tingkat Ketepatan <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Genap	34
Tabel 2. Kelas Interval Tingkat Ketepatan <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Genap	35
Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat Ketepatan <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Ganjil	37
Tabel 4. Kelas Interval Tingkat Ketepatan <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Ganjil	38
Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	40
Tabel 6. Tabel Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	41
Tabel 7. Tabel Rangkuman Hasil Analisis Uji-t	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Fase Persiapan <i>Smash Forehand</i>	17
Gambar 2. Fase Pelaksanaan <i>Smash Forehand</i>	18
Gambar 3. <i>Fase Follow Through Smash Forehand</i>	19
Gambar 4. Grafik Hasil Tingkat Ketepatan <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Genap.....	36
Gambar 5. Grafik Hasil Tingkat Ketepatan <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Ganjil	39
Gambar 6. Grafik perbandingan rata-rata Ketepatan <i>Smash</i> Silang Posisi Genap dan Posisi Ganjil	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian Dari FIK / UNY	51
Lampiran 2. Petunjuk Pelaksanaan Tes	52
Lampiran 3. Hasil <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Genap	55
Lampiran 4. Hasil <i>Overhead Smash</i> Silang Posisi Ganjil	56
Lampiran 5. Daftar Tanggal Lahir Peserta	57
Lampiran 6. Uji Deskriptif Statistik	58
Lampiran 7. Tes Homogenitas	61
Lampiran 8. Uji Normalitas	61
Lampiran 9. Uji T	62
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian	63

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan yang digemari oleh masyarakat Indonesia, baik laki-laki maupun perempuan, mulai dan anak-anak hingga dewasa baik di daerah maupun di kota-kota besar. Menurut Tony Grice (2007: 1), olahraga bulutangkis ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat ketrampilan, dan pria maupun wanita untuk memainkan bulutangkis ini di dalam maupun di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bagi yang memainkan olahraga ini dapat mengambil banyak keuntungan dari permainan ini dari segi sosial, hiburan dan mental. Sebagai wahana untuk rekreasi dapat juga dijadikan sebagai media untuk bersaing. Bersaing dalam ini berwujud dalam sebuah pertandingan.

Prestasi yang terlihat dari tunggal putra maupun ganda membawa nama harum indonesia di tingkat Dunia. Sedere nama yang ada antara lain Taufik Hidayat atlet Indonesia menjadi juara dunia tahun 2005. Pada kejuaraa All England prestasi ganda campuran Indonesia Tantowi Ahmad berpasangan dengan Liliyana Natsir berhasil menjadi pasangan pertama yang mencatat kemenangan tiga kali berturut-turut yaitu pada tahun 2012, 2013, 2014. Selain itu pada kejuaraan All Englandpasangan ganda putra Indonesia Mohammad Ahsan dan Hendra Setiawan yang menjadi Juara All England pada tahun 2014.

Indonesia memang mempunyai pemain-pemain bulutangkis yang handal yang disegani oleh negara lain. Oleh karena itu tunas-tunas baru, muncul dengan

motivasi yang kuat dari berbagai kalangan baik masyarakat, remaja maupun siswa. Belakangan ini banyak sekolah atau klub bulutangkis yang telah berdiri di setiap kabupaten, daerah, dan kota dengan tujuan untuk pencarian bibit-bibit baru pemain berbakat untuk menunjukkan prestasi baik ditingkat nasional maupun internasional. Di dalam sekolah bulutangkis tersebut pemain diberikan berbagai macam teknik ataupun taktik oleh seorang pelatih guna menunjang prestasinya. Untuk menjadi seorang pemain yang berprestasi pemain tersebut harus banyak menguasai bermacam-macam teknik dasar permainan bulutangkis dengan baik dan benar. Oleh karena itu dengan keseriusan berlatih dengan tekun, disiplin, dan mengikuti arahan seorang pelatih yang berkualitas, diharapkan kita dapat menguasai berbagai teknik dasar permainan bulutangkis dengan sempurna.

Smash merupakan salah satu pukulan yang dapat menyerang lawan dan menghasilkan point yang banyak. Dalam pertandingan seringkali pukulan *smash* sangat efektif mematikan gerak lawan. Yang mana *smash* dapat memenangkan pukulan dan memaksa lawan mengembalikan *shuttlecock* dengan lemah. (Agus Salim, 2008: 66). Yang dimaksud pukulan *smash* adalah: "Pukulan yang cepat, diarahkan kebawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan bola pendek yang telah dipukul ke atas" (Tony Grice, 2007: 85). Menurut Syahri Alhusni (2007: 43). *Smash* yakni pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh.

Menurut Herman Subardjah (2000: 47), rangkaian gerak pukulan *smash* sangat kompleks yaitu : "Gerak awal dalam melakukan pukulan *smash* , hampir sama dengan pukulan lob, perbedaan yang utama adalah ada saat perkenaan,

pukulan lob di arahkan ke atas sedangkan pukulan *smash* di arahkan tajam, curam ke bawah dengan kecepatan tinggi karena menggunakan kekuatan yang penuh dan lecutan pergelangan tangan yang kuat".

Teknik pukulan *smash* merupakan pukulan yang berpeluang memperoleh angka dengan cepat dengan pukulan yang identik dengan keras dan cepat dalam menyerang lawan. Masalah yang dihadapi penguasaan *overhead smash* adalah dalam menggunakan grip yang tidak benar, gerakan mengayunkan lengan dan smash yang dihasilkan tidak dilakukan pada waktu yang tepat, persiapan yang tidak benar, dan hilang keseimbangan (Tony Grice, 1996: 89). Yang harus dilakukan adalah latihan yang teratur dan tekun yaitu dengan sejumlah *shuttlecock* dan dilakukan secara berulang-ulang, karena dengan latihan yang teratur maka otot-otot lengan akan terlatih, dan gerakan dalam melakukan *smash* akan otomatis lebih mudah.

Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta merupakan salah satu penyaluran bakat bagi siswa yang ingin mengembangkan bakat mereka dalam hal bermain bulutangkis. Pesertanya yang mengikuti latihan banyak dari pelajar yang ingin belajar maupun ingin melatih kemampuan dalam olahraga bulutangkis agar dapat berprestasi. Pelatihan diselenggarakan pada hari senin, rabu, jumat, dan sabtu pukul 16.00 - 19.00 di Gedung DM Giwangan Yogyakarta.

Seorang pemain bulutangkis perlu menguasai dan memahami komponen dasar yaitu teknik dasar bermain bulutangkis. Teknik dasar merupakan hal pokok yang harus di kuasai dan dipahami oleh setiap pemain dalam bermain bulutangkis. Setelah mempelajari dan memahami teknik dasar dalam permainan bulutangkis,

perlu kita menguasai teknik pukulan karena inti dari permainan ini adalah dengan adanya pukulan untuk mematikan pertahanan lawan.

Teknik pukulan yang di maksud di sini ialah suatu cara untuk mematikan lawan dengan menggunakan pukulan keras. Selain penguasaan teknik pukulan dasar dengan baik, juga perlu mengetahui penguasaan pola pukulan yang merupakan rangkaian yang menggabungkan antara teknik pukulan yang satu dengan teknik pukulan yang lain dan dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi suatu bentuk rangkaian teknik pukulan yang dapat dimainkan secara terpadu.

Materi yang diberikan di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta ialah semua teknik yang dipergunakan dalam cabang olahraga bulutangkis itu seperti: *servis, pukulan lob, dropshot, smash, netting, underhand, overhead, dan drive*. Seperti yang dijelaskan di atas salah satu teknik dalam bulutangkis adalah *smash*. *Smash* merupakan jenis pukulan yang ditujukan untuk mematikan permainan lawan. Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang di arahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga yang penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang (Syahri Alhusin, 2007: 43).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada sekolah bulutangkis Nitikan Yogyakarta siswa usia 12-15 tahun dalam latihan bulutangkis masih banyak siswa menggunakan pukulan *overhead smash* silang posisi genap dibandingkan dengan pukulan *overhead smash* silang posisi ganjil. Hal tersebut dikarenakan dalam melakukan pukulan *overhead smash* silang posisi genap lebih mudah dibandingkan dengan pukulan *overhead smash* silang posisi ganjil. Hal tersebut

disebabkan karenan smash silang posisi genap cenderung lebih baik di mana ayunan tangan tersebut ke arah dalam yang secara fisiologi ayunan ke arah poros tubuh adalah ayunan yang lebih kuat.

