PEMAHAMAN TAKTIK PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 KALASAN TAHUN 2016 / 2017

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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

Oleh:
Rahmat Gofur Riadi
NIM. 11601241021

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PEMAHAMAN TAKTIK PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 KALASAN TAHUN 2016 / 2017

Disusun Oleh:

Rahmat Gofur Riadi
NIM. 11601241021

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Oktober 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Guntur, M.Pd
NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Rahmat Gofur Riadi
NIM	:	11601241021
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS	:	Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017

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

Yogyakarta, Oktober 2017
Yang Menyatakan,

Rahmat Gofur Riadi
NIM. 11601241021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMAHAMAN TAKTIK PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 KALASAN TAHUN 2016 / 2017

Disusun oleh:

Rahmat Gofur Riadi
NIM. 11601241021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 17 Oktober 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si		23 - 10 - 2017
Ketua Penguji/Pembimbing		
Heriyoga Prayadi, M.Or		23 - 10 - 2017
Sekretaris		
Erwin Setyo K, M.Kes		23 - 10 - 2017
Penguji I (Utama)		

Yogyakarta, Oktober 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

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

MOTTO

1. Di balik kebahagiaan dan kesuksesan seorang anak, tentulah orang tua yang berperan penting di dalamnya. Karena merekalah yang selalu mendukung, tak hanya dari segi materi, tetapi juga doa yang selalu dipanjatkannya yang tak pernah putus (Rahmat Gofur Riadi)
2. Jangan menyerah pada keadaan, tetapi buatlah keadaan menyerah karena kegigihan kita, jadi laki-laki harus tangguh, jangan lembek (Rahmat Gofur Riadi)

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho Allah SWT, karya ini penulis persembahkan untuk Bapak H. Ashuri dan Ibu Hj. Markhamah serta kakak-kakaku Septianita dan Lina Budiarti yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku.

PEMAHAMAN TAKTIK PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 KALASAN TAHUN 2016 / 2017

Oleh:
Rahmat Gofur Riadi
NIM. 11601241021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan yang berjumlah 36 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "sedang" sebesar 86,11% (31 siswa), "tinggi" sebesar 13,89% (5 siswa), dan "sangat tinggi" sebesar 0,00% (tidak ada).

Kata kunci: pemahaman, taktik, bulutangkis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Amat Komari, M.Si., Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr. Guntur., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kepala SMA Negeri 1 Kalasan, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMA Negeri 1 Kalasan yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Kata orang bijak tiada gading yang tak retak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diterima kritik dan saran dari para pembaca demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini.

Walaupun sebesar biji sawi, diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Oktober 2017
Penulis,

Rahmat Gofur Riadi
NIM. 11601241021

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PERNYATAAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Batasan Masalah 3
D. Rumusan Masalah 4
E. Tujuan Penelitian 4
F. Manfaat Hasil Penelitian 4

BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Deskripsi Teori 6
1. Hakikat Pemahaman 6
2. Hakikat Bulutangkis 9
3. Hakikat Taktik Permainan Bulutangkis 23
4. Hakikat Ekstrakurikuler 42
B. Penelitian yang Relevan 44
C. Kerangka Berpikir 45

BAB III. METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 47
B. Tempat dan Waktu Penelitian 47
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian 47
D. Populasi dan Sampel Penelitian 48
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data 48
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen 51
G. Teknik Analisis Data 54

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 56
1. Faktor Ciri-ciri Penggunaan Taktik..... 58
2. Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis..... 61
3. Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis 65
B. Pembahasan 64
C. Keterbatasan Hasil Penelitian 66

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 74
B. Implikasi Hasil Penelitian 74
C. Saran-saran 75

DAFTAR PUSTAKA 76
LAMPIRAN 78

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.	Diagram Taksonomi Bloom	8
Gambar 2.	Posisi Berdampingan (*side by side*)	34
Gambar 3.	Taktik Pola *Front and Back*	35
Gambar 4.	Taktik *Roulier*, Atas *Front Side by Side*	36
Gambar 5.	Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017	52
Gambar 6.	Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik	54
Gambar 7.	Diagram Persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik Berdasarkan Indikator	56
Gambar 8.	Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis	58
Gambar 9.	Diagram Persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis Berdasarkan Indikator	59
Gambar 10.	Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis	61
Gambar 11.	Diagram Persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Berdasarkan Indikator pada Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis	63

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket 45

Tabel 2. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulutangkis 46

Tabel 3. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulutangkis 48

Tabel 4. Hasil Reliabilitas 49

Tabel 5. Norma Penilaian 50

Tabel 6. Tingkatan Kategori 50

Tabel 7. Deskriptif Statistik Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 51

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 52

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Ciri-ciri Penggunaan Taktik..... 53

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik 54

Tabel 11. Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Indikator pada Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik . 55

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis ... 57

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis 57

Tabel 14. Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Indikator pada Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis 59

Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis .. 60

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis 60

Tabel 17. Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Indikator pada Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis 62

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas 73

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian 74

Lampiran 3. Instrumen Uji Coba 75

Lampiran 4. Data Uji Coba 81

Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas 84

Lampiran 6. Tabel r 88

Lampiran 7. Instrumen Penelitian 89

Lampiran 8. Data Penelitian 95

Lampiran 9. Deskriptif Statistik 101

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian 104

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga saat ini sudah sangat berkembang, manusia melakukannya untuk memenuhi kebutuhan kesehatan, rekreasi, berkelompok, dan berprestasi. Seperti halnya permainan-permainan olahraga yang lain, bulutangkis juga merupakan cabang olahraga dengan sejarah yang panjang terutama di Indonesia. Semua kalangan menggemari olahraga ini. Menurut sejarah dan perkembangan sekarang ini banyak lahir atlet-atlet yang berprestasi ditingkat internasional dan mengharumkan nama bangsa.

Perkembangan tersebut memungkinkan olahraga bulutangkis tumbuh pesat melalui sekolah olahraga, klub olahraga, pusat kebugaran, dan perkumpulan olahraga. Masing-masing organisasi olahraga tersebut berusaha untuk dapat menarik minat masyarakat sebanyak-banyaknya, untuk bergabung dan mendaftarkan diri diperkumpulan-perkumpulan atau lembaga pelatihan olahraga. Dalam konteks ini perkembangan telah merasuk ke dalam dunia satuan pendidikan, tidak hanya dalam proses pembelajaran secara kurikuler tetapi juga ekstrakurikuler.

Menurut Subardjah (2000: 13) 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 kok (*shuttlecock*) sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk

memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Seperti halnya cabang olahraga yang lain, bulutangkis juga mempunyai peraturan yang mencakup aspek di dalam olahraga tersebut.

Peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan ada beberapa yang telah mengikuti kejuaraan-kejuaraan bulutangkis. Saat pertandingan siswa sering melakukan kesalahan, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa tentang peraturan permainan dan macam-macam taktik bulutangkis itu sendiri. Disetiap kejuaraan terdapat catatan statistik setiap atlet saat bertanding, sehingga dapat diketahui berapa banyak pelanggaran atau kesalahan fundamental yang dilakukan para atlet. Pada saat latihan ekstrakurikuler berlangsung, pembina juga tidak pernah menerangkan macam-macam taktik dan aplikasi taktik dalam permainan bulutangkis, tetapi lebih banyak latihan teknik dan *game*. Permainan olahraga pada umumnya dan permainan bulutangkis pada khususnya, aspek taktik sangat berpengaruh pada menang dan kalahnya dalam sebuah pertandingan. Sebagai contoh, jika dapat menerapkan taktik dalam pertandingan dengan baik, sekalipun lawan yang dihadapi lebih baik, kemungkinan besar dapat memenangkan sebuah pertandingan asalkan taktik yang diterapkan berjalan sesuai rencana.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dijadikan koreksi baik untuk pelatih maupun atlet itu sendiri agar di permainan berikutnya menjadi lebih baik. Atlet yang melakukan pelanggaran tentunya dapat menggangu atlet itu sendiri maupun pertandingan yang sedang dihadapi, sehingga diharapkan atlet dapat memahami tentang peraturan permainan secara menyeluruh. Hal ini menimbulkan berbagai

macam pertanyaan, untuk itu penulis ingin mengungkapkan, seberapa tinggi pemahaman peserta ekstrakurikuler bulutangkis terhadap pemahaman taktik bulutangkis sesuai PBSI?. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul "Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat permasalahan bahwa untuk mencapai prestasi tinggi terdapat banyak faktor yang perlu mendapat perhatian. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka permasalahan-permasalahan dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Masih banyak peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Kalasan yang belum memahami taktik permainan bulutangkis.
2. Belum diketahui seberapa paham siswa tentang peraturan permainan bulutangkis.
3. Masih banyak kesalahan yang dilakukan siswa saat pertandingan berlangsung.
4. Belum diketahui pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, tidak semua masalah akan diteliti karena mengingat luasnya masalah dan keterbatasan yang ada pada peneliti. Permasalahan yang akan dibahas, dibatasi pada masalah pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan menjadi "Seberapa tinggi pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya penelitian yang telah ada dibidang olahraga, selain itu menambah pengetahuan olahraga khususnya bulutangkis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Ekstrakurikuler

Peserta akan lebih memahami taktik dan peraturan bulutangkis serta aktif dalam mengikuti ekstrakurukuler bulutangkis

b. Bagi Pembimbing Ekstrakurikuler

Berguna sebagai bahan pembelajaran bahwa pemahaman tentang taktik dan peraturan bermain juga penting dalam sebuah latihan.

c. Bagi Pendidik

Sebagai alternatif dalam penerapan taktik bulutangkis sehingga pembelajaran lebih variatif.

d. Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan kemampuan pada diri pembimbing dan peserta ekstrakurikuler di sekolah.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Diskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Menurut Sardiman (1996: 18), pemahaman mengacu kepada kemampuan untuk menyerap arti atau bahan yang dipelajari. Pemahaman atau *comprehensif* memiliki arti yang sangat penting dan mendasar bagi seseorang karena dengan pemahaman yang dimiliki seseorang akan mampu meletakkan suatu bagian pada proporsinya. Selanjutnya Harjanto (1997: 31) mengemukakan pemahaman atau *comprehension* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap pengertian dari sesuatu. Hal ini dapat menunjukkan dalam bentuk menerjemahkan sesuatu, misalnya angka menjadi kata atau sebaliknya, menafsirkan sesuatu dengan cara menjelaskan atau membuat intisari, dan memperkirakan kecenderungan pada masa yang akan datang. Hasil belajar sub ranah ini meningkat satu tahap lebih tinggi dari pada sub ranah pengetahuan. Oleh sebab itu atlet dituntut memahami atau mengerti apa yang sudah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

Indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas,

meyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan (Rofei, 2013). Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghapal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut (Faisal, 2013).

Menurut Bloom (1979: 89) membedakan tiga jenis pemahaman yaitu:

a. *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak kesuatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
b. *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan.
c. *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Benjamin Bloom yang dikutip oleh Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi tingkah laku meliputi:

a. Pengetahuan
   Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.

b. Pemahaman *(Comprehensif)*
   Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan mejelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
c. Aplikasi (Penerapan)
   Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
d. Analisis
   Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga stuktur dan aturannya dapat lebih dipahami.
e. Sintesis
   Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.
f. Evaluasi
   Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.

Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
(Sumber: Ibrahim, 2003)

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerima suatu teori atau konsep yang dipelajari untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapan dalam praktek.

2. Hakikat Bulutangkis

a. Pengertian Bulutangkis

Bulutangkis adalah salah satu olahraga yang di gemari oleh semua kalangan. Menurut Grice (2007: 1), bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun di luar ruangan rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan *shuttlecock* dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga sangat cepat disertai gerakan tipuan.

Inti permainan bulutangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan yang dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 meter dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu. Lapangan bulutangkis berukuran 610 cm x 1340 cm yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan dengan dibatasi oleh jaring (net). Ada garis tunggal, garis ganda, dan ada ruang yang memberi jarak antara pelaku dan penerima *service*.

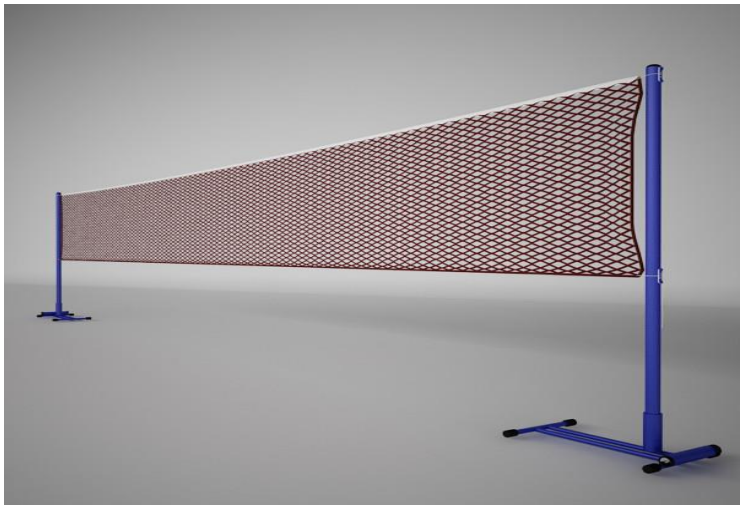
Adapun peralatan yang digunakan di dalam permainan bulutangkis, yaitu:

1) Net dan Tiangnya

Subardjah (2000: 51-52) menjelaskan bahwa

> net atau jaring terbuat dari tali halus dan berwarna gelap, lubang-lubangnya berjarak antara 15-20 milimeter. Panjang net disesuaikan dengan lebar lapangan bulutangkis yaitu 6,10 meter, dan lebar net 76 *centimeter* dengan bagian atasnya memiliki pinggiran pita putih selebar 7,5 *centimeter*. Tiang net dipancangkan tepat pada titik tengah ujung garis samping bagian lapangan untuk permaianan ganda dengan tinggi tiang 155

centimeter. Net dipasang pada tiang yang tingginya 155 cm dari permukaan lantai. Tinggi net di bagian tengah lapangan berjarak 1,524 m dari permukaan lantai, sedangkan tinggi net di bagian tepi lapangan berjarak 1,55 m di atas garis tepi permaian ganda.

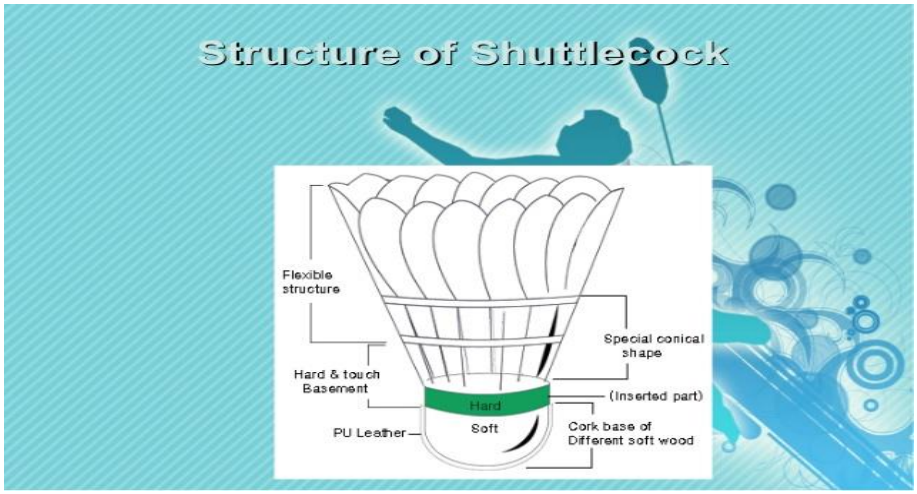


Gambar 1. Net dan Tiang Bulutangkis

2) Kok (*Shuttlecock*)

Subardjah (2000: 53) menjelaskan bahwa

shuttlecock harus mempunyai 16 lembar bulu yang ditancapkan pada dasar *shuttlecock* atau gabus yang dilapisi kain atau kulit. Panjang bulu *shuttlecock* antara 64-70 milimeter. Pinggiran bulu-bulu *shuttlecock* mempunyai lingkaran dengan diameter antara 58-68 milimeter, sedang gabusnya berbentuk bulat bagian bawahnya dengan diameter 25 milimeter. Berat *shuttlecock* berkisar antara 73-85 *grains* (4,74-5,50 gram).

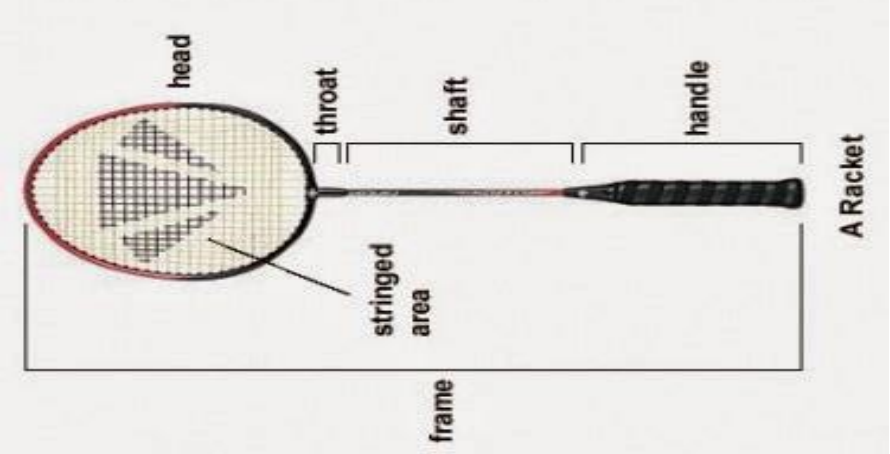


Gambar 2. Shuttlecock

3) Raket

Subardjah (2000: 54) menjelaskan bahwa

raket bulutangkis harus berukuran panjang tidak lebih dari 68 cm. Kepala raket mempunyai panjang 23 cm. Permukaan raket yang dipasang senar berkuran panjang 28 cm dan lebar 22 cm, sedangkan untuk pegangan raket tidak mempunyai ukuran tertentu, tetapi disesuaikan dengan keinginan orang yang menggunakannya.



