

**KEMAMPUAN PUKULAN *SERVIS* PANJANG, *LOB* DAN *SMASH*
DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA PESERTA
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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



Oleh
Ananto Rahmawan Putro
13601241131

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

**KEMAMPUAN PUKULAN *SERVIS* PANJANG, *LOB* DAN *SMASH*
DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA PESERTA
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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



Oleh
Ananto Rahmawan Putro
13601241131

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Kemampuan Pukulan *Servis* Panjang, *Lob*, dan *Smash* dalam Permainan Bulutangkis pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok” yang disusun oleh Ananto Rahmawan Putro NIM.13601241131 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 21Februari 2017

Pembimbing,



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya dengan judul “Kemampuan Pukulan *Servis* Panjang, *Lob*, dan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok” atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikutip tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, 21 Maret 2017

Yang menyatakan,

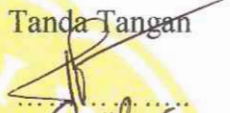
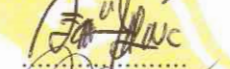

Ananto Rahmawan P

NIM. 13601241131

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “Kemampuan Pukulan *Servis Panjang, Lob, dan Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok Tahun Ajaran 2016/2017” yang disusun oleh Ananto Rahmawan Putro, NIM 13601241131 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 April 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Amat Komari, M.si	Ketua Penguji		"/4/2017
Fathan Nurcahyo, M.Or	Sekretaris Penguji		"/4/2017
Drs. Subagyo, M.Pd	Penguji I (Utama)		"/4/2017

Yogyakarta, April 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,




Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed
NIP 19640707 1988121 001 &

MOTTO

“Pendidikan merupakan modal utama manusia untuk mengarungi
kehidupan di dunia”

(Penulis)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah : 6)

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh
direbut oleh manusia adalah menundukan diri sendiri”

(R.A Kartini)

“Jangan takut untuk bermimpi. Karena mimpi adalah tempat menanam
benih harapan dan memetakan cita-cita”

(Monkey D Luffy)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibuku tercinta. Heppy Siswanto dan Wiranti yang telah melahirkan, merawat dan membimbing dari kecil hingga dewasa. Terima kasih atas kasih sayang serta doa yang selalu mengiringi setiap langkahku.
2. Adikku Betha Widyaningrum dan Cantika Nur Kharimah yang selalu memberi semangat dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

**KEMAMPUAN PUKULAN *SERVIS* PANJANG, *LOB* DAN *SMASH*
DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA PESERTA
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh
Ananto Rahmawan Putro
NIM. 13601241131

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok yang belum menguasai pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dengan benar. Kemampuan dasar pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* di ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok belum diketahui. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey*. Instrumen berupa tes dan pengukuran berupa *Test Long Servis*, *Clear Test* dan *Test Smash*. Subjek penelitian adalah ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok sebanyak 20 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian 1) kemampuan pukulan *servis* panjang siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori cukup sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, kategori kurang sebanyak 4 siswa atau sebesar 20%, dan kategori sangat kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 10%. 2) Kemampuan pukulan *lob* siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 anak atau sebesar 10%, kategori baik sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori cukup sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, dan kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar 5%. 3) Kemampuan pukulan *smash* siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau sebesar 25%, kategori cukup sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori kurang sebanyak 8 siswa atau sebesar 40%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa.

Kata kunci : Kemampuan, Servis Panjang, Lob, Smash, Ekstrakurikuler Bulutangkis

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, atas limpahan rahmat-Nya, sehingga skripsi yang berjudul: “Kemampuan Pukulan *Servis Panjang*, *Lob*, dan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok” dapat diselesaikan dengan baik.

Disadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itulah pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati disampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd, selaku Ketua Prodi PJKR FIK UNY yang telah berkenan memberikan ijin penelitian dan memberikan bimbingannya.
4. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sangat sabar memberikan bimbingan dan sangat pengertian selama penulisan skripsi ini.

5. Bapak Agus Susworo Dwi Mahendro, M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah berkenan memberikan ijin penelitian dan memberikan bimbingannya.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Teman-teman PJKR angkatan 2013 dan rekan-rekan semua yang tidak memungkinkan disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang juga telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi.

Sangat disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan menghaturkan rasa syukur kepada Allah SWT, semoga pembaca dapat menikmati dan memperoleh manfaat dari karya ini. Amin.

Yogyakarta, 21 Maret 2017

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
PERNGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teoritik	10
1. Hakikat Bulutangkis	10
2. Hakikat Kemampuan	17
3. Hakikat Pukulan <i>Servis Panjang</i>	19
4. Hakikat Pukulan <i>Lob</i>	24

5. Hakikat Pukulan <i>Smash</i>	30
6. Hakikat Ekstrakurikuler.....	35
7. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok	39
8. Karakteristik Siswa SMP.....	40
B. Penelitian yang relevan	43
C. Kerangka Berfikir	45
BAB III. METODE PENELITIAN	47
A. Desain Penelitian	47
B. Definisi, Operasional Variabel Penelitian.....	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	48
1. Instrumen Penelitian	48
2. Teknik Pengumpulan Data	53
E. Teknik Analisis Data	54
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Waktu, Tempat dan Subyek Penelitian.....	56
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	56
C. Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi Hasil Penelitian	65
C. Keterbatasan Penelitian	65
D. Saran-Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hal-hal yang harus diingat tentang <i>servis</i> panjang	24
Tabel 2. Hal-hal yang harus diingat tentang <i>lob</i>	29
Tabel 3. Hal-hal yang harus diingat tentang <i>smash</i>	34
Tabel 4. Rumus pengkatagorian.....	54
Tabel 5. Deskripsi hasil kemampuan pukulan <i>servis</i> panjang	56
Tabel 6. Deskripsi hasil kemampuan pukulan <i>lob</i>	58
Tabel 7. Deskripsi hasil kemampuan pukulan <i>smash</i>	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pegangan <i>Forehand Grip</i>	13
Gambar 2. Pegangan <i>Backhand Grip</i>	13
Gambar 3. Pegangan <i>American Grip</i>	14
Gambar 4. Gerakan Pukulan <i>Servis Panjang</i>	23
Gambar 5. Gerakan Pukulan <i>Lob</i>	27
Gambar 6. Gerakan Pukulan <i>Smash</i>	33
Gambar 7. Lapangan Tes <i>Servis Panjang</i>	50
Gambar 8. Lapangan Tes <i>Lob</i>	41
Gambar 9. Lapangan Tes <i>Smash</i>	43
Gambar 10. Rumus Presentase	55
Gambar 11. Deskripsi Hasil Pukulan <i>Servis Panjang</i>	57
Gambar 12. Deskripsi Hasil Pukulan <i>Lob</i>	58
Gambar 13. Deskripsi Hasil Pukulan <i>Smash</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Tes <i>Servis</i> Panjang	70
Lampiran 2. Hasil Tes <i>Lob</i>	71
Lampiran 3. Hasil Data <i>Smash</i>	72
Lampiran 4. Permohonan Izin Penelitian.....	73
Lampiran 5. Surat Keterangan Bukti Penelitian	74
Lampiran 6. Surat Keterangan Bebas Teori.....	75
Lampiran 7. Daftar Hadir Peserta Ekstrakurikuler	76
Lampiran 8. Kartu Bimbingan	77
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan bagi manusia merupakan salah satu kebutuhan hidup, hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, pendidikan non-formal dan pendidikan informal. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mencakup banyak mata pelajaran salah satunya yaitu Pendidikan Jasmani.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang menekankan pada aspek psikomotor tetapi juga tidak mengesampingkan aspek afektif dan kognitif. Pembelajaran Pendidikan Jasmani selalu ditandai dengan proses mempelajari keterampilan gerak. Keterampilan gerak merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Namun, dengan

adanya keterbatasan waktu saat pembelajaran Pendidikan Jasmani tidak cukup bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang mereka miliki. Oleh karena itu banyak sekolah memberikan jalan keluar dengan menawarkan berbagai macam kegiatan-kegiatan diluar jam sekolah atau kegiatan ekstrakurikuler yang dikelola dengan baik, terarah, terencana dan berkesinambungan agar peserta didik dapat megembangkan keterampilan dan kemampuan yang mereka miliki.

Menurut Permendikbud RI Nomor 81A (2013), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam sekolah yang berfungsi untuk mewadahi dan mengembangkan potensi, minat dan bakat siswa. Terdapat beberapa kategori kegiatan ekstrakurikuler antara lain yaitu olahraga, kesehatan, seni, bahasa, maupun yang bersifat ilmiah. Berdasarkan hasil observasi, SMP Muhammadiyah 2 Depok menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler diantaranya yaitu hizbul waton, tapak suci, jurnalistik, *english club*, *sains club*, robotika, teater, seni musik, seni baca Qur'an, bola basket, futsal, dan bulutangkis. Menurut hasil *survey* angket peminatan ekstrakurikuler yang diberikan pada setiap peserta didik pada awal tahun ajaran, ekstrakurikuler bulutangkis mendapat peminat yang cukup banyak.

SMP Muhammadiyah 2 Depok menyelenggarakan ekstrakurikuler bulutangkis pada awal tahun ajaran 2016/2017. Ekstrakurikuler bulutangkis dilaksanakan setiap hari Jum'at pukul 13.00-15.00 WIB di GOR Marga Jaya dengan menggunakan 2 lapangan bulutangkis. Siswa

yang mengikuti ekstrakurikuler tersebut berjumlah 35 siswa. Ekstrakurikuler bulutangkis dilatih oleh guru olahraga dan guru bahasa daerah SMP Muhammadiyah 2 Depok. Sampai saat ini belum ada catatan prestasi yang disumbangkan dari cabang olahraga Bulutangkis untuk SMP Muhammadiyah 2 Depok.

Ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok diharapkan dapat meningkatkan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan peserta didik khususnya dalam cabang bulutangkis sebagai tujuan utama. Selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi dan bakat siswa dalam bidang bulutangkis serta paham dan menguasai teknik-teknik dalam bulutangkis dan mampu bermain bulutangkis dengan baik sehingga dapat memberikan sumbangan prestasi bagi SMP Muhammadiyah 2 Depok.

Fakta dilapangan diketahui banyak kendala yang dihadapi pada ekstrakurikuler bulutangkis seperti: jumlah latihan yang sangat minim, kualitas pelatih yang masih belum terlalu baik, dan kemampuan siswa yang masih kurang. Dengan guru olahraga yang merangkap menjadi pelatih ekstrakurikuler bulutangkis, program latihan belum tersusun secara sistematis karena pelatih tidak sempat untuk menyusun program atau materi latihan yang akan diberikan kepada siswa saat latihan. Pada saat latihan, siswa langsung bermain tanpa adanya latihan teknik terlebih dahulu sedangkan para pelatih hanya memberikan *shuttlecock* dan menunggu para siswa bermain di samping lapangan. Siswa yang mengikuti

ekstrakurikuler bulutangkis di sekolah tersebut belum pernah belajar di *club* atau sekolah bulutangkis. Selain itu faktor sarana dan prasarana juga menjadi salah satu kendala dalam keberlangsungannya ekstrakurikuler contohnya dengan terbatasnya jumlah *shuttlecock* sehingga dalam kegiatan ekstrakurikuler banyak siswa yang menggunakan *shuttlecock* yang tidak sesuai standart ,kemudian banyaknya siswa yang sering tidak membawa raket dan meminjam raket milik teman sebaya saat latihan, factor-faktor tersebut yang menyebabkan keberlangsungan program ekstrakurikuler tidak terlaksana dengan maksimal.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat *individual* yang dapat dimainkan dengan cara satu orang melawan satu (*single*) orang atau dua orang melawan dua orang (*double*). Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul. Lapangan permainan bulutangkis berbentuk segi empat dan dibatasi oleh *net* untuk memisahkan daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Tujuan dari permainan bulutangkis adalah berusaha menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan menjatuhkannya di daerah permainanya sendiri. Teknik dasar yang wajib dikuasai pemain bulutangkis adalah: (1) Teknik memegang raket, (2) Teknik langkah kaki, (3) Teknik pukulan, (4) Sikap berdiri. Dari semua teknik yang wajib dikuasai seorang pemain bulutangkis, teknik yang paling utama adalah teknik memukul bola (*shuttlecock*) karena dengan memukul bola (*shuttlecock*) pemain dapat

mendapatkan poin. Terdapat beberapa teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis yang meliputi, *servis*, *overhead clear/lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*.