Kemampuan siswa dalam memukul *overhead* masih kurang akurat sehingga ketika didalam sebuah pertandingan kesalahan dalam melakukan *overhead smash* silang akan merugikan diri sendiri karena memudahkan lawan untuk memperoleh poin akan tetapi jika siswa dalam memukul *overhead smash* silang dengan baik dan tepat maka akan mudah mencuri poin dari lawan. Waktu melakukan *overhead smash* silang kanan dan *overhead smash* silang kiri penempatan *shuttlecock* masih banyak yang mendarat di *net* atau pinggir lapangan karena pada saat melakukan *overhead smash*, posisi badan dan *timing* yang diambil kurang tepat sehingga menyebabkan *shuttlecock* mendarat di *net* dan keluar dari garis lapangan dan memberikan poin untuk lawan dengan mudah. Oleh karena itu posisi badan dan *timing* yang tepat pada saat melakukan *overhead smash* silang sangat menentukan keberhasilan dalam mematikan lawan dan mendapatkan poin.

Di sekolah bulutangkis Nitikan Yogyakarta juga belum diketahui ketepatan pukulan *overhead smash* siswa 12-15 tahun sehingga sebagian besar siswa dengan usia 12-15 tahun di sekolah bulutangkis Nitikan Yogyakarta masih banyak yang melakukan kesalahan-kesalahan yang menyebabkan kurang akuratnya ketepatan pukulan *overhead smash* yang dapat merugikan diri sendiri jika terjadi didalam sebuah pertandingan. Oleh karena itu di dalam sebuah latihan harus di selipkan latihan yang melatih untuk melakukan ketepatan *overhead*

smash silang yang ditujukan untuk melatih siswa agar dalam melakukan *overhead smash* silang dapat melakukan dengan baik dan akurat. Dalam olahraga bulutangkis teknik pukulan *overhead smash* silang kanan dan *overhead smash* sangat penting dalam melakukan penyerangan dan mematikan. Demikian pula halnya dengan para pemain di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta. Agar dalam permainan memperoleh hasil yang optimal dalam melakukan pukulan *overhead smash* harus menggunakan teknik yang tepat sehingga penempatan *shuttlecock* dapat sesuai dengan arah yang dituju dan dapat mematikan lawan.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik untuk meneliti dan mendalami secara ilmiah Ketepatan *Overhead smash* silang kanan dan *overhead smash* silang kiri dari sudut akurasinya. Sehingga penelitian ini mengambil judul “Perbedaan Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap Dan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil Di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta Pada Usia 12-15 Tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam memukul *overhead smash* masih kurang akurat.
2. Penempatan *shuttlecock* hasil *overhead smash* siswa usia 12-15 tahun di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta masih sering jauh dari sisi luar garis lapangan.
3. Belum diketahuinya ketepatan pukulan *overhead smash* siswa usia 12-15 tahun di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas dan dapat mengontrol sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan “Perbedaan Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap dan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil Di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta Pada Usia 12-15 Tahun”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :”Adakah perbedaan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil

di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta Pada Usia 12-15 tahun?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2007: 1).

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui secara empirik perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 tahun.
2. Mengetahui yang lebih baik antara *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menjadi bahan kajian ilmiah dalam permainan bulutangkis.

b. Secara Praktis

1. Bagi pembina atau pelatih bulutangkis penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menyusun program latihan agar dalam memberi pembinaan dan latihan menggunakan landasan yang ilmiah sehingga waktu latihan akan lebih efektif dan efisien sehingga pencapaian prestasi akan lebih baik.

2. Bagi siswa pada umumnya dan siswa di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada khususnya, maka penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengetahui ketepatan *overhead smash* yang telah mereka miliki untuk dijadikan sebagai bahan koreksi dalam melakukan latihan pada waktu mendatang.
3. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat menambah informasi masyarakat dalam upaya mensosialisasikan permainan bulutangkis serta meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain dengan adanya tes ketepatan *overhead smash* di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Bulutangkis

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket, net, dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi mulai dari yang relative lambat hingga yang sangat cepat disertai gerakan tipuan. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bola bulutangkis tidak dipantulkan dan harus dimainkan di udara, sehingga permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi (Tony Grice, 2007: 1).

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga prestasi yang sangat terkenal diseluruh dunia. Walaupun asal mula olahraga ini belum diketahui secara pasti, karena memang cikal-bakal olahraga jenis ini dimainkan di beberapa negara, yang jelas saat ini hampir semua negara berlomba-lomba untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai strategi permainan bulutangkis (Syahri Alhusni, 2007: 02) .

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara 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 dengan 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 menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. 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 terhenti (Herman Subardjah, 2000: 13). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bulutangkis merupakan permainan yang sangat digemari oleh masyarakat di seluruh dunia tanpa memandang umur, jenis kelamin maupun status sosial.

2. Hakikat Ketepatan *Smash*

Ketepatan (*accuracy*) adalah seorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran ini dapat merupakan jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bagian tubuh (Moch. Wildan Septiadi, 2007: 10)

Ketepatan Merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dengan standar terhadap objek yang akan dikehendaki. Untuk mencapainya seseorang harus berkonsentrasi penuh agar hasil yang di peroleh sesuai dengan perkiraan awal. Menurut Kamus Umum Bahasa

Indonesia (2001: 1178) ketepatan dapat diartikan sebagai ketelitian atau kejituan.

Dalam Permainan bulutangkis ketepatan arah pukulan *smash* yakni pukulan yang di arahkan tajam, curam ke bawah dengan kecepatan tinggi, kekuatan penuh dan lecutan pergelangan tangan kuat terhadap suatu sasaran tertentu yang memungkinkan untuk mematikan lawan.

3. Hakikat Overhead *Smash*

a. Pengertian *overhead smash*

Overhead merupakan pukulan kepada shuttlecock yang dilakukan dengan posisi raket berada di atas kepala. Setiap pukulan yang dilakukan pada angka di atas ketinggian kepala. *Placement* pengembalian untuk memukul titik tertentu pada lapangan lawan di mana lawan akan sulit mengembalikan bola (penempatan).

(<http://glosarium.org/olahraga/bulutangkis/arti/?k=overhead>)

Smash yakni pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Tujuan utamanya adalah mematikan lawan. Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakter 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 (Syahri Alhusni, 2007: 43-44).

Dari keterangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *overhead smash* adalah pukulan kepada *shuttlecock* ke daerah lawan dengan posisi raket berada di atas kepala dengan tangan kiri sebagai penyeimbang saat melakukan lecutan yang diarahkan kebawah dan dilakukan dengan tenaga penuh untuk mematikan lawan .

- b. Analisis perbandingan ketepatan pukulan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil.

Pukulan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil memiliki perbedaan. Perbedaannya terletak pada sasaran pemain dalam menjatuhkan *shuttlecock* di kawasan lapangan lawan. Perbedaan dari gerak persiapan sampai bola menyentuh raket dan cara memukul. Perbedaan tersebut berpengaruh terhadap tingkat ketepatan dalam permainan. Gerakan pukulan *overhead smash* silang posisi genap melakukannya dengan pukulan overhead smash, ayunan raket ke arah dalam tubuh sedangkan *overhead smash* silang posisi ganjil melakukannya sama dengan pukulan *overhead smash* namun ayunan raket ke arah luar tubuh. Gerakan *overhead smash* silang posisi ganjil lebih susah dibandingkan dengan *overhead smash* silang posisi genap karena dalam melakukannya gerakan pegangan raket dan lecutan harus lebih kuat serta badan condong ke sebelah kiri terlebih dahulu sebelum melakukan *smash*. Menurut Syahri Alhusni (2007: 45) Laju terbang *shuttlecock* pada *smash* silang lebih cepat dan *shuttlecock* jatuh jauh melampaui net. Jika pemain kurang terampil dalam melakukan *overhead smash* seringkali terjadi

kesalahan kegagalan dalam menyeberangkan *shuttlecock* dikarenakan *timing* saat memukul bola kurang tepat serta lecutan dan tumpuan yang salah, namun jika pemain sudah terampil maka smash ini sangat baik untuk mematikan permainan lawan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* lurus dan *smash* silang masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Namun demikian, pukulan *overhead smash* silang kiri memerlukan tenaga yang lebih banyak, sehingga pukulan ini menjadi lebih sulit dilakukan. Berbeda dengan *overhead smash* silang posisi genap, cara melakukannya lebih mudah sehingga dapat mengenai sasaran *smash* dan gerakan badan yang dilakukan lebih mudah.

4. Kunci Keberhasilan Pukulan *Overhead Smash*

Pemain tingkat pemula dan menengah sering memperlihatkan teknik yang jelek dalam melakukan *overhead smash*. Latihan dan pengulangan akan memperkuat penentuan waktu, keseimbangan, dan keberhasilan dalam melakukan *overhead smash* (Tony Grice, 2007: 89).