Gambar 3. Raket Bulutangkis

4) Sepatu dan Pakaian

Alhusin (2007: 15) menjelaskan bahwa

pemain bulutangkis memiliki perlengkapan utama dan perlengkapan tambahan saat tampil dalam permainan atau pertandingan. Baju, celana, dan sepatu tergolong asesoris utama, sedangkan ikat tangan, ikat kepala, dan pengaman lutut bisa disebut asesoris tambahan. Sepatu bulutangkis harus ringan, namun "menggigit" (tidak licin atau selip) bila dipakai di lapangan agar pemain dapat bergerak maju maupun mundur tanpa selip

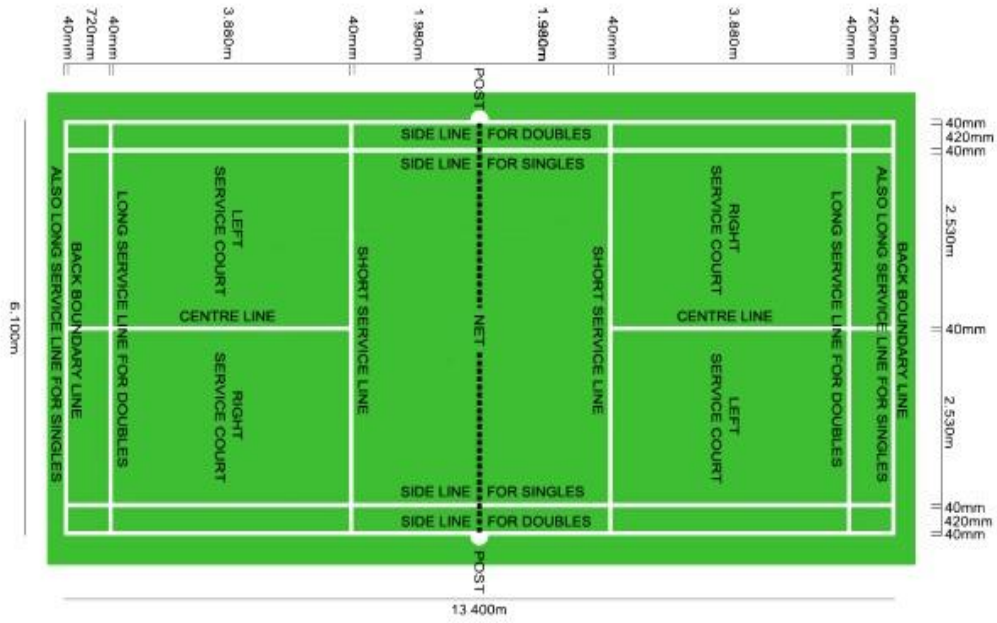
atau terpeleset. Penggunaan celan pendek atau kaos bulutangkis sebenarnya bebas, tetapi pada tingkat internasional banyak dipakai jenis kaos yang sejuk dan mampu menyerap keringat dengan cepat.

Gambar 4. Sepatu dan Pakaian Bulutangkis

5) Lapangan

Alhusin (2007: 15-17) menjelaskan bahwa

lapangan bulutangkis dapat dibuat di berbagai tempat, bisa di atas tanah, atau saat ini kebanyakan di atas lantai semen atau ubin. Pembuatan lapangan bulutangkis biasanya sekaligus didesain dengan gedung olahraganya. Garis-garis batas pada lapangan dibuat dengan warna putih dan warna lainnya. Lebar garis batas lapangan adalah 40 mm (1,5 inci). Lapangan bulutangkis berukuran 610 x 1340 cm, yang dibagai dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan. Ada garis tunggal, ada garis ganda, juga ada ruang yang memberi jarak antara pelaku dan penerima servis.



Gambar 5. Lapangan Bulutangkis

Dalam pertandingan bulutangkis mempertandingkan beberapa nomor pertandingan yaitu, tunggal (*single*), ganda (*double*), dan ganda campuran (*mixed double*). Menurut Subardjah (2000: 10-11) kejuaraan tingkat Nasional bulutangkis perorangan di Indonesia diselenggarakan pada tahun 1954 di Surabaya, dan biasanya kejuaraan dilaksanakan setiap akhir tahun. Sedangkan kejuaraan tingkat dunia dalam bulutangkis yang diselenggarakan oleh IBF (*International Badminton Federation*) di antaranya adalah *Thomas Cup* (beregu putra), *Uber Cup* (beregu putri), *Sudirman Cup* (beregu campuran), Kejuaraan Dunia Perorangan (*World Badminton Championship*) dan Kejuaraan Dunia Yunior (*World Badminton Junior of Bimantara Championship*). Kejuaraan dunia yang diselenggarakan oleh negara tertentu seperti, *All England, Japan Open, Indonesia Open, Malaysia Open, Swedia Open, Thailand Open, China Open* dan beberapa kejuaraan lainnya.

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

b. Teknik Dasar dalam Bulutangkis

Bermain bulutangkis yang baik terlebih dahulu harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik dan keterampilan dasar permainan ini. Pemain bulutangkis harus menguasai

keterampilan teknik dasar bermain yang ada secara efektif dan efisien. Dengan menguasai teknik dasar bermain bulutangkis secara efektif dan efisien, maka akan dapat meningkatkan mutu dan prestasi permainan bulutangkis. Oleh karena itu dengan modal berlatih tekun, disiplin, dan terarah di bawah bimbingan pelatih yang berkualitas, dapat menguasai berbagai teknik dasar bermain bulutangkis secara benar. Agar seseorang dapat bermain bulutangkis dengan baik, mereka harus mampu memukul *shuttlecock* dari atas maupun dari bawah. Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai pemain antara lain *servis, lob, dropshot, smash, netting, underhand,* dan *drive*. Semua jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan *grip* dan *footwork* yang benar.

1) Cara Memegang Raket (Grip)

Pegangan raket yang benar adalah dasar untuk mengembangkan dan meningkatkan semua jenis pukulan dalam permainan bulutangkis. Cara memegang raket yang benar adalah menggunakan jari-jari tangan (ruas jari tangan) secara luwes, rileks, namun harus tetap bertenaga pada saat memukul *shuttlecock* (Alhusin, 2007: 24). Pemain harus menghindari cara memegang raket dengan menggunakan telapak tangan seperti memegang golok. Cara memegang raket dapat dilakukan dengan berbagai model. Cara memegang raket dapat dibedakan menjadi empat jenis pegangan, yakni:

a) *American Grip*

Melihat gambaran memegang raket dengan model *American grip*, letakkan raket di lantai, lalu diambil dan peganglah pada ujung tangkainya (*handle*) dengan cara seperti memegang pukul kasur (Alhusin, 2007: 26). Bagian tangan

antara ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan tangkai yang luas sedangkan permukaan raket sejajar dengan posisi lantai. Cara pegangan raket tersebut memang menghasilkan gerakan yang agak kaku, namun akan sangat efektif dalam memukul *smash* di depan net, atau mengambil *shuttlecock* di atas net dengan cara mentipkan ke bawah secara tajam. Dengan posisi daun raket menghadap ke muka, pemain dapat dengan mudah mengarahkan *shuttlecock* ke kiri atau ke kanan, sehingga dapat menghasilkan pukulan yang keras dan sulit untuk diduga arah datangnya *shuttlecock*.

Gambar A. cara memegang raket *American Grib*

b) *Forehand Grip*

Teknik pegangan *forehand* dilakukan ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan pegangan yang sempit (sejajar dinding kepala raket) (Purnama, 2010: 50). Perlu diperhatikan dalam teknik pegangan ini adalah pergelangan tangan dapat bergerak leluasa untuk mengarahkan pukulan, agar

dapat leluasa yang menjadi kunci adalah letak pangkal pegangan raket berada dalam gengaman tangan, tidak menonjol keluar dari genggaman tangan.

Gambar B. cara memegang raket *Forehand Grib*

c) *Backhand Grip*

Cara pegangan *backhand* grip merupakan kelanjutan dari cara pegangan *forehand grip*. Dari posisi teknik pegangan *forehand* dapat dialihkan ke pegangan *backhand*, yakni dengan memutar raket seperempat putaran ke kiri (Purnama, 2010: 15). Namun posisi ibu jari tidak seperti pada *forehand grip*, melainkan agak dekat dengan daun raket.

Gambar C. cara memegang raket *Backhand Grib*

d) *Combination Grip*

Combination grip atau disebut juga dengan model pegangan campuran adalah cara memegang raket dengan mengubah cara pegangan, raket yang disesuaikan dengan datangnya *shuttlecock* dan jenis pukulan (Alhusin, 2007: 29). Model pegangan ini merupakan suatu hasil kombinasi antara *forehand grip* dengan *backhand grip*. Perubahan cara pegang ini tidak sulit dilakukan, dari pegangan *backhand* dengan menggeser sedikit ibu jari ke kiri, atau jelasnya cara memegang hampir sama seperti cara memegang *forehand,* tetapi setelah raket dimiringkan tangan dipegang seperti saat berjabat tangan.

Gambar D. cara memegang raket *Combination Grib*

2) Sikap Berdiri (*Stance*)

Sikap dan posisi pemain berdiri di lapangan harus sedemikian rupa. Dengan sikap yang baik dan sempurna, pemain dapat secara cepat bergerak ke segala penjuru lapangan permainan (Alhusin, 2007: 30). Pemain harus berdiri sedemikian rupa, sehingga berat badan tetap berada pada kedua kaki dan tetap menjaga keseimbangan tubuh. Pemain juga harus menekuk kedua lutut dan berdiri pada ujung kaki, sehingga posisi pinggang tetap tegak dan rileks. Kedua kaki terbuka selebar bahu dengan posisi kaki sejajar atau salah satu kaki diletakkan di depan kaki lainnya. Kedua lengan dengan siku bengkok pada posisi di samping badan, sehingga lengan bagian atas yang memegang raket tetap bebas bergerak. Raket harus dipegang sedemikian rupa, sehingga kepala (daunnya) raket berada lebih tinggi dari kepala.

Sikap berdiri dalam permainan bulutangkis harus dikuasai oleh setiap pemain, adapun sikap berdiri dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu: (1) sikap

berdiri saat servis, (2) sikap berdiri saat menerima servis, dan (3) sikap saat *in play* (Purnama, 2010: 13).

3) Gerakan Kaki (*Footwork*)

Menurut Alhusin (2007: 30) bahwa:

> *gerak kaki atau kerja kaki* adalah gerakan langkah-langkah yang mengatur badan untuk menempatkan posisi badan agar memudahkan pemain dalam melakukan gerakan memukul kok sesuai dengan posisinya. *Footwork* adalah gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya *shuttlecock*, sehingga pemain dapat melakukan pukulan dengan mudah. *Footwork* dapat dilakukan maju-mundur, ke kiri-ke kanan, atau menyudut, tentu apabila dilakukan dalam posisi baik.

Menurut Muhajir (2007: 24) pada hakikatnya langkah kaki merupakan modal pokok untuk dapat memukul *shuttlecock* dengan tepat. Lebih lanjut menurut Muhajir (2007: 24) pada umumnya langkah-langkah dapat dibedakan sebagai berikut: (1) langkah berurutan, (2) langkah bergantian atau berulangan (seperti lari), (3) langkah lebar dengan loncatan. *Footwork* adalah gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya *shuttlecock*, sehingga pemain dapat melakukan pukulan dengan mudah. *Footwork* dapat dilakukan maju-mundur, ke kiri-ke kanan, atau menyudut, tentu apabila dilakukan dalam posisi baik. Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang atlet harus memiliki kecepatan gerak. Kecepatan dalam gerak kaki tidak bisa dicapai bila *footwork*-nya tidak teratur. Oleh karenanya, perlu selalu diusahakaan untuk melakukan pelatihan kekuatan, kecepatan, dan keteraturan kaki dalam setiap langkah, baik pada saat pemukulan *shuttlecock* (menyerang) maupun pada saat penerimaannya (bertahan).

4) Teknik Pukulan (*Stroke*)

Teknik utama yang harus dikuasai pemain bulutangkis adalah teknik memukul bola (*shuttlecock*). Teknik-teknik memukul *shuttlecock* digunakan sesuai dengan tujuan untuk melakukan serangan ataupun untuk pengembalian hasil pukulan dari lawan. Teknik pukulan yang tepat dapat meminimalkan energi yang harus dikeluarkan oleh pemain bulutangkis, mudah mengarahkan dan lebih cepat merespon pukulan lawan sehingga penempatan *shuttlecock* dapat lebih efektif dalam mematikan serangan lawan.

Dalam permainan bulutangkis, dikenal berbagai teknik pukulan. Teknik memukul *shuttlecock* secara *underhand* (dari bawah ke atas), *sidearm* (dari samping lengan) dan *overhead* (dari atas kepala ke bawah), baik untuk *backhand* maupun *forehand*. Teknik pukulan ini merupakan rangkaian dari kegiatan gerakan-gerakan untuk melakukan pukulan. Tohar (1992: 149) menyatakan bahwa teknik-teknik pukulan pokok yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis antara lain pukulan *service*, *lob*, *dropshot*, *smash*, dan *drive*.

a) Servis

Servis merupakan pukulan yang sangat menetukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan (Purnama, 2010: 16). Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak bisa melakukan servis dengan baik. Namun, banyak pelatih, juga pemain tidak memberikan perhatian khusus untuk melatih dan menguasai teknik dasar ini.

Dalam permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis tinggi, dan *flick* atau servis setengah tinggi. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand.*

b) *Clear/Lob*

Pukulan *Clear* adalah pukulan dari posisi belakang lapangan menuju posisi belakang lapangan lawan dengan *shuttlecock* masih berada di atas kepala lawan meskipun lawan sudah berdiri di posisi belakang lapangan, *shuttlecock* akan jatuh di posisi belakang lapangan lawan tidak jauh dari garis paling belakang. Posisi tubuh sangat menetukan untuk dapat melakukan pukulan *lob* yang baik, sehingga kaidah-kaidah teknik pukulan ini harus dilaksanakan saat latihan (Purnama, 2010: 20). Bagi pemula pukulan ini hampir tidak pernah berhasil dilakukan, kebanyakan pemula hanya mampu memukul dari belakang lapangan sampai posisi tengah lapangan lawan saja. Biasanya masyarakat Indonesia menyebut pukulan ini dengan istilah *lob* yang artinya memukul tinggi-tinggi.

c) *Smash*

Smash adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Pukulan *smash* merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya (Subardjah, 2000: 47). Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakteristik pukulan ini adalah keras, laju jalannya kok cepat menuju Iantai

Iapangan, sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis. Menurut Purnama (2010: 21), latihan untuk meningkatkan kerasnya *smash* dilakukan dengan latihan berbeban atau dengan raket *squash*.

d) *Drive*

Drive merupakan jenis pukulan keras dan cepat yang arahnya mendatar (Purnama, 2010: 23). Pukulan ini menekankan pada pencapaian bola dengan menyeret kaki pada posisi memukul. Pukulan ini biasanya digunakan untuk menyerang atau mengembalikan bola dengan cepat secara lurus maupun menyilang ke daerah lawan, baik dengan *forehand* maupun *backhand*. *Drive* adalah pukulan cepat dan mendatar yang akan membawa *shuttlecock* jatuh di antara dua garis ganda bagian belakang.

e) *Dropshot*

Dropshot merupakan pukulan yang dilakukan seperti smash. Perbedaannya pada posisi raket saat perkenaan dengan kok. Bola dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. *Dropshot* mengandalkan kemampuan *feeling* dalam memukul bola sehingga arah dan ketajaman bola tipis di atas net serta jatuh dekat net (Purnama, 2010: 22). *Dropshot* yang baik adalah apabila jatuhnya bola dekat dengan net dan tidak melewati garis ganda. Karakteristik pukulan potong ini adalah *shuttlecock* sentiasa jatuh dekat jaring di daerah lapangan lawan. Oleh karena itu harus mampu melakukan pukulan yang sempurna dengan berbagai sikap dan posisi badan dari sudut-sudut lapangan permainan.

f) *Netting*

Netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net di daerah lawan (Purnama, 2010: 24). Pukulan *netting* yang baik yaitu apabila bolanya dipukul halus dan melintir tipis dekat sekali dengan net. Karakteristik teknik dasar ini adalah kok senantiasa jatuh bergulir sedekat mungkin dengan jaring/net di daerah lapangan lawan. Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat perkenaan, serta daya konsentrasi adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pukulan ini.

3. Hakikat Taktik Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Taktik

Menurut Adisasmita & Syarifudin (1996: 27) taktik adalah kecakapan rohaniah atau kecakapan berpikir dalam melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai kemenangan. Taktik adalah cara bermain yang dipilih oleh tim dalam pertandingan, dan juga rencananya untuk memenangkan pertandingan. Taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan oleh perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Pada hakikatnya, penggunaan taktik adalah suatu usaha mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta improvisasi untuk menentukan altenatif terbaik memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu pertandingan secara efektif, efesien, dan produktif dalam rangka memperoleh hasil yang maksimal yaitu sebuah kemenangan dalam pertandingan (Gifford, 2007: 38).