Servis merupakan salah satu jenis pukulan terpenting dari beberapa jenis pukulan yang ada dalam permainan bulutangkis, karena *servis* merupakan pukulan awal untuk memulai suatu permainan. *Servis* bisa menjadi suatu pukulan serangan pertama dalam permainan bulutangkis. Setiap pemain harus memiliki *servis* yang memadai agar dapat memenangkan permainan. Ketika pemain melakukan *servis*, gerakan pergelangan tangan kurang lurus sehingga *shuttlecock* akan keluar menyamping. Pukulan *shuttlecock* saat melakukan *servis* harus tepat untuk dapat menghasilkan angka. Pukulan yang terlalu keras akan menyebabkan *shuttlecock* keluar lapangan sehingga lawan akan mendapatkan nilai. Begitu juga pukulan yang terlalu lemah menyebabkan *shuttlecock* tidak sampai ke bidang permainan lawan atau datangnya tanggung sehingga lawan akan mudah melakukan *smash* yang mematikan. Ada beberapa jenis *servis* dalam permainan bulutangkis antara lain : *servis* panjang, pendek, datar, dan *servis* kedut atau cambuk. *Servis* panjang adalah *servis* yang mengarahkan bola tinggi dan jauh dan bola harus berbalik dan jatuh sedekat mungkin dengan garis belakang. Latihan *servis* tinggi sering diabaikan oleh seorang pemain maupun pelatih, padahal *servis* tinggi yang baik juga menentukan hasil dari permainan.

Selain pukulan *servis*, pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis bagi anak sekolah menengah pertama adalah pukulan *lob* dan *smash*. Pukulan *lob* dan *smash* merupakan pukulan yang paling sering dilakukan oleh setiap pemain bulutangkis. Pukulan *lob* dan *smash* sangat penting dalam mengendalikan permainan, sangat baik untuk mempersiapkan serangan dan untuk mencetak poin.

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok dalam melakukan *servis* panjang antara lain *shuttlecock* jatuh terlalu jauh di belakang garis *servis* belakang atau tidak sampai garis *servis* di depan dan *shuttlecock* membentur *net*. Dalam melakukan pukulan *lob* dan *smash* juga sering terjadi kesalahan, misalnya posisi kaki yang kurang tepat saat melakukan *lob*, perkenaan *shuttlecock* dengan raket saat melakukan *smash* kurang tepat, dan hasil pukulan *smash* yang kurang keras.

Berdasarkan latar belakang kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok tentang kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok. Diharapkan dengan adanya penelitian tentang kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis, dapat dibuat program untuk lebih meningkatkan kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* pada peserta ekstrakurikuler SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2016/2017 sehingga dapat

meningkatkan prestasi peserta didik khususnya dalam bidang olahraga bulutangkis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan peserta ekstrakurikuler bulutangkis dalam melakukan pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* masih kurang benar.
2. Pada saat melakukan *servis* panjang *shuttlecock* melambung terlalu rendah.
3. Penempatan posisi kaki saat melakukan pukulan *lob* masih kurang tepat.
4. Pada saat melakukan pukulan *smash*, pukulan yang dihasilkan masih kurang keras dan tidak tepat sasaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta adanya keterbatasan waktu, biaya, tenaga, kemampuan peneliti, maka didalam penelitian ini perlu diberikan pembatasan masalah. Permasalahan ini dibatasi pada “Kemampuan pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini berdasarkan pembatasan batasan masalah adalah :

1. Seberapa besar kemampuan pukulan *servis* panjang dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok?
2. Seberapa besar kemampuan pukulan *lob* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok?
3. Seberapa besar kemampuan pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Seberapa besar kemampuan pukulan *servis* panjang dalam permainan bulutangkis oleh peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok.
2. Seberapa besar kemampuan pukulan *lob* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok?
3. Seberapa besar kemampuan pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya di pendidikan Sekolah Menengah Pertama.

Manfaat yang dapat diberikan antara lain :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi serta dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teori pembelajaran khususnya tentang keterampilan teknik pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan alat untuk mengevaluasi proses penyelenggaraan program ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

b. Bagi Guru

Dapat mengetahui seberapa besar kemampuan yang dimiliki siswanya dan dapat memberikan program materi ekstrakurikuler yang sesuai dengan karakteristik siswa

c. Bagi Siswa

Dapat mengetahui tingkat kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis serta mampu meningkatkan keterampilan teknik pukulan dalam permainan bulutangkis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Bulutangkis

a. Pengertian Olahraga Bulutangkis

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat terkenal di dunia dan menarik banyak minat berbagai kelompok umur. Menurut Subardjah (1999: 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 *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk persegi empat dan dibatasi oleh *net* untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Tujuan permainan bulutangkis adalah untuk menjatuhkan *shuttlecock* dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan menjatuhkannya di lapangan sendiri.

Komari (2008: 69), menyatakan bahwa permainan *badminton* mempunyai keunikan yang tidak dipunyai oleh cabang olahraga lainnya. Adapun keunikan tersebut antara lain: (1) Alat yang digunakan sangat ringan (2) Nuansa penggunaan kekuatan paling lengkap (3) Mampu mematikan lawan dengan kekuatan mendekati nol (4) memenuhi kebutuhan aktualisasi diri (5) Keterampilan gerak *badminton* mudah ditransfer ke dalam cabang olahraga lainnya (6) Filosofi kehidupan (7) Nilai kebugaran jasmani (8) Nilai bisnis yang tinggi. Olahraga bulutangkis sangat potensial berkembang pada anak sekolah dasar sampai lanjut usia. Untuk para pelajar olahraga tersebut memberikan manfaat yang sangat banyak bagi pertumbuhan dan perkembangan serta tantangan emosional dan memupuk jiwa sosial.

Sedangkan menurut Grice (1996: 1), bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan menggunakan *net*, raket dan bola dengan teknik pemukul yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang cepat disertai gerak tipuan.

Dengan pernyataan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bulutangkis adalah jenis olahraga bola kecil yang menggunakan alat raket sebagai media pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek yang pukul. Masing-masing regu berusaha melewati *shuttlecock* diatas dan berusaha menjaga bola tidak jatuh ke bidang lapangan.

b. Perlengkapan Bulutangkis

Menurut Alhusin (2007: 11-16), permainan bulutangkis memerlukan beberapa perlengkapan meliputi:

1) Raket

Secara tradisional raket dibuat dari kayu. Kemudian aluminium atau logam ringan lainnya menjadi bahan yang dipilih. Kini, hampir semua raket bulutangkis profesional berkomposisi komposit serat karbon (plastik bertulang grafit).

2) *Shuttlecock*

Shuttlecock adalah bola yang digunakan dalam olahraga bulutangkis, terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka, dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus.

3) Lapangan

Garis-garis batas pada lapangan dapat dibuat dengan warna-warna putih dan warna lainnya. Lebar lapangan 6,10 m dan panjang 13,40 m.

c. Teknik Dasar Bulutangkis

Menurut Purnama (2010: 13), untuk menjadi pemain bulutangkis yang baik, maka seorang atlet harus menguasai teknik dasar bulutangkis dengan benar. Teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis adalah:

1) Sikap Berdiri

Sikap berdiri dalam permainan bulutangkis harus dikuasai oleh setiap pemain, adapun sikap berdiri dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu (a) sikap berdiri saat *servis*, (b) saat menerima *servis*, dan (c) sikap saat *in play*.

2) Teknik memegang raket

Teknik memegang raket merupakan dasar dalam melakukan berbagai pukulan. Ada beberapa macam tipe pegangan raket yaitu :

a) Pegangan *Forehand*

Yang perlu diperhatikan pada teknik ini adalah pergelangan tangan dapat bergerak leluasa untuk mengarahkan pukulan. Keuntungan dari teknik pegangan *forehand* ini adalah raket tidak mudah

lepas dan pukulan yang dihasilkan dapat keras. Sedangkan kelemahannya yaitu lemah dalam menerima bola serangan yang mengarah ke badan.



Gambar 1. *Forehand Grip*
Sumber: Dok Pribadi

b) Pegangan *Backhand*

Dari teknik pegangan *forehand* dapat dialihkan ke teknik pegangan *backhand*, yakni dengan memutar raket seperempat putaran ke arah kiri. Keuntungan dari pegangan *backhand* adalah pemain leluasa dapat mengembalikan bola yang datang dari sebelah kiri badan. Sebaliknya kelemahannya adalah atlet akan sulit dalam mengembalikan bola yang mengarah ke sebelah badan.



Gambar 1. *Backhand Grip*
Sumber: Dok Pribadi

c) Pegangan *American Grip* (Gebuk Kasur)

Cara pegangan ini memang menghasilkan gerakan yang agak kaku, namun sangat efektif dalam memukul *smash* di depan *net*, atau mengambil *shuttlecock* di atas *net* dengan cara mentipkan ke bawah secara tajam. Secara umum kelebihan teknik pegangan ini yaitu sangat efektif untuk digunakan sebagai *killing smash* karena perkenaan *shuttlecock* lurus. Adapun kelemahannya yaitu sulit digunakan untuk pukulan *netting*.



Gambar 2. *American Grip*
Sumber: Dok Pribadi

d) Pegangan *Combination* (Campuran)

Model ini menggunakan cara memegang raket dengan mengubah cara pegang raket yang disesuaikan dengan datangnya *shuttlecock* dan jenis pukulan. Secara umum kelebihannya yaitu tidak perlu mengubah posisi raket saat akan memukul *shuttlecock*. Adapun kelemahannya yaitu pemain akan sulit untuk memukul *shuttlecock* yang sudah melampui tubuh pemain sendiri.

3) Teknik Memukul Bola

Menurut Purnama (2010: 16) macam-macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis adalah *service*, *lob*, *smash*, *dropshot*, *netting* dan *drive*. Untuk dapat menguasai teknik dasar tersebut perlu kaidah-kaidah yang harus dilaksanakan dalam latihan, sehingga menguasai tingkat keterampilan yang baik.

a) *Servis*

Pukulan *servis* merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan *servis* dengan baik dapat mengendalikan jalanya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan.

b) Pukulan *Lob*

Pukulan *lob* merupakan suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan. Untuk melakukan pukulan *lob* ada dua cara yaitu *overhead lob* dan *underhand lob*.

c) Pukulan *Smash*

Pukulan *smash* merupakan pukulan *over head* yang mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta

lecutan pergelangan tangan agar bola meluncur tajam menukik. Baik *smash* lurus maupun *smash* silang, keduanya dapat dipukul dengan ayunan yang sama.

d) Pukulan *Dropshot*

Drop shot merupakan pukulan menyerang dengan menempatkan bola tipis dekat dengan jarring pada lapangan lawan. *Drop shot* mengandalkan kemampuan *feeling* dalam memukul bola sehingga arah dan ketajaman bola tipis di atas net serta jatuh dekat *net*.

e) Pukulan *Drive*

Pukulan *drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar, ketinggiannya menyusur di atas *net* dan sejajar dengan lantai.

f) Pukulan *Netting*

Netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan *net* dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan *net* di daerah lawan.

4) Teknik Langkah Kaki (*Footwork*)

Dalam permainan bulutangkis kaki berfungsi sebagai penompang tubuh untuk bergerak kesegala arah dengan cepat, sehingga dapat memposisikan tubuh sedemikian rupa supaya dapat melakukan gerakan pukulan dengan efektif.

Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang pemain harus memiliki kecepatan gerak. Kecepatan gerak kaki tidak bisa dicapai kalau *footwork*-nya tidak teratur. Adapun macam-macam latihan *foot work* antara lain : langkah *shadow*, *stroke*, penguatan kaki, reaksi, akselerasi, kelincahan, kecepatan dan koordinasi gerakan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik dasar bulutangkis merupakan hal paling penting yang harus dipelajari oleh setiap pemain antara lain sikap berdiri, teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki. Setelah dipelajari dan dikuasai semua teknik dasar bulutangkis dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan yang menggabungkan antara teknik yang satu dengan teknik dasar lainnya. Dan dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadikan suatu bentuk rangkaian teknik secara terpadu

2. Hakikat Kemampuan

Kemampuan sering disebut sebagai hal yang mendasari terbentuknya keterampilan dari seseorang. Setiap individu pada umumnya dibekali dengan kemampuan dasar yang berupa kemampuan gerak, kemampuan gerak sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Untuk menunjang setiap pekerjaan dengan karakteristik yang rumit maka kemampuan perlu ditingkatkan.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia dalam Wiyono (2012), kemampuan diartikan sebagai suatu kecakapan atau kepandaian menyelesaikan sesuatu sesuai dengan tujuannya. Sedangkan menurut Vealey dalam Komarudin (2015: 9), kemampuan atau keterampilan dasar adalah sumber daya inter personal yang dibutuhkan untuk meraih kesuksesan dalam olahraga.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan menurut Robbins dan Judge dalam Darmawan et al (2013) dibedakan menjadi 2 yaitu :

a. Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental,berfikir, menalar dan memecahkan masalah.

b. Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

Kemampuan melakukan pukulan servis panjang, lob dan smash ini masuk dalam kemampuan fisik. Kemampuan fisik ini juga dipengaruhi oleh bakat yang dimiliki individu itu sendiri. Bakat merupakan kemampuan, sifat dan pembawaan yang telah dimiliki sejak lahir. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau kesanggupan yang dimiliki setiap individu untuk mengatasi segala tantangan dengan

tujuan prestasi atau membentuk keterampilan. Dalam permainan bulutangkis, kemampuan juga dipengaruhi oleh bakat. Kemampuan akan sangat berpengaruh pada kualitas permainan baik secara individu maupun kelompok.

