

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA  
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS  
DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA  
TAHUN 2017/2018**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Rezha Arzhan Hidayat  
NIM. 1460124078

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA  
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS  
DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA  
TAHUN 2017/2018**

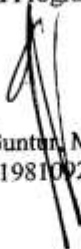
Disusun Oleh:

Rezha Arzhan Hidayat  
NIM. 1460124078


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

Yogyakarta, 16 Februari 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Dr. Guntur, M.Pd  
NIP. 19810026 200604 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezha Arzhan Hidayat  
NIM : 1460124078  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018

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

Yogyakarta, 5 Februari 2018  
Yang Menyatakan,



Rezha Arzhan Hidayat  
NIM. 1460124078

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA  
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS  
DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA  
TAHUN 2017/2018**

Disusun Oleh:

Rezha Arzhan Hidayat  
NIM. 1460124078


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

Pada tanggal 23 Februari 2018

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si Ketua Penguji/Pembimbing		1-3-2018
Heri Yogo Prayadi, M.Or Sekretaris		1-3-2018
Tri Hadi Karyono, M.Or Penguji		1-3-2018

Yogyakarta, 5 Maret 2018  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

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

## MOTTO

1. Kesopanan adalah pengaman yang baik bagi keburukan lainnya. (Cherterfield)
2. Kebajikan dan kebijakan adalah perisai terbaik (Aspinal)
3. Pengetahuan adalah warisan yang mulia, budi pekerti ibarat pakaian yang baru dan pikiran ibarat cermin yang bening. (Ali Bin Abi Thalib)
4. Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen didalamnya (Rezha Arzhan Hidayat)

5. *Yen lawane duwur*

*Ati ojo miyur*

*Semangat ojo kendur*

*Terus pantang mundur*

*Conto Kevin Gideon biso misuwur*

*Conto Kevin Gideon biso misuwur ( Amat Komari)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Kedua Orang Tuaku tercinta, Ibu Any Sutiati dan Bapak Sumarjono yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku. Untuk ibu, “malaikatku yang terlihat” bangga terlahir dari rahim sepertimu. Maafkan anakmu yang belum bisa membalasnya.
2. Untuk Kakak dan Adik saya tersayang, baik hati, dan yang selalu peduli, terima kasih banyak atas dorongan serta dukungan yang sangat berarti, sehingga selalu termotivasi untuk cepat menyelesaikan tugas akhir ini. Doakan saudaramu ini sukses agar bisa membuat keluarga bangga, serta membuatmu bangga mempunyai saudara seperti ini.
3. Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak akan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda, tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah terukir selama inui. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa. Semangat!

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA  
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS  
DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA  
TAHUN 2017/2018**

Oleh:  
Rezha Arzhan Hidayat  
NIM. 1460124078

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berjumlah 18 siswa yang diambil menggunakan teknik *total sampling*/penelitian populasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (6 siswa), “baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 11,11% (2 siswa).

Kata kunci: penerapan, taktik, ganda campuran

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, disampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

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

8. Semua teman-teman PJKR 2014 yang selalu memberikan semangat, serta buat seseorang yang selalu memberikan motivasi, doa, dan dorongan.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Februari 2018  
Penulis,



Rezha Arzhan Hidayat  
NIM. 1460124078

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	7
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	8
1. Pengertian Penerapan .....	8
2. Hakikat Bulutangkis .....	9
3. Hakikat Taktik Permainan Bulutangkis.....	20
4. Pengertian Ganda Campuran dalam Bulutngkis.....	30
5. Hakikat Esktrakurikuler.....	36
B. Penelitian yang Relevan .....	38
C. Kerangka Berpikir .....	40
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	43
F. Validitas dan Realiabilitas.....	46
G. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	50

1. Faktor Awal Pertandingan.....	52
2. Faktor Saat Pertandingan.....	54
3. Faktor Akhir Pertandingan .....	55
B. Pembahasan .....	57
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	61
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	63
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bulutangkis .....	12
Gambar 2. Net Bulutangkis .....	13
Gambar 3. <i>Shuttlecock</i> .....	14
Gambar 4. Raket .....	15
Gambar 5. Sepatu dan Pakaian Bulutangkis .....	16
Gambar 6. Posisi Berdampingan ( <i>side by side</i> ) .....	26
Gambar 7. Taktik Pola <i>Front and Back</i> .....	28
Gambar 8. Taktik <i>Roulier</i> , Atas <i>Front Side by Side</i> ).....	29
Gambar 9. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018.....	51
Gambar 10. Diagram Batang Faktor Awal Pertandingan .....	53
Gambar 11. Diagram Batang Faktor Awal Pertandingan).....	55
Gambar 12. Diagram Batang Faktor Akhir Pertandingan.....	56

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket.....	44
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba .....	45
Tabel 3. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen .....	47
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	48
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas .....	48
Tabel 6. Norma Penilaian.....	49
Tabel 7. Deskriptif Statistik Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018.....	50
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018.....	51
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Awal Pertandingan .....	52
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Faktor Awal Pertandingan.....	53
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Saat Pertandingan.....	54
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Awal Pertandingan.....	54
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Akhir Pertandingan.....	56
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Akhir Pertandingan .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	69
Lampiran 2. Surat Keterangan dari Disdikpora .....	70
Lampiran 3. Surat Keterangan dari Kesbangpol .....	71
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Negeri 4 Yogyakarta...	72
Lampiran 5. Angket Uji Coba.....	73
Lampiran 6. Data Uji Coba .....	76
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	77
Lampiran 8. Tabel r.....	79
Lampiran 9. Angket Penelitian .....	80
Lampiran 10. Data Penelitian.....	83
Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....	84
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	86

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu penentu keberhasilan seseorang dalam hidup, tanpa pendidikan seseorang tidak akan bisa hidup secara selaras, serasi, dan seimbang. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Upaya untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar tersebut, baik kegiatan intrakurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler harus berjalan dengan seimbang. Kegiatan intrakurikuler yang dimaksud adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada jam sekolah, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis.

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

Menurut Subardjah (2000: 13) permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini

menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok (*shuttlecock*) sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Seperti halnya cabang olahraga yang lain, bulutangkis juga mempunyai peraturan yang mencakup aspek di dalam olahraga tersebut.

Dewasa ini, atlet-atlet bulutangkis Indonesia yang paling menonjol prestasinya adalah dari sektor ganda, baik ganda putra maupun ganda campuran. Dari ganda putra misalnya Kevin Sanja Sukamuljo/Markus Fernaldi Gideon, dan dari ganda campuran misalnya Ahmad Tantowi/Liliyana Natsir. Kedua ganda Indonesia ini sudah sering menjuarai kejuaraan elit dunia dan dapat mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Prestasi tersebut memberi motivasi pada para pelajar, sehingga semakin banyak pelaku bulutangkis tidak terkecuali pelajar di SMA Negeri 4 Yogyakarta.

Permainan bulutangkis ganda (*double*) adalah suatu permainan bulutangkis yang sangat membutuhkan kerja sama tim (teman bermain/pasangan Anda). Sekalipun mampu bermain bagus akan tetapi bilamana pasangan kurang dapat bermain maksimal, maka sesungguhnya telah kehilangan 50% kemenangan. Pada permainan bulutangkis ganda yang paling mendesak dibutuhkan adalah pola kerjasama yang saling menutupi antar pemain. Karena permainan bulutangkis ganda itu identik dengan kecepatan lalu lintas pukulan (*shuttlecock*) maka menutupi daerah kosong dengan cepat adalah latihan yang paling wajib dipahami oleh setiap pasangan bulutangkis ganda. Berbeda halnya dengan permainan

tunggal, di sana yang dibutuhkan adalah *footwork* yang sempurna dari pemain *single* tersebut.

Dapat bermain bulutangkis ganda dengan baik pada suatu pertandingan bulutangkis memang bukan suatu pekerjaan yang mudah. Jangankan bagi pemula, bagi seorang atlet profesional pun untuk dapat bermain taktis dan benar pada pertandingan bulutangkis ganda (*double/mix*) dibutuhkan suatu strategi tersendiri. Karena pola permainan bulutangkis ganda itu berbeda dengan pola permainan tunggal (*single*). Perbedaannya adalah pada permainan tunggal tidak ada atau tidak dibutuhkan kerja sama tim, akan tetapi sebaliknya pada permainan bulutangkis ganda maka kerja sama tim adalah merupakan sesuatu hal yang mutlak dituntut harus dipelajari dan dipahami.

SMA Negeri 4 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler bulutangkis. Ekstrakurikuler diperlukan untuk meningkatkan keterampilan, baik individu maupun kelompok dalam cabang olahraga masing-masing, dalam hal ini olahraga bulutangkis. Menurut Hernawan (2013: 4) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya sesuai dengan pendidikan nasional. Ekstrakurikuler digunakan untuk memperluas pengetahuan peserta didik. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta cukup banyak, yaitu berjumlah 18 siswa. Latihan ekstrakurikuler bulutangkis berjalan cukup baik, latihan dilaksanakan dua kali dalam satu minggu, yaitu Rabu dan Sabtu dari pukul 16.00-17.30 WIB. Sarana

dan prasarana yang digunakan juga cukup memadai, misalnya lapangan yang digunakan untuk latihan masih cukup bagus dan merupakan lapangan *indoor*.

Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta ada beberapa siswa yang telah mengikuti kejuaraan-kejuaraan bulutangkis, dan banyak siswa yang sudah meraih prestasi. Beberapa prestasi siswa peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 4 Yogyakarta di tahun 2017 yaitu, juara I tunggal putri *Female Sport* 2017, juara I tunggal putri Dies Natalis Universitas Terbuka 2017, juara I Ganda Campuran Tirto Open Badminton 2017, Juara II ganda putra Popda DIY, juara III tunggal putra Dies Natalis UT 2017, juara III tunggal putra LPP Cup 2017. Dari sekian banyak prestasi yang diraih, lebih menonjol pada sektor tunggal putri dan tunggal putra akan tetapi dari sektor ganda campuran masih kurang menunjukkan prestasi seperti di tunggal putra dan putri. Saat pertandingan siswa sering melakukan kesalahan, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa tentang taktik bermain ganda campuran dalam bulutangkis itu sendiri.

Kesalahan yang sering terjadi yaitu pada perubahan posisi pemain dari formasi bertahan ke formasi menyerang maupun sebaliknya dari formasi menyerang ke formasi bertahan. Formasi kiri kanan saat bertahan dan formasi depan belakang saat menyerang, seperti halnya arah servis juga menentukan posisi atau formasi yang diterapkan di lapangan. Permainan ganda campuran mirip dengan permainan ganda dengan posisi di muka dan di belakang. Pemain putera mempertahankan bagian belakang lapangan dan pemain puteri menjaga

net. Pemain putri berdiri di atas garis servis pendek selama permainan dan pada waktu pemain putra melakukan servis

Pada saat latihan ekstrakurikuler berlangsung, pembina/pelatih juga kurang memberikan pengarahan untuk ganda campuran, menerangkan macam-macam taktik dan aplikasi taktik dalam permainan bulutangkis, tetapi lebih banyak latihan teknik dan *game*. Dalam permainan olahraga pada umumnya dan permainan bulutangkis pada khususnya, aspek taktik sangat berpengaruh pada menang dan kalahnya dalam sebuah pertandingan. Sebagai contoh misal, jika dapat menerapkan taktik dalam pertandingan dengan baik, sekalipun lawan yang dihadapi lebih baik, kemungkinan besar dapat memenangkan sebuah pertandingan asalkan taktik yang diterapkan berjalan sesuai rencana. Contoh lain misalnya jika lawan mempunyai pertahanan yang lemah, maka harus menyerang dan sebaliknya. Apabila lawan mengangkat *shuttlecock*, maka harus menurunkan *shuttlecock*, misalnya melakukan *netting*. Khusus untuk bermain ganda campuran, usahakan *shuttlecock* selalu diarahkan ke pemain putri, karena pemain putri dianggap lebih lemah dibanding pemain putra.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dijadikan koreksi baik untuk pelatih maupun atlet itu sendiri agar di permainan berikutnya menjadi lebih baik. Atlet yang melakukan pelanggaran tentunya dapat mengganggu atlet itu sendiri maupun pertandingan yang sedang dihadapi, sehingga diharapkan atlet dapat menerapkan taktik permainan ganda campuran secara menyeluruh. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Taktik

Bermain Ganda Campuran pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta”.

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Masih banyak peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 4 Yogyakarta yang belum mengerti taktik bermain ganda campuran permainan bulutangkis.
2. Belum diketahui seberapa jauh siswa menerapkan taktik permainan ganda campuran bulutangkis.
3. Masih banyak kesalahan yang dilakukan siswa saat permainan berlangsung.
4. Belum diketahui penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, tidak semua masalah akan diteliti karena mengingat luasnya masalah dan keterbatasan yang ada pada peneliti. Permasalahan yang akan dibahas, dibatasi pada masalah penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018.

### **D. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan menjadi “Seberapa baik penerapan taktik bermain

ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta.

### **F. Manfaat Penelitian**

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

#### 1. Secara Teoritis

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

#### 2. Secara Praktis

Penelitian ini sebagai informasi kepada pihak yang berkepentingan dalam usaha meningkatkan prestasi olahraga khususnya bulutangkis. bagi pendidik atau pelatih berguna sebagai bahan pembelajaran bahwa penerapan tentang taktik bermain ganda campuran juga penting dalam sebuah latihan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Diskripsi Teori**

#### **1. Pengertian Penerapan**

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Badudu dan Zain (2010: 1487) “penerapan adalah hal, cara atau hasil”. Adapun menurut Ali (2007: 104), “penerapan adalah mempraktekkan atau memasang”. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan. Nugroho (2003: 158) menyatakan “penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan”.

Menurut Purwodarminto (2005: 34) arti kata ‘penerapan’ yakni: (1) Proses, cara, perbuatan menerapkan, (2) pemasangan, (3) pemanfaatan; perihal mempraktikkan. Penerapan memiliki 3 arti. Penerapan berasal dari kata dasar terap. Penerapan adalah sebuah *homonim* karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Penerapan memiliki arti dalam kelas *nomina* atau kata benda sehingga penerapan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan (apaarti.com)

Menurut Wahab (2008: 65) “penerapan merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan”. Dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan

yang diinginkan oleh kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

## **2. Hakikat Bulutangkis**

### **a. Pengertian Bulutangkis**

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau diluar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan *shuttlecock* dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari pukulan relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan (Grice, 2007: 1). Menurut Alhusin (2007: iii), “olahraga *badminton* atau bulutangkis merupakan salah satu jenis olahraga prestasi yang sangat terkenal di seluruh dunia”. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang permainan.

Permainan ini menggunakan teknik pukulan yang bervariasi selama pertandingan. Senada dengan Siswantoyo (2014: 33) bulutangkis termaksud salah satu olahraga yang populer di dunia. Bulutangkis dapat menembus di kalangan masyarakat yang mempunyai batasan etnis, agama, dan budaya. Oleh karena itu bulutangkis cukup dapat memberikan peran dalam kehidupan masyarakat luas secara nyata. Bulutangkis adalah permainan yang dimainkan satu lawan satu (*single*) dan dua lawan dua (*double*) dengan peraturan yang sudah ditentukan

dimana cara memainkannya adalah dengan memukul kok melewati atas net menggunakan raket.

Hal di atas sesuai dengan pendapat Rana (2012: 166)

*“An increased performance level can only be achieved by working and training of all major components i.e. technique, coordination, tactics, physical fitness, physiological qualities and psychological qualities. Badminton is one of the most popular team based sports played and watched throughout the world. It is played by both males and females of all ages”.*

Artinya bulutangkis termasuk olahraga yang bisa dimainkan oleh laki-laki dan perempuan dari berbagai macam usia dengan pukulan yang bervariasi baik cepat maupun lambat, olahraga ini membutuhkan kemampuan teknik, koordinasi, taktik kebugaran fisik dan kualitas psikologis yang baik serta pengalaman bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bulutangkis merupakan suatu cabang olahraga yang termasuk ke dalam permainan yang tergolong dalam suatu cabang olahraga yang menggunakan net, raket, dan bola dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan, permainan ini berlaku untuk pria maupun wanita dengan bentuk tunggal (*single*), juga dengan ganda (*double*), dan dengan campuran (*mixed double*).

#### **b. Perlengkapan Permainan Bulutangkis**

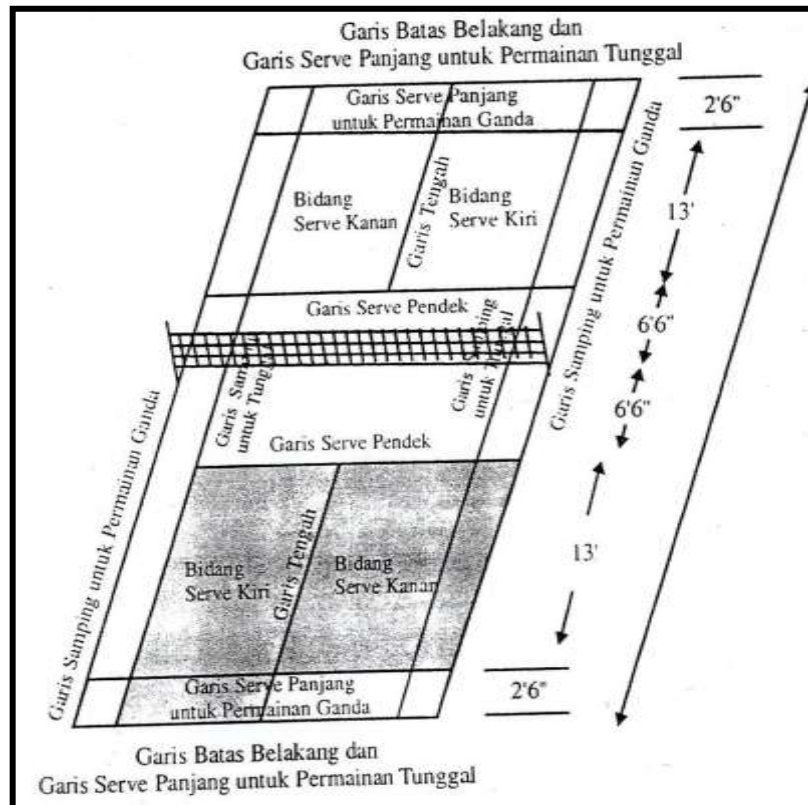
Permainan bulutangkis membutuhkan fasilitas-fasilitas bulutangkis yang harus dipersiapkan, adapun peralatan yang digunakan di dalam permainan *badminton* (bulutangkis) adalah:

## 1) Lapangan

Lapangan bulutangkis dapat dibuat diberbagai tempat, bisa diatas tanah,atau untuk saat ini kebanyakan di atas lantai semen atau ubin. Pembuatan lapangan bulutangkis biasanya sekaligus didesain dengan gedung olahraganya. Menurut Alhusin (2007: 15-17) lapangan bulutangkis dapat dibuat di berbagai tempat, bisa di atas tanah, atau saat ini kebanyakan di atas lantai semen atau ubin. Pembuatan lapangan bulutangkis biasanya sekaligus didesain dengan gedung olahraganya. Garis-garis batas pada lapangan dibuat dengan warna putih dan warna lainnya. Lebar garis batas lapangan adalah 40 mm (1,5 inci). Lapangan bulutangkis berukuran 1340 x 610 cm, yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan. Ada garis tunggal, ada garis ganda, juga ada ruang yang memberi jarak antara pelaku dan penerima servis. Dalam pertandingan bulutangkis mempertandingkan beberapa nomor pertandingan yaitu, tunggal (*single*), ganda (*double*), dan ganda campuran (*mixed double*).