Taktik merupakan kegiatan yang dilandasi akal budi manusia atau kejiwaan manusia. Taktik juga dapat disebut siasat. Persoalan taktik harus dipecahkan oleh suatu kesebelasan sebagai keseluruhan dan oleh setiap pemain secara perorangan.

Ciri-ciri penggunaan taktik menurut Sucipto (2000: 23), yaitu:

1) Mengembangkan daya nalar, kreatif, dan mengambil keputusan yang tepat.
2) Menganalisis kesiapan fisik, teknik, dan mental agar lawan melakukan apa yang dikehendaki.
3) Mencari kemenangan secara efektif dan efisien.
4) Memantapkan mental juara.
5) Mengendalikan emosi.
6) Mencegah cedera.
7) Mengantisipasi kekuatan dan kelemahan lawan.

Ditambahkan oleh Komari (2017: 93) ciri-ciri penggunaan taktik sebagai berikut:

1) *Don't change with the winning game* (jangan merubah permainan yang sedang menguntungkan),
   a) Jangan mengganti *shuttlecock* yang sedang menguntungkan
   b) Mengganti raket yang sedang menguntungkan
   c) Kalau servis pendek menghasilkan angka jangan mengganti dengan servis *lob*.
   d) Jika menyerang dengan *smash* menghasilkan angka maka diperbanyak melakukan *smash*
   e) Kalau bermain net banyak memenangkan *rally* maka diperbanyak main net
2) *Have to change with the loser game* (harus merubah permainan yang sedang merugikan)
   a) Menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang
   b) Kalau menghadapi lawan berat *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus manerus
   c) Jika lawan unggul bermain net, maka jangan mau diajak bermain *netting*
   d) Kalau kalah duel dalam bermain *drive* maka harus menghindari bermain *drive*
   e) Ganti *shuttlecock* yang merugikan meskipun masih layak pakai
   f) Ganti *raket* yang merugikan walaupun senarnya tidak putus

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan timnya dan lawan yang dihadapai. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai di dalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Taktik diterapkan pada saat permainan sedang berlangsung.

b. Taktik dalam Bulutangkis

Setelah pemain memahami strategi bermain bulutangkis, maka pada waktu pelaksanaan pertandingan menjalankan taktik yaitu siasat, cara berpikir atau akal yang digunakan oleh pemain dalam menjalankan pertandingan untuk mencapai hasil seperti yang diharapkan disesuaikan dengan kemampuan dan situasi pertandingan demi keuntungan pemain. Taktik termasuk salah satu variabel yang menentukan kemampuan bermain bulutangkis seseorang. Variabel taktik ini sangat tidak terbatas, maka tinggi teknik yang dikuasai dan semakin banyak pengalaman yang dimiliki maka semakin lengkap bila taktik yang dapat dikembangkan dalam permainan bulutangkis. Oleh karena itu pemain sebaiknya mengandalkan taktik dala melakukan pertandingan jangan mengandalkan fisik

Kalau pemain mengandalkan kemampuan fisik dalam bertanding maka kemampuan fisik itu tidak dapat diandalkan secara terus menerus karena kemampuan fisik pemain itu sanga terbatas (tidak dapat ditingkatkan terus) sebagai contoh pemain bulutangkis yang mempunyai kecepatan lari 100 meter ditempuh 11 detik, maka untuk ditingkatkan lagi sangat sulit, demikian pula pada

unsur kondisi fisik lainnya juga terbatas untuk ditingkatkan. Ada dua formula yang dapat dijadikan rujukan untuk menjalankan taktik:

1) *"Don't change with the winning game"*

Menurut Komari (2017: 46) maksudnya bahwa seorang pemain jangan mengubah atau mengganti permainan yang sedang menang, secara luas formula tersebut dapat di *breakdown* menjadi:

a) Jangan mengganti *shuttlecock* yang sedang menguntungkan, walaupun *shuttlecock* itu jelek namun kalau sedang mendatangkan nilai maka jangan diganti, pakai, pakai saja terus karena *shuttlecock* tersebut membawa berkah. Kalau lawan yang menghendaki pergantian, baru *shuttlecock* itu diganti.
b) Jangan mengganti raket yang sedang menguntungkan, mungkin pengangannya sudah tidak enak/terlalu basah tapi kalau masih memperoleh angka jangan diganti kecuali kalau senarnya putus harus diganti.
c) Jangan mengubah taktik yang sedang menguntungkan, misalnya kalau menyerang dengan smash menhasilkan angka maka diperbanyak melakukan *smash*. Kalau bermain net banyak memenangkan *rally* maka diperbanyak main net.
d) Kalau servis pendek menghasilkan angka servis yang dilakukan juga servs pendek terus jangan mengganti dengan servis lob.
e) Kalau servis panjang banyak menghasilkan angka maka dipilih servis panjang untuk memulai permainan.

2) "*Have to change with the loser game*"

Menurut Komari (2017: 48) maksudnya bahwa seorang pemain harus mengganti permainan yang sedang kalah. Secara luas formula tersebut dapat *dibreakdown* menjadi:

a) Jika *shuttlecock* yang digunakan banyak mendatangkan nilai/angka bagi lawan, maka harus minta ganti karena *shuttlecock* tersebut tidak cocok disamping itu *shuttlecock* tersebut menguntungkan lawan. Kalau *shuttlecock* mendatangkan angka untuk lawan tiga kali berturut-turut berarti saat itu *shuttlecock* tidak cocok bagi anda maka harus diganti.

b) Kalau raket yang dipakai terasa tidak enak maka segera harus diganti, barangkali medan magnet yang melingkup raket anda sudah tidak cocok, jika sudah diganti maka medan magnet yang menyelimuti terbentuk lagi sesuai dengan permainan yang anda inginkan.
c) Harus mengubah taktik yang sedang merugikan, misalnya kalau menyerang dengan *smash* malah keteteran atau lawan tidak mati di *smash* maka harus mengganti dengan pukulan yang lain selain pukulan *smash*.
d) Kalau kalah duel dalam bermain net atau banyak tidak berhasil maka harus menghentikan beradu bermain net.
e) Kalau menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang.
f) Kalau bermain menggunakan servis panjang tidak bisa menghasilkan *point* maka segera ganti jangan servis pendek atau *service drive*.
g) Kalau dalam permainan ganda apabila menyerang pemain yang satu tidak berhasil memastikan maka segera ganti menyerang pemain lainnya.
h) Kalau lawan sulit dimatikan maka *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus menerus (satu keroyok dua), lama lama lawan kehabisan tenaga.

Menurut Komari (2017: 49) secara garis besar dalam permainan bulutangkis terdapat dua macam taktik, yaitu taktik bermain tunggal dan taktik bermain ganda.

1) Taktik bermain tunggal meliputi:
   a) Taktik menjauhkan *shuttle* dari pemain lawan
   b) Taktik Huruf V
   c) *Body smash*
2) Taktik bermain ganda meliputi:
   a) Taktik berdampingan (*side by side*)
   b) Taktik muka belakang (*front and back*)
   c) Taktik berputar (*roulier*)

c. Taktik Menjauhkan *Shuttlecock* dari Badan

Secara umum sebenarnya sangat muda menentukan siapa siapa yang akan memenangkan permainan dalam suatu pertandingan bulutangkis nomor tunggal (*single*). Caranya dengan melihat siapa yang dalam permainan itu kelihatan *"REKOSO"* (susah atau pontang-panting / lebih banyak mengeluarkan tenaga)

akan kalah. Sebaliknya siapa yang dapat mendikte lawan hingga gerakan lawan menjadi pontang panting, lari terus menerus, bahkan lawan sering tertipu maka pemain tersebut akan memenangkan pemain. Dalam bermain bulutangkis untuk mencari angka kemenangan tentu saja mengunakan beberapa cara salah satunya menjauhkan *shuttlecock* dari lawan. Menurut Komari (2017: 50) hal ini dimaksudkan agar:

1) Lawan sulit menjangkau *shuttlecock* karena jaraknya cukup jauh.
2) Tenaga lawan agar cepat berkurang menjadi lawan kelelahan Hal ini sesuai dengan formula W = F.d (W = usaha; F = kekuatan dan d = jarak) jika d diperbesar maka W semakin besar sehingga usaha makin keras dengan demikian lawan akan cepat lelah sehingga mudah untuk dikalahkan.
3) Lawan selalu tertinggal beberapa langkah sehingga pada pukulan berikut, tertinggal lebih jauh akhirnya tidak mampu menjangkau *shuttlecock.*

d. Taktik Huruf V

Beberapa pakar bulutangkis menganjurkan bahwa salah satu taktik untuk mempersulit lawan dalam menjangkau *shuttlecock* adalah menggunakan taktik huruf V. Sebenernya taktik ini tidak mutlak seperti huruf V. Filosofinya bahwa huruf V itu mempunyai sudut. Kita memaklumi bahwa bergerak menyudut memang lebih sulit dibandingkan dengan bergerak lurus. Jadi bagaimana seorang pemain bulutangkis memukul *shuttlecock* yang diarahkan kepada lawan dibuat bergerak antara gerakan yang satu ke gerakan berikutnya menyerupai sudut. Taktik ini berusaha membuat lawan kesulitan dalam bergerak mengejar *shuttlecock.* Oleh karena itu dalam bermain bulutangkis lawan diusahakan bergerak menyerupai bentuk huruf V, karena dengan bergerak menyerupai huruf V lawan lebih sulit dari pada bergeraak lurus. Contoh lakukan pukulan pukulan

yang arahnya menyudut, tetapi jangan memberikan kesudut berturut-turut yang arahnya lurus (dari sudut belakang kiri kemudian sudut depan kanan) karena hal itu memudahkan pemain lawan dalam megejar *shuttlecock*. Akan lebih sulit jika setelah memberikan *shuttlecock* lob ke belakang kanan, lawan akan kembali ke tengah lapangan maka anda sebaiknya mengarahkan *shuttlecock* ke lob belakang kanan kembali atau lob ke kiri atau *dropshot* ke kanan. Lawan yang mengejar akan bergerak menyerupai huruf V (Komari, 2017: 53).

e. Taktik *Body Smash*

Banyak pemain yang merasa mudah menjangkau dan mengembalikan *smash* yang jauh dari badan namun mengalami kesulitan apabila mengembalikan *shuttlecock* mana kala *smash* tersebut diarahkan pada badan. Beberapa sasaran akan terasa mudah bagi lawan manakala serangan yang dilancarkan tidak mengarah pada bagian yang menjadi titik lemah. *Body smash* adalah serangan menunggunakan pukulan smash diarahkan pada badan lawan. Namun badan lawan yang paling lemah adalah pada bagian persendian bahu sebelah kanan (*articulation humeri)* khususnya bagi pemain yang tidak kidal. Hal ini dapat dipahami karena pada bagian itu daun raket berada lebih tinggi daripada persendihan bahu, sedangkan di depan *articulation humeri* hanya bagian raket yang dinamai *shaft,* (batang raket dimana bagian raket ini tidak dapat memantulkan *shuttlecock* secara sempurna seperti senar daun raket. Oleh karena itu apabila *body smash* diarahkan pada persendian bahu pemain akan mengalami kesulitan untuk menangkis atau mengembalikan *shuttlecock* secera sempurna.

Dari pengembalian yang tidak sempurna itu maka sangat mudah untuk mematikannya (Komari, 2017: 55).

f. Penerapan Taktik dalam Permainan Tunggal (*single*)

Menurut Komari (2017: 56) taktik tunggal adalah taktik yang dilakukan dalam bermain tunggal, tentu saja dalam bermain *single*. Seorang pemain berusaha menyerang bagian kelemahan lawan dan menghindari kelebihan lawan yang dihadapi. Seorang pemain untuk dapat menerapkan taktik tunggal tersebut sebaiknya memahami beberapa karakter atau tipe permainan bultangkis yang dapat digolongkan menjadi empat tipe yaitu: (1) tipe Penyerangan, atau *Attacking* (2) tipe Bertahan atau *Rally* (3) tipe Tipuan atau *Deception* dan (4) tipe serba bisa atau *All Round* .

1) Penerapan Taktik Menghadapi Tipe Penyerang (*Attacking*)

Secara umum berbagai cabang olahraga permainan, terutama bulutangkis seorang pemain yang memenangkan pertandingan kebanyakan menggunakan pola menyerang, karena dengan pola menyerang akan lebih cepat mengarahkan *shuttlecock* berpindah ke daerah/ lapangan lawan, hal ini akan memaksa lawan untuk lebih cepat dalam menjangkau *shuttlecock*. Di masyarakat sering terdenagar yang berbunyi “Pertahanan terbaik adalah menyerang“ tentunya dalam menerapkan slogan tersebut memerlukan persyaratan tertenntu yang mendukung pola menyerang. Dalam bulutangkis permainan dikatakan menyerang apabila pukulan pukulan yang dilakukan mengarah ke bawah, baik dilakukan dengan pukulan keras maupun pukulan pelan. Menurut Komari, (2017: 58) Pemain

dengan tipe penyerang mempunyai beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut:

a) Pemain ini mempunyai smash yang sangat keras
b) Setiap *shuttlecock* yang naik segera ditekan kebawah dengan pukulan *smash*
c) Gerakan mengambil *shuttlecock* serba cepat
d) Gerakan yang bersifat mendadak sangat mahir dilakukan

Kata orang bijak "Tiada gading yang tak retak" selaras dengan itu setiap pemain juga mempunyai kelemahan tak terkecuali pemain tipe penyerang. Mengingat dalam setiap bermain pemain bersangkutan selalu menggunakan pola menyerang maka pertahanannya kurang teratih (Komari, 2017: 60). Oleh karena itu, kelamahan pemain tipe ini antara lain sebagai berikut:

a) Pada umumnya daya tahananya normal saja artinya tidak sehebat seperti pemain tipe *rally*
b) Secara psikologis pemain ini tidak senang apabila dirinya diserang, karena kalau diserang juga akan kewalahan
c) Pertahanannya kurang bagus karena memang kurang berlatih melakukan pola bertahan dalam pertandingan

Dalam menghadapi pemain dengan ciri-ciri seperti tersebut di atas sebaiknya menghindari kelebihan yang dimiliki lawan (dibuat agar lawan tidak bisa mengembangkan permainan menyerangnya) dan sebaiknya menyerang bagian kelemahan yang dimiliki. Menurut Komari (2017: 60) dalam menerapkan taktik perlu memperhatikan beberapa hal di bawah ini:

a) Menghindari memukul *shuttlecock* melambung atau jangan terlalu banyak *shuttlecock* yang arahnya naik dalam suatu *rally*
b) Gunakan dan arahkan pukulan yang bersifat menyerang (*shuttlecock* diusahakan selalu mengarah ke bawah) misalnya dengan banyak melakukan *dropshot*, *drive*, maupun *smash*
c) Menyerang terlebih dahulu agar lawan tidak mampu mengembangkan permainan menyerangnya.

d) Gunakan kontra taktik artinya jika mempunyai pertahanan yang baik maka justru lawan diberikan pukulan-pukulan yang bersifat melambung di-*smash* terus berkali-kali akibatnya tenaganya cepat terkuras habis.

Hal ini mengingatkan kita pada waktu Liem Swie King (Indonesia) kalah dalam duet meet Indonesia dengan RRC di Singapura. Pada waktu itu Liem Swie King yang sedang berada di puncak permainan dengan smash andalannya yaitu smash *Jumping.* Tiba tiba diserang terlebih dahulu oleh pemain RRC Han Jian akhirnya Liem Swie King kualahan karena tidak banyak *shuttlecock* yang dinaikkan oleh Han Jian akibatnya Liem Swie King memaksakan serangan yang semestinya tidak perlu di-*smash* dan hasilnya berkali kali nyangkut di net sampai beberapa kali membanting raket karena kesal. Akhir permainan dimenangkan oleh Han Jian (Komari, 2017: 62).

Contoh lain Haryanto Arbi yang di juluki pemain 100 Watt karena permainannya menyerang yang dikembangkan sangat cepat. Sewaktu berhadapan dengan Sunjun jagoan muda dari RRC. Di sini Sunjun mampu membaca permainan Haryanto Arbi dimana Haryanto setelah melakukan pukulan *netting* kebanyakan bergerak mundur untuk melakukan *jumping smash,* namun Sunjun dengan penuh keberanian mengembalikan dengan pukulan *netting* sehingga beberapa kali Haryanto tidak mampu melakukan serangan dahsyatnya. Sebaliknya Sunjun terus melakukan tekanan dengan *shuttlecock* yang arahnya menurun, akhirnya Arbi menyerah kalah pada permainan RRC tersebut. Mengapa hal ini terjadi karena pemain dengan tipe menyerang, dalam bertanding selalu menggunakan pola menyerang yaitu selalu menurunkan *shuttlecock* sehingga pertahanannya kurang terlatih dalam situasi pertandingan yang sebenarnya. Oleh

karena itu diserang pertahanannya rapuh dan mudah tertembus (Komari, 2017: 63).