3. Hakikat *Servis Panjang*

Servis termasuk salah satu teknik dasar dalam permainan bulutangkis. *Servis* merupakan pukulan bola pertama yang sangat menentukan untuk bisa mendapatkan angka dan memenangkan suatu pertandingan. *Servis* harus dilakukan dengan pukulan *under hand* (gerak dari bawah ke atas), akan tetapi setiap jenis pukulan dapat digunakan dalam *rally*. Menurut Johnson (2001: 16), menyatakan bahwa *servis* merupakan kesempatan memenangkan angka dengan memulai memainkan *shuttlecock* dengan pukulan di bawah tangan.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi pukulan *servis* panjang ini diantaranya yaitu :

- a. Posisi badan saat akan melakukan pukulan *servis* panjang. Baik panggul (*pelvis*) maupun dada harus sejajar dengan garis samping.
- b. Posisi kaki saat akan melakukan pukulan *servis* panjang. Kaki berada di sekitar 70cm dari garis servis pendek dan 10cm dari garis tengah atau berdiri 1 yard dari garis *servis* pendek dan agak ke samping garis tengah. Kemudian yang terpenting adalah kaki dibuka selebar bahu dengan posisi depan belakang.

- c. Jenis pegangan raket. Pegangan yang paling efektif dalam melakukan *servis* panjang ini adalah menggunakan *handshake* grip atau pegangan yang menyerupai jabat tangan.
- d. Ayunan lengan saat melakukan *servis* panjang. Siku agak dibengkokkan dan raket serta ujung lengan (*forearm*) sejajar dengan garis samping dalam hal ini raket dan ujung lengan membentuk sudut 120 derajat. Putaran lingkaran bahu kanan ke bawah dan ke depan merupakan bagian terpenting dalam fase ayunan ini. Faktor ayunan ini merupakan faktor yang terpenting dalam *servis* panjang.

Sedangkan menurut Purnama (2010: 16), menyatakan bahwa pukulan *servis* merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan *servis* dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan. *Servis* dalam bulutangkis harus sesuai dengan peraturan permainan bulutangkis. Adapun ketentuan tersebut antara lain :

- a. Ketinggian bola saat perkenaan dengan kepala raket berada di bawah pinggang,
- b. Saat perkenaan bola raket harus condong ke bawah,
- c. Kedua kaki berada pada bidang *servis* tidak menyentuh garis;
- d. Gerakan harus berkelanjutan dan tidak putus-putus saat mengayun.

Menurut Purnama (2010: 18), teknik *servis* panjang yang tinggi sangat penting dikuasai oleh pemain bulutangkis untuk menentukan akhir dari

permainan dan pelaksanaan *servis* panjang ini digunakan dalam permainan tunggal dengan cara *forehand servis* yang tinggi. Prinsip pada *servis* yang tinggi adalah melambung tinggi dan jatuhnya dibidang belakang lapangan lawan, sedekat mungkin dengan garis belakang. Tujuan melakukan *servis* tinggi yang baik antara lain :

- a. Menghindari permainan depan lawan yang bagus main *netting*,
- b. Untuk mempercepat kelelahan fisik lawan,
- c. Mengukur kemampuan *smash* lawan,
- d. Membuka posisi depan lawan.

Latihan menguasai teknik *servis* panjang yang baik adalah ditentukan oleh ketepatan sasaran *servis* dan lambungan yang tinggi sehingga dapat meredam pukulan yang keras atau untuk mendorong posisi kearah belakang lapangan lawan. Teknik latihan yang tepat adalah dengan diulang-ulang dengan frekuensi yang banyak.

Pukulan *long servis forehand* harus dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* dengan kekuatan yang penuh. *Shuttlecock* yang dipukul harus diusahakan jatuh menurun secara tegak lurus ke bawah di suatu tempat digaris belakang lapangan pihak lawan terutama diarahkan disudut-sudut perpotongan antara garis tepi untuk permainan tunggal dengan garis belakang untuk *servis* permainan tunggal dan perpotongan antara garis tengah dengan garis belakang untuk *servis* permainan tunggal. Dengan demikian, bola lebih sulit untuk diperkirakan jatuhnya dan sulit untuk dipukul sehingga pengembalian lawan kurang efektif (Grice, 1996: 25).

Servis panjang termasuk ke dalam jenis pukulan *underhand stroke*, yaitu pukulan yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. *Servis* panjang sering digunakan untuk permainan tunggal, sehingga diharapkan dengan laju *shuttlecock* yang melambung ke arah lapangan lawan, permainannya akan terjadi *raaly* yang lama dan panjang. Dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* dengan kekuatan penuh agar *shuttlecock* yang dipukul jatuh menurun tegak lurus ke bawah, dengan daerah sasaran *servis* panjang adalah daerah belakang lapangan yaitu daerah yang mempunyai perbatasan antara garis batas belakang untuk permainan tunggal dan garis batas belakang untuk *servis* ganda dengan garis batas tengah dan garis batas tepi untuk permainan tunggal.

Dari beberapa uraian pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *servis* panjang adalah *servis* yang biasa digunakan oleh pemain tunggal. *Servis* panjang ini mengarahkan bola tinggi dan jauh agar dapat jatuh di daerah garis belakang bidang permainan lawan.

Menurut Grice (1996: 26), terdapat beberapa tahapan atau urutan dalam melakukan *servis* panjang antara lain :

a. Persiapan

Pegangan menggunakan *handshake* atau berjabat tangan, berdiri dengan kaki diregangkan satu depan dan satu di belakang, *shuttlecock* dipegang pada ketinggian pinggang, berat badan kaki yang berada di belakang, tangan yang memegang raket pada posisi pergelangan tangan ditekukkan

b. Pelaksanaan

Melepaskan *shuttlecock* di depan samping badan yang disertai dengan memindahkan berat badan dari kaki yang belakang ke kaki yang depan menggunakan gerakan menelungkupkan tangan bagian bawah dan sentakkan pergelangan tangan untuk melakukan kontak pada ketinggian lutut, *shuttlecock* akan melambung tinggi dan jauh. Dan untuk mengakhiri gerakan raket yang mengarah ke atas lurus dengan gerakan *shuttlecock* dan bersamaan dengan memutarnya pinggul dan bahu.

c. *Follow Through*

Akhiri gerakan dengan mengarahkan raket ke atas lurus dengan gerakan bola. Silangkan raket di depan dada diatas bahu tangan yang tidak memegang raket. Putar pinggul dan bahu.



Gambar 4. Gerakan Pukulan *Servis Panjang*
Sumber: Dok Pribadi

Menurut Johnson (2001: 76), hal-hal yang harus diingat tentang *servis* panjang yaitu:

Table 1. Hal-Hal Yang Harus Diingat Pada Waktu *Servis* Panjang

Kesalahan yang biasa dilakukan	Sebab-sebab kesalahan	Cara memperbaiki
1. Bola kurang tinggi terbangnya.	1. Bola terlampau lama dipegang.	1. Lepasakan bola sebelum raket mulai diayun.
2. Bola yang dipukul ke kiri jatuh diluar bidang <i>servis</i> .	2. Badan diputar sebelum bola dilepaskan.	2. Lepaskan bola lalu putar panggul untuk memulai ayunan
3. Bola terus-menerus diserve lewat garis belakang.	3. Sudut terbangnya bola terlalu rendah	3. Perbesar sudut terbanya bola sampai serve masuk

4. Hakikat Pukulan Lob

Pukulan *lob* adalah pukulan panjang yang mengarah ke daerah belakang bidang permainan lawan, pukulan *lob* bisa dilakukan dengan cara memukul bola dari bawah (*underhand lob*) atau dari atas (*overhead lob*) dengan tujuan untuk mempersulit langkah lawan dalam memukul bola.

Menurut Purnama (2010: 20), pukulan *lob* merupakan suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan. Untuk melakukan pukulan *lob* ada dua cara yaitu *overhead lob* dan *underhand lob*. Pukulan *lob* merupakan pukulan yang paling sering dilakukan oleh setiap pemain bulutangkis. Pukulan ini sangat penting dalam mengendalikan permainan bulutangkis, sangat baik untuk mempersiapkan serangan atau membenahi posisi sulit saat mendapat

tekanan dari lawan. Posisi tubuh sangat menentukan untuk dapat melakukan pukulan *lob* yang baik. Ada beberapa jenis pukulan *lob* yaitu :

a. *Lob* Serang

Lob serang dapat dilakukan dengan baik dari atas maupun dari bawah kepala. *Lob* serang dari atas adalah bola diambil dari depan badan diatas kepala, dilambungkan rendah dan cepat. *Lob* serang dari atas ini dapat digunakan untuk melakukan serangan. Adapun *lob* serang dari bawah adalah bola diambil dari bawah, dilambungkan agak rendah dan cepat. *Lob* serang dari bawah ini biasanya digunakan untuk menyerang. Tujuan *lob* serang balik dari bawah maupun dari atas adalah untuk menyerang.pukulan bola lebih cepat dengan melambungkan agak rendah (lebih rendah dari lambungan bola *lob* penangkis) melewati lawan ke lapangan ke belakang. *Lob* serang ini dilakukan misalnya pada saat lawan sudah kehilangan keseimbangan atau salah posisi atau terpaksa harus maju ke depan *net* mengejar suatu *drop*.

b. *Lob* Penangkis

Lob penangkis juga dapat dilakukan baik dari atas maupun dari bawah kepala. *Lob* penangkis dari atas adalah bola diambil dari depan badan diatas kepala, dilambungkan tinggi dan jauh (sampai garis belakang). Dengan melambungkan bola setinggi mungkin dan jauh sampai ke garis belakang lapangan lawan, maka dapat memperoleh waktu dan kesempatan lebih banyak untuk

memperbaiki posisi. Makin tinggi pukulan *lob* makin lambat bola melayang di udara, maka makin banyak waktu yang diperoleh untuk memperbaiki posisi dan makin banyak waktu yang diperoleh untuk memperbaiki posisi dan makin menyulitkan serta melelahkan lawan. Selanjutnya posisi lawan yang jauh di belakang menunjukkan makin tidak berbahaya.

Cara memukul *lob* dari atas kepala, baik *lob* serang maupun *lob* penangkis adalah pada saat hendak memukul dari atas kepala, raket harus berada tepat di bawah bola sehingga pemain harus dapat mengambil bola di depan badan dengan lurus. Berat badan meenekankan ke depan untuk membantu ketajaman pukulan. Posisi kaki kiri harus berada di depan kaki kanan.

Pukulan *lob* yaitu berdiri dengan rileks, tempatkan posisi badan sedemikian rupa di belakang kok, salah satu kaki di depan, berat badan di belakang. Kok dipukul di depan atas kepala dengan mengayunkan raket ke depan atas dan meluruskan seluruh lengan. Lecutkan pergelangan tangan ke depan. Setelah raket menyentuh kok lanjutkan gerakan memukul sehingga raket berada di samping badan (Subardjah, 1999: 46-47).

Menurut Alhusin (2007: 41-42), pukulan *overheadlob* adalah bola yang dipukul dari atas kepala, posisinya biasanya daribelakang lapangan dan diarahkan ke atas pada bagian belakang lapangan. Jenis pukulan *overhead lob* ada 2 macam yaitu *full lob* atau *clear* dan *attacking lob*.



Gambar 5. Pukulan *Lob*
Sumber: Dok Pribadi

Adapun faktor yang mempengaruhi dan hal-hal yang perlu diperhatikan menurut Johnson (2001: 86) saat melakukan pukulan *lob* :

- a. Penggunaan pegangan *forehand*, pegang raket posisinya di samping bahu.
- b. Posisi badan menyamping (*vertikal*) dengan arah net. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri dan pada saat memukul bola, harus terjadi perpindahan beban badan dari kaki kanan ke kaki kiri.
- c. Posisi badan harus selalu diupayakan selalu berada dibelakang *shuttlecock*.
- d. *Shuttlecock* dipukul seperti gerakan melempar.
- e. Pada saat perkenaan *shuttlecock*, tangan harus lurus. Posisi akhir raket mengikuti arah *shuttlecock*, lalu dilepas, sedang raket turun di depan badan.
- f. Lecutkan pergelangan (raket) saat kena *shuttlecock*.

Adapun cara latihan bagi pemula yang baru belajar antara lain :

- a. Sebaiknya berlatih dengan cara diumpani lemparan *shuttlecock*. Tujuannya yaitu untuk memperoleh *timing*.
- b. Untuk alat bantu guna membiasakan gerakan dan memperoleh *timing* memukul yang pas, gunakan gantungan *shuttlecock* yang bisa diatur ketinggiannya.

Menurut Grice (1996: 41), pukulan *lob* merupakan aspek yang paling utama dari permainan. Pukulan *lob* dapat dijadikan sebagai pukulan untuk bertahan atau menyerang untuk mengalihkan lawan ke bagian belakang lapangannya, mendekati *net* atau kearah samping. Cara melakukan pukulan *lob* dibagi menjadi 3 fase yaitu :

- a. Fase Persiapan

Grip handshake atau pistol. Posisi memukul menyamping. Kedua tangan ke atas. Berat badan pada kaki belakang.

- b. Fase Pelaksanaan

Siku mendahului gerakan mengulurkan tangan. Gerakan tangan yang tidak dominan ke bawah. Putar tubuh bagian atas. Gapai tinggi ke atas untuk memukul. Gerakan tangan bagian bawah menelungkup ke depan.