Pada prinsipnya, permainan bulutangkis dapat dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Meskipun demikian, semua turnamen resmi saat ini praktis dilakukan di dalam ruangan. Hal ini dikarenakan di dalam ruangan laju *shuttlecock* relatif tidak terpengaruh oleh angin. Ruangan untuk permainan bulutangkis, idealnya mempunyai langit-langit minimal setinggi 7.62 meter (25 kaki). Namun, dewasa ini hampir semua lapangan bulutangkis bertaraf internasional mempunyai langit-langit berketinggian di atas 9.14 meter (30 kaki). Penerangan di dalam ruangan, harus diusahakan tidak menyilaukan pemain.

Semua garis batas lapangan bulutangkis, dibuat dengan ketebalan/ lebar 3.8 cm ( $1\frac{1}{2}$  inci).



**Gambar 1. Lapangan Bulutangkis (Poole, 2008: 15)**

## 2) Tiang jaring

Tinggi kedua tiang adalah 155 cm (5 kaki 1 inci) dari lantai. Kedua tiang harus kuat, agar jaring tetap tegang dan lurus seperti disyaratkan dalam peraturan dan harus ditempatkan pada garis batas samping lapangan.

## 3) Jaring (Net)

Jaring harus dibuat dari tali halus yang disamak dan dijala dengan jarak 1,6 cm ( $\frac{5}{8}$  inci) sampai dengan 2,0 cm ( $\frac{3}{4}$  inci). Jaring harus terentang dengan tegang dan kuat di antara tiang-tiang dan harus memiliki lebar 76 cm (2 kaki 6 inci). Ujung atas jaring, harus berada 152 cm (5 kaki 1) dari lantai pada

pertengahan lapangan dan 155 cm (kaki 1 inci) pada tiang-tiangnya. Jaring harus mempunyai tepi dari pita putih selebar 3,8 cm (7,6 cm dilipat dua), serta bagian tengah pita tersebut didukung oleh kawat atau tali, yang ditarik dan ditegangkan dari ujung-ujung tiang. Gambar net dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. Net Bulutangkis  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

#### 4) Kok (*Shuttlecock*)

Alhusin, (2007: 12). Kok adalah istilah lazim digunakan di Indonesia untuk menyebut *shuttlecock* (untuk selanjutnya, agar tidak membingungkan, menyebutnya *shuttlecock*). *Shuttlecock* yang biasanya terbuat dari bulu angsa buatan pabrik umumnya sudah memiliki standar yang ditentukan IBF. Berat *shuttlecock* sekitar 5,67 gram. Bulu angsa atau bulu ayam yang menancap pada gabus yang dibungkus kulit berwarna putih berjumlah antara 14-16 buah, dan diikat dua tali agar tidak mudah lepas. Jenis inilah yang selalu dipakai untuk kejuaraan resmi. Di luar negeri, banyak pula digunakan *shuttlecock* dari karet, baik untuk gabus maupun bulunya. Bentuk, ukuran, dan besarnya harus sama

dengan *shuttlecock* yang terbuat dari bulu angsa, namun umumnya *shuttlecock* plastik hanya dipakai untuk latihan bila dipukul menggunakan raket dengan tangan di bawah pinggang, *shuttlecock* yang bagus akan meluncur lurus, tanpa gerakan kearah kiri atau kanan saat mengudara.

Secara umum, panjang sebuah *shuttlecock* sekitar 8,8 cm, diukur dari ujung kepala *shuttlecock* (dop) hingga ujung daun bulu. Panjang batang hingga daun *shuttlecock* adalah 6.5 cm, sedangkan panjang dop adalah 2.3 cm. Gambar *shuttlecock* dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Shuttlecock**  
**(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

#### 5) Raket

Raket ini memiliki jaringan yang dibuat senar (*string*), berupa tali plastik sintetis. Senar yang baik adalah senar yang bisa dipasang sekencang-kencangnya tetapi tidak mudah putus, agar raket dapat memantulkan *cock* yang dipukul dengan kencang. Raket bulutangkis dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Raket**  
**(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

#### 6) Sepatu dan Pakaian

Setiap pemain bulutangkis memiliki perlengkapan utama dan tambahan ketika tampil di sebuah permainan atau pertandingan. Baju, celana, sepatu tergolong asesoris utama, sedangkan ikat tangan, ikat kepala, pengaman lutut biasa di sebut tambahan. Sepatu bulutangkis haruslah ringan, namun menggigit bila dipakai di lapangan agar pemain dapat bergerak, baik maju maupun mundur tanpa terpeleset. Pada umumnya, sepatu bulutangkis berwarna putih dengan garis-garis yang bervariasi warnanya. Celana pendek atau kaos bulutangkis sebenarnya bebas, tetapi pada tingkat internasional banyak dipakai jenis kaos yang sejuk dan mampu menyerap keringat dengan cepat (Alhusin, 2007: 15). Gambar sepatu dan pakaian dapat dilihat digambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Sepatu dan Pakaian Bulutangkis  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

### **c. Teknik Dasar Bulutangkis**

Pemain bulutangkis yang baik, maka harus menguasai teknik dasar bulutangkis dengan benar. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul, tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis. Teknik dasar harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis antara lain: sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*footwork*).

Menurut Yukez (2009), secara umum ada enam belas teknik dasar dari bulutangkis, yaitu meliputi: (1) Cara memegang raket (*grip*), (2) *footwork*, (3) sikap dan posisi, (4) *hitting position*, (5) *service* (servis), (6) pengembalian *service*, (7) *underhand* (pukulan dari bawah), (8) *overhead clear/lob*, (9) *round the head clear/lob/drop/smash*, (10) *smash*, (11) *dropshot* (pukulan potong), (12)

*netting*, (13) *return smash*, (14) *backhand overhead*, (15) *drive*, dan (16) variasi *stroke*/taktik permainan.

Tohar (1992: 149) menyatakan bahwa teknik-teknik pukulan pokok yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis antara lain pukulan *service*, *lob*, *dropshot*, *smash*, dan *drive*.

#### a) Servis

Servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan (Purnama, 2010: 16). Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak bisa melakukan servis dengan baik. Namun, banyak pelatih, juga pemain tidak memberikan perhatian khusus untuk melatih dan menguasai teknik dasar ini. Dalam permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis tinggi, dan *flick* atau servis setengah tinggi. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*.

#### b) *Clear/Lob*

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

pemula hanya mampu memukul dari belakang lapangan sampai posisi tengah lapangan lawan saja. Biasanya masyarakat Indonesia menyebut pukulan ini dengan istilah *lob* yang artinya memukul tinggi-tinggi.

c) *Smash*

*Smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Pukulan *smash* merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya (Subardjah, 2000: 47). Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakteristik pukulan ini adalah keras, laju jalannya kok cepat menuju lantai lapangan, sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis. Menurut Purnama (2010: 21), latihan untuk meningkatkan kerasnya *smash* dilakukan dengan latihan berbeban atau dengan raket *squash*.

d) *Drive*

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

e) *Dropshot*

*Dropshot* merupakan pukulan yang dilakukan seperti smash. Perbedaannya pada posisi raket saat perkenaan dengan kok. Bola dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. *Dropshot* mengandalkan kemampuan *feeling* dalam memukul bola sehingga arah dan ketajaman bola tipis di atas net serta jatuh dekat net (Purnama, 2010: 22). Menurut Tohar (1992: 83) pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menyeberangkan *shuttlecock* ke daerah pihak lawan dengan menjatuhkan *shuttlecock* sedekat mungkin dengan net. Pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis sering disebut juga pukulan *netting*. Cara melakukan pukulan ini, pengambilan *shuttlecock* pada saat mencapai titik tertinggi sehingga pemukulannya secara dipotong atau diiris.

f) *Netting*

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

### **3. Hakikat Taktik Permainan Bulutangkis**

#### **a. Pengertian Taktik**

Bermain bulutangkis yang baik, pemain harus mempunyai taktik terlebih dahulu. Setelah pemain memahami dan mempersiapkan strategi bermain bulutangkis, maka pada waktu pelaksanaan pertandingan di lapangan tinggal menjalankan taktik bermain bulutangkis, yaitu siasat. Cara berpikir atau akal yang digunakan oleh pemain dalam menjalankan pertandingan untuk mencapai hasil seperti yang diharapkan disesuaikan dengan kemampuan dan situasi pertandingan demi keuntungan pemain. Taktik termasuk salah satu variabel yang menentukan kemampuan bermain bulutangkis seseorang. Variabel taktik ini tidak terbatas, makin tinggi teknik pukulan yang dikuasai dan macam lawan yang dihadapi, maka semakin lengkap pula taktik yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, seorang pemain bulutangkis dalam menjalankan pertandingan sebaiknya mengandalkan taktik jangan hanya mengandalkan kekuatan fisik (Komari, 2018: 132).