2) Penerapan Taktik Menghadapi Tipe Bertahan (*Rally*)

Permainan *rally* dalam bulutangkis yaitu permainan yang di kembangkan oleh pemain dengan cara menyimpan *shuttlecock* dalam permainan (*the shuttle keep in play*) artinya pemain ini banyak mengarahkan pukulan panjang dan melambung tinggi. Biasanya menunggu lawan kehabisan tenaga baru mematikannya. Permainan semacam ini sangat menguras tenaga. Adapun cara pemain ini untuk mengalahkan lawannya memerlukan waktu yang lama, karena harus menunggu lawan kehabisan tenaga. Menurut Komari (2017: 64) ada beberapa ciri yang menunjukkan kelebihan kelebihan yang dimiliki pemain dengan tipe *rally*, antara lain sebagai berikut:

a) Mempunyai nafas yang panjag biasanya berbadan gempal
b) Daya tahannya luar biasa, mampu menjelajah seluruh sudut lapangan dengan baik
c) Dalam menghabisi lawanya biasanya dengan menguras tenaga terlebih dahulu dengan tidak segera mematikan lawan
d) *Shuttlecock* yang datang hampir selalu di angkat menuju sudut sudut lapangan sehingga lawan kehabisan tenaga
e) Pukulan banyak mengarah ke garis belakang.

Adapun kelemahan yang dimiliki pemain tipe *rally* ini adalah:

a) Tempo permainannya bersifat lambat

b) Pukulan *smash*-nya tidak sekeras pemain tipe penyerang

c) Badannya lambat panas (*slow stater*)

Dalam menghadapi tipe pemain *rally* ini, tentunya berusaha menghindari kelebihan dan menyerang kelemahan lawan. Oleh karena itu beberapa hal berikut

dapat dijadikan rujukan untuk menghadapi pemain tipe *rally* yaitu (Komari, 2017: 64-65):

a) Berusaha memainkan *shuttlecock* dengan irama atau tempo yang cepat agar tidak dapat mengembangkan permainan bertahannya
b) Diserang dengan smash tajam karena gerakannya yang lambat
c) Dalam menyerang dikombinasi dengan gerak tipu
d) Kalau mempunyai daya tahan yang bagus diajak *rally* karena ada kemungkinan pemain tipe *rally* tidak senang jika lawan juga menggunakan tipe yang sama.

Contoh pemain yang dapat dikategorikan tipe *rally* ini Icuk Sugiarto di tahun 1983 dengan daya tahan yang luar biasa mampu menumbangkan seniornya Liem Swie King pada final Kejuaraan Bulutangkis Dunia. Morten Fros Hansen (Denmark) juga banyak mengalami kekalahan kalau menghadapi Icuk Sugiarto (Indonesia) karena permainan *rally* yang dikembangkan Icuk Sugiarto sangat menguras tenaga dari Morten tetapi Icuk Sugiarto banyak mengalami kekalahan jika berhadapan dengan Yang Yang (RRC) karena permainan Yang Yang sangat cepat dan tajam sehigga sangat menyulitkan bagi Icuk Sugiarto. Kecemerlangan pemain tipe *rally* juga didemonstrasikan oleh Ardi B Wiranata dengan permainan super defensif mampu menjuarai All England pada tahun 1991 (Komari, 2017: 66).

3) Penerapan Taktik Menghadapi Pemain Tipe Tipuan (*Deception*)

Pemain tipe *deception* sesungguhnya master dalam melakukan *stroke* (pukulan) terutama pada waktu melakukan pukulan pukulan di depan *jarring* atau net. Pemain ini dengan satu gerakan yang sama namun mamu melakukan berbagai pukulan yang sulit ditebak arahnya. Menurut Komari, (2017: 67) biasanya pemain tipe *deception* mempunyai kelebihan dalam hal sebagai berikut:

a) Dalam waktu sesaat/singkat mampu merubah pukulan
b) Pergelangan tangan sangat kuat
c) Sangat senang jika diserang
d) Permainannya cepat terutama pukulan *drive*
e) Pukulan di depan nett sangat sulit diduga kemana *shuttlecock* akan di arahkan

Dalam kenyataan memang tidak ada pemain bulutangkis yang sempurna di satu sisi mempunyai kelebihan namun di sisi yang lain ada kelemahan-kelemahan yang dapat dimanfaatkan oleh pihak lawan. Adapun kelemahan pemain tipe *deception* antara lain sebagai berikut:

a) Daya tahannya kurang baik
b) Kalau sudah capai kecermatannya menurun drastis
c) Banyak pukulan yang mati sendiri, karena ingin mengubah gerakan untuk menipu lawan

Menurut Komari (2017: 67-68) dengan memperhatikan kelebihan dan kelemahan pemain tipe *deception* maka dalam menghadapi pemain tipe *deception* ini sebaiknya:

a) Jangan menebak kemana arah *shuttlecock* yang dipukul, karena bisa salah arah akibatnya justru terlambat.
b) Bereaksi atau mengejat *shuttlecock* dipukul hal ini memang sedikit lebih terlambat namun tidak tertipu dengan arah jalannya *shuttlecock* sehingga lebih pasti ke arah mana *shuttlecock* yang harus dikejar.
c) Berikan pukulan pukulan ke arah garis belakang karena dari belakang jika melakukan tipuan lebih kelihatan atau mudah diantisipasi.
d) Kembangkan permainan yang lambat, karena kalau sudah capai *deception*-nya tidak akurat.

Pemain yang dikategorikan tipe ini adalah Iie Sumirat yang mampu mengalahkan dua jagoan dari RRC Tan Shien Hu dan Hou Chiacang pada waktu invitasi di Bangkok Thailand pada tahun 1976 sehingga dengan kehebatan pukulan *deception* Iie Sumirat dikatakan sebagai “Pembunuh Raksasa”. Seorang

pemain jika berhadapan dengan pemain *deception* banyak gerak yang dilakukan hampir terjatuh. Pemain China Zao Jian Hua pada waktu final Kejuaraan Dunia melawan Alan Budi Kusuma dari Indonesia tahun 1991, Alan nampak banyak tertipu sehingga gerakan pengembalian *shuttlecock* kurang akurat hasilnya tanggung, akhirnya mudah dimatikan Zao dengan *smash* tajam (Komari, 2017: 68).

4) Penerapan Menghadapi Permainan Tipe *All Roud* (serba bisa)

Pemain tipe *All Roud* memang mempunyai pukulan yang komplit oleh karena itu pemain tipe ini paling sulit dikalahkan. Karena pemain ini mampu mengembangkan segala macam bentuk permainan. Smashnya bagus pertahanannya rapat sulit ditembus, pukulannya matang dan akurat dan juga mampu melakukan tipuan-tipuan (Komari, 2017: 69). Oleh karena itu jika mennjumpai lawan yang mempunyai tipe serba bisa, cara menghadapinya bisa dilakukan sebagai berikut:

a) Dicoba melawannya dengan menyerang kalau tidak berhasil diganti dengan *rally* kalau juga tidak berhasil diganti dengan *deception*, kalau masih juga belum berhasil di lawan dengan *all roud*
b) Jika masing-masing cara yang dilakukan seperti nomor satu di atas ada yang menguntungkan maka gunakanlah tipe yang paling menguntungkan tersebut
c) Jika masih juga kalah maka dalam hati diniatkan untuk belajar jangan memikirkan kalah menang yang penting berusaha terus bagaimana melawan dengan semangat dan pantang menyerah
d) Dengan sabar menunggu, *shuttlecock* di arahkan pada daerah aman, lama kelamaan lawan akan mati sendiri, namun untuk melakukan hal ini memerlukan kemampuan fisik yang sangat baik dan prima.

Pemain yang dapat dikategorikan tipe *All Roud* misalnya lain Rudy Hartono. Pemain ini di samping komplit permainannya juga matang sikap kepribadiannya sehingga memang sulit untuk dikalahkan, terbukti mampu

menjuarai All England sampai 8 kali dengan 7 kali berturut turut dan juara dunia tahun 1980. Ini sungguh suatu prestasi yang sulit untuk dipecahkan oleh pemain manapun. Kalau sekarang pemain yang mendekati tipe *All Roud* adalah Taufik Hidayat Antara menyerang dan bertahan hampir sama baiknya prestasi yang di raih juga bergengsi yaitu Olimpiade (Komari, 2017: 70).

g. Penerapan Taktik Bermain Ganda (*Double*)

Permainan bulutangkis nomor ganda memang lebih menarik untuk ditonton dibandingkan dengan permainan tunggal, karena pemain yang terlihat lebih banyak daripada pemain tunggal yaitu empat pemain. Kerja sama permainan ganda lebih rumit dari pada permainan tunggal, karena kedua pemain harus bekerja sama agar lebih kompak, lebih padu dan sehati, pukulan apa yang akan di lakukan oleh pasangannya, pemain juga harus tau, karena hal ini untuk mengantisipasi pukulan lawan berikutnya. Pemain ganda memungkinkan kelemahan yang ada pada pemain yang satu ditutup oleh pemain yang lainnya. Pukulan pukulan yang dilakukan dari berbagai posisi maupun dari berbagai situasi, hasil pukulan yang dilakukan tidak boleh berakibat mempersulit pasangannya. Dalam permainan bulutangkis nomor ganda ada tiga macam taktik yaitu (1) taktik berdampingan / *side by side* (2) taktik muka belakang / *front and back* (3) taktik berputar / *roulier* (Komari, 2017: 71).

1) Taktik berdampingan (*side by side*)

Dalam bulutangkis nomor ganda diperlukan kerja sama, oleh karena itu dibuat pola yang memposisikan kedua pemain agar tugas yang dilakukan di

lapangan tidak saling bertabrakan sehingga masing-masing pemain harus tau kapan memukul dan kapan membiarkan pasangannya yang memukul *shuttlecock.* Dalam taktik berdanpingan atau sebelah menyebelah tugas pemain dibagi menjadi dua. Seorang pemain memperahankan setelah lapangan dari depan net sampai ke *back boundary lines*. Taktik *side by side* ini mempunyai beberapa kelebihan Menurut Komari (2017: 72) antara lain sebagai berikut:

a) Mudah diajarkan, masing masing pemain mempertahankan separo lapangan
b) Tugas pemain sangat jelas yaitu *shuttlecock* yang berada di daerah tugasnya menjadi tanggung jawabnya
c) Sangat kuat untuk bertahan karena daerah yang dipertahankan seolah-olah lebih sempit (pemain mempertahankan separo lebar lapangan)

Gambar 2. Posisi Berdampingan (*side by side*)

Menurut Komari (2017: 72-73) kelemahan *side by side* antara lain:

a) Pemain yang lemah mudah diserang terus menerus karena tempatnya relatif tetap

b) Serangannya kurang efektif karena pemain mempertahankan area dari lapangan belakang sampai depan net. Setelah melakukan *smash* dari belakang harus ke depan mengambil pengembalian lawan di depan net
c) Pemain mudah lelah karena harus maju mundur sambil menyerang dan bertahan

2) Taktik Muka Belakang (*Front and back*)

Taktik muka belakang yaitu posisi pemain satu di depan sedangkan pemain lainnya di belakang. Taktik *front and back* ini efektif untuk pola menyerang karena pemain yang di belakang dengan leluasa melakukan *full smash* tanpa resiko *net return* dari lawan karena sudah ada pasangannya yang sudah bertugas di depan net (Komari, 2017: 74).

Gambar 3. Taktik Pola *Front and Back*

Kelemahan taktik muka belakang pada saat bertahan karena pemain harus mempertahankan lapangan sebelah kanan dan sebelah kiri seolah-olah lapangannya menjadi lebih lebar, kalau serangan lawan mengarahkan *shuttlecock*

ditempatkan pada tepi lapangan maka kedua pemain mengalami kesulitan untuk menjangkaunya (Komari, 2017: 74).

3) Taktik *Roulier*

Dalam permainan bulutangkis nomor ganda taktik *roulier* berputar paling banyak digunakan oleh para pemain bulutangkis karena taktik ini memadukan kelebihan yang ada pada dua taktik sebelumnya dan mengeliminer kelemahan yang ada pada *side by side* maupun *front and back* taktik *roulier* atau berputar adalah taktik kombinasi dari taktik berdampingan dan taktik muka belakang perinsipnya pada saat bertahan menggunakan *side by side* pada saat menyerang menggunakan *front and back* (Komari, 2017: 75).

Gambar 4. Taktik *Roulier Front Side by Side*

Menurut Komari (2017: 75) kelebihan taktik ini:

a) Efektif dalam menyerang karena serangan dari pemain belakang memukul sekeras kerasnya tanpa memikirkan pengembalian di depan net

b) Kuat dalam bertahan karena daerah yang dipertahankan masing-masing pemain hanya separuh lapangan

Lebih lanjut menurut Komari (2017: 76) penerapan taktik *Roulier* sebagai berikut:

a) Menggunakan *service* pendek dengan menggunakan posisi muka belakang sehingga sejak *service* pasangan ini sudah memposisikan menyerang
b) Jika pengembalian lawan *shuttlecock* menuju sedikit di belakang *short service line* maka pemain yang mengambil adalah pemain belakang, karena pemain ini lebih melihat medan semua sudut lapangan
c) Jika dalam *rally shuttlecock* mengarah ke atas melambung, maka pasangan seger membentuk *side by side*
d) Jika pemain belakang melakukan *dropshot* maka pemain depan bergerak ke depan megikuti arah *shuttlecock* tersebut, dengan maksud kalau lawan melakukan *netting* maka pemain depan langsung mengantisipasinya
e) Jika pengembalian lawan melambung, maka pasangan segera membuat formasi muka belakang untuk melakukan serangan
f) Pada saat bertahan dengan posisi *side by side* kemudian lawan tidak jadi melakukan *smash* hanya *dropshot* di bagian tengah, maka pemain yang mengambil adalah pemain yang spesialis depan. Biasanya pemain depan antisipasi terhadap *shuttlecock* yang mengarah di depan net lebih bagus
g) Dalam kesepakatan nomor 5 apabila terjadi kendala pada pemain sepesialis depan missal kakinya sakit, maka yang mengambil ke depan harus pemain belakang misal kaki
h) Dalam satu *rally* jika salah satu pemain memukul *lob* dari depan net, maka pemain tersebut dalam bergerak mundur harus lurus, (tidak boleh menyilang) karena hal ini akan menyulitkan pemain belakang untuk menyesuiakan
i) Pada saat bertahan menggunakan *side by side* kemudian lawan melakukan *smash* yang arahnya *shuttlecock* menuju garis tenga lapangan, maka pemain yang mengambil tergantung kesepakatan, apakah yang posisi *backhand* dan *forehand*. Kalau disepakati pemain posisi *backhand* maka terhadap situasi seperti itu yang mengambil harus posisi *backhand*
j) Dalam situasi tertentu yang sangat mendesak pada kejadian nomor 8 maka sebaiknya kedua pemain semuanya mengambil s*huttlecock* yang di arahkan di tengah tersebut, kalau dua raket saling bertabrakan pukulan yang dilakukan tetap sah karena yang mengenai *shuttlecock* hanya satu raket

k) Dalam permainan ganda jangan melakukan pukulan dari garis belakang menuju net secara pelan, karena pemain depan lawan sudah menunggu, akibatnya mudah dimatikan
l) Melakukan pukulan *netting* dalam permainan ganda jangan terlalu mepet net, hal ini di samping dapat merugikan *shuttlecock* nyangkut di net juga lawannya dua orang jadi pasti ada lawan yang di depan.

4. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Sebuah pendidikan kegiatan sekolah terdiri dari intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah bagian dari sekolah yang dijadikan tempat untuk peserta didik mengembangkan bakat dan minatnya. Menurut Hernawan (2013: 4) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya sesuai dengan pendidikan nasional. Ekstrakurikuler digunakan untuk memperluas pengetahuan peserta didik. Peserta didik membutuhkan keterlibatan langsung dalam cara, kondisi, dan peristiwa pendidikan di luar jam tatap muka di kelas. Pengalaman ini yang akan membantu proses pendidikan nilai-nilai sosial melalui kegiatan yang sering disebut ekstrakurikuler (Mulyana, 2011: 214).

Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasinya tidak dicantumkan dikurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan sense akan nilai moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensin dalam diri setiap individu. Kegiatan

ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar (Depdikbud, 2013: 10).

Menurut Usman (1993: 22) ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Menurut Hastuti (2008: 63), bahwa ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu.

Penjelasan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat belajarnya peserta didik diluar jam belajar sekolah dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing. Selain itu, juga alat untuk menambah nilai dalam rapor dan nilai yang akan menjadi bekal dalam kehidupan di masyarakat nanti. Selain itu, ekstrakurikuler dapat dijadikan tempat untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dan rutin karena ada beberapa ekstrakurikuler yang terprogram.

b. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan

Kegiatan ekstrakurikuler bulu tangkis adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan progam sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan keterampilan bidang bulu tangkis dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan pembentukan keterampilan bulutangkis. Dengan ekstrakurikuler bulu tangkis diharapkan minat siswa dapat tersalurkan dan bisa mencapai prestasi seperti yang ditargetkan suatu ekstrakurikuler tersebut, serta siswa juga memperoleh tambahan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ekstrakurikuler bulu tangkis di SMA Negeri 1 Kalasan dilatih oleh pelatih olahraga bulutangkis, latihannya satu kali dalam semingggu, yaitu pada hari Selasa, pukul 14.30-16.30 WIB. Lokasi latihan di lapangan bulutangkis di halaman sekolah SMA Negeri 1 Kalasan

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian oleh Prasetyo (2012) dengan judul "Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola". Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah

survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini seluruh Spemain UKM Sepakbola UNY berjumlah 34 orang. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat baik dengan persentase 3,3%, kategori tinggi 33, 33%, kategori cukup 30,00%, kategori kurang 33,33. Dan tidak seorangpun dalam kategori sangat kurang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ryan (2010) yang berjudul "Pemahaman Pelatih Klub Bola Basket di Kabupaten Sleman terhadap Latihan Konsentrasi". Hasil penelitian diperoleh data pelatih klub di Kabupaten Sleman dalam kategori sangat tinggi sebesar 0%, pemahaman pelatih kategori tinggi sebesar 30%, pemahaman pelatih kategori sedang sebesar 46,67%, pemahaman pelatih kategori rendah sebesar 16,67%, dan pemahaman pelatih kategori sangat rendah sebesar 6,67%. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemahaman pelatih klub bolabasket di Kabupaten Sleman terhadap latihan konsentrasi termasuk dalam kategori sedang.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan dari bagian penjelasan yang telah dijabarkan pada tinjauan pustaka, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi prestasi siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis khususnya pada peraturan pertandingan. Untuk itu diperlukan faktor dan indikator penunjang agar pemahaman peraturan pertandingan dapat dilakukan dengan baik dan benar, sehingga dapat mencapai prestasi maksimal. Faktor-faktor penunjang tersebut, kesemuanya memiliki hubungan yang erat antara faktor satu dengan yang lainnya. Artinya, bila salah

satu tidak maksimal maka akan berakibat negatif pada prestasi yang akan dicapai oleh siswa.