- c. Fase *Follow Through*

Gerakan tangan yang memegang raket berakhir dengan telapak tangan menghadap luar. Silangkan raket

pada sisi tubuh yang berlawanan. Ayunkan kaki yang dibelakang seperti gunting. Teruskan pemindahan berat badan.

Table 2. Hal Yang Harus Diingat Pada Waktu Pukulan Lob.

Kesalahan	Sebab-sebab kesalahan	Cara memperbaiki
1. Jalan cock lambat	1. Gerakan memukul salah	1. Pergunakan rentetan gerakan otot dengan menitikberatkan pada rotasi ujung lengan
2. Cock melambung tinggi dan dekat net	2. Ayunan terlambat dilakukan	2. Mulailah mengayun bila cock sudah sampai 6 kaki di depan anda
3. Jatuhnya cock tidak akurat	3. Posisi badan salah	3. Megahadap ke garis samping

Manfaat pukulan *lob* adalah selain mendesak lawan ke belakang, juga sebagai taktik jika posisi kita dalam keadaan terdesak atau kurang baik. Dengan melakukan pukulan *lob* maka kita mempunyai waktu untuk memperbaiki posisi. Agar tidak mengeluarkan banyak tenaga, maka perlu dibantu dengan menggunakan pergelangan tangan. Kerugian pukulan *lob* adalah biasanya apabila pukulan *lob* tersebut dilakukan terus menerus maka akan mengurs tenaga stamina saat bermain, dan saat bermain seorang akan diserang oleh lawan secara teru menerus. Maka apabila tidak mempunyai pertahanan yang rapat dan teknik bertahan yang kuat maka pertahanan akan terbuka bukan tidak mungkin lawan akan memperoleh nilai.

5. Hakikat Pukulan *Smash*

Smash merupakan pukulan serangan dalam permainan bulutangkis. Pukulan *smash* biasanya digunakan untuk mengakhiri *rally* atau untuk mengempur pertahanan lawan. Menurut Grice (1996: 85), pukulan *smash* adalah pukulan yang hanya memberikan sedikit waktu pada lawan untuk bersiap-siap atau mengembalikan setiap *shuttlecock* yang telah mereka pukul keatas. Pukulan *smash* digunakan secara ekstensif pada permainan ganda. Sinematografi gerakan yang berkecepatan tinggi telah memperlihatkan bahwa pukulan *smash overhead* kehilangan kira-kira dua pertiga dari kecepatan awalnya pada saat bola mencapai lawan pada sisi lapangan lainnya. Pukulan *smash* dapat dilaksanakan secara tepat apabila penerbangan *shuttlecock* di depan atas kepala dan diarahkan dengan ditukikkan serta diterjunkan ke bawah.

Menurut Alhusin (2007: 47), *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan *smash* identik dengan pukulan menyerang yang tujuan utamanya adalah mematikan lawan. Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Pukulan ini membutuhkan kekuatan otot tungkai, bahu lengan, fleksibilitas pergelangan tangan, serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis. Dalam praktek permainan, pukulan *smash* dapat dilakukan dalam sikap diam/berdiri atau sambil loncat (*Jumping Smash*). Oleh karena itu pukulan *smash* dapat berbentuk:

a. *Smash* Penuh

Yang dimaksud pukulan *smash* penuh adalah melakukan pukulan *smash* dengan mengayun raket, perkenaannya tegak lurus antara daun raket dengan datangnya *shuttlecock*, sehingga pukulan dilakukan secara penuh.

b. *Smash* Potong (*Cutting Smash*)

Model *smash* ini biasanya dilakukan dengan tenaga kurang kuat jika dibandingkan dengan pukulan *smash* penuh, akan tetapi posisi *shuttlecock* lebih tajam dan lebih terarah. Kebanyakan *smash* potong ini dilakukan secara menyilang atau *cross smash*. Cara melakukannya sama dengan *smash forehand*. *Smash* ini disebut potong, karena dalam memukulnya kurang keras dan jatuh lebih dekat ke net. Menurut Poole (2009: 69) keuntungan dari *smash* potong ini adalah :

- 1) Tidak menyebabkan anda keluar dari posisi anda setelah melakukan pukulan tersebut. Anda dapat kembali ke posisi di tengah lapangan anda.
- 2) Usaha yang anda lakukan tidak memerlukan banyak tenaga sehingga anda tidak mudah letih.
- 3) Bila anda pemain yang betipe suka menyerang, pukulan ini cocok untuk anda.

c. *Around The Head Smash*

Around the head smash adalah suatu model *smash* dengan posisi lengan memutar kepala. Smash dilakukan mengarah di depan pundak kiri, bahkan lebih ke kiri. Gerakannya ialah dengan cara memiringkan tubuh ke kiri dan memutar lengan diatas kepala untuk memukul *shuttlecock* yang meluncur dari arah kiri. Model *smash* ini memerlukan keterampilan, terutama keterampilan pergelangan tangan dan keseimbangan badan untuk menjaga posisi agar tetap berdiri tegak.

d. *Backhand Smash*

Backhand smash adalah suatu *smash* yang dilakukan dari sebelah kiri. *Smash* ini mengutamakan gerak keterampilan pergelangan tangan. *Backhand smash* sangat cocok untuk menyambar *shuttlecock* yang meluncur tanggung di depan net.

Sedangkan menurut Subardjah (2000: 47), pukulan *smash* merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikanlawan secepat-cepatnya. Pukulan *smash* lebih mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan. Dalam rangka mendapatkan pukulan *smash* yang sangat tajam, *shuttlecock* harus berada di depan badan dalam posisi raket condong ke depan dan merupakan hasil maksimal dari koordinasi antara gerakan badan, lengan dan pergelangan tangan.



Gambar 6. Gerakan pukulan *smash*
Sumber: Dok Pribadi

Menurut Johnson (2001: 101) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pukulan smash antara lain :

- a. Posisi kaki dan badan. Posisi badan saat akan melakukan pukulan *smash* adalah menghadap ke samping dengan posisi kaki depan belakang. Posisi kaki yang depan belakang memudahkan pemain untuk melakukan *jumping smash*.
- b. Perkenaan bola pada raket. Perkenaan bola pada raket ini juga mempunyai peran yang penting dalam pukulan *smash*. Perkenaan bola yang tepat adalah pada senar raket bagian atas.
- c. Lecutan pergelangan tangan dan kekuatan lengan. Faktor ini mempengaruhi kecepatan dan kekuatan dari pukulan *smash* tersebut. Keras dan menukiknya laju pukulan smash sangatlah dipengaruhi oleh lecutan pergelangan tangan dan kekuatan lengan.

Menurut Purnama (2015: 21), pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* yang mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan agar bola dapat meluncur tajam menukik. Baik *smash* lurus maupun *smash* silang, keduanya dapat dipukul dengan ayunan yang sama. *Smash* dapat juga diluakukan denga melomcat (*jumping*). Dalam *smash jumping* membutuhkan tenaga yang besar. Selain itu juga perlu koordinasi yang baik antara anggota badan yang terlibat. Kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan *smash* antara lain :

Table 3. Hal-Hal Yang Perlu Diingat Pada Waktu Pukulan *Smash*

Kesalahan	Sebab	Cara Memperbaiki
1. Terbangnya <i>shuttlecock</i> lambat.	1. Raket kurang jauh diacungkan.	1. Hadapkan kepala raket kebawah dibelakang tubuh.
2. Kehilangan keseimbangan.	2. Tangan kiri pasif.	2. Jaga tangan kiri tetap diangkat untuk menjaga keseimbangan.
3. <i>Shuttlecock</i> melayang jauh melewati garis belakang	3. Pergelangan ditekuk saat benturan	3. Gunakan putaran ujung lengan untuk mengeluarkan kecepatan

Berdasarkan uraian beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* adalah pukulan serangan dalam permainan bulutangkis, dengan karakteristik pukulan yang menghasilkan laju *shuttlecock* sangat tinggi dan menukik tajam. Terdapat beberapa unsur yang sangat dominan untuk mendapatkan pukulan *smash* yang baik antara lain yaitu kekuatan lengan, kecepatan lengan, lecutan pergelangan tangan dan ketepatan arah sasaran.

6. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Definisi Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diluar jam tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk lebih memperluas atau memperkaya kemampuan peningkatan dan penerapan nilai kemampuan dan pengetahuan yang dimilikinya dari berbagai bidang studi. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu kegiatan di luar jam pelajaran sekolah dan sebagai wahana untuk menampung, menyalurkan dan pembinaan minat, bakat serta kegemaran siswa dalam olahraga.

Menurut SK Dirjen Dikdasmen Nomor 226/C/KEP1992 yang menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik disekolah maupun diluar sekolah, dengan tujuan untuk memperdalam pengetahuan siswa, mengenal hubungan antar berbagai pelajaran dan menyalurkan bakat dan minat, seta melengkapi upaya pmbinaan manusia seutuhnya. Lebih lanjut berdasarkan lampiran SK Mendikbud dijelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan sekolah.

Menurut Hastuti (2008: 63), ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa, optimasi pelajaran terkait,

menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan untuk memantapkan kepribadian siswa. Hal ini diperkuat oleh Uzer dan Lilis (1993: 22), bahwa program pendidikan pada semua jenjang dan jalur pendidikan terdiri dari tiga kelompok, yakni: kelompok mata pelajaran, kelompok muatan lokal dan kelompok pengembangan diri. Kelompok pengembangan diri mencakup didalamnya adalah bimbingan dan konseling, kegiatan ekstrakurikuler. Istilah ekstrakurikuler berarti pengalaman di luar lingkungan kurikulum sekolah. Meskipun istilah tersebut digunakan untuk maksud kegiatan di luar kurikulum sekolah dan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam aspek kognitif maupun afektif, mengembangkan bakat serta minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya, mengetahui, mengenal, serta membedakan hubungan antara satu mata pelajaran dengan yang lainnya.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam sekolah yang berfungsi untuk mewadahi dan mengembangkan potensi, minat dan bakat siswa (Permendikbud RI Nomor 81A Tahun 2013). Kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat melalui kegiatan secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang

berkemampuan dan berkewenangan disekolah. Terdapat berbagai kategori kegiatan ekstrakurikuler baik ekstrakurikuler olahraga, seni, beladiri, bahasa, kesehatan maupun yang bersifat ilmiah.

Sehubungan dari beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran wajib sekolah yang bisa dilaksanakan di dalam maupun luar sekolah dengan tujuan untuk menyalurkan dan mengembangkan potensi, minat serta bakat yang dimiliki oleh peserta didik.

b. Fungsi Kegiatan Ekstrakurikuler

Menurut Permendikbud RI Nomor 81A Tahun 2013 kegiatan ekstrakurikuler mempunyai banyak fungsi dalam mendidik peserta didik yaitu:

1) Pengembangan

Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat dan minatnya.

2) Sosial

Interaksi sosial yang muncul dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat memberikan ruang untuk mengembangkan kemampuan dan tanggung jawab sosial peserta didik.

3) Rekreatif

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat bersifat rekreatif meskipun tujuannya tetap prestasi. Peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan yang menunjang proses perkembangan.

4) Persiapan karier

Berfungsi sebagai persiapan karier terutama bagi peserta didik yang bercita-cita sebagai olahragawan profesional. Pengakuan public pada olahragawan berprestasi membuat olahragawan lebih mudah dalam memperoleh pekerjaan.

c. Tujuan Kegiatan Ekstrakurikuler

Mengenai tujuan kegiatan dalam kegiatan ekstrakurikuler dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995: 2), sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya
- 2) Siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

- 3) Berdasarkan tujuan kegiatan ekstrakurikuler diatas pada hakikatnya kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan kata lain, tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk kepentingan siswa.

7. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok

SMP Muhammadiyah 2 Depok berlokasi di Kabupaten Sleman, tepatnya di Jalan Swadaya IV, Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Ekstrakurikuler bulutangkis ini masih tergolong ekstrakurikuler yang baru di SMP Muhammadiyah 2 Depok karena ekstra ini diselenggarakan pada awal tahun ajaran 2016/2017. SMP Muhammadiyah 2 Depok adalah salah satu sekolah yang menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis. Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis dilaksanakan satu kali dalam satu minggu tepatnya pada hari Jum'atpukul 13.00-15.00 WIB. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan di GOR Marga Jaya.

Ekstrakurikuler ini dilatih oleh dua pelatih yang berlatar belakang sebagai guru pendidikan jasmani dan guru bahasa daerah di SMP Muhammadiyah 2 Depok. Belum ada catatan prestasi dari cabang olahraga bulutangkis untuk SMP Muhammadiyah 2 Depok. Dalam proses latihan tidak semua peserta bisa mengikuti latihan secara rutin. Peserta ekstrakurikuler bulutangkis ini di dominasi oleh siswa putra dengan jumlah 27 siswa putra. Peserta ekstrakurikuler bulutangkis mayoritas adalah siswa

kelas VIII. Pada masa ini anak sudah cukup matang untuk membina prestasi di dalam dunia olahraga. Pengalaman siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler merupakan peristiwa penting bagi kehidupan anak sehingga mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku.