Menurut Adisasmita & Syarifudin (1996: 37) taktik adalah kecakapan rohaniah atau kecakapan berpikir dalam melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai kemenangan. Taktik adalah cara bermain yang dipilih oleh tim dalam pertandingan, dan juga rencananya untuk memenangkan pertandingan.

Pendapat lain menurut Gifford (2007: 38) bahwa

Taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan oleh perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Pada hakikatnya, penggunaan taktik adalah suatu usaha mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta improvisasi untuk menentukan alternatif terbaik memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu pertandingan secara

efektif, efisien, dan produktif dalam rangka memperoleh hasil yang maksimal yaitu sebuah kemenangan dalam pertandingan.

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

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

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

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

#### **b. Taktik dalam Bulutangkis**

Setelah pemain memahami strategi bermain bulutangkis, maka pada waktu pelaksanaan pertandingan menjalankan taktik yaitu siasat, cara berpikir atau akal yang digunakan oleh pemain dalam menjalankan pertandingan untuk mencapai hasil seperti yang diharapkan disesuaikan dengan kemampuan dan situasi pertandingan demi keuntungan pemain. Taktik termasuk salah satu variabel yang

menentukan kemampuan bermain bulutangkis seseorang. Variabel taktik ini sangat tidak terbatas, maka tinggi teknik yang dikuasai dan semakin banyak pengalaman yang dimiliki maka semakin lengkap bila taktik yang dapat dikembangkan dalam permainan bulutangkis. Oleh karena itu pemain sebaiknya mengandalkan taktik dalam melakukan pertandingan jangan mengandalkan fisik

Kalau pemain mengandalkan kemampuan fisik dalam bertanding maka kemampuan fisik itu tidak dapat diandalkan secara terus menerus karena kemampuan fisik pemain itu sangat terbatas (tidak dapat ditingkatkan terus) sebagai contoh pemain bulutangkis yang mempunyai kecepatan lari 100 meter ditempuh 11 detik, maka untuk ditingkatkan lagi sangat sulit, demikian pula pada unsur kondisi fisik lainnya juga terbatas untuk ditingkatkan. Ada dua formula yang dapat dijadikan rujukan untuk menjalankan taktik. Komari (2018: 133-134) menjelaskan sebagai berikut:

**1) “Don’t change with the winning game“**

Maksudnya bahwa seorang pemain jangan mengubah atau mengganti permainan yang sedang menang, secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi:

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

- e) Kalau servis panjang banyak menghasilkan angka maka dipilih servis panjang untuk memulai permainan.
- 2) **“Have to change with the loser game“**  
Maksudnya bahwa seorang pemain harus mengganti permainan yang sedang kalah. Secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi:
  - a) Jika *shuttlecock* yang digunakan banyak mendatangkan nilai/angka bagi lawan, maka harus minta ganti karena *shuttlecock* tersebut tidak cocok di samping itu *shuttlecock* tersebut menguntungkan lawan. Kalau *shuttlecock* mendatangkan angka untuk lawan tiga kali berturut-turut berarti saat itu *shuttlecock* tidak cocok bagi anda maka harus diganti.
  - b) Kalau raket yang dipakai terasa tidak enak maka segera harus diganti, barangkali medan magnet yang melingkup raket anda sudah tidak cocok, jika sudah diganti maka medan magnet yang menyelimuti terbentuk lagi sesuai dengan permainan yang anda inginkan.
  - c) Harus mengubah taktik yang sedang merugikan, misalnya kalau menyerang dengan *smash* malah keteteran atau lawan tidak mati di *smash* maka harus mengganti dengan pukulan yang lain selain pukulan *smash*.
  - d) Kalau kalah duel dalam bermain net atau banyak tidak berhasil maka harus menghentikan beradu bermain net.
  - e) Kalau menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang.
  - f) Kalau bermain menggunakan servis panjang tidak bisa menghasilkan *point* maka segera ganti jangan servis pendek atau *service drive*.
  - g) Kalau dalam permainan ganda apabila menyerang pemain yang satu tidak berhasil memastikan maka segera ganti menyerang pemain lainnya.
  - h) Kalau lawan sulit dimatikan maka *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus menerus (satu keroyok dua), lama lama lawan kehabisan tenaga.

Menurut Komari (2018: 134) secara garis besar dalam permainan bulutangkis terdapat dua macam taktik, yaitu taktik bermain tunggal dan taktik bermain ganda.

- 1) Taktik bermain tunggal meliputi:
  - a) Taktik menjauhkan *shuttle* dari pemain lawan
  - b) Taktik Huruf V
  - c) *Body smash*
- 2) Taktik bermain ganda meliputi:
  - a) Taktik berdampingan (*side by side*)

- b) Taktik muka belakang (*front and back*)
- c) Taktik berputar (*roulier*)

Komari (2018: 135-136) menjelaskan sebagai berikut:

### 1) Taktik Menjauhkan *Shuttlecock* dari Badan

Secara umum sebenarnya sangat muda menentukan siapa siapa yang akan memenangkan permainan dalam suatu pertandingan bulutangkis nomor tunggal (*single*). Caranya dengan melihat siapa yang dalam permainan itu kelihatan “*REKOSO*” (susah atau pontang-panting/lebih banyak mengeluarkan tenaga) akan kalah. Sebaliknya siapa yang dapat mendikte lawan hingga gerakan lawan menjadi pontang panting, lari terus menerus, bahkan lawan sering tertipu maka pemain tersebut akan memenangkan pemain. Dalam bermain bulutangkis untuk mencari angka kemenangan tentu saja menggunakan beberapa cara salah satunya menjauhkan *shuttlecock* dari lawan. Hal ini dimaksudkan agar:

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

### 2) Taktik Huruf V

Beberapa pakar bulutangkis menganjurkan bahwa salah satu taktik untuk mempersulit lawan dalam menjangkau *shuttlecock* adalah menggunakan taktik huruf V. Sebenarnya taktik ini tidak mutlak seperti huruf V. Filosofinya bahwa huruf V itu mempunyai sudut. Kita maklumi bahwa bergerak menyudut memang lebih sulit dibandingkan dengan bergerak lurus. Jadi bagaimana seorang pemain bulutangkis memukul *shuttlecock* yang diarahkan kepada lawan dibuat bergerak antara gerakan yang satu ke gerakan berikutnya menyerupai sudut. Taktik ini berusaha membuat lawan kesulitan dalam bergerak mengejar *shuttlecock*. Oleh karena itu dalam bermain bulutangkis lawan diusahakan bergerak menyerupai bentuk huruf V, karena dengan bergerak menyerupai huruf V lawan lebih sulit dari pada bergerak lurus. Contoh lakukan pukulan-pukulan yang arahnya menyudut, tetapi jangan memberikan ke sudut berturut-turut yang arahnya lurus (dari sudut belakang kiri kemudian sudut depan kanan) karena hal itu memudahkan pemain lawan dalam mengejar *shuttlecock*. Akan lebih sulit jika setelah memberikan *shuttlecock lob* ke belakang kanan, lawan akan kembali ke tengah lapangan maka anda sebaiknya mengarahkan *shuttlecock* ke *lob* belakang kanan kembali atau *lob* ke kiri atau *dropshot* ke kanan. Lawan yang mengejar akan bergerak menyerupai huruf V.

### 3) Taktik *Body Smash*

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

### c. Penerapan Taktik Bermain Ganda (*Double*)

Permainan bulutangkis nomor ganda memang lebih menarik untuk ditonton dibandingkan dengan permainan tunggal, karena pemain yang terlihat lebih banyak daripada pemain tunggal yaitu empat pemain. Kerja sama permainan ganda lebih rumit dari pada permainan tunggal, karena kedua pemain harus bekerja sama agar lebih kompak, lebih padu dan sehati, pukulan apa yang akan dilakukan oleh pasangannya, pemain juga harus tau, karena hal ini untuk mengantisipasi pukulan lawan berikutnya. Pemain ganda memungkinkan kelemahan yang ada pada pemain yang satu ditutup oleh pemain yang lainnya. Pukulan pukulan yang dilakukan dari berbagai posisi maupun dari berbagai situasi, hasil pukulan yang dilakukan tidak boleh berakibat mempersulit pasangannya. Dalam permainan bulutangkis nomor ganda ada tiga macam taktik yaitu (1) taktik berdampingan / *side by side* (2) taktik muka belakang / *front and back* (3) taktik berputar / *roulier* (Komari, 2018: 143).