Berdasarkan pengalaman penulis, peraturan pertandingan, khsusunya taktik bulutangkis pada siswa tidak disosialisasikan secara baik. Siswa-siswa itu sendiri yang akan mempelajari taktik bulutangkis yang sudah ada, dengan melihat berbagai macam pertandingan ataupun melihat video pertandingan. Hal tersebut tidak efektif untuk diajarkan kepada anak didik. Karena sebelumnya tidak mengetahui taktik bulutangkis. Pelatih/guru di sini mempunyai peran yang sangat penting dalam terciptanya atlet yang berpotensial.

Hubungan antara pemahaman dengan latihan bulutangkis harus ada, yaitu seorang pelatih/guru adalah orang yang harus benar-benar mengerti, memahami, dan memiliki latar belakang ilmu pengetahuan dengan baik tentang latihan bulutangkis tersebut. Terjadinya hubungan antara pemahaman siswa dengan latihan yaitu banyak aspek yang memang harus dilatihkan dalam bulutangkis di antaranya latihan terjadinya pelanggaran di mana pelanggaran merupakan bagian penting dalam berlatih dan saat bertanding atau kesalahan kesalah fundamental yang terjadi pada saat pertandingan, oleh sebab itu seorang siswa harus memiliki pemahaman yang baik terhadap taktik bulutangkis. Dengan demikian, penulis akan meneliti mengenai pemahaman siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis terhadap taktik bulutangkis.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017. Metode yang digunakan dalam peneltian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kalasan Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2017. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017. Definisinya adalah pemahaman bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 terhadap taktik permainan bulutangkis pada saat bermain yang terdiri atas tiga faktor, yaitu, (1) Faktor ciri-ciri penggunaan taktik, (2) Faktor macam-macam taktik bulutangkis, (3) Faktor penerapan taktik dalam bulutangkis, yang diukur menggunakan angket.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2007: 82) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Pendapat lain menurut Arikunto (2006: 90) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Kalasan yang berjumlah 36 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*/penelitian populasi.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket dalam penelitian ini adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan empat pilihan jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian angket disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Butir	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 yang dapat diukur menggunakan angket.

b. Menyidik Faktor

Berdasarkan kajian teori dan definisi konstrak, maka pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 terdiri atas tiga faktor, yang meliputi, (1) Faktor ciri-ciri penggunaan taktik, (2) Faktor macam-macam taktik bulutangkis, (3) Faktor penerapan taktik dalam bulutangkis.

c. Menyusun butir-butir

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atau kuisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut. Kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulutangkis

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jumlah
Pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017	Ciri-ciri penggunaan taktik	1. *Don't change with the winning game* 2. *Have to change with the loser game*	1, 2*, 3, 4, 5, 6 7, 8, 9, 10, 11, 12	12
	Macam-macam taktik dalam bulutangkis	1. Taktik menjauhkan *shuttlecock* dari badan 2. Taktik huruf V 3. Taktik *body smash*	13, 14, 15, 16, 17, 18 19, 20, 21, 22 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	16
	Penerapan taktik dalam bulutangkis	1. Taktik dalam permainan tunggal 2. Taktik menghadapi tipe penyerang 3. Taktik mengahadapi tipe bertahan 4. Taktik menghadapi tipe tipuan 5. Menghadapi permainan tipe *all round* 6. Taktik bermain ganda 7. Taktik berdampingan 8. Taktik muka belakang 9. Taktik berputar 10. Taktik menghadapi penonton 11. Penerapan taktik dalam permainan ganda (*double*) 12. Taktik menghadapi hakim garis	30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68 69, 70, 71, 72, 73, 74 75, 76, 77,78, 79, 80, 81 82, 83, 84, 85, 86, 87 88, 89, 90, 91, 92, 93*, 94 95, 96, 97, 98*, 99, 100 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108*	80
Jumlah			**108**	**108**

Keterangan: (*) butir negatif

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini angket kepada siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

a. Peneliti mencari data siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Kalasan.
b. Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.
c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
e. Setelah proses pengkodingan peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2010* dan *SPSS 20 for Windows*.
f. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2006: 98), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Uji coba dilakukan pada peserta ektrakurikuler bulutangkis SMK Negeri 1 Kalasan, dengan sampel 19

orang. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006: 93) "validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen". Perhitungan validitas menggunakan rumus Korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Arikunto, 2006). Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji coba, dari 108 butir terdapat 10 butir gugur, yaitu butir nomor 4, 19, 29, 34, 37, 59, 63, 78, 89, dan 106, sehingga terdapat 98 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Instrumen penelitian selengkapnya disajika pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulutangkis

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jumlah
Pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017	Ciri-ciri penggunaan taktik	1. *Don't change with the winning game* 2. *Have to change with the loser game*	1, 2*, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	11
	Macam-macam taktik dalam bulutangkis	1. Taktik menjauhkan *shuttlecock* dari badan 2. Taktik huruf V 3. Taktik *body smash*	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26,	15
	Penerapan taktik dalam bulutangkis	1. Taktik dalam permainan tunggal (*single*) 2. Taktik menghadapi tipe penyerang 3. Taktik mengahadapi tipe bertahan 4. Taktik menghadapi tipe tipuan 5. Menghadapi permainan tipe *all round* 6. Taktik bermain ganda 7. Taktik berdampingan 8. Taktik muka belakang 9. Taktik berputar 10. Taktik menghadapi penonton 11. Penerapan taktik dalam permainan ganda (*double*) 12. Taktik menghadapi hakim garis	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67 68, 69, 70,71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79 80, 81, 82, 83, 84*, 85, 86, 87, 88, 89*, 90, 91 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98*,	72
Jumlah			**98**	**98**

Keterangan: (*) butir negatif

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 98). Analisis keterandalan

butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sahih saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 100). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 20. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,997. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Reliabilitas

Cronbach's Alpha	*N of Items*
0,997	98

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar devisiasi, dan persentase (Sugiyono, 2007: 99). Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:
P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)
F = Frekuensi
N = Jumlah Responden
(Sudijono, 2006: 131)

Untuk menentukan kategori dalam penilaian pengelolaan hasil penelitian dengan kriteria konversi, menurut Arikunto (2006: 207), kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam lima tingkatan, yaitu:

Tabel 6. Tingkatan Kategori

No	Interval	Kategori
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Sedang
4	21 - 40	Rendah
5	0 - 20	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2006: 207)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 98 butir, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) Faktor ciri-ciri penggunaan taktik, (2) Faktor macam-macam taktik bulutangkis, (3) Faktor penerapan taktik dalam bulutangkis. Hasil analisis data penelitian pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 dipaparkan sebagai berikut:

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 didapat skor terendah (*minimum*) 206,00, skor tertinggi (*maksimum*) 253,00, rerata (*mean*) 226,00, nilai tengah (*median*) 225,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 216,00, *standar deviasi* (SD) 10,74. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017

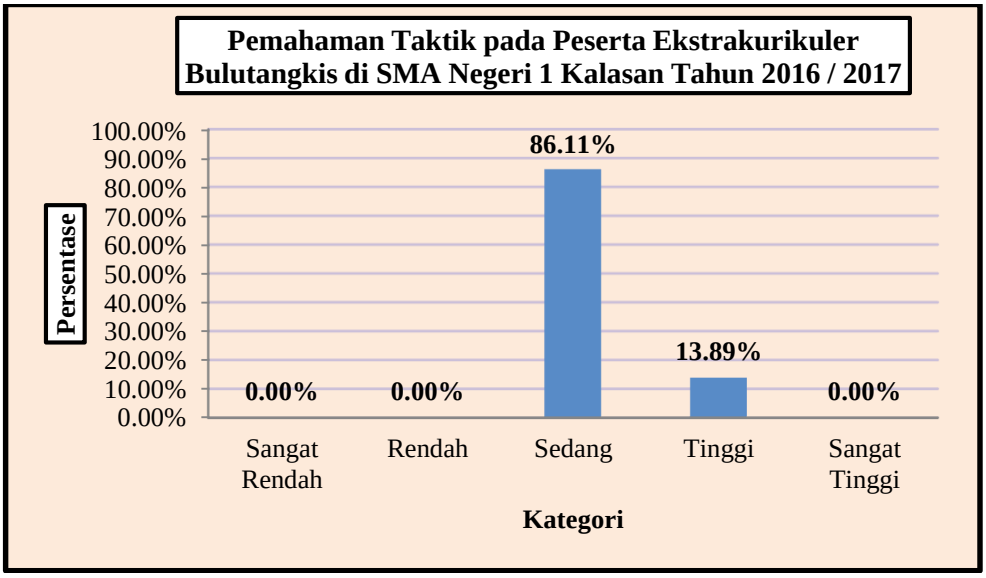
Statistik	
N	36
Mean	226.0000
Median	225.0000
Mode	216.00[a]
Std, Deviation	10.73579
Minimum	206.00
Maximum	253.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	-	0.00%
2	61 – 80	Tinggi	5	13,89%
3	41 – 60	Sedang	31	86.11%
4	21 – 40	Rendah	-	0.00%
5	0 – 20	Sangat Rendah	-	0.00%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "sedang" sebesar 86,11% (31 siswa), "tinggi" sebesar 13,89% (5 siswa), dan "sangat tinggi" sebesar 0,00% (tidak ada). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 226,00, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 dalam kategori "sedang".

1. Faktor Ciri-ciri Penggunaan Taktik

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik didapat skor terendah (*minimum*) 19,00, skor tertinggi (*maksimum*) 32,00, rerata (*mean*) 25,58, nilai tengah (*median*) 25,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 25,00, *standar deviasi* (SD) 3,25. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Ciri-ciri Penggunaan Taktik

Statistik	
N	36
Mean	25.5833
Median	25.5000
Mode	25.00
Std, Deviation	3.25467
Minimum	19.00
Maximum	32.00

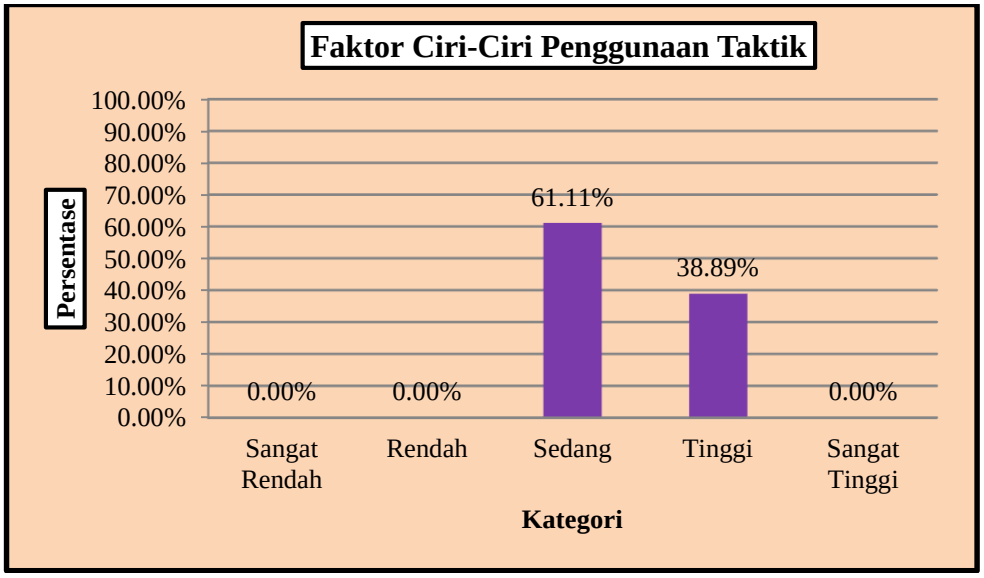
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 /

2017 berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	-	0,00%
2	61 – 80	Tinggi	14	38,89%
3	41 – 60	Sedang	22	61,11%
4	21 – 40	Rendah	-	0,00%
5	0 – 20	Sangat Rendah	-	0,00%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik

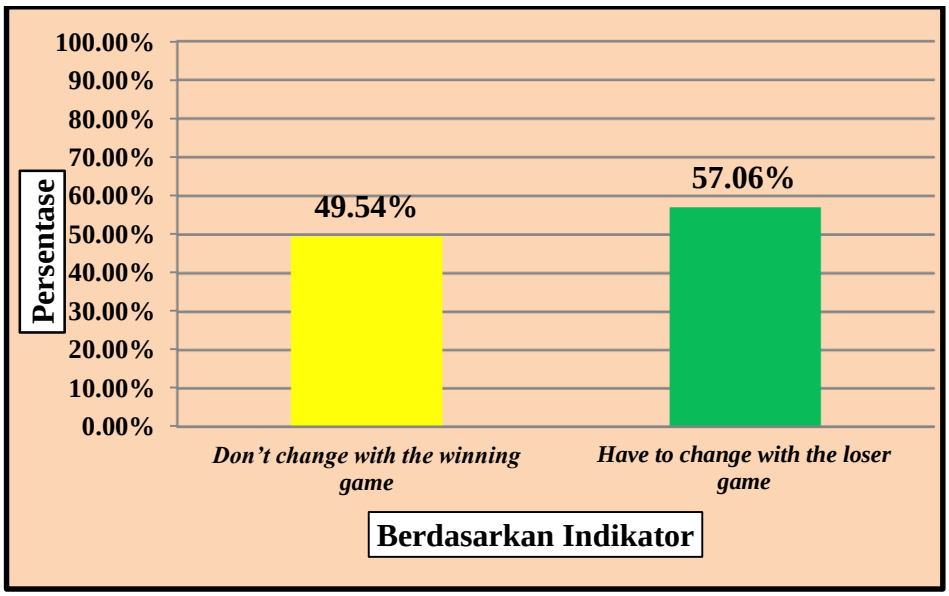
Berdasarkan tabel 10 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "rendah" sebesar 00,0% (tidak ada), "sedang" sebesar 61,11% (22 siswa), "tinggi" sebesar 38,89% (14 siswa), dan "sangat tinggi" sebesar 0,00% (tidak ada). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 25,58 pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik dalam kategori "sedang".

Rincian mengenai pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik berdasarkan indikator, dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik berdasarkan Indikator

Indikator	Skor Riil	Skor Maksimal	%	Kategori
Don't change with the winning game	428	864	49,54%	Sedang
Have to change with the loser game	493	864	57,06%	Sedang

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik berdasarkan indikator pada faktor intrinsik, pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Berdasarkan Indikator pada Faktor Ciri-Ciri Penggunaan Taktik

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan indikator *Don't change with the winning game* dengan persentase sebesar 49,54% masuk kategori sedang dan *Have to change with the loser game* persentase sebesar 57,06% masuk kategori sedang.

2. Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor macam-macam taktik bulutangkis didapat skor terendah

(*minimum*) 21,00, skor tertinggi (*maksimum*) 40,00, rerata (*mean*) 31,56, nilai tengah (*median*) 31,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 35,00, *standar deviasi* (SD) 4,47. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis

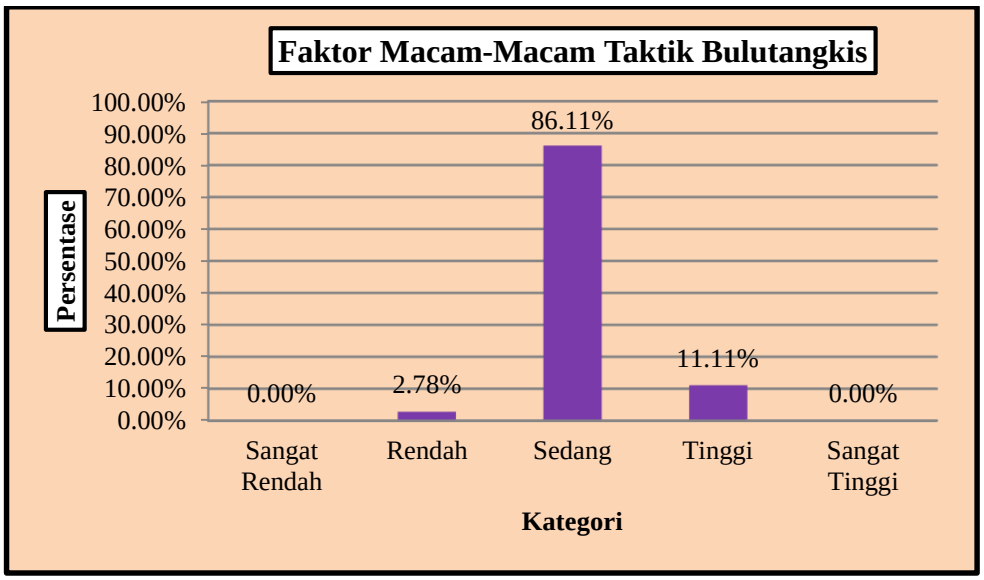
Statistik	
N	36
Mean	31.5556
Median	31.5000
Mode	35.00
Std, Deviation	4.46859
Minimum	21.00
Maximum	40.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor macam-macam taktik bulutangkis disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	-	0,00%
2	61 – 80	Tinggi	4	11,11%
3	41 – 60	Sedang	31	86,11%
4	21 – 40	Rendah	1	2,78%
5	0 – 20	Sangat Rendah	-	0,00%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 13 tersebut di atas, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor macam-macam taktik bulutangkis dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor macam-macam taktik bulutangkis berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "rendah" sebesar 2,78% (1 siswa), "sedang" sebesar 86,11% (31 siswa), "tinggi" sebesar 11,11% (4 siswa), dan "sangat tinggi" sebesar 0,00% (tidak ada). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 31,56, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017

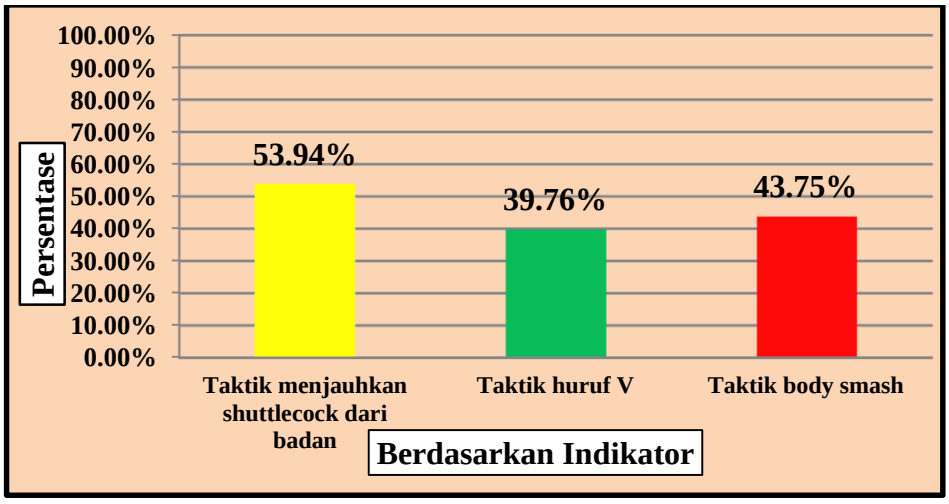
berdasarkan faktor macam-macam taktik bulutangkis dalam kategori "sedang".

Rincian mengenai pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 faktor macam-macam taktik bulutangkis berdasarkan indikator, dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis berdasarkan Indikator

Indikator	Skor Riil	Skor Maksimal	%	Kategori
Taktik menjauhkan *shuttlecock* dari badan	466	864	53,94%	Sedang
Taktik huruf V	229	576	39,76%	Rendah
Taktik *body smash*	441	1008	43,75%	Sedang

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor macam-macam taktik bulutangkis berdasarkan indikator, pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Berdasarkan Indikator pada Faktor Macam-Macam Taktik Bulutangkis

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan indikator Taktik menjauhkan *shuttlecock* dari badan dengan persentase sebesar 53,94% masuk kategori sedang, Taktik huruf V dengan persentase sebesar 39,76% masuk kategori rendah, dan Taktik *body smash* persentase sebesar 43,75% masuk kategori sedang.

3. Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor penerapan taktik dalam bulutangkis didapat skor terendah (*minimum*) 151,00, skor tertinggi (*maksimum*) 193,00, rerata (*mean*) 168,86, nilai tengah (*median*) 167,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 166,00, *standar deviasi* (SD) 10,23. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis

Statistik	
N	36
Mean	168.8611
Median	167.5000
Mode	166.00
Std, Deviation	10.23203
Minimum	151.00
Maximum	193.00

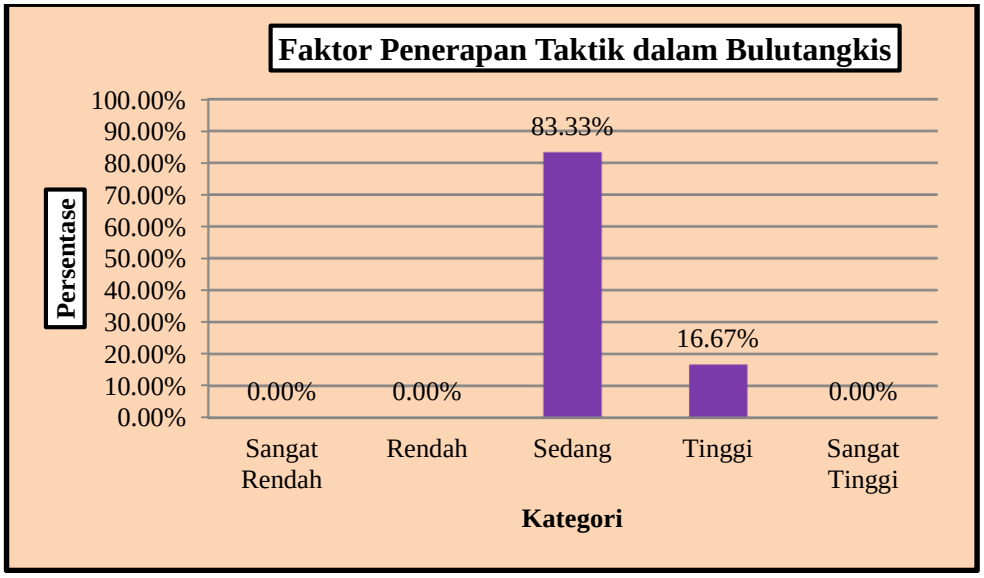
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 /

2017 berdasarkan faktor penerapan taktik dalam bulutangkis disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	-	0,00%
2	61 – 80	Tinggi	6	16,67%
3	41 – 60	Sedang	30	83,33%
4	21 – 40	Rendah	-	0,00%
5	0 – 20	Sangat Rendah	-	0,00%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 16 tersebut di atas, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor penerapan taktik dalam bulutangkis dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 berdasarkan Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor penerapan taktik dalam bulutangkis berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "sedang" sebesar 83,33% (30 siswa), "tinggi" sebesar 16,67% (6 siswa), dan "sangat tinggi" sebesar 0,00% (tidak ada). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 168,86, pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan faktor penerapan taktik dalam bulutangkis dalam kategori "sedang".

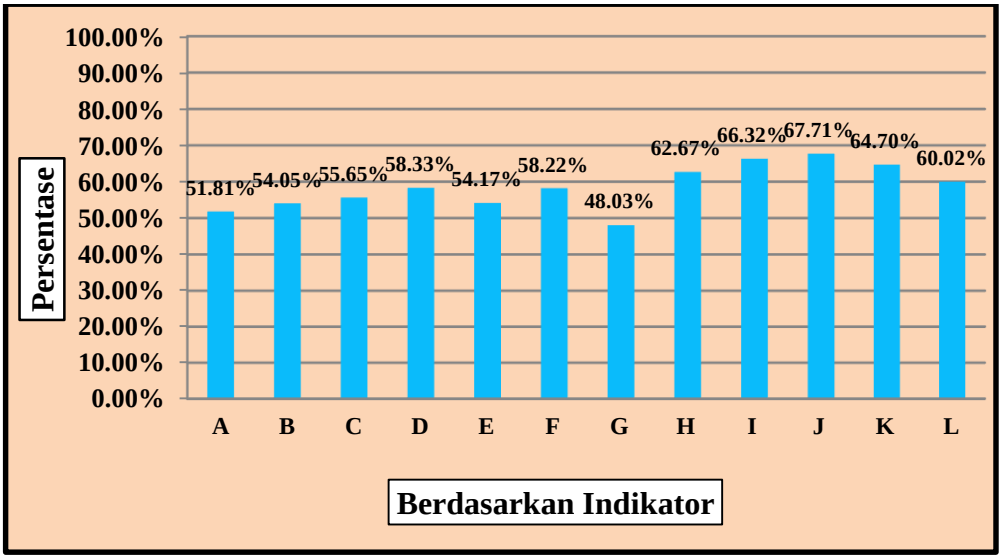
Rincian mengenai pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 faktor penerapan taktik dalam bulutangkis berdasarkan indikator, disajikan tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis berdasarkan Indikator

Indikator	Skor Riil	Skor Maks	%	Kategori
Taktik dalam permainan tunggal	373	720	51,81%	Sedang
Taktik menghadapi tipe penyerang	467	864	54,05%	Sedang
Taktik mengahadapi tipe bertahan	561	1008	55,65%	Sedang
Taktik menghadapi tipe tipuan	588	1008	58,33%	Sedang
Menghadapi permainan tipe *all round*	312	576	54,17%	Sedang

Taktik bermain ganda	503	864	58,22%	Sedang
Taktik berdampingan	415	864	48,03%	Sedang
Taktik muka belakang	538	864	62,67%	Tinggi
Taktik berputar	573	864	66,32%	Tinggi
Taktik menghadapi penonton	585	864	67,71%	Tinggi
Penerapan taktik dalam permainan ganda	559	864	64,70%	Tinggi
Taktik menghadapi hakim garis	605	1008	60,02%	Sedang

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 faktor penerapan taktik dalam bulutangkis berdasarkan indikator, pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Persentase Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017 Faktor Penerapan Taktik dalam Bulutangkis Berdasarkan Indikator

Keterangan:

A Taktik dalam permainan tunggal
B Taktik menghadapi tipe penyerang
C Taktik mengahadapi tipe bertahan
D Taktik menghadapi tipe tipuan
E Menghadapi permainan tipe *all round*
F Taktik bermain ganda
G Taktik berdampingan
H Taktik muka belakang
I Taktik berputar
J Taktik menghadapi penonton
K Penerapan taktik dalam permainan ganda
L Taktik menghadapi hakim garis

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa persentase pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan indikator Taktik dalam permainan tunggal dengan persentase sebesar 51,81% masuk kategori sedang, Taktik menghadapi tipe penyerang dengan persentase sebesar 54,05% masuk kategori sedang, Taktik mengahadapi tipe bertahan dengan persentase sebesar 55,65% masuk kategori sedang, Taktik menghadapi tipe tipuan dengan persentase sebesar 58,33% masuk kategori sedang, Menghadapi permainan tipe *all round* dengan persentase sebesar 54,17% masuk kategori sedang, Taktik bermain ganda dengan persentase sebesar 58,22% masuk kategori sedang, Taktik berdampingan dengan persentase sebesar 48,03% masuk kategori sedang, Taktik muka belakang dengan persentase sebesar 62,67% masuk kategori tinggi, Taktik berputar dengan persentase sebesar 66,32% masuk kategori tinggi, Taktik menghadapi penonton dengan persentase sebesar 67,71% masuk kategori tinggi, Penerapan taktik dalam permainan ganda dengan persentase sebesar 64,70% masuk kategori tinggi, dan

Taktik menghadapi hakim garis persentase sebesar 60,02% masuk kategori sedang.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berdasarkan (1) Faktor ciri-ciri penggunaan taktik, (2) Faktor macam-macam taktik bulutangkis, (3) Faktor penerapan taktik dalam bulutangkis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 masuk dalam kategori sedang. Pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 paling tinggi berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 86,11% atau 31 siswa dari 36 siswa mempunyai pemahaman yang cukup terhadap taktik dalam bulutangkis, diikuti kategori tinggi dengan persentase sebesar 11,11% (4 siswa), berikutnya kategori rendah sebesar 2,78% (1 siswa). Hasil ini sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu saat melakukan wawancara secara singkat dengan beberapa siswa, menyatakan bahwa pelatih/pembinan tidak pernah memberikan pengetahuan tentang taktik dalam bulutangkis, tetapi lebih banyak pada latihan teknik dan *game*. Siswa lebih banyak mengetahui taktik bulutangkis dengan membaca internet. Pemahaman atau *comprehensif* memiliki arti yang sangat penting dan mendasar bagi seseorang karena dengan pemahaman yang dimiliki seseorang akan mampu meletakkan suatu bagian pada proporsinya.

Harjanto (1997: 61) mengemukakan pemahaman atau *comprehension* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap pengertian dari sesuatu.

Ditambahkan Gifford (2007: 38) bahw taktik adalah cara bermain yang dipilih oleh tim dalam pertandingan, dan juga rencananya untuk memenangkan pertandingan. Taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan oleh perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Pada hakikatnya, penggunaan taktik adalah suatu usaha mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta improvisasi untuk menentukan altenatif terbaik memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu pertandingan secara efektif, efesien, dan produktif dalam rangka memperoleh hasil yang maksimal yaitu sebuah kemenangan dalam pertandingan.

Ditambahkan oleh Komari (2017: 93) ciri-ciri penggunaan taktik sebagai berikut:

3) *Don't change with the winning game* (jangan merubah permainan yang sedang menguntungkan),
   f) Jangan mengganti *shuttlecock* yang sedang menguntungkan
   g) Mengganti raket yang sedang menguntungkan
   h) Kalau servis pendek menghasilkan angka jangan mengganti dengan servis *lob*.
   i) Jika menyerang dengan *smash* menghasilkan angka maka diperbanyak melakukan *smash*
   j) Kalau bermain net banyak memenangkan *rally* maka diperbanyak main net
4) *Have to change with the loser game* (harus merubah permainan yang sedang merugikan)
   g) Menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang
   h) Kalau menghadapi lawan berat *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus manerus
   i) Jika lawan unggul bermain net, maka jangan mau diajak bermain *netting*

j) Kalau kalah duel dalam bermain *drive* maka harus menghindari bermain *drive*
k) Ganti *shuttlecock* yang merugikan meskipun masih layak pakai
l) Ganti *raket* yang merugikan walaupun senarnya tidak putus

Bermain bulutangkis dengan baik terlebih dahulu harus memahami bagaimana cara atau peraturan bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik/taktik dan keterampilan dasar permainan ini. Taktik adalah rencana atau tindakan yang bersistem untuk mencapai tujuan. Suharno (1993: 19) menambahkan bahwa taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif. Taktik selalu berubah-ubah disesuaikan dengan lawan yang dihadapi dan kemampuan timnya.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "rendah" sebesar 0,00% (tidak ada), "sedang" sebesar 86,11% (31 siswa), "tinggi" sebesar 13,89% (5 siswa), dan "sangat tinggi" sebesar 0,00% (tidak Ada).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui pemahaman taktik, peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 dapat meningkatkan permainan bulutangkisnya.
2. Dapat mengetahui Faktor-faktor yang kurang dominan dalam pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.
3. Penguasaan pukulan dasar dan variasi akan terasa sekali manfaatnya pada saat mulai bermain dalam *game* oleh peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017.
2. Agar melakukan penelitian tentang pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
4. Instrumen akan lebih baik jika divalidasi terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

Adisasmita, Y & Syarifudin, A. (1996). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.

Alhusin, S. (2007). *Gemar bermain bulutangkis.* Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek.* Jakarta: PT Bina Aksara.

Azwar, S. (2010). *Tes prestasi. fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bloom, Benjamin S. (1979). *Taxonomy of educational objective: the clasification of educationa goals*. London: Longman Group Limited.

Depdikbud. (2013). *Permendikbud no 81 A tentang implementasi kurikulum.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Faisal, N. (2013). *Pengertian pemahaman*. Dalam *(http://faisalnizbah.blogspot.com.2013/08/pengertian-pemahaman.html*, diakses pada hari Selasa, 2 April 2017.

Gifford, C. (2007). *Keterampilan sepakbola.* Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama.

Grice, T. (2007). *Bulutangkis petunjuk praktis untuk pemula dan lanjut.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hadi. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA.* Yogyakarta: Andi Ofset.

Harjanto. (1997). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hastuti, T.A. (2008). Konstribusi ekstrakurikuler bolabasket terhadap pembibitan atlet dan peningkatan kesegaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. Nomor 1, Hlm. 63.

Hernawan, A.H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Ibrahim, R. (2003). *Perencanaan pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Irianto, D.P. (2002). *Dasar kepelatihan*. Diktat Mata Kuliah PPL. FIK UNY.

Komari, A. (2017). *Tujuh sasaran smash bulutangkis*. Yogyakarta: UNY Pres.

Muhajir. *(*2007). *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Yudistira. Bandung.

Mulyana, R. (2011). *Mengartikulasikan pendidikan nilai.* Bandung: Alfabeta.

Prasetyo, A.D. (2012). *Tingkat pengetahuan taktik dan strategi pemain UKM sepakbola UNY dalam bermain sepakbola*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan Yogyakarta, UNY.

Purnama, S.K. (2010). *Kepelatihan bulutangkis modern.* Surakarta: Yuma Pustaka.

Rofei. (2011). *Pengertian pemahaman menurut para ahli*. Dalam (*http://akmapala09.blogspot.com/2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html*, diakses pada hari Selasa, 2 April 2017).

Ryan, A. (2010). *Pemahaman pelatih klub bola basket di kabupaten Sleman terhadap latihan konsentrasi*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan Yogyakarta, UNY.

Sardiman. (1996). *Sehat, bugar, dan petunjuk praktis berolahraga yang benar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Subardjah, H. (2000). *Bulutangkis*. Jakarta: Depikbud Direktorat Jendral Kebudayaan dan Menengah.

Sucipto. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Direktoral Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Sudijono. (2006). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.

Tohar. (1992). *Olahraga pilihan bulutangkis.* Semarang: IKIP Semarang.