Dengan adanya ekstrakurikuler bulutangkis ini diharapkan dapat meningkatkan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan peserta didik khususnya dalam cabang bulutangkis sebagai tujuan utama. Selain tujuan utama tersebut juga diharapkan dengan adanya ekstrakurikuler ini dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi dan bakat siswa dalam bidang bulutangkis atau dalam arti lain peserta paham dan menguasai teknik-teknik dalam bulutangkis serta mampu bermain bulutangkis dengan baik sehingga dapat memberikan sumbangan prestasi bagi SMP Muhammadiyah 2 Depok.

8. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama

Siswa Sekolah Menengah Pertama adalah siswa-siswa yang berumur sekitar 12-15 tahun dimana karakter yang mereka miliki masih belum mampu untuk menganalisa tentang apa yang benar dan apa yang salah terhadap apa yang dilakukan saat proses pembelajaran dan kebanyakan hanya mengikuti apa yang dikatakan oleh guru saat proses pembelajaran. Hal tersebut kemungkinan besar karena dipengaruhi oleh pengalihan atau masa transisi dari masa Sekolah Dasar menuju ke jenjang pendidikan yang lebih matang. Menurut Izzaty dkk. (2013: 130), usia siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama ini termasuk usia pada

masa remaja awal dimana laju perkembangan kecerdasanya berlangsung sangat pesat dan dapat berkembang hingga 92%.

Tugas perkembangan masa remaja yang harus dilalui dalam masa itu, menurut Havighrust, dalam Hurlock, dalam Ekka Izzaty dkk (2013: 124) adalah :

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita
- b. Mencapai peran social pria dan wanita
- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku social yang bertanggung jawab
- e. Mempersiapkan karier ekonomi
- f. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga
- g. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Sedangkan Menurut Suyati (1992: 12-13) karakteristik anak umur 12-15 adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik Fisik

- a) Perbaikan koordinasi gerak tubuh dalam melempar, menangkap, memukul dan sebagainya.
- b) Ketahanan bertambah, anak pria suka atau gemar ada kontak

fisik, seperti berkelahi dan bergulat.

- c) Pertumbuhan terus naik
 - d) Koordinasi antara mata dan tangan lebih baik
 - e) Bentuk tubuh yang baik dapat timbul/terjadi
 - f) Filosofi, wanita-wanita satu tahun lebih maju daripada pria
 - g) Perbedaan seksual banyak pengaruhnya
 - h) Adanya perbedaan individu mulai nyata dan terang
- 2) Karakteristik Sosial dan Emosional
- a) Mudah terpengaruh, mudah sakit hati karena kritik
 - b) Masa anak-anak suka membual
 - c) Suka menggoda dan menyakiti anak lain
 - d) Suka memperhatikan, bermain dalam bentuk-bentuk drama dan berperanan
 - e) Suka berteman dan senang terhadap teman-teman lain, disamping senang terhadap teman akrab
 - f) Kemauan besar
 - g) Hasrat turut serta berkelompok
 - h) Selalu bermain-main
 - i) Menginginkan lebih ada kebebasan, tetapi dalam lindungan orang dewasa
 - j) Lebih senang kegiatan beregu daripada individual
 - k) Ada kecenderungan membanding-bandingkan dirinya dengan anak-anak lain

- l) Mengidentifikasi dirinya untuk tujuan kelompok dan bertanggung jawab
 - m) Sifat seksual lebih terlihat
- 3) Karakteristik Mental
- a) Ruang lingkung perhatian bertambah
 - b) Kemampuan berpikir bertambah
 - c) Senang akan bunyi-bunyian dan gerakan-gerakan berirama
 - d) Suka meniru
 - e) Minat terhadap macam-macam permainan yang terorganisasi bertambah
 - f) Sangat berhasrat ingin menjadi dewasa
 - g) Khususnya gemar terhadap aktivitas-aktivitas yang berbentuk Pertandingan

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah siswa yang berada pada kisaran umur 12-15 tahun dan termasuk dalam masa remaja awal dimana siswa masih berada pada masa transisi atau peralihan dari jenjang Sekolah Dasar ke jenjang yang lebih matang.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu:

1. Penelitian Wardoyo (2015), yang berjudul “Kemampuan Dasar Pukulan *Servis Panjang* dan *Lob* Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Putra SMP Negeri 3 Gombong Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis”. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan dasar pukulan *service panjang* dan *lob* pada peserta kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 3 Gombong. Berdasarkan hasil penelitian diketahui kemampuan dasar pukulan servis panjang siswa putra SMP Negeri 3 Gombong Kebumen Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 0 anak, kategori baik sebanyak 10 siswa atau sebesar 33,3 %, kategori cukup sebanyak 13 siswa atau sebesar 43,3 %, kategori kurang sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,7 %, dan kategori sangat kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,7 %. Kemampuan dasar pukulan lob dalam permainan bulutangkis pada siswa putra SMP Negeri 3 Gombong Kebumen yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 3,3 %, kategori baik sebanyak 6 siswa atau sebesar 20 %, kategori cukup sebanyak 16 siswa atau sebesar 53,3 %, kategori kurang sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,7 %, dan kategori sangat kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,7 %.
2. Penelitian Pranomo (2015), yang berjudul “Tingkat Kemampuan Dasar Memukul *Lob* Dalam Permainan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler di SD Negeri 2 Karangpucung Kecamatan Kertanegara Kabupaten

Purbalingga”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar memukul *lob* dalam permainan bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SD Negeri 2 Karangpucung, Kecamatan Kertanegara, Kabupaten Purbalingga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat kemampuan dasar memukul *lob* dengan kategori sangat tinggi sebesar 2 (10 %), tinggi sebesar 3 (15 %), sedang sebesar 8 (40 %), rendah sebesar 6 (30 %), sangat rendah sebesar 1 (5 %). Berdasarkan hasil dari keseluruhan kategori tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan dasar memukul *lob* peserta ekstrakurikuler siswa SD Negeri 2 Karangpucung, Kecamatan Kertanegara, Kabupaten Purbalingga kemampuannya adalah sedang.

C. Kerangka Berfikir

Olahraga bulutangkis merupakan salah satu ekstrakurikuler cabang olahraga yang ada di SMP Muhammadiyah 2 Depok. Dengan materi latihan yang diberikan pelatih, diharapkan peserta kegiatan ekstrakurikuler memiliki kemampuan bermain bulutangkis dengan baik dan benar.

Dalam permainan bulutangkis terdapat teknik pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash*. Teknik tersebut sangatlah penting dalam permainan bulutangkis misalnya dalam hal menyusun serangan untuk mencetak poin. Kemampuan seseorang dalam melakukan *servis* panjang, *lob* dan *smash* yang tepat dan akurat sangatlah penting setiap pemain bulutangkis, oleh karena itu agar peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok dapat melakukan pukulan *servis* panjang,

lob dan smash dengan baik maka dibutuhkan keseriusan dalam latihan yang terus menerus agar ketepatan pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dapat dikuasai dengan baik. Untuk mendapatkan ketepatan dalam pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* maka dibutuhkan konsentrasi yang tinggi agar arah jatuhnya *shuttlecock* dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian ini akan membahas tentang kemampuan pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok. Alur pemikiran pada penelitian ini dimulai dari mengumpulkan informasi dan mengumpulkan data tentang kemampuan *service* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta putra ekstrakurikuler SMP Muhammadiyah 2 Depok dengan menggunakan “*Long Serve Test*” untuk mengukur kemampuan *service* panjang, “*Test Smash*” untuk mengukur kemampuan pukulan *smash* sedangkan tes ketepatan pukulan *lob* akan diukur dengan “*High Clear Test*”. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan bentuk deskriptif kuantitatif, sehingga akan diketahui hasil datanya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Menurut Rukaesih (2015: 72), penelitian deskriptif merupakan aktivitas yang bertujuan untuk menggambarkan situasi atau fenomena, yang dirancang untuk mendapatkan suatu informasi dalam keadaan sekarang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif karena memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi yang dinyatakan dalam bentuk angka.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey* dengan teknis tes dan pengukuran. Karena tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur seberapa besar kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mempermudah dalam melaksanakan identifikasi dan pengukuran terhadap variabel peneliti perlu diberikan definisi operasional. Menurut Arikunto (2013: 159), variabel adalah objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian.

Variabel dalam penelitian ini yaitu kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis. *Servis* panjang adalah salah satu jenis pukulan *servis* yang

dilakukan peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok dengan cara menerbangkan *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh digaris belakang bidang lapangan lawan yang dikukur dengan “*Long Serve Tes*”. Pukulan *lob* adalah pukulan panjang yang dilakukan peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok dengan cara mengarahkan *shuttlecock* ke daerah belakang bidang lapangan lawan yang diukur dengan “*High Clear Test*”. Pukulan *smash* merupakan pukulan keras yang dilakukan peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok dengan mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan agar bola meluncur tajam menukik yang dikukur dengan “*Test Smash*” .

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2013: 173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu 20 siswa terbaik yang sudah dipertandingkan. Pada penelitian ini populasinya adalah 20 siswa dari peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

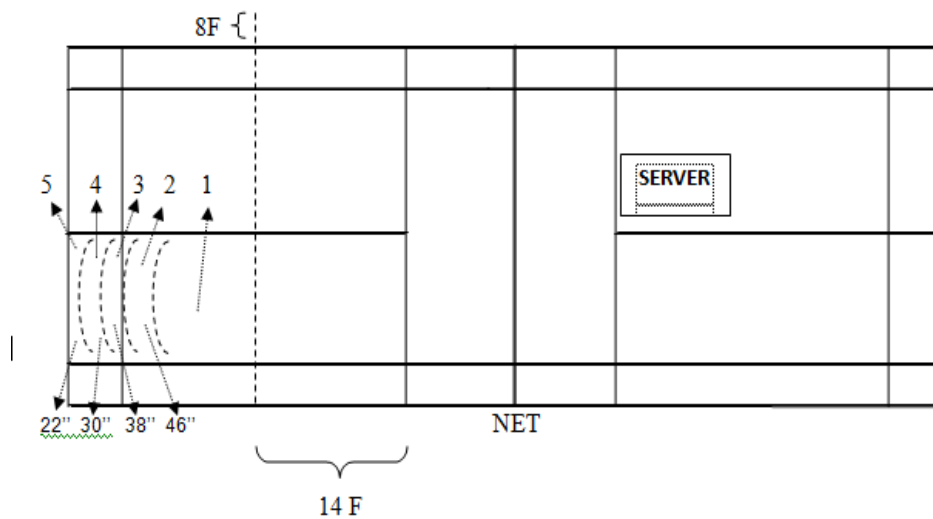
Menurut Arikunto (2013: 203), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam

penelitian ini menggunakan Tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar, pencapaian atau prestasi.

a. Pelaksanaan tes pukulan *servis* panjang sebagai berikut :

Tes *servis* panjang atau long serve test menurut Scott-Fox dalam Amat Komari, tes ini mempunyai validitas 0,54 kriterianya hasil pengamatan bermain dari tiga orang Judge. Sedangkan reabilitasnya 0,77 dengan metode ganjil genap. Prosedur pelaksanaan tes adalah sebagai berikut :

- 1) Teste berdiri di petak *servis* dengan memegang raket dan *shuttlecock*.
- 2) Teste melakukan *servis* panjang ke petak sasaran sebanyak 20 kali percobaan.
- 3) Arah *servis* harus menyilang dari petak *servis* sebelah kanan ke petak sasaran sebelah kiri (gb.1). Nilai sasaran adalah 1 sampai 5.
- 4) *Servis* yang sah adalah *shuttlecock* harus melewati tali setinggi 8 feet (2,43 m) yang dipasang sejauh 14 feet (4,26 m) dari tiang net.
- 5) Dalam tes ini terdapat satu orang sebagai pengamat siswa saat servis, satu orang pengamat jatuhnya *shuttlecock*, dan satu orang pencatat nilai.
- 6) Skor tes adalah jumlah dari 20 kali percobaan.