Menurut Tony Grice (2007 :89) bahwa ada kesalahan dan perbaikan dalam melakukan pukulan *overhead smash*:

1. Kesalahan Melakukan *Overhead Smash*

- a. Menggunakan *grip* yang tidak benar.
- b. Kehilangan keseimbangan.
- c. Persiapan yang tidak benar.
- d. Gerakan mengayunkan lengan dan *overhead smash* yang

dihasilkan tidak dilakukan pada waktu yang tepat.

2. Perbaikan Melakukan *Overhead Smash*

- a. Jaga tangan kiri dan tetap diangkat untuk menjaga keseimbangan.
- b. Bergeraklah dengan cepat untuk mengambil posisi memukul. Balikkan bahu dengan kedua tangan ke atas.
- c. Luangkan lebih banyak waktu untuk melatih pukulan agar pukulan lebih tepat dan keras ke tempat yang sulit dijangkau lawan.

5. Jenis *Smash*

Tujuan utama melakukan pukulan *smash* adalah memukul *shuttlecock* sekeras-kerasnya yang diarahkan ke lapangan lawan dan tajam untuk mematikan permainan lawan. *Smash* yang benar adalah pukulan yang keras dengan arah yang tepat dan curam serta dilakukan pada saat yang tepat.

Dikatakan Syahri Alhusni (2007: 44-46) bahwa ada empat macam tipe pukulan *smash*:

1) Pukulan *Smash* Penuh

Smash penuh ini memiliki kekuatan penuh, namun biasaya *shuttlecock* kurang terarah. *Smash* ini dilakukan sepanjang garis atau tertuju penuh pada badan lawan yang kurang siap menerima serangan sehingga mudah untuk mematikan permainan lawan. *Smash* penuh dilakukan sekuat tenaga dan diusahakan dapat

mematikan lawan.

2) Pukulan *Smash* Potong

Biasanya tenaga yang di gunakan kurang kuat jika dibandingkan dengan *smash* penuh. Akan tetapi posisi *shuttlecock* lebih tajam dan lebih terarah serta menyulitkan penglihatan lawan yang kurang konsentrasi karena bola yang dipukul memotong. Kebanyakan *smash* potong ini dilakukan secara menyilang atau *cross smash*.

3) Pukulan *Smash* Melingkar

Round the head smash adalah suatu model *smash* dengan posisi lengan memutar mengitari atas kepala. *Smash* dilakukan mengarah di depan pundak kita, bahkan lebih ke kiri. Geraknya dengan cara memiringkan tubuh ke kiri dan memutar lengan diatas kepala untuk memukul *shuttlecock* yang meluncur dari arah kiri.

4) *Backhand Smash*

Adalah *smash* yang dilakukan dari sebelah kiri. *Smash* ini mengutamakan gerak ketrampilan pergelangan tangan. *Backhand smash* sangat tepat untuk menyambar *shuttlecock* yang meluncur tanggung di dekat net.

5) Pukulan *Smash* Silang

Adalah pukulan yang keras dan cepat dengan arah silang.

6. Cara Melakukan Pukulan *Smash*

Pukulan *smash* hanya dapat dilakukan dari posisi *overhead*. Yaitu pukulan yang dilakukan terhadap bola yang melambung di atas kepala. Bola dipukul dengan kuat, tetapi harus mengatur tempo dan keseimbangan sebelum mencoba mempercepat kecepatan *smash*. Ciri paling penting dari pukulan *overhead smash* selain kecepatan adalah sudut raket yang mengarah ke bawah (Tony Grice, 2007 : 85).

Menurut Tony Grice (2007: 86) ada hal-hal yang harus diingat dalam melakukan *smash forehand*:

1. Fase Persiapan

- a. *Grip handshake* atau pistol.
- b. Kembali ke posisi menunggu atau menerima.
- c. Memutar bahu dengan telapak kaki yang diangkat dibagian belakang.
- d. Menggerakkan tangan yang memegang raket keatas dengan kepala raket mengarah keatas
- e. Membagikan berat badan seimbang pada bagian depan telapak kaki.



Gambar 1. Fase Persiapan *Smash Forehand*,

(Tony Grice, 2007: 86)

2. Fase Pelaksanaan

- a. Meletakkan berat badan pada kaki yang berada dibelakang
- b. Menggerakkan tangan yang tidak dominan ke atas untuk menjaga keseimbangan
- c. Gerakan *backswing* menempatkan pergelangan tangan pada keadaan tertekuk
- d. Lakukan *forward swing* ke atas untuk memukul bola pada posisi bola setinggi mungkin
- e. Melemparkan raket ke atas dan dengan permukaan raket mengarah ke bawah
- f. Tangan kiri menambah kecepatan rotasi bagian atas tubuh
- g. Kepala raket mengikuti arah bola



Gambar 2. Fase Pelaksanaan *Smash Forehand*,

(Tony Grice, 2007: 86

3. Fase *Follow-Through*

- a. Tangan mengayun ke depan melintasi tubuh
- b. Gunakan gerakan menggantung dan dorong tubuh dengan kedua kaki
- c. Gunakan momentum gerakan mengayun untuk kembali ke bagian tengah lapangan.



Gambar 3. Fase *Follow-Through Smash Forehand*,
(Tony Grice, 2007: 86).

Dari pengertian diatas maka dalam penelitian ini, penulis menggunakan pukulan *smash* dengan *overhead smash*, karena gerakan yang dilakukan lebih mudah dan pandangan menghadap ke depan sehingga lebih mudah mengarahkan *shuttlecock*.

Hakikat Siswa SMP

Usia sekolah menengah pertama merupakan masa-masa yang sangat menentukan didalam kemungkinan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan yang baik dikemudian hari. Pendidikan harus mampu menciptakan kondisi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan, perkembangan dan kematangan anak sekolah menengah pertama, serta sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tingkat perkembangan tertentu yang diharapkan.

Karakteristik anak pada usia 12-15 tahun atau SMP khususnya wanita masuk dalam masa usia puber. Pada masa puber terjadi perubahan fisik dan prilaku. Perubahan prilaku terjadi akibat perubahan kelenjar yang

berpengaruh pada keseimbangan tubuh. Menurut Sukintaka (1992: 45)

anak SMP mempunyai ciri-ciri tertentu diantaranya yaitu :

a. Jasmani

- 1) Laki-laki dan perempuan ada pertumbuhan memanjang
- 2) Membutuhkan pengatur istirahat yang baik
- 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan
- 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energy
- 5) Mudah lelah, tapi tidak dihiraukan
- 6) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik daripada putri
- 7) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik.

b. Psikis/ Mental

- 1) Banyak mengeluarkan energy untuk fantasinya
- 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya
- 3) Mudah gelisah karena keadaan yang lemah

c. Sosial

- 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya
- 2) Persekawanan yang tetap semakin berkembang
- 3) Mengerti moral dan etika serta kebudayaan

7. Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta

Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta berlatih empat kali dalam seminggu. Tempat atau gedung latihan saat ini berada di GOR Jagalan. Untuk kepengurusan bertempat di Mantriijeron, Yogyakarta.

8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Smash*

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang sarat dengan penampilan gerak atraktif yang memiliki tingkat kesulitan. Konsentrasi dan kemampuan keterampilan teknik dapat menunjang seseorang untuk melakukan gerakan yang cepat, lentur, dan tetap menjaga keseimbangan tubuh. Untuk menunjang kelincahan gerak maka dibutuhkan pola latihan kondisi fisik yang terprogram demi tercipta permainan yang baik.

Menurut M. Sajoto (1988: 810), dalam latihan tersebut harus ada kesatuan yang utuh dari komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan begitu saja baik dalam peningkatan maupun pemeliharaan kondisi fisik.

Komponen kondisi fisik itu meliputi :

- a. Kekuatan (*strength*) adalah komponen fisik seseorang tentang kemampuannya dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja.
- b. Daya tahan (*endurance*) dalam hal ini dikenal dua macam. Pertama adalah daya tahan umum (*general endurance*) yaitu kemampuan seseorang dalam mempergunakan sistem jantung, paru-paru, dan peredaran darahnya secara efektif dan efisien untuk menjalankan pekerjaan secara terus-menerus yang melibatkan kontraksi sejumlah otot dengan intensitas dalam waktu yang cukup lama. Kedua adalah daya tahan otot (*local*

endurance) yaitu kemampuan seseorang untuk mempergunakan ototnya untuk berkontraksi secara terus-menerus dalam waktu yang relatif lama dengan beban tertentu.