### 1) Taktik berdampingan (*side by side*)

Dalam bulutangkis nomor ganda diperlukan kerja sama, oleh karena itu dibuat pola yang memposisikan kedua pemain agar tugas yang dilakukan di lapangan tidak saling bertabrakan, sehingga masing-masing pemain harus tau kapan memukul dan kapan membiarkan pasangannya yang memukul *shuttlecock*. Dalam taktik berdampingan atau sebelah menyebelah tugas pemain dibagi menjadi dua. Seorang pemain memperahankan setelah lapangan dari depan net sampai ke *back boundary lines*. Taktik *side by side* ini mempunyai beberapa kelebihan Menurut Komari (2018: 144) antara lain sebagai berikut:

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



**Gambar 6. Posisi Berdampingan (*side by side*)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

Menurut Komari (2018: 143) kelemahan *side by side* antara lain:

- a) Salah satu pemain yang lemah mudah diserang terus menerus karena tempatnya relatif tetap.
- b) Serangannya kurang efektif karena pemain mempertahankan area dari lapangan belakang sampai depan net. Setelah melakukan *smash* dari belakang harus ke depan mengambil pengembalian lawan di depan net. Hal ini sangat memberatkan.
- c) Pemain mudah lelah karena harus maju mundur sambil menyerang dan bertahan. Tidak ada tugas mana pemain depan dan mana pemain belakang.

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

Komari (2018: 145) menjelaskan taktik muka belakang yaitu posisi pemain membentuk formasi satu pemain di depan (di belakang *short service line*) sedangkan pemain lainnya di belakang. Pembagian tugasnya adalah sebagai berikut:

- a) Pemain yang melakukan service bertugas dari tempat *service* sampai dekat net baik sisi kanan maupun sisi kiri.
- b) Pemain yang lain/pasangannya bertugas di belakang, dari garis batas belakang sampai sedikit di belakang pemain depan.
- c) Pemain depan bertugas menjaga sepertiga lapangan bagian depan.
- d) Pemain belakang bertugas menjaga dua pertiga lapangan bagian belakang.

Komari (2018: 145) menambahkan taktik *front and back* ini dipilih karena mempunyai keunggulan antara lain:

- a) Ketika servis dilakukan, langsung menyerang karena menggunakan *short service* dan posisi muka belakang.
- b) Pemain depan bertugas memukul *shuttlecock* arahnya ke bawah/banyak memukul netting untuk memancing lawan agar melambungkan *shuttlecock*, agar mudah di-*smash* pemain belakang.
- c) Sangat efektif untuk pola menyerang karena pemain yang di belakang dengan leluasa melakukan *full smash* tanpa resiko net *return* dari lawan karena sudah ada pasangannya yang bertugas di depan net.



**Gambar 7. Taktik Pola *Front and Back***  
**(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

Kelemahan taktik muka belakang pada saat bertahan karena pemain harus mempertahankan lapangan sebelah kanan dan sebelah kiri seolah-olah lapangannya menjadi lebih lebar, kalau serangan lawan mengarahkan *shuttlecock* ditempatkan pada tepi lapangan maka kedua pemain mengalami kesulitan untuk menjangkaunya (Komari, 2018: 146).

### **3) Taktik *Roulier***

Komari (2018: 146-147) menjelaskan bahwa dalam permainan bulutangkis nomor ganda taktik *roulier* berputar paling banyak digunakan oleh para pemain bulutangkis karena taktik ini memadukan kelebihan yang ada pada dua taktik sebelumnya dan mengeliminir kelemahan yang ada pada *side by side* maupun *front and back* taktik *roulier* atau berputar adalah taktik kombinasi dari taktik berdampingan dan taktik muka belakang perinsipnya pada saat bertahan menggunakan *side by side* pada saat menyerang menggunakan *front and back*.



**Gambar 8. Taktik *Roulier*, Atas *Front Side by Side***  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut Komari (2018: 147) kelebihan taktik ini:

- a) Efektif dalam menyerang karena serangan dari pemain belakang memukul sekeras kerasnya tanpa memikirkan pengembalian di depan net
- b) Kuat dalam bertahan karena daerah yang dipertahankan masing-masing pemain hanya separuh lapangan

Lebih lanjut menurut Komari (2018: 147-148) penerapan taktik *Roulier* sebagai berikut:

- a) Menggunakan *service* pendek dengan menggunakan posisi muka belakang sehingga sejak *service* pasangan ini sudah memosisikan menyerang
- b) Jika pengembalian lawan *shuttlecock* menuju sedikit di belakang *short service line* maka pemain yang mengambil adalah pemain belakang, karena pemain ini lebih melihat medan semua sudut lapangan
- c) Jika dalam *rally shuttlecock* mengarah ke atas melambung, maka pasangan segera membentuk *side by side*
- d) Jika pemain belakang melakukan *dropshot* maka pemain depan bergerak ke depan mengikuti arah *shuttlecock* tersebut, dengan maksud kalau lawan melakukan *netting* maka pemain depan langsung mengantisipasinya
- e) Jika pengembalian lawan melambung, maka pasangan segera membuat formasi muka belakang untuk melakukan serangan

- f) Pada saat bertahan dengan posisi *side by side* kemudian lawan tidak jadi melakukan *smash* hanya *dropshot* di bagian tengah, maka pemain yang mengambil adalah pemain yang spesialis depan. Biasanya pemain depanantisipasi terhadap *shuttlecock* yang mengarah di depan net lebih bagus
- g) Dalam kesepakatan f, apabila terjadi kendala pada pemain sepesialis depan misal kakinya sakit, maka yang mengambil ke depan harus pemain belakang misal kaki
- h) Dalam satu *rally* jika salah satu pemain memukul *lob* dari depan net, maka pemain tersebut dalam bergerak mundur harus lurus, (tidak boleh menyilang) karena hal ini akan menyulitkan pemain belakang untuk menyesuaikan
- i) Pada saat bertahan menggunakan *side by side* kemudian lawan melakukan *smash* yang arahnya *shuttlecock* menuju garis tengah lapangan, maka pemain yang mengambil tergantung kesepakatan, apakah yang posisi *backhand* dan *forehand*. Kalau disepakati pemain posisi *backhand* maka terhadap situasi seperti itu yang mengambil harus posisi *backhand*
- j) Dalam situasi tertentu yang sangat mendesak pada kejadian nomor 8 maka sebaiknya kedua pemain semuanya mengambil *shuttlecock* yang di arahkan di tengah tersebut, kalau dua raket saling bertabrakan pukulan yang dilakukan tetap sah karena yang mengenai *shuttlecock* hanya satu raket
- k) Dalam permainan ganda jangan melakukan pukulan dari garis belakang menuju net secara pelan, karena pemain depan lawan sudah menunggu, akibatnya mudah dimatikan

Melakukan pukulan *netting* dalam permainan ganda jangan terlalu mepet net, hal ini di samping dapat merugikan *shuttlecock* nyangkut di net juga lawannya dua orang jadi pasti ada lawan yang di depan.

#### **4. Pengertian Ganda Campuran dalam Bulutangkis**

Ada yang berbeda dengan permainan yang menggunakan partai ini, yaitu partai ganda campuran. Di mana dalam satu tim akan ada sepasang pemain wanita dan pria yang melawan pasangan pria dan wanita lainnya di tim musuh tentunya. Peraturan yang ada dalam partai ganda campuran ini tidak jauh berbeda dengan partai ganda lainnya yang sebelumnya sudah ada seperti ganda putra dan ganda

putri. Penggunaan lapangan dalam bermain tidak jauh berbeda dengan peraturan partai ganda lainnya.

Indonesia sendiri juga sangat bergantung terhadap tim atau pasangan dalam partai ganda campuran ini karena dalam tim ganda campuran tersebut ada sepasang atlet yang memiliki kemampuan di atas rata-rata yang mungkin bisa membawa nama Indonesia di ranah dunia serta membawa gelar juara setelah selesai dalam pertandingan bulu tangkis tersebut. Pasangan yang telah berhasil sukses dalam partai ganda campuran ini sendiri adalah Lilyana Natsir dan Tantowi Ahmad, telah berhasil menempati peringkat yang bisa dibilang dapat membanggakan negara Indonesia sendiri di kalangan dunia, karena mereka berdua berada di urutan peringkat 4 yang ada di dunia dalam partai ganda campuran (Gurupenjaskes.com).

Ganda campuran sendiri adalah permainan yang terdiri dari sepasang pemain pria dan wanita, di mana pemain wanita biasanya ditugaskan di bagian depan, mempertahankan lini depan serta tugas utamanya adalah mengatur irama/tempo permainan. Cepat atau lambat tempo permainan biasanya ditentukan oleh *playmaker* yang mana di nomor ini dikendalikan oleh pemain wanita. Sedangkan pemain pria yang biasanya berada di belakang bertugas mengeksekusi dan juga mengcover lapangan. Pemain pria juga tidak hanya berada di belakang, saat irama permainan memungkinkan pemain pria berada di depan, pemain pria ini juga harus mahir melakukan tekanan-tekanan di depan net, dan sebaliknya jika pemain wanita saat di belakang memiliki kemampuan menyerang layaknya

pemain pria, maka pemain wanita juga harus bisa mengeksekusi bola (Gurupenjaskes.com).

Strategi dan taktik bermain ganda bulutangkis, (1) siapa yang bisa menyerang lebih dulu, dialah yang akan menang, (2) Pertahanan yang terbaik adalah dengan menyerang, ganda adalah permainan yang mengandalkan kerjasama. Pukulan harus dirancang, kemudian mematikan lawan dengan pukulan dari hasil kerjasama yang solid. Permainan ganda dalam bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara dua lawan dua. Dalam permainan ganda dua orang pemain merupakan satu kesatuan yang harus tampil baik. Pemain harus bermain menurut suatu bentuk permainan tertentu yang mengutamakan kerjasama. Agar dapat bermain sebaik mungkin, kedua pemain harus saling percaya terhadap kemampuan masing-masing, harus saling menutupi kelemahan, dan harus paham atas tugas serta fungsinya dalam taktik yang hendak dilaksanakan secara konsekuen dalam permainan. Seorang pemain ganda yang baik, tidak saja berusaha mengembangkan permainan sendiri, tetapi juga berusaha menambah semangat kawannya, sehingga dapat bermain dengan baik (Gurupenjaskes.com).