Gambar 7. Lapangan Tes *Service Panjang*
 Sumber : Dokumen Pribadi

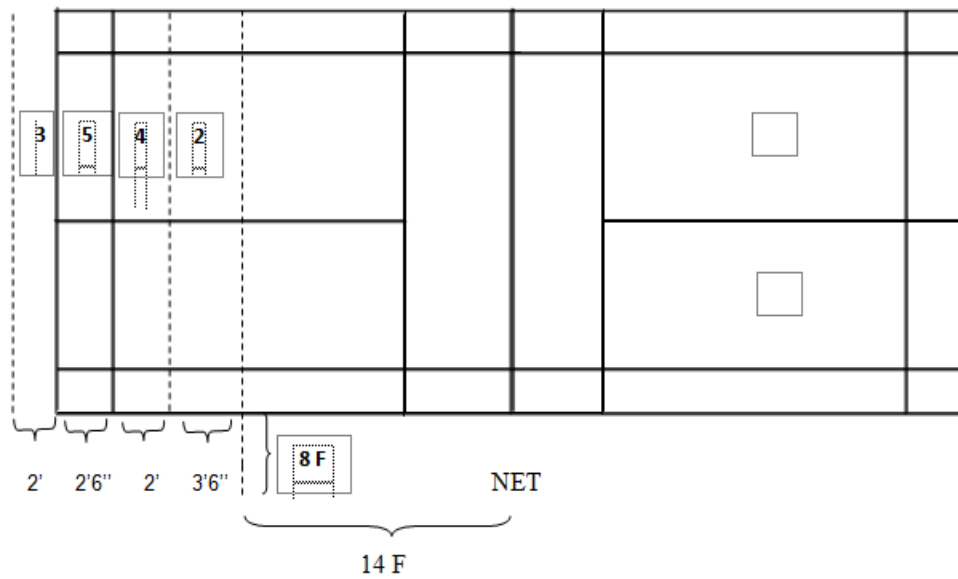
b. Pelaksanaan tes pukulan *lob* sebagai berikut :

Tes *lob* atau *Clear Test* menurut French dalam Amat Komari, tes ini dengan *criterion ranking tournament* setengah kompetisi mempunyai validitas 0,60. Sedangkan reabilitasnya 0,96 dengan *Ood-even* method. Prosedur pelaksanaan tes adalah sebagai berikut :

- 1) Teste berdiri di petak *servis* sebelah kanan dengan memegang raket dan shuttlecock dan siap melakukan pukulan *lob/clear*
- 2) Pengumpaan yang terlatih mengumpankan *shuttlecock* ke arah teste, dan teste segera memukul *shuttlecock* tersebut dengan arah lurus dan *shuttlecock* harus melewati tali yang direntangkan setinggi 8 feet dan sejauh 14 feet dari tiang net.
- 3) Pukulan *lob* diarahkan ke petak yang sudah diberi sasaran (gb.2).
 Tiap sasaran atau petak memiliki nilai dan ukurannya masing-

masing. Nilai 5 (2 feet 6 inchi), nilai 4 (2 feet), nilai 3 (2 feet), nilai 2 (3 feet 6 inchi).

- 4) Sebelum *shuttlecock* dipukul oleh pengumpan, teste tidak boleh bergerak terlebih dahulu dan setelah memukul harus kembali ke tempat semula.
- 5) Teste memukul *lob* sebanyak 20 kali, bila *shuttlecock* jatuh digaris penilaian, maka diberi skor yang lebih tinggi.
- 6) Dalam tes ini peneliti sendiri yang menjadi pengumpan, satu orang pengamat jatuhnya *shuttlecock* dan satu orang pencatat nilai.
- 7) Hasil dari tes adalah jumlah dari 20 kali percobaan.



Gambar 8. Lapangan Tes Lob
Sumber : Dokumen Pribadi

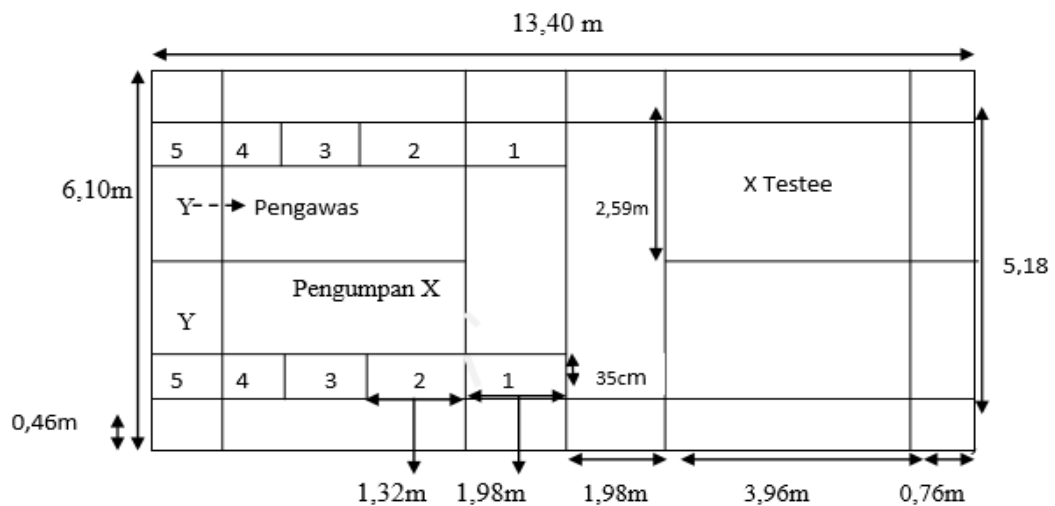
c. Pelaksanaan tes pukulan *smash* sebagai berikut :

Tes *smash* menurut Saleh Anasir (2010: 28) dengan validitas sebesar 0,926 diperoleh dari *criterion round robin tournamen*

sedangkan reabilitasnya sebesar 0,89 diperoleh dengan cara gabjil genap dan disempurnakan dengan formula Sperman Brown. Prosedur pelaksanaan tes adalah sebagai berikut :

- 1) Teste melakukan pukulan *smash* setelah diberi umpan oleh pengumpan dengan *servis forehand* panjang. Stelah menerima umpan, teste melakukan pukulan *smash* yang diarahkan ke daerah sasaran.
- 2) Hasil pukulan *smash* yang jatuh di daerah sasaran atau di atas garis belakang area *long service line for single*, dianggap sah dan mendapat nilai 5, sedangkan pukulan yang jatuh diluar daerah sasaran tidak mendapat nilai.
- 3) Bila *shuttlecock* jatuh di garis samping untuk tunggal atau *side line for single* pada jarak 1,98 m dari net dengan lebar 35 cm, maka skor yang diperoleh 1.
- 4) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court* pada jarak 1,32 dari *service court line* maka skor yang diperoleh adalah 2.
- 5) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court* pada jarak 1,32 m sampai 2,64 m, maka skor yang diperoleh 3.
- 6) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court* pada jarak 2,64 m sampai 3,96 m, maka skor yang diperoleh 4.
- 7) Bila *shuttlecock* jatuh pada daerah *also long service line for single* maka skor yang diperloeh 5.

- 8) Bila pengumpan dalam menyajikan bola baik, namun teste tidak memukul bola maka dianggap telah melakukan pukulan dan tidak mendapatkan nilai.
- 9) Jika umpan lambungan tidak baik, teste diperbolehkan tidak memukul dan hak nya tidak dikurangi.
- 10) Dalam tes ini peneliti sendiri yang menjadi pengumpan, satu orang pengamat jatuhnya *shuttlecock* dan satu orang pencatat nilai.
- 11) Teste mendapatkan kesempatan melakukan pukulan sebanyak 20 kali.



Gambar 9. Lapangan untuk Tes *Smash*
 Sumber : Saleh Anasir (2010: 28)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode *survey* dengan teknik tes dan pengukuran yang berpedoman pada petunjuk pelaksanaan tes dan pengukuran, disamping itu peneliti juga memberikan latihan dan uji coba kepada tenaga pelaksana atau pembantu peneliti agar

dalam melaksanakan tugasnya tidak mengalami kesalahan. Selain itu peneliti juga memberikan petunjuk pelaksanaan tes kepada siswa atau subyek yang diteliti agar proses pengambilan data berjalan dengan lancar.

E. Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Rukaesih (2015: 154), dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah penelitian selesai mengumpulkan seluruh data yang diperlukan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan statistik deskriptif. Statistic deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggunakan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Statistik ini ditujukan untuk mengumpulkan data, menyajikan data, dan menentukan nilai.

Tabel 4. Rumus Pengkatagorian Berdasarkan Mean dan Standar Deviasi :

NO	RUMUS	KATAGORI
1	$X > \bar{X} + 1.5 SD$	Baik Sekali
2	$\bar{X} + 0.5 SD < X \leq \bar{X} + 1.5 SD$	Baik
3	$\bar{X} - 1.5 SD < X \leq \bar{X} - 0.5 SD$	Cukup
4	$\bar{X} + 0.5 SD < X \leq \bar{X} + 1.5 SD$	Kurang
5	$X < \bar{X} - 1.5 SD$	Kurang Sekali

Sumber : Sudijono (2000: 161)

Keterangan :

1. \bar{X} : Rata-Rata
2. SD :Standar Deviasi
3. X :Perolehan Skor

Kemudian setelah semua data terkumpul baik kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* maka data tersebut akan disajikan dalam bentuk

angka-angka yang sesuai dengan hasil penelitian. Menurut Anas (2010: 43), rumus presentase adalah sebagai berikut :

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

Gambar 10. Rumus Presentase
Sumber : Anas Sudijono (2010: 43)

Keterangan :

P : Angka Presentase

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : Jumlah Subjek

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Waktu, Tempat, dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di GOR Marga Jaya yang beralamatkan di Jalan Raya Tajem, Maguwoharjo, Depok, Sleman. Waktu penelitian dilakukan pada hari Jumat tanggal 3 dan 10 Februari 2017 pada pukul 13.00-15.00 WIB. Subjek penelitian adalah siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa putra dan 7 siswi putri.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian kemampuan pukulan *servis* panjang, *lob*, dan *smash* dalam permainan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok dapat diuraikan sebagai berikut :

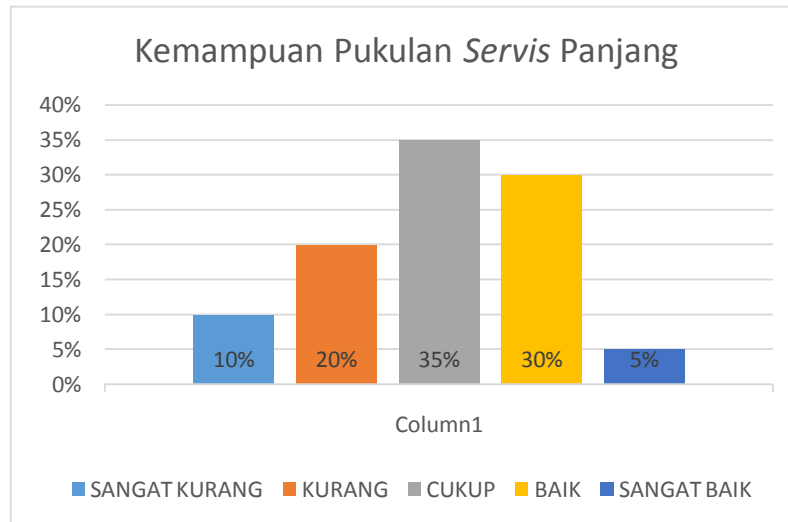
1. Pukulan *Servis* Panjang

Berdasarkan data penelitian diperoleh statistik hasil penelitian kemampuan pukulan *servis* panjang, diperoleh nilai minimum= 20, nilai maksimum= 57, rata-rata (*mean*) = 38,65 dan *standar deviasi* = 11,48 yaitu sebagai berikut :

Table 5. Deskripsi Hasil Kemampuan Pukulan *Servis* Panjang

KATEGORI		Frekuensi	Persentase
SANGAT BAIK	$X > 55.87$	1	5%
BAIK	$44.39 \leq X < 55.87$	6	30%
CUKUP	$32.91 \leq X < 44.39$	7	35%
KURANG	$21.43 \leq X < 32.91$	4	20%
SANGAT KURANG	$X < 21.43$	2	10%
Jumlah		20	100%

Hasil tersebut bila digambarkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 11. Deskripsi hasil pukulan servis panjang

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil kemampuan pukulan servis panjang siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori cukup sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, kategori kurang sebanyak 4 siswa atau sebesar 20%, dan kategori sangat kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 10%.

2. Pukulan Lob

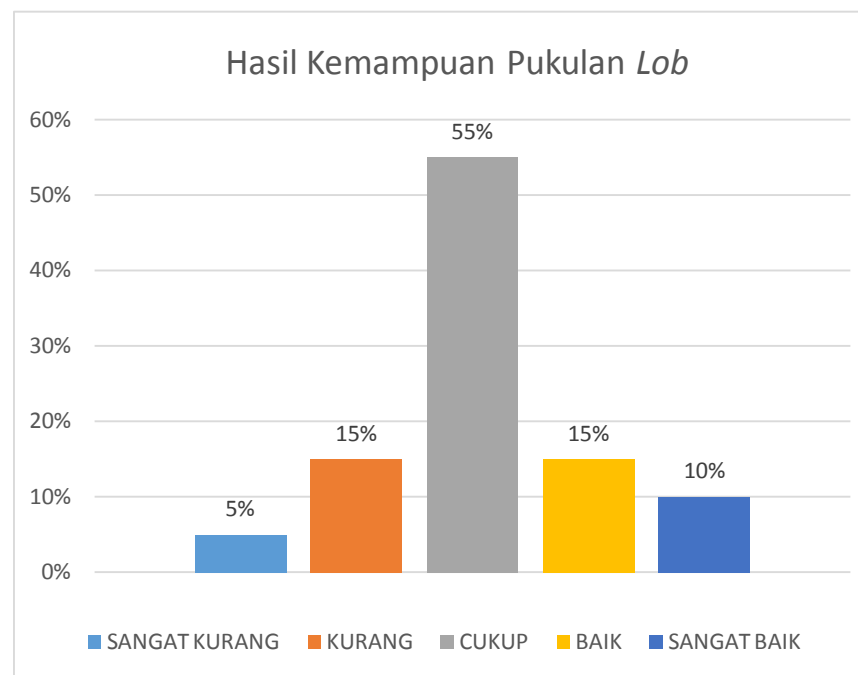
Berdasarkan data penelitian diperoleh statistic hasil penelitian kemampuan pukulan lob pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok, diperoleh nilai minimum = 26, nilai

maksimum = 67, rata-rata (*mean*) = 45.75 dan *standar deviasi* = 9,90 yaitu sebagai berikut :

Table 6. Deskripsi Hasil Kemampuan Pukulan Lob

KATEGORI		Frekuensi	Presentase
SANGAT BAIK	$X > 60.61$	2	10%
BAIK	$50.70 \leq X < 60.61$	3	15%
CUKUP	$40.80 \leq X < 50.70$	11	55%
KURANG	$30.89 \leq X < 40.80$	3	15%
SANGAT KURANG	$X < 30.89$	1	5%
Jumlah		20	100

Hasil tersebut bila digambarkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 12. Deskripsi hasil pukulan lob

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil kemampuan pukulan lob siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler

Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 anak atau sebesar 10%, kategori baik sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori cukup sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, dan kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar 5%.