- c. Daya otot (*muscular power*) kemampuan seseorang untuk mempergunakan kemampuan maksimum yang dikerahkan dalam waktu yang sependek-pendeknya. Dalam hal ini dapat dinyatakan bahwa daya otot = kekuatan X kecepatan.
- d. Kecepatan (*speed*) kemampuan seseorang dalam mengerjakan Gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu sesingkat-singkatnya.
- e. Daya lentur (*flexibility*) seseorang dalam penyesuaian diri dalam aktifitas dengan penguluran tubuh yang luas. Hal ini sangat mudah ditandai dengan tingkat flexibility persendian pada seluruh tubuh.
- f. Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang merubah posisi di area tertentu.
- g. Koordinasi (*coordination*) adalah kemampuan Seseorang mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda kedalam pola gerakan tunggal secara efektif.
- h. Keseimbangan (*balance*) kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ saraf otot.
- i. Ketepatan (*accuracy*) adalah seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran ini dapat merupakan jarak atau mungkin suatu obyek langsung yang harus

dikenai dengan salah satu bagian tubuh

- j. Reaksi (*reaction*) adalah kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menanggapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera, saraf, atau filling lainnya. Seperti dalam mengantisipasi datangnya bola (1995: 8-11).

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Feri Novi Andri (2010) dengan judul Perbedaan Ketepatan *Short Service Forehand* dan *Short Service Backhand* Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Siswa SMP N 10 YOGYAKARTA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan ketepatan *Short service forehand* dan *short service backhand* peserta ekstrakurikuler SMP N 10 YOGYAKARTA.

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP N 10 YOGYAKARTA yang jumlahnya 27 siswa putra dan putri, instrumen yang digunakan adalah tes dengan instrumen yang digunakan berupa survei dan tes, yaitu tes ketepatan berupa pengarah jatuhnya *shuttlecock short service forehand* dan *short service backhand* kearah bidang lapangan lawan.

Hasil uji-t diperoleh t hitung sebesar 2,165, hasil tersebut dibandingkan dengan tabel 1,675, ternyata $t_{hit} = 2,165 > t_{tabel} = 1,675$, maka hipotesis diterima, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa taraf signifikansi 5% terdapat perbedaan yang signifikan antara ketepatan *short service forehand* dengan *short service backhand*. Besarnya rerata skor *short service forehand* adalah 35,56 sedangkan rerata skor *short service backhand* 38,63, berarti rerata skor *short service*

backhand lebih tinggi dibandingkan skor *short service forehand*. Dengan demikian *short service backhand* lebih tinggi dari pada ketepatan *short service forehand*.

2. Penelitian Saleh Anasir (2010) dengan judul Hubungan Antara Ketepatan Pukulan *Smash* Penuh dengan Kemampuan Bermain Bulutangkis pada Siswa Kelas IV,V,VI SD PIRI Nitikan Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara ketepatan pukulan *smash* penuh dengan kemampuan bermain bulutangkis pada siswa kelas IV,V,VI SD PIRI Nitikan Yogyakarta tahun 2010. Populasi dalam penelitian ini adalah pada siswa kelas IV,V,VI SD PIRI Nitikan Yogyakarta tahun 2010 sebanyak 31 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 22 orang siswa yang diambil secara *purposive sampling*, yaitu siswa yang telah memenuhi syarat sebagai subjek melalui *wall test*. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes ketepatan pukulan *smash* penuh dan tes kemampuan bermain bulutangkis melalui pertandingan setengah kompetisi. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis korelasi dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang meyakinkan dari ketepatan pukulan *smash* penuh terhadap keterampilan bermain bulutangkis dengan nilai korelasi _(rhitung) sebesar 0,913.

C. Kerangka Berfikir

Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta merupakan salah satu sekolah bulutangkis yang melakukan pembinaan bulutangkis di wilayah Sleman Yogyakarta. Akan tetapi pelatih sebelumnya belum pernah mengadakan tes ketepatan *smash*. *Smash* merupakan modal utama untuk menyerang atau mematikan lawan dengan secepat-cepatnya dalam sebuah permainan dan mendapatkan poin atau nilai. Selain itu, konsentrasi dan kemampuan keterampilan teknik dapat menunjang seseorang untuk melakukan gerakan yang cepat, lentur, dan tetap menjaga keseimbangan tubuh. Penunjang kelincahan gerak dibutuhkan pola latihan kondisi fisik yang terprogram demi tercipta permainan yang baik. Komponen kondisi fisik itu antara lain: kekuatan (*strength*), daya tahan (*endurance*), daya otot (*muscular power*), kecepatan (*speed*), daya lentur (*flexibility*), kelincahan (*agility*), koordinasi (*coordination*), keseimbangan (*balance*), ketepatan (*accuracy*), reaksi (*reaction*).

Dalam pelaksanaan *overhead smash*, terdapat dua macam *overhead smash*, yaitu *overhead smash* silang kanan dan *overhead smash* silang kiri. *overhead smash* silang kanan adalah mengarahkan *shuttlecock* dari smasher yang berada di daerah permainan kanan ke arah daerah permainan sebelah kanan. Begitu juga dengan *overhead smash* silang kiri, yaitu mengarahkan *shuttlecock* dari smasher yang berada di daerah permainan kiri ke arah daerah permainan sebelah kiri. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan

ketepatan *overhead smash* silang kanan dan *overhead smash* silang kiri di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat memperjelas masalah yang diselidiki, karena dalam hipotesis secara tidak langsung ditetapkan lingkup persoalan dan jawabannya. Dengan hipotesis yang dirumuskan secara teratur, logis dan sistematis menuju pada tujuan akhir penelitian. Suharsimi Arikunto (2010: 110) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dari hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka hipotesis yang diajukan adalah “Ha: ada perbedaan yang signifikan antara ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dengan ketepatan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 tahun”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian komparasi. Penelitian komparasi akan dapat menemukan persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda- benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide atau suatu prosedur kerja. Dapat juga membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan-perubahan pandangan orang, grup atau Negara, terhadap kasus, terhadap orang, peristiwa atau terhadap ide-ide (Suharsimi Arikunto 2013: 310).

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik tes dan pengukuran. Dalam penelitian ini untuk menemukan perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi ganjil dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 tahun.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2013:96). Variabel dalam penelitian ini adalah ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empirik dari objek, yaitu tentang perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi

ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 tahun. Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, maka berikut ini beberapa definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) *Overhead smash* silang posisi genap

Overhead smash silang posisi genap adalah pukulan kepada *shuttlecock* ke daerah kanan lawan dengan posisi raket berada di atas kepala yang diarahkan kebawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Di ukur menggunakan instrument dari Saleh Anasir yaitu tes ketepatan *overhead smash* silang kanan.

2) *Overhead smash* silang posisi ganjil

Overhead smash silang posisi ganjil adalah pukulan kepada *shuttlecock* ke daerah kiri lawan dengan posisi raket berada di atas kepala yang diarahkan kebawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Di ukur menggunakan instrument dari Saleh Anasir yaitu tes ketepatan *overhead smash* silang kiri.

C. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian (Suharsimi Arikunto 2013: 173). Populasi dapat juga diartikan sebagai sejumlah penduduk yang dimaksudkan untuk diselidiki atau diteliti dan dibatasi yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kumpulan individu yang akan dijadikan obyek penelitian yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama. Dalam penelitian ini sebagai populasi adalah seluruh siswa di Sekolah bulutangkis

Nitikan Yogyakarta usia 12-15 tahun yang berjumlah 20 siswa. Seluruh siswa usia 12-15 tahun di sekolah bulutangkis Nitikan Yogyakarta yang berjumlah sebanyak 20 siswa dijadikan sebagai subjek penelitian.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua, fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2009: 149). Instrumen pengumpulan data sebenarnya dapat berupa alat evaluasi menurut Arikunto (2006: 150), secara garis besar alat evaluasi digolongkan menjadi 2 macam yaitu tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar, pencapaian atau prestasi. Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen tes. Adapun tes ini menggunakan instrumen Saleh Anasir yaitu tes ketepatan pukulan *overhead smash* silang kanan dan pukulan *overhead smash* silang kiri.