Usman, M.U. (1993). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

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
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 263/UN.34.16/PP/2017. 30 Mei 2017.
Lamp. : 1Eks
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman.
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama	: Rahmat Gofur Riadi.
NIM	: 11601241021.
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing	: Drs. Amat Komari M.Si.
NIP	: 196204221990011001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu	: Mei s.d Juni 2017.
Tempat/Objek	: SMA Negeri 1 Kalasan.
Judul Skripsi	: Tingkat Pemahaman Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA N 1 Kalasan Tahun 2016/2017 Terhadap Taktik Permainan Bulutangkis.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

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

Tembusan :
1. **Kepala Sekolah SMA N 1 Kalasan.**
2. **Kaprodi PJKR.**
3. **Pembimbing TAS.**
4. **Mahasiswa ybs.**

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Rahmat Gofur Riadi
NIM : 11601241021
Program Studi : PJKR
Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	16-03-17	Judul	
2	20-03-17	Judul	
3.	30-03-17	Bab I, II, dan III	
4.	20-04-17	Bab I, II dan III	
5.	28-04-17	Bab I, II dan III	
6.	17-05-17	Bab IV	
7	6-06-17	Bab IV	
8.	21-06-17	Bab IV	
9.	18-07-17	Bab V	
10.	27-07-17	Bab V	
11.	9-07-17	Bab V	

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001.

Lampiran 3. Instrumen Uji Coba

PEMAHAMAN TAKTIK
PADA SISWA SMA N 1 KALASAN YANG MENGIKUTI
EKSTRAKULIKULER BULUTANGKIS TAHUN 2016 / 2017

I. ISILAH DATA INI DENGAN BENAR

1. NAMA :
2. JENIS KELAMIN :
3. NAMA SEKOLAH : **SMA N 1 KALASAN**

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir,seluruh alternatif jawaban
2. Pilih salahsatu alternatif jawaban sesuai dengan pengetahuan anda
3. Mohon setiap butir alternatif jawaban diisi semua jangan sampai ada yang terlewatkan, sesuai dengan pengetahuan anda sesungguhnya
4. Berilah tanda (√) pada salah satu alternatif jawaban yang dipilih
5. Alternatif jawaban adalah Sangat Setutju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

III. CONTOH SOAL

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Indonesia adalah merah putih	√			

No	**Pernyataan**	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
TAKTIK					
C**iri-Ciri Penggunaan Taktik**					
Don't change with the winning game **(Jangan Merubah Permainan yang sedang Menguntungkan)**					
1	Jangan mengganti *shuttlecock* yang sedang menguntungkan,	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

2	Mengganti raket yang sedang menguntungkan,	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
3	Kalau servis pendek menghasilkan angka jangan mengganti dengan servis lob	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
4	Jika servis panjang banyak menghasilkan angka maka dipilih servis panjang untuk memulai permainan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
5	Jika menyerang dengan *smash* menhasilkan angka maka diperbanyak melakukan *smash*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
6	Kalau bermain net banyak memenangkan *rally* maka diperbanyak main net	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
***Have to change with the loser game* (Harus Merubah Permainan Yang Sedang Merugikan)**					
7	Menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
8	Kalau menghadapi lawan berat *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus manerus	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
9	Jika lawan unggul bermain nett, maka jangan mau diajak bermain *netting*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
10	Kalau kalah duel dalam bermain *drive* maka harus menghindari bermain *drive*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
11	Ganti *shuttlecock* yang merugikan meskipun masih layak pakai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
12	Ganti *raket* yang merugikan walaupun senarnya tidak putus	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Macam-macam taktik dalam bulutangkis					
Taktik Menjauhkan *Shuttlecock* dari Badan					
13	Menempatkan *shuttlecock* jauh dari jangkauan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
14	Lawan sulit menjangkau *shuttlecock* karena jauh dari badan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
15	Tenaga lawan cepat berkurang karena mengejar cukup jauh	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
16	Berikan bola lop ke belakang lalu *netting*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
17	Silangkan pengembalian bola dari lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
18	Pengembalian bola yang kurang sempurna	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Huruf V					
19	Taktik untuk mempersulit lawan dalam menjangkau *shuttlecock* dengan gerak membelah	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
20	Bergerak menyerupai huruf V lebih menguras tenaga	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
21	Bergerak menyudut lebih sulit dibandingkan bergerak lurus	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
22	Setelah netting sebelah kiri, lalu arahkan lob	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

	kesebelah kiri				
Taktik *Body Smash*					
23	*Body smash* adalah serangan terus diarahkan pada badan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
24	badan lawan yang paling lemah adalah pada bagian persendian bahu sebelah kanan (*articulation humeri)*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
25	Pada *articulation humeri* daun raket sulit di tempatkan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
26	Susah untuk mengarahkan *shuttlecock*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
27	Pada daerah sasaran itu paling sulit mengembalikan *shuttlecock* dengan power besar	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
28	Pada daerah sasaran itu perkenaan *shuttlecock* dengan daun raket tidak sempurna	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
29	Membutuhkan waktu untuk posisi siap kembali	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Penerapan taktik dalam bulutangkis					
Taktik dalam Permainan Tunggal (*single*)					
30	Seorang pemain berusaha menyerang bagian kelemahan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
31	Hindari kelebihan lawan yang dihadapi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
32	Pahami dengan baik titik kelemahan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
33	Ketika *stroke* berbagai pukulan perlu dicoba agar tidak ragu	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
34	Jangan biarkan permainan lawan berkembang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
35	Cepat beradaptasi terhadap lapangan pertandingan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Tipe Penyerang (*Attacking*)					
36	Pola menyerang akan lebih cepat mengarahkan *shuttlecock* berpindah ke daerah/ lapangan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
37	Karena selalu menyerang maka pertahanan kurang terlatih	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
38	Dalam bulutangkis permainan dikatakan menyerang apabila pukulan pukulan yang dilakukan mengarah ke bawah	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
39	Kelebihan pemain dengan tipe penyerang mempunyai smash yang sangat keras	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
40	Kelebihan pemain dengan tipe penyerang gerakan mengambil *shuttlecock* serba cepat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
41	Kelemahan tipe penyerang memiliki pertahan yg kurang baik dibanding tipe *rally*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
42	Hindari memukul *shuttlecock* melambung jika berhadapan denngan tipe penyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

Taktik Menghadapi Tipe Bertahan (*Rally*)					
43	Pemain ini banyak mengarahkan pukulan panjang dan melambung tinggi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
44	Ciri pemain tipe *rally* tempo permainannya bersifat lambat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
45	Salah satu kelebihan pemain *rally* adalah daya tahannya luar biasa	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
46	Salah satu kekurangan pemain *rally* yaitu badannya lambat panas	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
47	Pukulan *smash*-nya tidak sekeras pemain tipe penyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
48	Menghadapi tipe pemain *rally*, berusaha tidak mengikuti irama permainannya (kalau punya pertahanan bagus ikuti permainannya)	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
49	Serang dengan *smash* tajam karena gerakannya yang lambat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Pemain Tipe Tipuan (*Deception*)					
50	Pukulan di depan nett sangat sulit di duga kemana shuttlecock akan di arahkan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
51	Dalam waktu sesaat/singkat mampu merubah pukulan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
52	Permainanya cepat terutama pukulan *drive*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
53	Kalau sudah capai kecermatannya menurun drastis	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
54	Banyak pukulan yang mati sendiri, karena ingin mengubah gerakan untuk menipu lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
55	Salah satu cara untuk mengalahkan pemain *deception* dengan mengajak bermain *rally*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
56	Kembangkan permainan yang lambat, karena kalau sudah capai *deception* nya tidak akurat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Menghadapi Permainan Tipe *All Roud* (serba bisa)					
57	Menyadari lawan bahwa memang handal	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
58	Sejak awal harus sudah mantap (in) supaya tidak ragu	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
59	Jangan mengontrol bola yang ke belakang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
60	Dengan sabar menunggu, *shuttlecock* di arahkan pada daerah aman	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
61	Dicoba melawannya dengan tipe yang paling kita kuasai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Bermain Ganda (*Double)*					
62	Kerja sama permainan ganda lebih rumit dari pada permainan tunggal	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
63	Pukulan pukulan yang dilakukan tidak boleh berakibat mempersulit pasangannya	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
64	Saling mengisi kekosongan posisi di lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

65	Saling percaya terhadap rekan pasangannya di lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
66	Seorang pemain berusaha menyerang bagian kelemahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
67	Hindari kelebihan lawan yang dihadapi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
68	Pahami dengan baik titik kelemahan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik berdampingan (*side by side*)					
69	Taktik berdampingan mudah diajarkan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
70	Taktik berdampingan sangat kuat untuk bertahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
71	Pemain yang lemah mudah di serang terus menerus karena tempatnya relatif tetap	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
72	Pemain mudah lelah karena harus maju mundur sambil menyerang dan bertahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
73	Arahkan serangan ke tengah di antara kedua pemain lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
74	Arahkan *shuttlecock* kepada pemaian yang paling lemah	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Muka Belakang (*Front and back*)					
75	Posisi pemain satu di depan sedangkan pemain lainnya di belakang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
76	Taktik *front and back* ini efektif untuk pola menyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
77	Bisa melindungi kawan yang lemah agar tidak di serang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
78	Lebih leluasa untuk menempatkan *shuttlecock* bagi pemain yang diunggulkan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
79	Kelemahan taktik muka belakang yaitu pada saat bertahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
80	Arahkan *shuttlecock* ke pinggir – pinggir lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
81	Pemain mempertahankan seluruh lebar lapagan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Berputar					
82	Taktik *roulier* berputar paling banyak digunakan oleh para pemain bulutangkis	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
83	Kelebihan taktik *roulier* adalah efektif dalam menyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
84	Bisa bergantian ketika pasangan kelelahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
85	Saling bergantian dalam menyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
86	Sangat jarang melambungkan *shuttlecock* ke arah belakang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
87	Taktik *roulier* yaitu kuat dalam bertahan karena daerah yang di pertahankan masing – masing pemain hanya separo lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

Taktik Menghadapi Penonton					
88	Melambaiakan tangan ke penonton sebelum memasuki lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
89	Membagikan kaos cadangan untuk mencari simpati	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
90	Bermain dengan semngat yang tinggi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
91	Banyak melakukan serangan di iringi triakan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
92	Menyapa dan berjabat tangan sesudah dan sebelum bermain	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
93	Marah jika diejek	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
94	Banyak melakukan pukulan variasi, memberi *aplouse* pada lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Wasit					
95	Menyalami sebelum pertandingan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
96	Memberi senyuman apapun keputusannya	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
97	Perlu bertanya tentang interpresasi yang tidak tepat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
98	Tidak menanyakan apa kesalahan yang dilakukan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
99	Berikan tatapan tajam jika sedang dirugikan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
100	Berikan ucapan terimakasih setelah pertandingan selesai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Hakim Garis					
101	Kontrol *shuttlecock* dengan sangat cermat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
102	Berada dekat dengan jatuhnya *shuttlecock*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
103	Berikan tanda ketika *shuttlecock* jatuh di luar garis	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
104	Angakat tangan berbarengan dengan jatuhnya *shuttlecock*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
105	Berikan tatapan tajam begitu *shuttlecock* jatuh	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
106	Memberi senyuman apapun keputusannya	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
107	Lakukan pendekatan di luar lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
108	Tidak memberikan ucapan terimakasih setelah pertandingan selesai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

Lampiran 4. Data Uji Coba

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
1	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	2	2	2	2	4	2	1	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3
4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4
5	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	2	2	2	2	4	2	1	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2
8	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
10	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4
11	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2
12	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2
13	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
14	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3
15	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4
16	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
17	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2
18	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	2	2	2	2	4	2	1	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2
19	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2

46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2
2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2
2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2
2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2
2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3
2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2
2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2
2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	∑
2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	1	2	4	2	2	227
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	233
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	289
3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	395
1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	172
3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	2	250
2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	1	2	4	2	2	227
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	233
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	294
3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	388
1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	2	181
3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	2	250
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	233
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	289
3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	393
1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	170
3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	2	252
2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	1	2	4	2	2	227
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	233

Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 001	517.0526	18440.830	.721	.751
BUTIR 002	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 003	517.0526	18440.830	.721	.751
BUTIR 004	516.6842	18617.006	-.138	Gugur
BUTIR 005	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 006	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 007	517.4211	18504.702	.862	.752
BUTIR 008	516.7895	18424.287	.867	.751
BUTIR 009	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 010	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 011	516.7895	18424.287	.867	.751
BUTIR 012	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 013	517.1053	18345.877	.941	.750
BUTIR 014	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 015	517.4211	18427.480	.882	.751
BUTIR 016	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 017	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 018	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 019	516.5263	18554.152	.179	Gugur
BUTIR 020	517.5789	18354.368	.876	.750
BUTIR 021	517.1053	18345.877	.941	.750
BUTIR 022	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 023	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 024	517.4211	18344.813	.853	.750
BUTIR 025	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 026	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 027	517.4211	18504.702	.862	.752

BUTIR 028	517.4211	18454.146	.738	.751
BUTIR 029	516.8947	18666.877	-.365	Gugur
BUTIR 030	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 031	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 032	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 033	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 034	516.8947	18666.877	-.365	Gugur
BUTIR 035	517.1579	18407.807	.884	.751
BUTIR 036	517.4211	18504.702	.862	.752
BUTIR 037	516.6842	18617.006	-.138	Gugur
BUTIR 038	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 039	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 040	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 041	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 042	517.4211	18504.702	.862	.752
BUTIR 043	517.1579	18407.807	.884	.751
BUTIR 044	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 045	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 046	517.4211	18504.702	.862	.752
BUTIR 047	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 048	517.0526	18440.830	.721	.751
BUTIR 049	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 050	517.0526	18440.830	.721	.751
BUTIR 051	517.5789	18354.368	.876	.750
BUTIR 052	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 053	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 054	517.4211	18504.702	.862	.752
BUTIR 055	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 056	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 057	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 058	516.7895	18424.287	.867	.751
BUTIR 059	516.6842	18617.006	-.138	Gugur
BUTIR 060	517.1053	18345.877	.941	.750

BUTIR 061	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 062	517.4211	18427.480	.882	.751
BUTIR 063	516.5263	18554.152	.179	Gugur
BUTIR 064	517.4211	18454.146	.738	.751
BUTIR 065	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 066	516.7895	18424.287	.867	.751
BUTIR 067	517.5789	18354.368	.876	.750
BUTIR 068	517.1053	18345.877	.941	.750
BUTIR 069	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 070	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 071	517.4211	18344.813	.853	.750
BUTIR 072	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 073	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 074	517.4211	18504.702	.862	.752
BUTIR 075	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 076	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 077	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 078	516.8947	18666.877	-.365	Gugur
BUTIR 079	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 080	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 081	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 082	517.0526	18440.830	.721	.751
BUTIR 083	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 084	517.0526	18440.830	.721	.751
BUTIR 085	517.5789	18354.368	.876	.750
BUTIR 086	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 087	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 088	517.4211	18504.702	.862	.752
BUTIR 089	516.6842	18617.006	-.138	Gugur
BUTIR 090	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 091	517.2632	18433.649	.779	.751
BUTIR 092	516.7895	18424.287	.867	.751
BUTIR 093	517.1053	18396.433	.934	.750

BUTIR 094	517.1053	18345.877	.941	.750
BUTIR 095	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 096	517.4211	18427.480	.882	.751
BUTIR 097	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 098	517.4211	18454.146	.738	.751
BUTIR 099	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 100	516.7895	18424.287	.867	.751
BUTIR 101	517.5789	18354.368	.876	.750
BUTIR 102	517.1053	18345.877	.941	.750
BUTIR 103	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 104	517.4211	18318.146	.946	.749
BUTIR 105	517.0526	18440.830	.721	.751
BUTIR 106	516.6842	18617.006	-.138	.754
BUTIR 107	517.1053	18396.433	.934	.750
BUTIR 108	517.1053	18396.433	.934	.750
Total	259.7895	4648.175	1.000	.994

Keterangan : r hitung > r tabel (df 19 : 0,433) = valid

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.997	98

Lampiran 6. Tabel r

Tabel r *Product Moment*											
Pada Sig.0,05 (*Two Tail*)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	**0.433**	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

PEMAHAMAN TAKTIK
PADA SISWA SMA N 1 KALASAN YANG MENGIKUTI
EKSTRAKULIKULER BULUTANGKIS TAHUN 2016 / 2017

IV. ISILAH DATA INI DENGAN BENAR

4. NAMA :
5. JENIS KELAMIN :
6. NAMA SEKOLAH : **SMA N 1 KALASAN**

V. PETUNJUK PENGISIAN

6. Bacalah setiap butir,seluruh alternatif jawaban
7. Pilih salahsatu alternatif jawaban sesuai dengan pengetahuan anda
8. Mohon setiap butir alternatif jawaban diisi semua jangan sampai ada yang terlewatkan, sesuai dengan pengetahuan anda sesungguhnya
9. Berilah tanda (√) pada salah satu alternatif jawaban yang dipilih
10. Alternatif jawaban adalah Sangat Setutju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS)

VI. CONTOH SOAL

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Indonesia adalah merah putih	√			