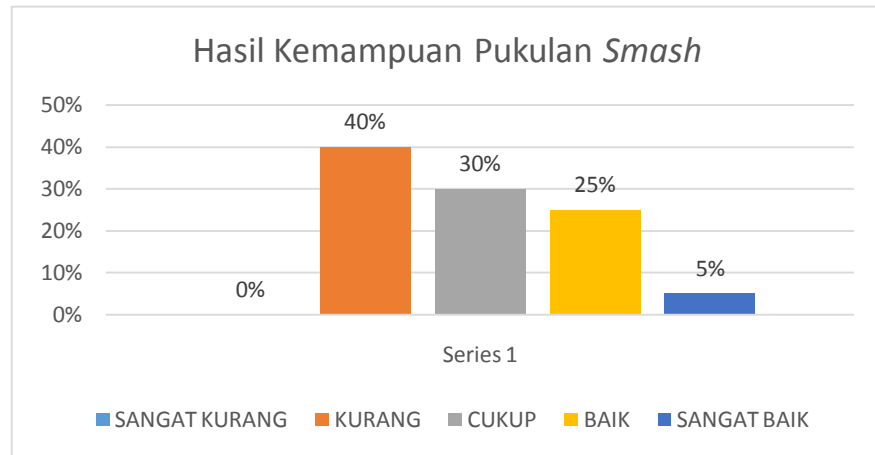
3. Pukulan *Smash*

Berdasarkan data penelitian diperoleh statistic hasil penelitian kemampuan pukulan *smash* pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok, diperoleh nilai minimum = 32, nilai maksimum = 55, rata-rata (*mean*) = 42,6 dan *standart deviasi* = 7,46 yaitu sebagai berikut :

Table 7. Deskripsi Hasil Kemampuan Pukulan *Smash*

KATEGORI		Frekuensi	Perentase
SANGAT BAIK	$X > 53.80$	1	5%
BAIK	$46.33 \leq X < 53.80$	5	25%
CUKUP	$38.87 \leq X < 46.33$	6	30%
KURANG	$31.40 \leq X < 38.87$	8	40%
SANGAT KURANG	$X < 31.40$	0	0%
Jumlah		20	100%

Hasil tersebut bila digambarkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 13. Deskripsi hasil pukulan *smash*

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil kemampuan pukulan *smash* siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau sebesar 25%, kategori cukup sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori kurang sebanyak 8 siswa atau sebesar 40%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa.

C. Pembahasan

Kemampuan merupakan kecakapan tubuh baik berupa intelektual maupun fisik untuk melakukan suatu perbuatan yang diperoleh melalui latihan atau pun faktor genitas. Kemampuan merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran olahraga karena sebagai pendukung

terbentuknya prestasi di berbagai cabang olahraga, salah satunya adalah permainan bulu tangkis.

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sangat populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia setelah sepakbola. Bulutangkis adalah cabang olahraga permainan yang menggunakan raket sebagai alat pemukul dan shuttlecock sebagai objek pukul. Tujuan permainan ini adalah menjatuhkan shuttlecock melewati net ke daerah bidang permainan lawan untuk mendapatkan poin.

Dalam pelaksanaan ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok beberapa siswa masih sering melakukan kesalahan-kesalahan saat melakukan pukulan servis panjang, antara lain *shuttlecock* yang jatuh diluar lapangan ataupun kesalahan yang paling sering terjadi yaitu pukulan servis yang terlalu lemah sehingga menyebabkan lambungan *shuttlecock* yang tanggung atau *shuttlecock* tidak jatuh di area servis. Selain itu dalam pukulan *smash* dan *lob*, siswa juga masih sering melakukan beberapa kesalahan seperti pukulan yang terlalu lemah dan perkenaan shuttlecock pada raket yang kurang tepat sehingga menyebabkan pukulan tersebut tidak akurat.

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan pukulan *servis* panjang siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori

cukup sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, kategori kurang sebanyak 4 siswa atau sebesar 20%, dan kategori sangat kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 10%. Sedangkan hasil penelitian kemampuan pukulan *lob* siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 anak atau sebesar 10%, kategori baik sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori cukup sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, dan kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar 5%. Data dari pukulan *servis* panjang dan *lob*, sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang cukup baik dalam melakukan pukulan *servis* panjang maupun *lob*. Akan tetapi masih banyak juga siswa yang tergolong dalam kategori yang kurang baik, hal tersebut mengindikasikan bahwa perlu adanya peningkatan latihan yang lebih baik lagi.

Sedangkan hasil data dari kemampuan pukulan *smash* siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau sebesar 25%, kategori cukup sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori kurang sebanyak 8 siswa atau sebesar 40%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa. Dalam pukulan *smash* ini masih banyak siswa yang belum menguasai pukulan tersebut dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang masuk dalam kategori kurang. Beberapa kesalahan masih sering dilakukan saat melakukan

pukulan smash ini salah satunya yaitu perkenaan *shuttlecock* yang kurang tepat sehingga pukulan tidak akurat.

Hal ini tentu dapat menjadi referensi bagi pelatih untuk dapat menambah lagi program-program latihan sehingga latihan dapat menjadi lebih rutin dan intensif dengan demikian diharapkan kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *smash* dapat lebih baik lagi.

Merujuk dari hasil penelitian dan kesimpulan dapat dijelaskan bahwa kemampuan pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash* siswa ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok masuk dalam kategori cukup. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya yaitu aktifitas kondisi fisik siswa sebelum melakukan tes, sehingga dapat mempengaruhi hasil yang di dapat siswa saat pengambilan data. Kemudian dengan jumlah percobaan sebanyak 20 kali di setiap tes-nya tidak menutup kemungkinan faktor kelelahan juga mempengaruhi hasil yang di dapat siswa. Selain itu pola latihan, jumlah latihan dan intensitas latihan yang sangat terbatas juga sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh siswa. Latihan yang hanya satu kali dalam seminggu menyebabkan kurangnya jam terbang siswa untuk berlatih dan latihan yang dilakukan kurang maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Kemampuan pukulan *servis* panjang siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori cukup sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, kategori kurang sebanyak 4 siswa atau sebesar 20%, dan kategori sangat kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 10%.
2. Kemampuan pukulan *lob* siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 anak atau sebesar 10%, kategori baik sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori cukup sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, dan kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar 5%.
3. Kemampuan pukulan *smash* siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau sebesar 25%, kategori cukup sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori

kurang sebanyak 8 siswa atau sebesar 40%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat diperoleh beberapa implikasi yaitu :

1. Menjadi masukan yang sangat bermanfaat bagi siswa di SMP Muhammadiyah 2 Depok yang ekstrakurikuler bulutangkis mengenai kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis agar dapat lebih meningkatkan kemampuannya.
2. Menjadi masukan yang bermanfaat untuk guru atau pelatih ekstrakurikuler agar lebih paham dan mengerti kemampuan *servis* panjang, *lob* dan *smash* dalam permainan bulutangkis yang dimiliki peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok, sehingga dapat menjadi tolak ukur untuk lebih mengoptimalkan latihan yang dilakukan.
3. Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan ke depannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti telah melakukan penelitian dengan semaksimal mungkin dan sebaik-baiknya, namun tidak menutup kemungkinan masih adanya kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Peneliti belum bisa mengontrol apakah siswa yang akan diambil datanya telah melakukan aktivitas fisik atau tidak sebelumnya.

2. Tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa siswa yang tidak bersungguh-sungguh saat melakukan tes. Sehingga mungkin hasil yang di dapatkan kurang maksimal.
3. Penelitian atau pengambilan data hanya dilakukan satu kali tiap item tes-nya sehingga kurang bisa menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.
4. Tidak dibedakannya instrumen tes untuk siswa putra dan putri. Sehingga penelitian menjadi kurang spesifik.

D. Saran

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani di antaranya:

1. Bagi Sekolah, perlu adanya penyediaan fasilitas yang lebih mendukung untuk pembelajaran olahraga bulutangkis di sekolah agar siswa dapat latihan secara lebih rutin.
2. Bagi Guru, sebaiknya selalu melakukan evaluasi (*tes*) secara rutin dan terencana agar dapat lebih mengetahui kemampuan yang dimiliki setiap siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis khususnya pada pukulan *servis* panjang, *lob* dan *smash*.

3. Bagi Siswa, diharapkan agar siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis untuk lebih dapat meningkatkan lagi latihan keterampilan bulutangkis agar dapat meningkatkan kemampuan yang mereka miliki.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan sampel yang berbeda dan lebih banyak lagi agar kemampuan siswa dalam bidang bulutangkis dapat teridentifikasi lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhusin, S. (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Darmawan, A. S., D. Hamid dan M.D Mukzam. (2013). Pengaruh Motivasi Kerja dan Kemampuan Kerja Terhadap Pilihan Kerja Karyawan. Fakultas Ilmu Administrasi.
- Grice, T. (1996). *Bulutangkis: Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Hastuti, T. A. (2008). *Kontribusi Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Pembibitan Atlet Dan Peningkatan Kesegaran Jasmani. JPJI volume 5 nomor 1*. Yogyakarta. FIK UNY.
- Izzaty, R. E. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY Press.
- Johnson, M.L. (1984). *Bimbingan Bermain Bulutangkis*. Jakarta. PT Mutiara Ofset.
- Komari, A. (2005). *Pengenalan Permainan Bulutangkis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. JPJI edisi khusus*. Yogyakarta. FIK UNY.
- . (2008). *Buku Ajar: Jendela Bulutangkis*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Komarudin. (2015). *Psikologi Olahraga*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Maolani, R. A. (2015). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Purnama, S. K. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta. Yuma Pustaka.
- Poole, J. (1986). *Belajar Bulutangkis*. Bandung. Pionir Jaya
- Rizal. (2016). <http://tujuan-ekstrakurikuler.html>. Diakses pada 7 Desember 2016

Subardjah, H. (2001). *Bulutangkis*. Depdikbud. Yogyakarta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Wardoyo, D. (2015). *Kemampuan Dasar Pukulan Service Panjang dan Lob Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Putra SMP Negeri 3 Gombong Kebumen Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.

Wiyono, T. (2012). *Kemampuan Dasar Melempar dan Menangkap Bola Kasti Siswa Kelas III dan kelas IV SD Negeri Ringinano 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang*. Skripsi. Yogyakarta. FIK UNY.

Yuyun dan Fitria D. A. (2015). *Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga*. Yogyakarta. UNY PRESS.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Hasil Tes Servis Panjang

REKAP DATA TES SERVIS PANJANG																						
NO	NAMA	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	P.11	P.12	P.13	P.14	P.15	P.16	P.17	P.18	P.19	P.20	JUMLAH
1	AFA	3	5	4	2	2	1	1	2	2	2	1	1	0	3	3	0	1	4	2	2	41
2	NBL	5	4	3	3	0	3	3	2	5	3	4	0	1	4	2	3	1	1	0	1	48
3	GLG	5	0	3	2	1	0	5	2	0	3	4	3	5	1	5	3	4	5	4	0	55
4	PTR	0	1	2	1	3	5	3	5	0	2	5	2	3	2	2	1	2	2	0	1	42
5	TNY	2	2	1	4	0	5	1	1	0	3	1	1	5	2	2	0	5	5	1	0	41
6	LBB	1	2	1	1	3	1	2	0	4	0	1	1	0	2	1	0	0	1	1	1	23
7	BGS	2	2	1	3	5	1	1	3	1	4	3	0	2	3	2	3	2	1	3	1	43
8	FBA	2	1	1	2	3	2	3	1	2	0	3	3	4	3	3	1	1	0	3	3	41
9	DNA	2	1	1	1	3	0	1	3	2	3	2	0	4	3	1	1	3	0	1	1	33
10	FZA	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	0	0	1	1	25
11	AZZ	2	2	3	5	2	3	1	2	2	1	3	3	2	3	3	2	2	4	0	1	46
12	SRF	2	1	5	1	3	3	0	2	2	3	0	3	5	3	0	4	4	2	1	1	45
13	KLN	2	5	2	2	5	5	4	3	0	2	3	5	5	1	5	3	3	0	2	0	57
14	AKS	3	2	0	1	4	4	3	5	5	4	0	4	0	3	5	1	1	0	3	1	49
15	ZKI	5	3	5	3	5	5	1	3	2	3	1	1	3	2	2	3	1	1	2	1	52
16	ASR	1	1	1	2	0	1	1	2	2	2	3	0	0	0	1	0	1	1	2	1	22
17	NLA	5	1	4	1	2	2	2	1	2	0	3	4	1	2	4	2	1	0	2	2	41
18	CNT	1	1	1	1	1	2	2	0	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	1	1	21
19	SFA	1	1	1	0	1	3	1	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	2	2	1	20
20	ADL	4	1	1	1	1	2	5	3	4	0	0	0	1	1	1	0	0	2	1	0	28