Tes ketepatan pukulan *overhead smash* silang kanan dan *overhead smash* silang kiri untuk mengukur ketelitian dan ketepatan memukul *shuttlecock* kearah sasaran tertentu dengan pukulan *overhead smash*. Alat ukur *overhead smash* dalam keterampilan bulutangkis telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Saleh Anasir. Hasil pengujiannya diperoleh nilai validitas 0,68 dan reliabilitas tes 0,81

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode *survei* dan tes pengukuran untuk mendapatkan data yang objektif. Agar pengumpulan data dapat sesuai dengan yang direncanakan, maka perlu disusun langkah-langkah yang sistematis dan jelas. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari terjadinya

kesalahan pada saat pelaksanaan tes. Sebelum test dimulai pemain diberi penjelasan dan contoh mengenai test yang akan diberikan serta pemain mencoba gerakan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil kemudian baru melaksanakan test. Setiap *testee* melakukan pukulan *overhead smash*, dimana petugas akan mencatat hasil yang diperoleh *testee* sesuai dengan jatuhnya bola ke dalam tabel.

E. Teknik Analisis Data

Sebelum peneliti dapat menggunakan analisis statistik tertentu ada persyaratan yang harus dipenuhi. Sebagai langkah untuk menganalisis sebelumnya dilakukan uji prasyarat tersebut sebagai berikut untuk mengetahui anak coba berdistribusi normal, yaitu apakah data yang akan dianalisis tersebut tersebar antara nilai yang paling tinggi dan yang paling rendah serta variabilitasnya. Selain itu juga harus diketahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji asumsi untuk uji t adalah normalitas sebaran data dan uji homogenitas sampel.

Berikut adalah perhitungan dan pengujian hipotesis.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Perhitungan Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas ini menggunakan rumus *chi-kuadrat*, menurut Suharismi Arikunto (2006: 290) rumus *chi-kuadrat* adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = *Chi kuadrat*

f_o = Frekuensi observasi (frekuensi yang diperoleh berdasarkan data)

f_h = Frekuensi yang diharapkan, (Suharismi, 2006: 290).

Kaidah uji normalitas jika *chi-kuadrat* hitung < *chi-Kuadrat* tabel dan $p > 0,05$ (sig 5 %) maka sebaran berdistribusi normal, sebaliknya apabila jika *chi-kuadrat* hitung > *chi-kuadrat* tabel dan $p < 0,05$ (5 %) maka sebaran berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas atau kesamaan untuk menguji apakah varians-variens tersebut homogen atau tidak. Kaidah homogenitas, jika $F_{hit} < F_{tabel}$ maka hubungan kedua variabel dinyatakan homogen,

sebaliknya jika $F_{hit} > F_{tahe}$ maka tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

H_0 tidak ada perbedaan *overhead smash* silang posisi genap dengan *overhead smash* silang posisi ganjil

H_a : ada perbedaan *overhead smash* silang kanan dengan *overhead smash* silang kiri

Setelah uji persyaratan terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis, dalam penelitian ini uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara *overhead smash* silang posisi genap dengan *overhead smash* silang posisi ganjil. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sampel T Test* dengan uji t. Jika t hitung $>$ t tabel dan $p < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti ada perbedaan antara *overhead smash* silang kanan dengan *overhead smash* silang kiri. Jika t hitung $<$ t tabel dan $p > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak ada perbedaan antara *overhead smash* silang kanan dengan *overhead smash* silang kiri.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Bulutangkis Nitikan yang beralamat di Jalan Nitikan 69 Yogyakarta yang terletak di Gedung AKK. Akses jalan menuju gedung AKK cukup mudah. Adapun pelaksanaannya pada tanggal 2 April 2016.

2. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia antara 12 sampai 15 tahun.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Statistik Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap

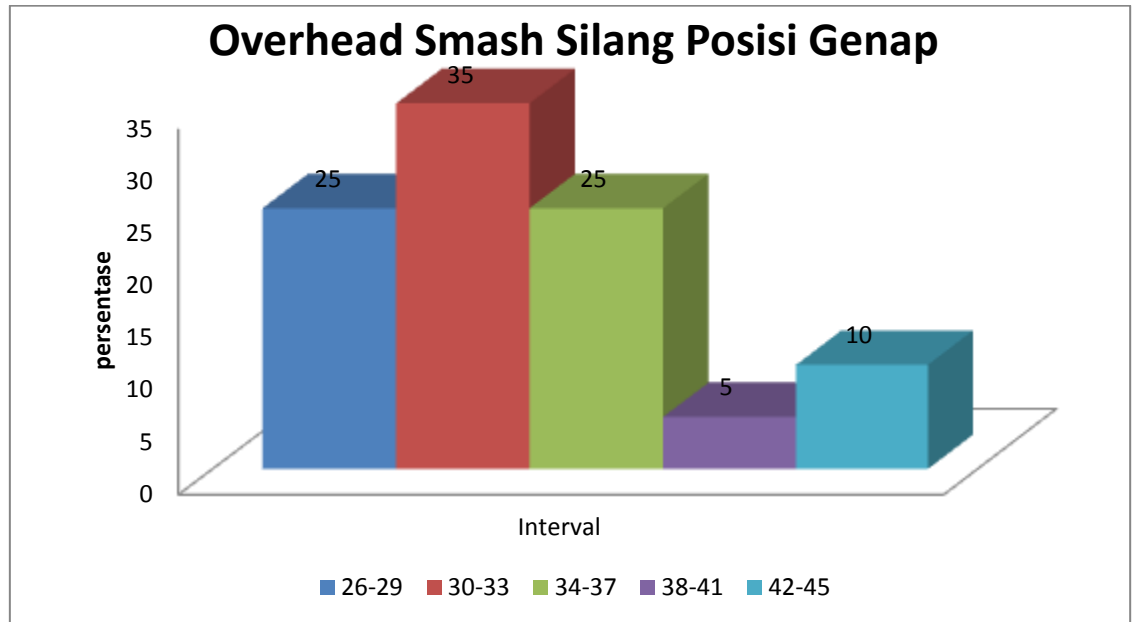
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	33,0000
<i>Median</i>	31,5000
<i>Mode</i>	29,00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	4,64531
<i>Range</i>	17,00
<i>Minimum</i>	27,00
<i>Maximum</i>	44,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dengan rerata sebesar 33, nilai tengah 31,5, nilai sering muncul 29, simpangan baku 4,64. Sedangkan skor tertinggi sebesar 44 dan skor terendah sebesar 27. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 2. Kelas Interval Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap

NO	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	42 – 45	2	10
2	38 – 41	1	5
3	34 – 37	5	25
4	30 – 33	7	35
5	26 – 29	5	25
Jumlah		20	100

Dari hasil tingkat ketepatan *overhead smash* silang posisi genap di atas maka dapat diperjelas dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Hasil Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Genap

2. Deskripsi Hasil Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil

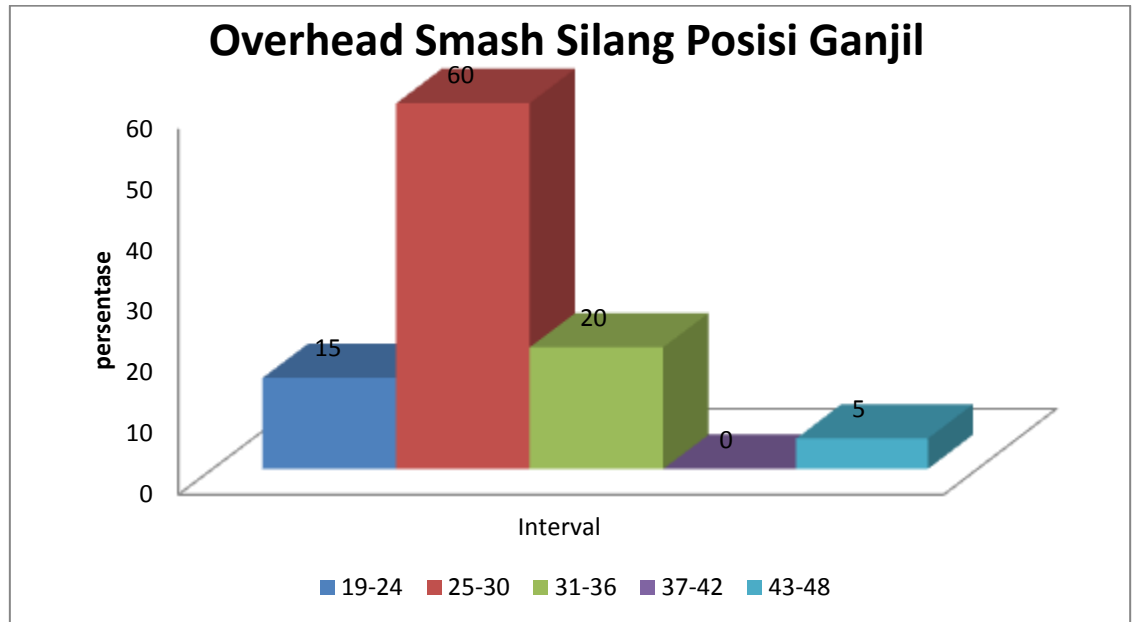
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	28,8500
<i>Median</i>	28,0000
<i>Mode</i>	27,00
<i>Std. Deviation</i>	5,47025
<i>Range</i>	26,00
<i>Minimum</i>	21,00
<i>Maximum</i>	47,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat ketepatan *overhead smash* silang posisi ganjil dengan rerata sebesar 28,85, nilai tengah 28, nilai sering muncul 27, simpangan baku 5,47. Sedangkan skor tertinggi sebesar 47 dan skor terendah sebesar 21. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 4. Kelas Interval Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil

NO	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	43 - 48	1	5
2	37 – 42	0	0
3	31 – 36	4	20
4	25 – 30	12	60
5	19 – 24	3	15
Jumlah		20	100

Dari hasil tingkat ketepatan *overhead smash* silang posisi ganjil di atas maka dapat diperjelas dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Hasil Tingkat Ketepatan *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil

C. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi atau uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Penggunaan uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh, sedangkan penggunaan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang bersifat homogen.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji *chi square*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig* dengan 0,05. Kriterianya Menerima hipotesis apabila *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05, apabila tidak memenuhi kriteria tersebut maka hipotesis ditolak.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Variabel	<i>Asymp.Sig</i>	Kesimpulan
1	Smash Silang Posisi Genap	0,967	Normal
2	Smash Silang Posisi Ganjil	0,276	Normal

Dari table di atas harga *Asymp. Sig* dari variabel semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dari keterangan tersebut, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

2. Uji Homogenitas

Dalam uji ini akan menguji hipotesis bahwa varians dari variabel-variabel tersebut sama, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan

membandingkan nilai signifikan lebih dari 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Variabel	Nilai Signifikansi	Taraf Signifikasnsi	Kesimpulan
Smash	0,964	0,05	Homogen

Dari perhitungan diperoleh signifikansi $> 0,05$, berarti varian sampel tersebut homogen, maka hipotesis yang menyatakan varians dari variabel yang ada sama atau diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa varians populasi homogen.

D. Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu ada perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun sebagai berikut:

Untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun, maka dilakukan uji t. Hasil uji t terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 7. Uji T

	<i>t-test for equality of Means</i>				
	T hitung	df	T-tabel	Sig. (2- tailed)	Mean Difference
<i>Smash</i>	2,586	38	2,024	0,014	4,15

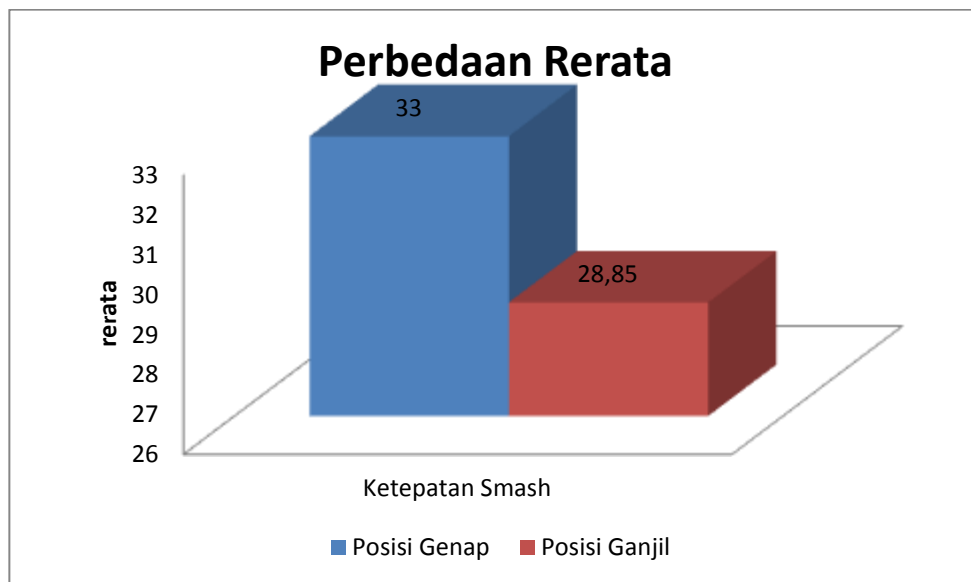
Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar $2,586 > 2,024$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,014 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti ada perbedaan yang signifikan antara ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun. Apabila dilihat dari rerata smash silang posisi genap sebesar 33 dan rerata smash silang posisi ganjil sebesar 28,85 maka diperoleh angka *mean difference* sebesar 4,15. Hal ini menunjukkan bahwa smash silang posisi genap lebih baik 14,38% dibandingkan rerata smash silang posisi ganjil.

E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun. Hasil uji t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar $2,586 > 2,024$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,014 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti

ada perbedaan ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun. Apabila dilihat dari rerata smash silang posisi genap sebesar 33 dan rerata smash silang posisi ganjil sebesar 28,85 maka diperoleh angka *mean difference* sebesar 4,15. Hal ini menunjukkan bahwa smash silang posisi genap lebih baik 14,38% dibandingkan rerata smash silang posisi ganjil.

Dilihat dengan grafik perbandingan hasil pemain depan dan pemain belakang dilihat dari nilai rata-rata:



Gambar 6. Grafik perbandingan rata-rata Ketepatan Smash Silang Posisi Genap dan Posisi Ganjil.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan ketepatan smash silang posisi genap dan posisi ganjil. Hal ini

menunjukkan bahwa diantara kedua teknik tersebut terdapat perbedaan tingkat kesulitan bagi siswa Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun. Ketepatan smash silang pada posisi genap maupun ganjil akan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dikarenakan kemampuan dan kebiasaan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Selain itu, setiap siswa memiliki perbedaan posisi smash yang paling tepat sehingga dimungkinkan smash silang posisi genap dan ganjil akan memberikan perbedaan diantara keduanya.

Overhead smash merupakan teknik pukulan keras ke bawah dengan posisi raket berada di atas kepala untuk mematikan lawan. Teknik ini merupakan salah satu teknik untuk mematikan lawan dan memperoleh poin bagi pemain. Akan tetapi, dalam melakukan smash tidak selalu mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan posisi smash dan ketepatan smash yang belum maksimal. Ketepatan (*accuracy*) adalah seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran ini dapat merupakan jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bagian tubuh (Moch. Wildan Septiadi, 2007: 10). Sejalan dengan pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa untuk meraih ketepatan smash yang baik dan menghasilkan pukulan yang keras memerlukan posisi smash yang ideal bagi setiap pemain. Setiap overhead smash tidak harus keras karena pemain lawan akan kesulitan melakukan antisipasi dan mengembalikan shuttlecock dengan baik jika

memiliki ketepatan yang baik di area yang sulit dijangkau dan menjadi titik lemah lawan.

Teknik overhead smash silang harus dilakukan dengan latihan yang maksimal. Pukulan ini membutuhkan kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, fleksibilitas pergelangan tangan, serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis (Syahri Alhusni, 2007: 43-44). Sejalan dengan pendapat tersebut menunjukkan bahwa teknik overhead smash tidak semudah dilakukan sehingga membutuhkan pola latihan yang baik. Keadaan ini akan semakin sulit jika harus melakukan smash dengan target ketepatan yang baik. Hal ini menuntut pemain harus mampu memutar arah laju pukulan dengan adanya koordinasi gerak anggota tubuh untuk mengayuh raket sebaik mungkin.

Tidak hanya ketepatan yang akan mempengaruhi keberhasilan overhead smash lawan, tetapi posisi smash pemain sangat mempengaruhi keberhasilan. Hal ini dikarenakan tingkat kemampuan pemain yang berbeda serta kesulitan yang akan dirasakan oleh pemain. Melakukan koordinasi dan kekuatan tangan yang baik untuk meminimalisir kesulitan yang dikarenakan oleh posisi smash. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa posisi genap lebih mudah meraih ketepatan overhead smash dibandingkan dengan overhead smash silang posisi ganjil. Hal ini dikarenakan perbedaan posisi badan dan arah pergerakan badan dari sebelum smash ini menjadi faktor yang mempengaruhi. Selain itu, smash silang posisi genap cenderung lebih baik di mana ayunan tangan tersebut

ke arah dalam yang secara fisiologi ayunan ke arah poros tubuh adalah ayunan yang lebih kuat.