No	**Pernyataan**	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
TAKTIK					
C**iri-Ciri Penggunaan Taktik**					
Don't change with the winning game **(Jangan Merubah Permainan yang sedang Menguntungkan)**					
1	Jangan mengganti *shuttlecock* yang sedang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

	menguntungkan,				
2	Mengganti raket yang sedang menguntungkan,	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
3	Kalau servis pendek menghasilkan angka jangan mengganti dengan servis lob	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
4	Jika menyerang dengan *smash* menghasilkan angka maka diperbanyak melakukan *smash*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
5	Kalau bermain net banyak memenangkan *rally* maka diperbanyak main net	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
***Have to change with the loser game* (Harus Merubah Permainan yang sedang Merugikan)**					
6	Menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
7	Kalau menghadapi lawan berat *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus manerus	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
8	Jika lawan unggul bermain net, maka jangan mau diajak bermain *netting*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
9	Kalau kalah duel dalam bermain *drive* maka harus menghindari bermain *drive*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
10	Ganti *shuttlecock* yang merugikan meskipun masih layak pakai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
11	Ganti *raket* yang merugikan walaupun senarnya tidak putus	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Macam-macam taktik dalam bulutangkis					
Taktik Menjauhkan *Shuttlecock* dari Badan					
12	Menempatkan *shuttlecock* jauh dari jangkauan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
13	Lawan sulit menjangkau *shuttlecock* karena jauh dari badan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
14	Tenaga lawan cepat berkurang karena mengejar cukup jauh	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
15	Berikan bola lop ke belakang lalu *netting*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
16	Silangkan pengembalian bola dari lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
17	Pengembalian bola yang kurang sempurna	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Huruf V					
18	Bergerak menyerupai huruf V lebih menguras tenaga	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
19	Bergerak menyudut lebih sulit dibandingkan bergerak lurus	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
20	Setelah netting sebelah kiri, lalu arahkan lob kesebelah kiri	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik *Body Smash*					
21	*Body smash* adalah serangan terus diarahkan pada badan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

22	badan lawan yang paling lemah adalah pada bagian persendian bahu sebelah kanan (*articulation humeri)*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
23	Pada *articulation humeri* daun raket sulit di tempatkan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
24	Susah untuk mengarahkan *shuttlecock*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
25	Pada daerah sasaran itu paling sulit mengembalikan *shuttlecock* dengan power besar	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
26	Pada daerah sasaran itu perkenaan *shuttlecock* dengan daun raket tidak sempurna	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Penerapan taktik dalam bulutangkis					
Taktik dalam Permainan Tunggal (*single*)					
27	Seorang pemain berusaha menyerang bagian kelemahan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
28	Hindari kelebihan lawan yang dihadapi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
29	Pahami dengan baik titik kelemahan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
30	Ketika *stroke* berbagai pukulan perlu dicoba agar tidak ragu	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
31	Cepat beradaptasi terhadap lapangan pertandingan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Tipe Penyerang (*Attacking*)					
32	Pola menyerang akan lebih cepat mengarahkan *shuttlecock* berpindah ke daerah/ lapangan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
33	Dalam bulutangkis permainan dikatakan menyerang apabila pukulan pukulan yang dilakukan mengarah ke bawah	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
34	Kelebihan pemain dengan tipe penyerang mempunyai smash yang sangat keras	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
35	Kelebihan pemain dengan tipe penyerang gerakan mengambil *shuttlecock* serba cepat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
36	Kelemahan tipe penyerang memiliki pertahan yg kurang baik dibanding tipe *rally*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
37	Hindari memukul *shuttlecock* melambung jika berhadapan denngan tipe penyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Tipe Bertahan (*Rally*)					
38	Pemain ini banyak mengarahkan pukulan panjang dan melambung tinggi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
39	Ciri pemain tipe *rally* tempo permainannya bersifat lambat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
40	Salah satu kelebihan pemain *rally* adalah daya tahannya luar biasa	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
41	Salah satu kekurangan pemain *rally* yaitu badannya lambat panas	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
42	Pukulan *smash*-nya tidak sekeras pemain tipe	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

	penyerang				
43	Menghadapi tipe pemain *rally*, berusaha tidak mengikuti irama permainannya (kalau punya pertahanan bagus ikuti permainannya)	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
44	Serang dengan *smash* tajam karena gerakannya yang lambat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Pemain Tipe Tipuan (*Deception*)					
45	Pukulan di depan nett sangat sulit di duga kemana shuttlecock akan di arahkan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
46	Dalam waktu sesaat/singkat mampu merubah pukulan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
47	Permainanya cepat terutama pukulan *drive*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
48	Kalau sudah capai kecermatannya menurun drastis	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
49	Banyak pukulan yang mati sendiri, karena ingin mengubah gerakan untuk menipu lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
50	Salah satu cara untuk mengalahkan pemain *deception* dengan mengajak bermain *rally*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
51	Kembangkan permainan yang lambat, karena kalau sudah capai *deception* nya tidak akurat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Menghadapi Permainan Tipe *All Roud* (serba bisa)					
52	Menyadari lawan bahwa memang handal	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
53	Sejak awal harus sudah mantap (in) supaya tidak ragu	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
54	Dengan sabar menunggu, *shuttlecock* di arahkan pada daerah aman	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
55	Dicoba melawannya dengan tipe yang paling kita kuasai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Bermain Ganda (*Double)*					
56	Kerja sama permainan ganda lebih rumit dari pada permainan tunggal	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
57	Saling mengisi kekosongan posisi di lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
58	Saling percaya terhadap rekan pasangannya di lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
59	Seorang pemain berusaha menyerang bagian kelemahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
60	Hindari kelebihan lawan yang dihadapi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
61	Pahami dengan baik titik kelemahan lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik berdampingan (*side by side*)					
62	Taktik berdampingan mudah diajarkan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
63	Taktik berdampingan sangat kuat untuk bertahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
64	Pemain yang lemah mudah di serang terus menerus karena tempatnya relatif tetap	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

65	Pemain mudah lelah karena harus maju mundur sambil menyerang dan bertahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
66	Arahkan serangan ke tengah di antara kedua pemain lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
67	Arahkan *shuttlecock* kepada pemaian yang paling lemah	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Muka Belakang (*Front and back*)					
68	Posisi pemain satu di depan sedangkan pemain lainnya di belakang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
69	Taktik *front and back* ini efektif untuk pola menyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
70	Bisa melindungi kawan yang lemah agar tidak di serang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
71	Kelemahan taktik muka belakang yaitu pada saat bertahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
72	Arahkan *shuttlecock* ke pinggir – pinggir lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
73	Pemain mempertahankan seluruh lebar lapagan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Berputar					
74	Taktik *roulier* berputar paling banyak digunakan oleh para pemain bulutangkis	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
75	Kelebihan taktik *roulier* adalah efektif dalam menyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
76	Bisa bergantian ketika pasangan kelelahan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
77	Saling bergantian dalam menyerang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
78	Sangat jarang melambungkan *shuttlecock* ke arah belakang	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
79	Taktik *roulier* yaitu kuat dalam bertahan karena daerah yang di pertahankan masing – masing pemain hanya separo lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Penonton					
80	Melambaiakan tangan ke penonton sebelum memasuki lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
81	Bermain dengan semngat yang tinggi	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
82	Banyak melakukan serangan di iringi triakan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
83	Menyapa dan berjabat tangan sesudah dan sebelum bermain	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
84	Marah jika diejek	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
85	Banyak melakukan pukulan variasi, memberi *aplouse* pada lawan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Wasit					
86	Menyalami sebelum pertandingan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
87	Memberi senyuman apapun keputusannya	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

88	Perlu bertanya tentang interpresasi yang tidak tepat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
89	Tidak menanyakan apa kesalahan yang dilakukan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
90	Berikan tatapan tajam jika sedang dirugikan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
91	Berikan ucapan terimakasih setelah pertandingan selesai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
Taktik Menghadapi Hakim Garis					
92	Kontrol *shuttlecock* dengan sangat cermat	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
93	Berada dekat dengan jatuhnya *shuttlecock*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
94	Berikan tanda ketika *shuttlecock* jatuh di luar garis	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
95	Angakat tangan berbarengan dengan jatuhnya *shuttlecock*	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
96	Berikan tatapan tajam begitu *shuttlecock* jatuh	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
97	Lakukan pendekatan di luar lapangan	**SS**	**S**	**TS**	**STS**
98	Tidak memberikan ucapan terimakasih setelah pertandingan selesai	**SS**	**S**	**TS**	**STS**

Lampiran 8. Data Penelitian

No	Ciri-ciri penggunaan taktik											Macam-macam taktik dalam bulutangkis															Penerapan taktik dalam bulutangkis				
	Don't change with the winning game					*Have to change with the loser game*						Taktik menjauhkan *shuttlecock* dari badan						Taktik huruf V			Taktik *body smash*						Taktik dalam permainan tunggal				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	1	1	3	3	3
2	2	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2	3
4	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3
5	3	3	3	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3
6	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	1
7	2	2	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	1	1	1	3	3
8	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	3	1	2	3	2
9	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	1	1	3	3	3	2	1	3	3	1	3
10	2	3	1	3	3	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2
11	2	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	1
12	2	4	3	3	2	3	3	3	1	3	3	1	2	2	3	1	3	1	3	4	2	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1
13	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3
14	2	1	1	3	2	1	3	3	2	3	3	1	2	2	3	2	3	1	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3
15	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	2
16	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2
17	4	4	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	3	3	3	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1
18	1	4	3	3	1	1	2	4	1	2	3	1	2	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	3	2
19	4	2	3	2	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	3	1	3	1	1	2	3	2	3	3	3	1	1	2	2	3	3
20	3	2	2	1	3	3	2	2	4	3	1	3	2	1	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3
21	2	1	1	3	1	2	2	1	2	1	3	3	1	3	3	1	1	3	3	3	3	1	1	3	2	2	2	2	2	2	3

22	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	3	1	3	3	3
23	3	3	3	3	1	3	2	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3
24	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	1	3	4	3	1	2	1	1	2	3	3	1	3	1	1	2	1	3	2	1
25	4	3	4	3	3	1	3	1	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	3	2
26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
27	2	2	3	2	2	2	1	3	4	3	2	1	3	3	3	3	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	1	2	3
28	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3
29	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2
30	3	3	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3
31	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	1	1	3	3	3	1
32	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	1
33	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	1
34	2	3	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	2	3	1	2	2	1	2	1
35	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2
36	3	3	2	3	3	1	1	1	3	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2

Penerapan taktik dalam bulutangkis																															
Taktik menghadapi tipe penyerang						Taktik mengahadapi tipe bertahan							Taktik menghadapi tipe tipuan							Menghadapi permainan tipe *all round*				Taktik bermain ganda						
32	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	**38**	**39**	**40**	**41**	**42**	**43**	**44**	**45**	**46**	**47**	**48**	**49**	**50**	**51**	**52**	**53**	**54**	**55**	**56**	**57**	**58**	**59**	**60**	**61**	**62**
3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	1	1
1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3
3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	2	3	2	3
3	2	1	1	1	1	1	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3
1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	1	1	3	1	3	3	2	2	3	3	1	2	4	1	2	3	2	2	2	1	1
1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	4	2	1	1	1	2	3	2	1	1

3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	1	1	2	1	2
3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	2	1	2
3	1	2	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	3	2	3	2
2	1	3	2	2	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3
3	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	1	3	2	1	3
1	3	3	1	1	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	1
3	3	2	2	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3
3	3	1	2	1	3	1	3	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	3	2	1	3	1	1	1	2	2	2	1
2	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	1	1	3	1	3	2	1
2	3	1	3	3	2	3	3	2	1	1	1	1	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3
1	3	1	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
2	1	3	2	2	3	1	1	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2	1	3
3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	2	3
3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2
3	3	3	3	3	2	3	2	1	1	3	2	1	3	1	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	1	2	3	2	1	2	1	3	1	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	2	2	2	2	3
3	2	3	3	3	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3
1	3	1	1	3	2	1	2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	1
3	1	1	1	2	2	1	3	3	1	2	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	1	3
2	2	2	3	2	1	1	2	3	3	1	1	3	3	3	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2
3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	1	3	1	1	2
3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	1	1	3	3	2	1	1	1
1	2	1	2	2	3	1	1	3	3	1	1	2	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	3	2
1	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	2	1	1	3	3	2	3	3	3	1	3	1	2	1	1	3	3	3	3	2	1	3	2	1	3	3	2
1	2	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1

1	2	1	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	1	3
1	3	3	3	2	1	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1
2	2	2	2	1	1	2	3	3	3	2	2	1	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	1	1	1	3	3
1	3	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	3	3	1

Penerapan taktik dalam bulutangkis																																Σ
Taktik berdampingan					Taktik muka belakang						Taktik berputar						Taktik menghadapi penonton						Penerapan taktik dalam permainan ganda						Taktik menghadapi hakim garis							
63	**64**	**65**	**66**	**67**	**68**	**69**	**70**	**71**	**72**	**73**	**74**	**75**	**76**	**77**	**78**	**79**	**80**	**81**	**82**	**83**	**84**	**85**	**86**	**87**	**88**	**89**	**90**	**91**	**92**	**93**	**94**	**95**	**96**	**97**	**98**	
2	1	1	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	1	1	1	2	2	1	2	3	1	1	1	2	1	2	217
2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	216
2	2	3	1	3	2	3	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	226
3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	225
2	3	2	4	4	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	3	2	1	220
2	3	2	1	4	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	2	1	3	2	3	2	3	3	3	2	217
2	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2	2	3	229
3	2	1	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	222
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	238
3	1	2	1	3	3	2	1	3	2	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	216
2	2	1	2	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	237
2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	212
1	3	1	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	242
1	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	224
1	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	206
2	1	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	216
3	3	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	225
1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	220

3	3	1	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	253
3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	252
3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	245
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	228
3	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	232
3	2	1	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	227
3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	231
2	1	1	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	225
1	1	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	215
3	3	1	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	232
3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	213
1	3	3	2	3	1	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	228
3	3	3	2	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	1	1	230
1	1	1	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	222
2	1	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	228
3	1	1	1	4	4	1	4	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	1	222
3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	230
2	3	2	1	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	4	3	215

Lampiran 9. Deskriptif Statistik

Statistics

		Pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis	Ciri-ciri penggunaan taktik	Macam-macam taktik dalam bulutangkis	Penerapan taktik dalam bulutangkis
N	Valid	36	36	36	36
	Missing	0	0	0	0
Mean		226.0000	25.5833	31.5556	168.8611
Median		225.0000	25.5000	31.5000	167.5000
Mode		216.00[a]	25.00	35.00	166.00
Std. Deviation		10.73579	3.25467	4.46859	10.23203
Minimum		206.00	19.00	21.00	151.00
Maximum		253.00	32.00	40.00	193.00
Sum		8136.00	921.00	1136.00	6079.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	206	1	2.8	2.8	2.8
	212	1	2.8	2.8	5.6
	213	1	2.8	2.8	8.3
	215	2	5.6	5.6	13.9
	216	3	8.3	8.3	22.2
	217	2	5.6	5.6	27.8
	220	2	5.6	5.6	33.3
	222	3	8.3	8.3	41.7
	224	1	2.8	2.8	44.4
	225	3	8.3	8.3	52.8
	226	1	2.8	2.8	55.6
	227	1	2.8	2.8	58.3
	228	3	8.3	8.3	66.7
	229	1	2.8	2.8	69.4
	230	2	5.6	5.6	75.0
	231	1	2.8	2.8	77.8
	232	2	5.6	5.6	83.3
	237	1	2.8	2.8	86.1
	238	1	2.8	2.8	88.9
	242	1	2.8	2.8	91.7
	245	1	2.8	2.8	94.4
	252	1	2.8	2.8	97.2
	253	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Ciri-ciri penggunaan taktik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19	1	2.8	2.8	2.8
	20	2	5.6	5.6	8.3
	21	1	2.8	2.8	11.1
	22	3	8.3	8.3	19.4
	23	2	5.6	5.6	25.0
	24	4	11.1	11.1	36.1
	25	5	13.9	13.9	50.0
	26	4	11.1	11.1	61.1
	27	3	8.3	8.3	69.4
	28	3	8.3	8.3	77.8
	29	4	11.1	11.1	88.9
	30	2	5.6	5.6	94.4
	31	1	2.8	2.8	97.2
	32	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Macam-macam taktik dalam bulutangkis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21	1	2.8	2.8	2.8
	22	1	2.8	2.8	5.6
	25	2	5.6	5.6	11.1
	27	4	11.1	11.1	22.2
	28	1	2.8	2.8	25.0
	29	1	2.8	2.8	27.8
	30	3	8.3	8.3	36.1
	31	5	13.9	13.9	50.0
	32	1	2.8	2.8	52.8
	33	3	8.3	8.3	61.1
	34	2	5.6	5.6	66.7
	35	6	16.7	16.7	83.3
	36	1	2.8	2.8	86.1
	37	4	11.1	11.1	97.2
	40	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Penerapan taktik dalam bulutangkis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	151	1	2.8	2.8	2.8
	154	1	2.8	2.8	5.6
	155	2	5.6	5.6	11.1
	157	1	2.8	2.8	13.9
	158	1	2.8	2.8	16.7
	159	1	2.8	2.8	19.4
	160	1	2.8	2.8	22.2
	163	1	2.8	2.8	25.0
	164	1	2.8	2.8	27.8
	165	1	2.8	2.8	30.6
	166	5	13.9	13.9	44.4
	167	2	5.6	5.6	50.0
	168	2	5.6	5.6	55.6
	170	3	8.3	8.3	63.9
	172	3	8.3	8.3	72.2
	173	2	5.6	5.6	77.8
	174	2	5.6	5.6	83.3
	178	1	2.8	2.8	86.1
	180	1	2.8	2.8	88.9
	183	1	2.8	2.8	91.7
	191	1	2.8	2.8	94.4
	193	2	5.6	5.6	100.0
	Total	36	100.0	100.0	