KATEGORI		Frekuensi	Perentase
SANGAT BAIK	$X > 55.87$	1	5
BAIK	$44.39 \leq X < 55.87$	6	30
CUKUP	$32.91 \leq X < 44.39$	7	35
KURANG	$21.43 \leq X < 32.91$	4	20
SANGAT KURANG	$X < 21.43$	2	10
Jumlah		20	100

Nilai Max	:	57
Nilai Min	:	20
SD	:	11.4816
Rata-Rata	:	38.65

Lampiran 2. Data Hasil Tes Lob

REKAP DATA TES LOB																						
NO	NAMA	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	P.11	P.12	P.13	P.14	P.15	P.16	P.17	P.18	P.19	P.20	JUMLAH
1	AFA	5	4	4	4	5	0	2	4	4	0	0	5	2	5	0	4	4	2	0	3	57
2	NBL	4	0	5	0	0	2	4	5	2	0	2	5	2	3	5	2	0	2	3	2	48
3	CLG	3	5	3	2	5	5	3	4	5	5	5	3	3	4	0	4	0	5	3	0	67
4	PTR	0	2	2	4	0	5	2	0	4	4	2	2	0	4	2	4	2	2	2	2	45
5	TNY	2	5	4	4	4	4	0	4	4	4	2	0	4	2	2	4	5	5	2	0	61
6	LBB	2	2	2	0	0	2	0	0	0	2	2	2	2	2	4	0	2	2	0	0	26
7	BGS	4	2	2	4	5	2	2	5	4	2	0	4	2	0	5	0	0	2	3	2	50
8	FBA	2	4	2	2	4	2	0	4	0	2	4	2	2	2	2	0	2	2	4	0	42
9	DNA	2	0	2	2	2	0	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	0	4	0	0	36
10	FZA	2	2	2	0	2	4	0	2	2	5	2	4	0	0	2	2	2	0	2	2	37
11	AZZ	4	5	0	2	0	4	2	2	4	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	3	42
12	SRF	2	4	0	2	2	2	4	4	2	4	2	0	0	5	0	2	2	2	2	0	41
13	KLN	2	5	0	4	0	2	2	4	2	2	2	2	0	2	5	3	2	0	0	2	41
14	AKS	2	5	0	2	5	0	4	0	2	5	4	5	5	0	2	2	5	5	5	0	58
15	ZKI	4	5	0	5	0	2	2	4	4	5	5	4	0	5	0	0	2	2	4	4	57
16	ASR	2	2	4	4	2	4	2	0	2	0	2	4	0	2	2	4	5	5	0	2	48
17	NLA	2	2	2	0	4	4	2	2	5	4	0	5	2	0	2	0	2	2	2	2	44
18	CNT	2	2	0	2	4	2	5	2	4	0	0	2	0	2	2	0	2	0	0	2	33
19	SFA	2	4	2	2	0	2	0	4	5	4	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	41
20	ADL	0	2	2	4	4	2	0	2	2	2	0	2	2	5	4	2	4	0	2	0	41

KATEGORI		Frekuensi	Presentase
SANGAT BAIK	$X > 60.61$	2	10
BAIK	$50.70 \leq X < 60.61$	3	15
CUKUP	$40.80 \leq X < 50.70$	11	55
KURANG	$30.89 \leq X < 40.80$	3	15
SANGAT KURANG	$X < 30.89$	1	5
Jumlah		20	100

Nilai Max :	67
Nilai Min :	26
SD :	9.904
Rata-Rata :	45.75

Lampiran 3. Data Hasil Tes Smash

REKAP DATA TES SMASH																					
NAMA	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	P.11	P.12	P.13	P.14	P.15	P.16	P.17	P.18	P.19	P.20	JUMLAH
AFA	0	3	0	4	3	3	5	0	4	4	2	0	3	3	2	3	0	3	3	4	49
NBL	4	3	3	0	3	2	2	3	3	2	0	3	0	4	4	3	3	0	0	3	45
GLG	4	3	3	3	5	2	3	3	0	4	0	4	3	3	2	3	0	4	3	3	55
PTR	4	0	5	2	3	0	4	0	0	4	5	3	0	4	0	4	4	0	3	3	48
TNY	0	4	0	0	5	5	4	4	0	0	3	4	4	0	4	3	0	4	0	0	44
LBB	0	0	4	0	5	4	0	5	2	2	0	4	0	3	0	0	4	3	0	0	36
BGS	4	0	0	3	5	4	0	0	4	3	0	5	0	0	3	5	0	4	0	4	44
FBA	0	0	0	4	5	0	4	5	0	4	0	4	3	0	4	0	0	3	0	0	36
DNA	0	0	4	3	0	0	3	0	3	3	4	3	0	4	3	0	2	3	0	0	35
FZA	0	4	0	3	3	0	0	4	3	3	0	3	2	2	3	0	0	2	0	0	32
AZZ	0	3	4	5	0	4	4	5	4	3	0	4	0	4	0	3	2	2	0	5	52
SRF	4	5	0	0	3	0	4	2	2	0	4	3	4	5	4	4	0	4	0	4	52
KLN	0	0	4	5	3	2	2	0	4	3	0	0	5	0	0	5	2	5	4	0	44
AKS	0	3	3	4	0	3	4	5	4	3	3	0	3	3	0	4	3	0	3	5	53
ZKI	3	0	4	0	3	3	5	0	3	3	4	0	4	3	0	0	4	3	0	3	45
ASR	0	3	3	4	5	4	0	0	2	3	3	0	4	3	0	5	3	0	2	2	46
NLA	0	3	0	0	0	4	2	3	2	0	5	0	0	3	0	2	0	3	2	3	32
CNT	0	2	2	0	0	4	3	3	0	0	3	3	3	0	4	3	0	0	2	0	32
SFA	3	3	0	0	4	0	4	3	3	0	0	3	3	2	0	0	0	2	4	0	34
ADL	0	0	0	2	0	3	4	3	0	3	3	4	3	4	3	0	3	0	0	3	38

KATEGORI		Frekuensi	Presentase
SANGAT BAIK	$X > 53.80$	1	5
BAIK	$46.33 \leq X < 53.80$	5	25
CUKUP	$38.87 \leq X < 46.33$	6	30
KURANG	$31.40 \leq X < 38.87$	8	40
SANGAT KURANG	$X < 31.40$	0	0
Jumlah		20	100

Nilai Max	:	55
Nilai Min	:	32
SD	:	7.466
Rata-Rata	:	42.6

Lampiran 4. Surat Permohonan Izin 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 : 008/UN.34.16/PP/2017.	10 Januari 2017.
Lamp. : 1Eks.	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
Yth. : Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Depok Jalan Swadaya IV, Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta.	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Ananto Rahmawan Putro.
NIM	: 13601241131.
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing	: Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP	: 19620422 199001 1 001.
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: 20 Januari s.d 30 April 2017.
Tempat/Objek	: GOR MAREJA JAYA
Judul Skripsi	: Kemampuan Pukulan Service Panjang, Lob dan Smash dalam Permainan Bulutangkis pada Peserta Ekstrakurikuler Bulu Tangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
 Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP: 19640707 198812 1 001	
Tembusan :	
1. Kaprodi PJKR.	
2. Pembimbing T.A.S.	
3. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 5. Surat Keterangan Bukti Penelitian

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN SLEMAN**
SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK
Jl. Swadaya IV Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman Telp. (0274) 4462295
Website: www.smpmuh2depok.sch.id Email: smpmuh2depok@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 228/III.4.AU/F/2017

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Diyah Puspitarini, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman
Alamat : Jl. Swadaya IV Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman

menerangkan bahwa :

Nama : Ananto Rahmawan Putro
No. Mahasiswa : 13601241131
Jenjang : S1
Prodi : PJKR (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi)
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta


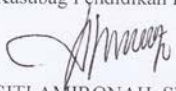
Telah melakukan penelitian dengan judul "**Kemampuan Pukulan Servis Panjang, Lob, dan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis**" di SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman, pada tanggal 3 dan 10 Februari 2017.

Demikian Surat Keterangan ini kami sampaikan kepada yang berkepentingan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 21 Maret 2017
Kepala Sekolah
SMP Muhammadiyah 2 Depok
Diyah Puspitarini, M.Pd
NBM. 1047 007



Lampiran 6. Surat Keterangan Bebas Teori

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 Psw. 544 Website : http://fik.uny.ac.id (Email : humas.fik@uny.ac.id)
<u>SURAT KETERANGAN BEBAS TEORI</u> Nomor : 46/PJKR/S/I/2017	
Kepala Sub. Bagian Pendidikan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta menerangkan bahwa :	
Nama	: ANANTO RAHMAWAN
NIM	: 13601241131
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Telah mencapai hasil studi sebagai berikut :	
Jumlah SKS	: 138 sks
Mata Kuliah Wajib lulus	: Sudah terpenuhi
Jumlah Nilai D	: - sks
Indeks Prestasi Kumulatif	: 3.62
Keterangan ini diberikan keperluan :	
1. Pendaftaran Ujian Skripsi 2. Mendaftar Yudisium	
Yogyakarta, 23 Maret 2017 Kasubag Pendidikan FIK UNY  SITI AMIRONAH, ST NIP 19690125 199903 2 001	
FIK AKTIV AKHLAK MULIA, KOLABORATIF, TOLERAN, INOVATIF, DAN VISIONER	
<i>1. Surat Keterangan ini digunakan untuk pengajuan ijin penelitian dan maju ujian Tugas Akhir Skripsi 2. Entry Yudisium hanya dapat dilakukan setelah nilai TAS dimasukan oleh petugas dengan bukti ybs. Telah mendaftar Yudisium 3. Cocokan data anda agar tidak bermasalah dikemudian hari dengan membawa bukti-bukti yang sesuai</i>	

Lampiran 7. Daftar Hadir Peserta Ekstrakurikuler

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS SEMESTER 2
SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK
TAHUN 2016/2017

NO	NAMA	KELAS	HARI/TANGGAL													
			20/1/2017	27/1/2017	3/2/2017	10/2/2017	17/2/2017	24/2/2017	3/3/2017	10/3/2017	17/3/2017					
1	ANNISA DEWI	7B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	ARNI SETYANINGSIH	7B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	ANNAKU SHAF A	7B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	IVADA PUTRI	7B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	ARDELIA PUTRI	7B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	NABILA YUSTIANI	7B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	RAYANDIKA BAGAS	7B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	GEAVINA ANNGI N	7C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	REWARDI M LABIB	7C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	TYAS SAFITRI	7C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	SYAHRIZAL	7C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	AKMAL ABIJUNA	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	AQSA SHAKA N	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	CELVIN TETIANDRA S	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	FIEZA TRISTANINDRA	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	M FENDI KURNIAWAN	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	M HIKMAL ABRAR	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18	RIZKY ADI P	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
19	TSAFIQ N	8A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20	AHMAD KHOIRUL	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21	AJI SEPTIAN	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22	ASAFRI NUR FADJRI	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	AUFA ABROR	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24	CAVALERO EXCEL	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
25	FEBRIAN AZIZ P	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26	PRASMABAYU PUTRA	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
27	VOLAND S	8B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28	AGIL GILANG P	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

29	DINNA F	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
30	B BAGAS MUMTAZ	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
31	FAYZA PUTRI R	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32	FEBIA ERIK D	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
33	KRISNA DWI EKA	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
34	M ANDHIKA R	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
35	NURUL DWI SAFITRI	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36	RENDY FATURAHMAN	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
37	RONALD REHAN B	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
38	TONI EKianto	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
39	ZHABAD ADIL K	8C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



Guru Pembina

Yandi Pamungkas, S.Pd

Lampiran 8. Keterangan Bebas Teori

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ananto Rahmawan Putra
 NIM : 13601241131
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Drs. Amal Komari, M. Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	23. Nov 2016	Perbaiki instrumen penelitian	J
2.	7. Des 2016	Perbaikan BAB I & II Bab I → Kurangnya apa di sekolah tersebut? Bab II → Perkuat teori tersebut.	J
3.	20/12 2016	Bab III & instrumen penelitian	J
4.	14/2 2017	Konsultasi analisis data	J
5.	28/2 2017	Bab 4 dan 5	J
6.	9/3 2017	Bab 1-5, halaman depan dan lampiran	J
7.	22/3 2017	Cek keseluruhan.	J

Plt. Ketua Prodi PJKR,



Ahmad Rithaudin, M. Or.
 NIP. 19810125 200604 1 001



Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



Logo Profil SMP Muhammadiyah 2 Depok



Siswa saat diberi pengarahan sebelum melakukan tes



Siswa saat melakukan Tes *Servis Panjang*



Siswa saat melakukan Tes *Lob*



Siswa saat melakukan *Smash*