Permainan bulutangkis ganda campuran (*mix double*) sangat menarik untuk ditonton, karena melibatkan pemain putra dan putri yang mempunyai kemampuan fisik yang berbeda. Ketika dalam suatu permainan, maka memerlukan cara tersendiri untuk memadukan kekuatan yang tidak sama itu menjadi satu kekuatan yang utuh sehingga dalam bermain, pemain putra harus mampu menutup kelemahan pemain putri. Kemenarikannya yang bisa dinikmati

oleh para penonton ketika pemain putra berusaha menyerang pemain putri lawannya, namun *smash* yang dilancarkan mampu dikembalikan dengan baik. Untuk dapat memainkan ganda campuran dengan baik, kiranya pemain harus mampu menguasai berbagai pukulan.

Strategi dan taktik dalam permainan ganda ada 3 formasi yang bisa anda gunakan: (1) Anda bisa berdiri bersisian, (2) Berdiri satu tepat di muka dan satu tepat di sisi belakang, (3) Melakukan kombinasi dari kedua formasi yang sudah disebutkan (Gurupenjaskes.com).

#### **a. Mengambil Posisi Bersisian**

Menurut Gurupenjaskes.com formasi satu ini bisa terbilang termudah di antara formasi yang lain sehingga bisa diajarkan kepada para pemain pemula. Lapangan nantinya dibagi menjadi dua dengan garis tengah di lapangan dan tiap pemainnya harus berdiri pada bidangnya masing-masing yang sudah dibatasi beberapa garis belakang dan sebuah jaring. Manfaat melakukan posisi ini adalah:

- 1) Daerah kekuasaan untuk setiap pemain yang telah terlihat dan dibatasi beberapa garis yang terlihat nyata sehingga akan menghindarkan sebuah kesalahpahaman dan bisa mengakibatkan kesalahan dalam memukul atau mematahkan raket.
- 2) Posisi ini sangat mudah untuk dipahami dan dipelajari.
- 3) Sebuah formasi yang baik dan memiliki pertahanan yang cukup kuat sehingga sanga lwan akan sukar untuk menembus dengan taktik *smash*.

## **b. Posisi berada di Muka dan di Belakang**

Menurut Gurupenjaskes.com formasi ini bisa anda lakukan dengan 2 cara:

- 1) Apabila seorang pasangan pemain memiliki kekuatan lebih daripada pemain yang lain, sebaiknya pemain yang lemah berada pada posisi dekat dengan jaring. Sedangkan bagi pemain yang memiliki kekuatan lebih harus mampu menguasai seluruh isi lapangan bagian belakang.
- 2) Dilakukan jika suatu tim memiliki keinginan untuk melakukan pukulan serangan secara terus-menerus.
- 3) Kerugian yang mendasar dalam taktik ini adalah sang lawan nantinya bisa mengocok para pemain belakang dari sebelah sisi kiri maupun kanan atau bahkan sebaliknya. Hal ini bisa dikatakan hampir tidak mungkin pemain belakang nantinya mampu menguasai semua pukulan *smash* yang sengaja dilancarkan garis pada bagian samping kiri atau sebelah kanan lapangan. Hal ini menjadi salah satu kelemahan dalam sebuah sistem pertahanan.

## **c. Teknik Servis (*Service*)**

Anda bisa menggunakan teknik ini untuk memenangkan banyak angka. Namun hal ini nantinya akan memaksa beberapa lawan untuk melakukan pukulan ke atas dan dari sinilah nantinya anda bisa memulai sebuah serangan. Menggunakan teknik servis rendah adalah sebuah servis dasar dalam melakukan sebuah permainan ganda. Salah satu sasaran yang paling baik dalam teknik ini yaitu dengan melakukan sedekat mungkin hingga mendekati garis tengah lapangan (Gurupenjaskes.com).

#### **d. Cara Melakukan Pengembalian Servis (*Servis Return*)**

Bagi para pemain yang menerima servis harus berdiri satu hingga tiga langkah dari belakang garis dalam servis pendek. *Shuttlecock* nantinya harus di terima secepat mungkin ketika melayang melewati jaring. dan posisi kepala raket harus menghadap ke atas. Dengan cara inilah nantinya anda bisa menekan untuk melakukan servis (Gurupenjaskes.com).

#### **e. Teknik *Smash***

Gerakan sebuah pukulan yang dilakukan pada teknik ini dan sebuah sasaran yang dituju oleh *shuttlecock* adalah hal yang sangat penting dalam permainan bulutangkis. Di sini anda jangan pernah melakukan pukulan smes dengan menyilang lapangan pada permainan ganda. Karena, *shuttlecock* sangat cepat dalam kehilangan kecepatannya sendiri. Terutama jika jarak yang ditempuh *shuttlecock* cukup jauh, sehingga kemungkinan lawan dapat mengembalikan pukulan yang cukup menyulitkan anda (Gurupenjaskes.com).

#### **f. *Drop***

Menurut Gurupenjaskes.com dalam melakukan gerakan *drop* pada teknik permainan ganda, tidak boleh dilakukan dengan menggunakan kecepatan rendah karena nantinya akan memberikan peluang lawan dalam mengembalikan dan mematikan pukulan tersebut. Ada 3 alasan yang nantinya bisa anda pilih ketika melancarkan sebuah pukulan *drop* cepat:

- 1) Anda bisa mulai mengecilkan sudut datangnya sebuah pukulan balasan.
- 2) Hal ini akan lebih memudahkan pasangan anda dalam menjaga jaring apabila *shuttle* mampu dilayangkan ke bagian tengah lapangan.

3) Anda bisa menggunakan *drop* untuk membingungkan lawan karena nantinya sang lawan akan ragu-ragu, siapa nantinya yang akan menerima serangan. hingga nantinya bisa memahami kemampuan anda dan pasangan. Untuk orang yang memiliki gerakan *netting* yang cukup baik diikuti pukulan *drive* yang cukup kencang dan mampu memastikan sangat tepat untuk berada di depan. Sedangkan orang yang mempunyai pukulan *smash* yang sangat keras dan sebuah *dropshoot* yang cukup tajam sangat tepat berada di area belakang.

Namun anda harus tetap memegang sebuah prinsip dan jangan selalu mengandalkan orang lain. Meskipun kemampuan *smash* anda tidak terlalu keras, tapu anda harus lebih siap agar mampu berotasi dan berganti posisi dengan pasangan anda. Bila kawan anda merasa lelah untuk melakukan *smash* ke lawan (Gurupenjaskes.com).

## **5. Hakikat Ekstrakurikuler**

### **a. Pengertian Ekstrakurikuler**

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

proses pendidikan nilai-nilai sosial melalui kegiatan yang sering disebut ekstrakurikuler (Mulyana, 2011: 214).

Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasinya tidak dicantumkan dikurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan sense akan nilai moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensin dalam diri setiap individu. Kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar (Depdikbud, 2013: 10).

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

Penjelasan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat belajarnya peserta didik diluar jam belajar sekolah

dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing. Selain itu, juga alat untuk menambah nilai dalam rapor dan nilai yang akan menjadi bekal dalam kehidupan di masyarakat nanti. Selain itu, ekstrakurikuler dapat dijadikan tempat untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dan rutin karena ada beberapa ekstrakurikuler yang terprogram.

#### **b. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta**

Kegiatan ekstrakurikuler bulu tangkis adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan keterampilan bidang bulu tangkis dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan pembentukan keterampilan bulutangkis. Dengan ekstrakurikuler bulu tangkis diharapkan minat siswa dapat tersalurkan dan bisa mencapai prestasi seperti yang ditargetkan suatu ekstrakurikuler tersebut, serta siswa juga memperoleh tambahan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ekstrakurikuler bulu tangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta dilatih oleh pelatih olahraga bulutangkis, latihannya dua kali dalam seminggu, yaitu pada hari Rabu dan Sabtu pukul 16.00-17.30 WIB. Lokasi latihan di Balai Desa Jatimulyo dan di Gedung Bulutangkis BLPT Yogyakarta.

#### **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat

digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian oleh Prasetyo (2012) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini seluruh Spemain UKM Sepakbola UNY berjumlah 34 orang. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat baik dengan persentase 3,3%, kategori tinggi 33,33%, kategori cukup 30,00%, kategori kurang 33,33. Dan tidak seorangpun dalam kategori sangat kurang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Riadi (2017) yang berjudul “Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan yang berjumlah 36 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 2,78% (1 siswa), “rendah” sebesar 30,56% (11 siswa), “sedang” sebesar 44,44% (16 siswa), “tinggi” sebesar 13,89% (5 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 8,33% (3 siswa).