Kemampuan smash silang posisi genap dan posisi ganjil ini membutuhkan adanya kekuatan otot lengan baik. Hal ini dikarenakan terjadinya perbedaan kinerja otot lengan yang mendominasi saat melakukan smash silang. Hal ini menunjukkan bahwa diantara keduanya memiliki perbedaan faktor pendukungnya yaitu kinerja otot yang dipakai. Dengan hal ini menunjukkan bahwa posisi smash silang akan mempengaruhi prestasi smash terutama overhead smash silang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun. Apabila dilihat dari rerata smash silang posisi genap sebesar 33 dan rerata smash silang posisi ganjil sebesar 28,85 maka diperoleh angka *mean difference* sebesar 4,15. Hal ini menunjukkan bahwa smash silang posisi genap lebih baik 14,38% dibandingkan rerata smash silang posisi ganjil.

B. Implikasi

Dengan diketahuinya perbedaan yang signifikan antara ketepatan *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada usia 12-15 Tahun, hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait utamanya bagi pelaku olahraga bulutangkis, yaitu pelatih dan pemain:

1. Bagi guru dan pelatih, sebagai sarana evaluasi kualitas latihan yang telah dilakukan.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan untuk siswa agar mau meningkatkan *overhead smash* silang melalui latihan yang maksimal.

C. Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi guru, harus mampu menjadi fasilitator bagi siswa agar siswa dapat berlatih dengan maksimal.
2. Bagi sekolah, harus mampu memberikan fasilitas dan mendukung kegiatan latihan agar siswa dapat meningkatkan kemampuannya dan dapat mengangkat prestasi individu maupun tim.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan kontrol terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan smash.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti waktu istirahat, kondisi tubuh, faktor psikologis, dan sebagainya.
2. Peneliti sudah berusaha mengontrol kesungguhan tiap-tiap siswa dalam melakukan tes yang dimungkinkan ada siswa yang tidak serius.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Salim. 2008. *Buku Pintar Bulutangkis*. Jakarta Timur: PT Intimedia.
- Herman Subardjah. (2000). *BuluTangkis*. Solo: CV "SetiAji" Surakarta.
- James Poole. (2008). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kunta, Purnama Sapt. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta : Yuman pustaka
- M. Sajoto (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta : Departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jendral pendidikan tinggi proyek pengembangan lembaga pendidikan tenaga kependidikan.
- Moch.Wildan Septiadi. (2007). *Hubungan Power Lengan dan Kekuatan Tangan dengan Ketepatan Pukulan Smash Penuh pada Pemain Pernula B Putra Pb. Pendowo Semarang Tahun 2007*. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- 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). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Sukintaka. (1992). *Teori bermain untuk D2 PGSD Penjas*.Yogyakarta : FPOK IKIP Yogyakarta.
- Syahri Alhusni,M.S. (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Grice, Tony. (2007). *Bulutangkis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 172/UN.34.16/PP/2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

29 Maret 2016.

Yth : Pengelola Sekolah Bulutangkis Nitikan 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 : Ardiansyah Trias Dewanta.
NIM : 12601244159.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d April 2016.
Tempat/Obyek : Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta.
Judul Skripsi : Perbedaan Ketepatan Overhead Smash Silang Posisi Genap dan Overhead Smash Silang Posisi Ganjil di Sekolah Bulutangkis Nitikan Yogyakarta pada Usia 12-15 Tahun.

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

Dekan.

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Petunjuk Pelaksanaan Tes

1. Alat/Fasilitas:

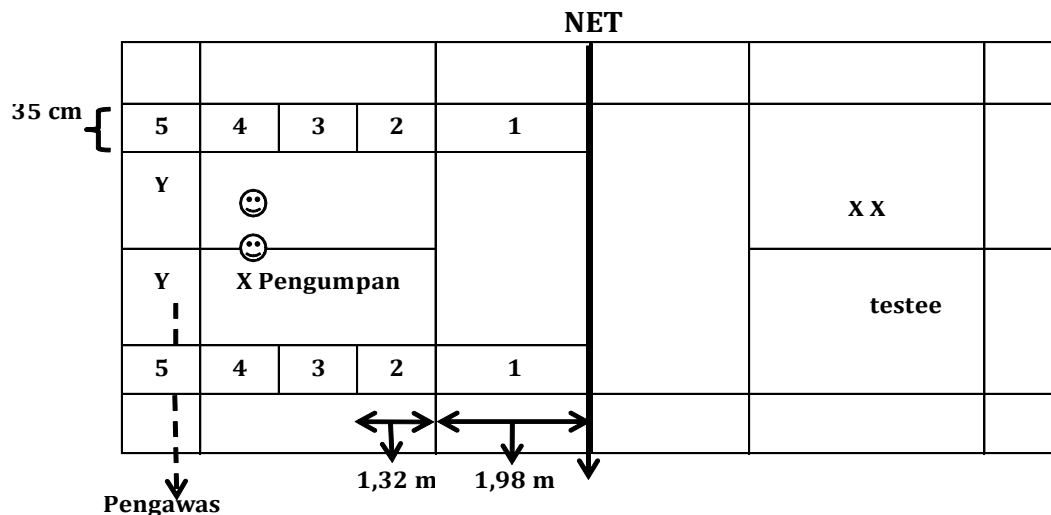
- a. Raket
- b. Shuttlecock
- c. Lapangan Bulutangkis
- d. Net
- e. Lakban
- f. Alat Tulis dan blangko penilaian

2. Petugas pelaksana:

- a. Pengawas
- b. Pengumpan
- c. Pencatat hasil
- d. Pengambil bola
- e. Dokumentasi

3. Lapangan

Sasaran yang digunakan dalam tes *overhead smash* silang posisi genap dan *overhead smash* silang posisi ganjil dapat dilihat pada gambar berikut,



Sumber Gambar : Saleh Anasir, 2010: 27

Gambar 4. Instrumen Tes Ketepatan Pukulan *Smash* dalam Permainan Bulutangkis

4. Prosedur Pelaksanaan dan Penilaian Tes Ketepatan *Overhead Smash*

Sebelum test dimulai pemain diberi penjelasan dan contoh mengenai test yang akan diberikan serta pemain mencoba gerakan *overhead smash* silang kemudian baru melaksanakan test. Setiap *testee* melakukan pukulan *smash*, dimana petugas akan mencatat hasil yang diperoleh *testee* sesuai dengan jatuhnya bola ke dalam tabel.

Pelaksanaan test adalah sebagai berikut:

- Testee* menempatkan posisi yang telah ditentukan.
- Pelatih yang terlatih melambungkan bola lob ke belakang dan *testee* bergerak ke belakang melakukan *smash* dan *testee* menempatkan kembali di posisi semula.
- Testee* melakukan *smash* setelah diberi umpan oleh pengumpan dengan *service forehand* panjang.
- Setelah menerima umpan, *testee* melakukan *overhead smash*. Sasaran ditujukan dari kanan ke posisi kanan lawan dan sasaran dari kiri ke posisi kiri

lawan dengan ketentuan daerah sasaran mempunyai nilai sama.

- 1) Hasil pukulan *smash* yang jatuh di daerah sasaran atau di atas garis belakang area *long service line for single*, dianggap sah dan dapat nilai 5 (lima), sedangkan untuk pukulan yang jatuh di luar daerah sasaran dan di luar lapangan mendapat nilai 0 (nol), dengan catatan sebagai berikut:
 - a) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis samping untuk tunggal atau (*sideline for single*) pada jarak 1,98 M dari net dengan lebar 35 cm, maka skor yang diperoleh 1 (satu).
 - b) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count right* atau *left* pada jarak 1,32 M dari *short service line*, maka skor yang diperoleh 2 (dua).
 - c) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count* pada jarak 1,32 M sampai 2,64 M, maka skor yang diperoleh 3 (tiga).
 - d) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count* pada jarak 2,64 M sampai 3,96 M, maka skor yang diperoleh 4 (empat).
 - e) Bila *shuttlecock* jatuh pada *also 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.
- 2) Bila penyaji memberikan umpan bola baik, tetapi *testee* tidak memukul maka dianggap telah melakukan pukulan dan mendapat nilai 0 (nol).
- 3) Bila penyaji memberikan umpan bola buruk, *testee* diperbolehkan menolak untuk memukul dan umpan bola dilakukan perulangan.
- 4) Kesempatan melakukan sebanyak 40 kali, dengan cara 20 kali dari sebelah kanan dan 20 kali dari sebelah kiri.