### **C. Kerangka Berpikir**

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

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

Permainan bulutangkis ganda (*double*) adalah suatu permainan bulutangkis yang sangat membutuhkan kerja sama tim (teman bermain/pasangan). Sekalipun mampu bermain bagus akan tetapi bilamana pasangan kurang dapat bermain maksimal, maka sesungguhnya telah kehilangan 50% kemenangan. Pada permainan bulutangkis ganda yang paling mendesak dibutuhkan adalah pola

kerjasama yang saling menutupi antar pemain. Karena permainan bulutangkis ganda itu identik dengan kecepatan lalu lintas pukulan (*shuttlecock*) maka menutupi daerah kosong dengan cepat adalah latihan yang paling wajib dipahami oleh setiap pasangan bulutangkis ganda. Berbeda halnya dengan permainan tunggal, di sana yang dibutuhkan adalah *footwork* yang sempurna dari pemain *single* tersebut. Dengan demikian, penulis akan meneliti mengenai penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sukmadinata (2012: 72) penelitian deskriptif ditujukan untuk bisa mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Menurut Arikunto (2006: 89), metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Sugiyono (2007: 82) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Pendapat lain menurut Arikunto (2006: 90) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta yang berjumlah 18 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*/penelitian populasi.

## **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Definisinya adalah menjalankan siasat dalam permainan ganda campuran seperti yang tercermin dalam angket penelitian dari awal pertandingan, saat pertandingan, dan akhir pertandingan.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Menurut Arikunto (2006: 192), “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Arikunto (2006: 195) menyatakan angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” Angket dalam penelitian ini adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan empat pilihan jawaban. Penilaian angket dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket**

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

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

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta yang dapat diukur menggunakan angket.

b. Menyidik Faktor

Berdasarkan kajian teori dan definisi konstrak, maka penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta terdiri atas tiga faktor, yang meliputi, (1) awal pertandingan (2) saat pertandingan, (3) akhir pertandingan.

c. Menyusun butir-butir

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atau kuisisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut. Kisi-kisi instrumen uji coba disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
Penerapan taktik bermain ganda campuran	Awal pertandingan	Melakukan Pemanasan	1, 2	
		Berdoa sebelum memasuki lapangan	3	
		Memberikan salam	4, 5, 6	
	Saat pertandingan	Memberikan kode <i>service</i>		7, 8,
			Posisi setelah melakukan <i>service</i>	9,
		Arah <i>service</i>	10, 11, 12, 13,	
		Pengembalian <i>service</i> lawan	14, 15, 16, 17,	
		Taktik bertahan	18, 19, 20, 21, 27, 29, 31, 37	
		Taktik menyerang	22, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 34, 36, 37	
	Akhir Pertandingan	Break		32, 33, 35,
			Bersikap sopan dan sportif	39, 40, 41, 42
	<b>Jumlah</b>			<b>42</b>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

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

- a. Peneliti mencari data siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta.
- b. Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2006: 98), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. *Expert Judgment* dalam penelitian ini yaitu Bapak Amat Komari, M.Si. Uji coba instrumen penelitian ini akan dilakukan pada tanggal 23 Januari 2018 di SMA Muhammadiyah 3 dengan responden berjumlah 10 siswa.

### **1. Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2006: 93) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Perhitungan validitas menggunakan rumus Korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Arikunto, 2006: 101). Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 42 butir terdapat 2 butir gugur, yaitu butir nomor 6 dan 33 ( $r_{hitung} < r_{tabel} (df 10;0,05) 0,576$ ), dari butir gugur dapat diujicobakan kembali namun mengingat keterbatasan waktu sehingga terdapat 40 butir yang digunakan untuk penelitian. Hasil uji validitas selengkapnya disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen**

No	Butir	r hitung	r tabel (10;5%)	Keterangan
1	Butir 01	0,769	0,576	Valid
2	Butir 02	0,967	0,576	Valid
3	Butir 03	0,769	0,576	Valid
4	Butir 04	0,909	0,576	Valid
5	Butir 05	0,967	0,576	Valid
6	Butir 06	0,145	0,576	Tidak Valid
7	Butir 07	0,903	0,576	Valid
8	Butir 08	0,967	0,576	Valid
9	Butir 09	0,748	0,576	Valid
10	Butir 10	0,748	0,576	Valid
11	Butir 11	0,845	0,576	Valid
12	Butir 12	0,842	0,576	Valid
13	Butir 13	0,938	0,576	Valid
14	Butir 14	0,945	0,576	Valid
15	Butir 15	0,967	0,576	Valid
16	Butir 16	0,967	0,576	Valid
17	Butir 17	0,744	0,576	Valid
18	Butir 18	0,945	0,576	Valid
19	Butir 19	0,845	0,576	Valid
20	Butir 20	0,909	0,576	Valid
21	Butir 21	0,938	0,576	Valid
22	Butir 22	0,945	0,576	Valid
23	Butir 23	0,945	0,576	Valid
24	Butir 24	0,878	0,576	Valid
25	Butir 25	0,967	0,576	Valid
26	Butir 26	0,967	0,576	Valid
27	Butir 27	0,903	0,576	Valid
28	Butir 28	0,967	0,576	Valid
29	Butir 29	0,748	0,576	Valid
30	Butir 30	0,748	0,576	Valid
31	Butir 31	0,967	0,576	Valid
32	Butir 32	0,967	0,576	Valid
33	Butir 33	-0,550	0,576	Tidak Valid
34	Butir 34	0,967	0,576	Valid
35	Butir 35	0,769	0,576	Valid
36	Butir 36	0,967	0,576	Valid
37	Butir 37	0,769	0,576	Valid
38	Butir 38	0,909	0,576	Valid
39	Butir 39	0,967	0,576	Valid
40	Butir 40	0,967	0,576	Valid
41	Butir 41	0,903	0,576	Valid
42	Butir 42	0,967	0,576	Valid

Kisi-kisi instrumen setelah uji validitas disajikan pada tabel 4 sebagai

berikut:

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir
Penerapan taktik bermain ganda campuran	Awal pertandingan	Melakukan Pemanasan	1, 2
		Berdoa sebelum memasuki lapangan	3
		Memberikan salam	4, 5
	Saat pertandingan	Memberikan kode <i>service</i>	7, 8,
		Posisi setelah melakukan <i>service</i>	9
		Arah <i>service</i>	10, 11, 12,
		Pengembalian <i>service</i> lawan	13, 14, 15, 16,17
		Taktik bertahan	19, 20, 21, 26, 28, 30, 35
		Taktik menyerang	22, 23, 24, 25, 27, 29, 32, 34, 35
	<i>Break</i>	31	
	Akhir Pertandingan	Bersikap sopan dan sportif	37, 38, 39, 40, 41, 42
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 98). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 100). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 20. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,993	40

## G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase. Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Norma Penilaian**

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

(Sumber: Azwar, 2010: 163)

Keterangan:

$M$  : nilai rata-rata (*mean*)

$X$  : skor

$S$  : *standar deviasi*

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa baik penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 40 butir, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) awal pertandingan (2) saat pertandingan, (3) akhir pertandingan. Hasil analisis data penelitian penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 didapat skor terendah (*minimum*) 115,00, skor tertinggi (*maksimum*) 155,00, rerata (*mean*) 133,50, nilai tengah (*median*) 133,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 123,00, *standar deviasi* (SD) 12,31. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Deskriptif Statistik Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018**

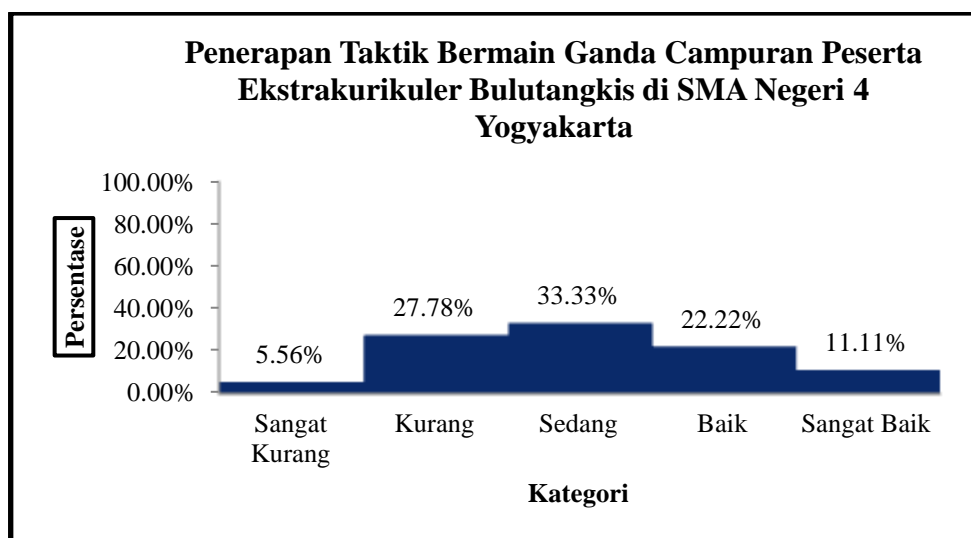
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	133.5000
<i>Median</i>	133.0000
<i>Mode</i>	123.00
<i>Std, Deviation</i>	12.30614
<i>Minimum</i>	115.00
<i>Maximum</i>	155.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$151,96 < X$	Sangat Baik	2	11,11%
2	$139,65 < X \leq 151,96$	Baik	4	22,22%
3	$127,35 < X \leq 139,65$	Sedang	6	33,33%
4	$115,04 < X \leq 127,35$	Kurang	5	27,78%
5	$X \leq 115,04$	Sangat Kurang	1	5,56%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



**Gambar 9. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (6 siswa), “baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 11,11% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 133,50, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dalam kategori “sedang”.