Lampiran 3. Hasil Overhead Smash Silang Posisi Genap

Hasil Overhead Smash Silang Posisi Genap																						
No	Nama Atlet dan umur	Skor Overhead Smash Silang Posisi Genap																				Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Rio/15 Tahun	3	0	0	3	3	0	0	0	0	4	3	4	0	0	4	4	0	0	0	0	28
2	Hanif/14 Tahun	0	0	0	4	0	0	0	5	5	0	0	4	0	0	5	0	4	0	0	0	27
3	Grego/12 Tahun	0	0	0	0	0	4	0	4	0	4	0	0	4	0	0	0	4	3	4	4	31
4	Putri/14 Tahun	3	3	3	0	0	0	0	3	3	4	0	0	4	0	0	4	3	3	0	3	36
5	Faya/13 Tahun	4	0	5	0	4	0	0	0	4	4	0	5	0	0	5	0	5	0	4	4	44
6	Bella/14 Tahun	0	4	0	4	0	3	0	3	5	4	0	0	5	4	0	0	0	3	4	3	42
7	Tita/12 Tahun	4	5	0	0	0	4	3	0	0	4	0	0	0	0	0	3	0	4	0	3	29
8	Salsabila/13 Tahun	4	3	0	3	0	0	5	3	0	4	0	0	4	3	0	0	4	3	0	4	40
9	Bernika/15 tahun	0	3	4	0	3	0	0	4	0	3	0	0	3	4	0	0	3	0	4	3	34
10	Ridwan/12 Tahun	4	3	0	5	0	0	0	3	0	0	3	3	0	0	0	0	4	5	3	0	33
11	Nabila/15 Tahun	3	0	0	4	3	3	0	3	0	0	0	4	0	3	0	5	0	3	0	0	31
12	Nanda/14 Tahun	0	3	4	3	0	0	4	0	5	3	0	0	3	4	0	3	0	3	0	0	35
13	Yoga/13 Tahun	0	0	0	3	3	3	0	3	3	0	3	4	0	0	5	5	0	3	0	0	35
14	Bagus/14 Tahun	4	0	0	3	3	0	0	4	0	0	3	3	0	5	0	0	4	3	0	0	32
15	Diandra/12 Tahun	0	0	0	0	4	0	3	0	3	4	0	5	0	0	3	0	4	3	0	0	29
16	Gilang/14 Tahun	4	3	0	0	3	0	0	0	0	5	0	5	0	0	0	3	3	0	4	0	30
17	Ayu/13 Tahun	0	0	5	0	3	0	0	0	3	0	3	0	0	0	4	3	0	4	3	3	31
18	Dea/12 Tahun	4	3	0	0	4	0	0	0	0	0	3	3	0	0	3	4	0	3	3	0	30
19	Wawan/13 Tahun	4	4	0	0	4	0	3	0	0	0	3	0	0	0	4	3	0	4	0	0	29
20	Yogi/14 Tahun	0	0	3	3	0	0	5	0	0	5	0	0	0	4	0	4	0	4	3	3	34
	Jumlah																					660

Lampiran 4. Hasil *Overhead Smash* Silang Posisi Ganjil

Hasil Overhead Smash Silang Posisi Ganjil																						
No	Nama Atlet dan umur	Skor Overhead Smash Silang Posisi Ganjil																				Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Rio/15 Tahun	0	4	0	3	4	4	0	0	0	3	0	0	0	0	3	3	0	0	0	3	27
2	Hanif/14 Tahun	4	5	0	0	5	0	5	5	4	0	4	0	5	0	0	0	5	0	5	0	47
3	Grego/12 Tahun	3	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	21
4	Putri/14 Tahun	4	0	4	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	3	0	23
5	Faya/13 Tahun	0	0	0	3	0	4	0	4	0	0	4	0	5	0	0	0	4	4	0	4	31
6	Bella/14 Tahun	4	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	4	4	2	4	0	0	0	3	3	27
7	Tita/12 Tahun	4	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	3	0	4	0	3	21
8	Salsabila/13 Tahun	4	0	0	0	0	0	3	0	4	0	0	3	0	3	0	0	4	0	3	3	27
9	Bernika/15 Tahun	3	0	3	0	3	0	0	0	4	0	0	3	0	0	4	0	3	0	3	0	26
10	Ridwan/12 Tahun	3	3	0	0	0	0	0	4	3	4	0	0	0	0	0	4	0	3	3	0	27
11	Nabila/15 Tahun	0	0	3	3	0	0	0	0	3	4	0	4	0	0	0	4	3	0	5	0	29
12	Nanda/14 Tahun	0	0	0	4	0	3	3	0	0	0	5	0	0	3	3	0	4	3	3	0	30
13	Yoga/13 Tahun	4	0	0	0	3	0	3	0	0	0	5	0	4	0	0	0	3	3	0	4	29
14	Bagus/14 Tahun	4	0	3	0	3	0	0	5	0	3	3	0	0	3	0	0	3	3	0	0	30
15	Diandra/12 Tahun	0	0	0	4	4	0	0	0	3	5	0	0	3	3	0	3	0	0	4	4	33
16	Gilang/14 Tahun	0	0	0	0	3	3	0	4	0	4	5	0	0	0	0	3	3	0	4	3	32
17	Ayu/13 Tahun	4	0	4	0	0	0	4	3	0	0	0	5	0	0	3	3	4	0	3	0	33
18	Dea/12 Tahun	0	0	0	3	3	0	0	0	3	3	0	3	0	0	0	4	0	4	4	0	27
19	Wawan/13 Tahun	0	0	5	5	0	0	3	0	4	0	4	0	0	0	0	3	0	0	3	3	30
20	Yogi/14 Tahun	0	3	0	0	0	5	5	0	4	0	0	0	4	0	3	0	0	3	0	0	27
	Jumlah																					578

Lampiran 5. Daftar Tanggal Lahir Peserta

No	Nama	Tanggal Lahir
1	Rio	22 Oktober 2002
2	Hanif	5 Februari 2002
3	Grego	24 Juli 2003
4	Putri	7 Mei 2002
5	Faya	23 Juli 2002
6	Bella	24 Januari 2002
7	Tita	1 Mei 2003
8	Salsabila	8 Desember 2002
9	Bernika	24 September 2001
10	Ridwan	4 Juli 2003
11	Nabila	3 Desember 2001
12	Nanda	3 Januari 2002
13	Yoga	7 Juli 2002
14	Bagus	15 Januari 2002
15	Diandra	5 Maret 2004
16	Gilang	19 April 2002
17	Ayu	8 Agustus 2002
18	Dea	3 Mei 2004
19	Wawan	22 Agustus 2002
20	Yogi	11 April 2002

Lampiran 6. Tes Deskriptif Statistik

Statistics		OVERHEAD SMASH SILANG POSISI GENAP	OVERHEAD SMASH SILANG POSISI GANJIL
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		33.0000	28.8500
Median		31.5000	28.0000
Mode		29.00 ^a	27.00
Std. Deviation		4.64531	5.47025
Range		17.00	26.00
Minimum		27.00	21.00
Maximum		44.00	47.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

OVERHEAD SMASH SILANG POSISI GENAP

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 27	1	5.0	5.0	5.0
28	1	5.0	5.0	10.0
29	3	15.0	15.0	25.0
30	2	10.0	10.0	35.0
31	3	15.0	15.0	50.0
32	1	5.0	5.0	55.0
33	1	5.0	5.0	60.0
34	2	10.0	10.0	70.0
35	2	10.0	10.0	80.0
36	1	5.0	5.0	85.0
40	1	5.0	5.0	90.0
42	1	5.0	5.0	95.0
44	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

OVERHEAD SMASH SILANG POSISI GANJIL

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 21	2	10.0	10.0	10.0
23	1	5.0	5.0	15.0
26	1	5.0	5.0	20.0
27	6	30.0	30.0	50.0
29	2	10.0	10.0	60.0
30	3	15.0	15.0	75.0
31	1	5.0	5.0	80.0
32	1	5.0	5.0	85.0
33	2	10.0	10.0	95.0
47	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 7. Tes Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

GENAP GANJIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.002	1	38	.964

Lampiran 8. Tes Normalitas

Test Statistics

	OVERHEAD SMASH SILANG POSISI GENAP	OVERHEAD SMASH SILANG POSISI GANJIL
Chi-Square	4.700 ^a	11.000 ^a
Df	12	9
Asymp. Sig.	.967	.276

a. 13 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.5.

Lampiran 9. Uji T

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
GENAP GANJIL	Equal variances assumed	.002	.964	2.586	38	.014	4.15000	1.60472	.90141	7.39859
	Equal variances not assumed			2.586	37.028	.014	4.15000	1.60472	.89861	7.40139

Lampiran10.Dokumentasi