### 1. Faktor Awal Pertandingan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor awal pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 14,00, skor tertinggi (*maksimum*) 20,00, rerata (*mean*) 18,00, nilai tengah (*median*) 18,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 18,00, *standar deviasi* (SD) 1,91. Hasil selengkapnya pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Awal Pertandingan**

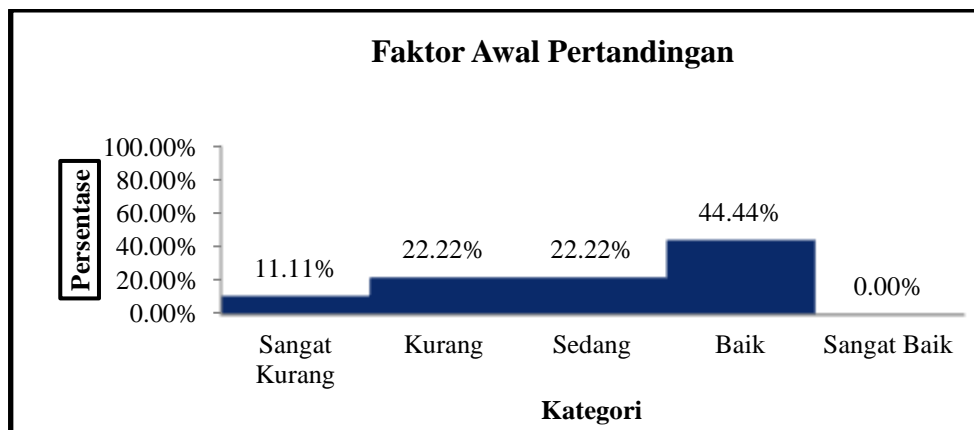
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	18.0000
<i>Median</i>	18.0000
<i>Mode</i>	20.00
<i>Std. Deviation</i>	1.90973
<i>Minimum</i>	14.00
<i>Maximum</i>	20.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta berdasarkan faktor awal pertandingan pada tabel 10 berikut:

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Faktor Awal Pertandingan**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$20,86 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$18,95 < X \leq 20,86$	Baik	8	44,44%
3	$17,05 < X \leq 18,95$	Sedang	4	22,22%
4	$15,14 < X \leq 17,05$	Kurang	4	22,22%
5	$X \leq 15,14$	Sangat Kurang	2	11,11%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor awal pertandingan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 10 sebagai berikut:



**Gambar 10. Diagram Batang Faktor Awal Pertandingan**

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 10 menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta berdasarkan faktor awal pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,11% (2 siswa), “kurang” 22,22% (4 siswa), “sedang” 22,22% (4 siswa), “baik” sebesar 44,44% (8 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 18,00, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta berdasarkan faktor awal pertandingan dalam kategori “sedang”.

## 2. Faktor Saat Pertandingan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 86,00, skor tertinggi (*maksimum*) 119,00, rerata (*mean*) 102,56, nilai tengah (*median*) 102,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 99,00, *standar deviasi* (SD) 9,67. Hasil selengkapnya pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Saat Pertandingan**

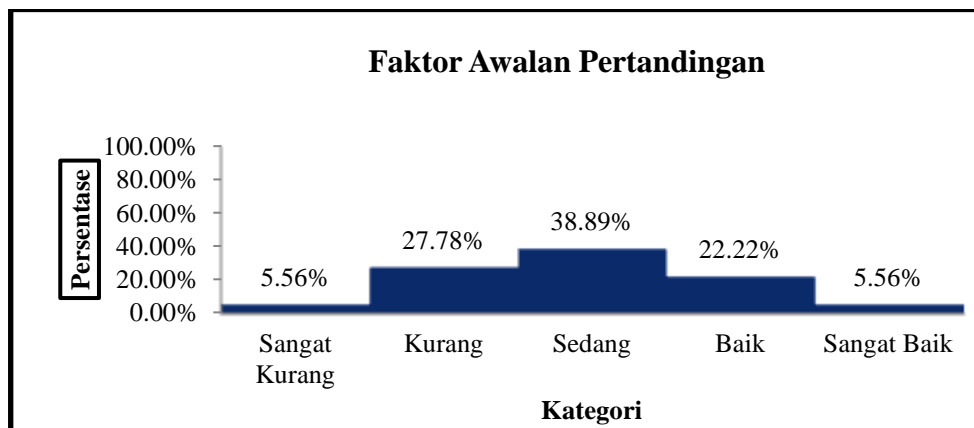
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	102.5556
<i>Median</i>	102.5000
<i>Mode</i>	99.00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	9.66633
<i>Minimum</i>	86.00
<i>Maximum</i>	119.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta berdasarkan faktor saat pertandingan pada tabel 12 berikut:

**Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Awal Pertandingan**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$117,06 < X$	Sangat Baik	1	5,56%
2	$107,39 < X \leq 117,06$	Baik	4	22,22%
3	$97,72 < X \leq 107,39$	Sedang	7	38,89%
4	$88,06 < X \leq 97,72$	Kurang	5	27,78%
5	$X \leq 88,06$	Sangat Kurang	1	5,56%
Jumlah			18	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 12 tersebut di atas, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 11 sebagai berikut:



**Gambar 11. Diagram Batang Faktor Awal Pertandingan**

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang” sebesar 38,89% (7 siswa), “baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,56% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 102,56, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan dalam kategori “sedang”.

### **3. Faktor Akhir Pertandingan**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor akhir pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 9,00, skor tertinggi (*maksimum*) 16,00, rerata (*mean*) 12,94, nilai tengah (*median*) 13,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,00, *standar deviasi* (SD) 2,21. Hasil selengkapnya pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Akhir Pertandingan**

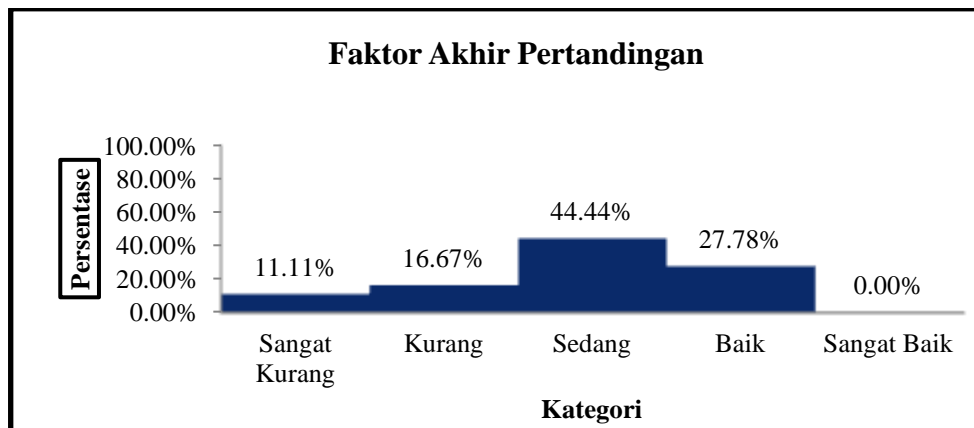
Statistik	
<i>N</i>	18
<i>Mean</i>	12.9444
<i>Median</i>	13.0000
<i>Mode</i>	13.00
<i>Std. Deviation</i>	2.20887
<i>Minimum</i>	9.00
<i>Maximum</i>	16.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta berdasarkan faktor akhir pertandingan pada tabel 14 berikut:

**Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Akhir Pertandingan**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$16,26 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$14,05 < X \leq 16,26$	Baik	5	27,78%
3	$11,84 < X \leq 14,05$	Sedang	8	44,44%
4	$9,63 < X \leq 11,84$	Kurang	3	16,67%
5	$X \leq 9,63$	Sangat Kurang	2	11,11%
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 14 tersebut di atas, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor akhir pertandingan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 12 sebagai berikut:



**Gambar 12. Diagram Batang Faktor Akhir Pertandingan**

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor akhir pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,11% (2 siswa), “kurang” sebesar 16,67% (3 siswa), “sedang” sebesar 44,44% (8 siswa), “baik” sebesar 27,78% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 12,94, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor akhir pertandingan dalam kategori “sedang”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018, yang terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) awal pertandingan (2) saat pertandingan, (3) akhir pertandingan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 masuk dalam kategori sedang. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu berada pada kategori sedang sebanyak 6 siswa (33,33%), selanjutnya pada kategori kurang sebanyak 5 siswa (27,78%). Hasil ini sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu saat melakukan wawancara secara singkat dengan beberapa siswa, menyatakan bahwa pelatih/pembina tidak pernah memberikan pengetahuan tentang taktik dalam bulutangkis, tetapi lebih banyak pada latihan teknik dan

*game*. Siswa lebih banyak mengetahui taktik bulutangkis dengan membaca internet.

Permainan bulutangkis ganda (*double*) adalah suatu permainan bulutangkis yang sangat membutuhkan kerja sama tim (teman bermain/pasangan Anda). Sekalipun mampu bermain bagus akan tetapi bilamana pasangan Anda kurang dapat bermain maksimal, maka sesungguhnya telah kehilangan 50% kemenangan. Pada permainan bulutangkis ganda yang paling mendesak dibutuhkan adalah pola kerjasama yang saling menutupi antar pemain. Karena permainan bulutangkis ganda itu identik dengan kecepatan lalu lintas pukulan (*shuttlecock*) maka menutupi daerah kosong dengan cepat adalah latihan yang paling wajib dipahami oleh setiap pasangan bulutangkis ganda. Berbeda halnya dengan permainan tunggal, di sana yang dibutuhkan adalah *footwork* yang sempurna dari pemain *single* tersebut.

Dapat bermain bulutangkis ganda dengan baik pada suatu pertandingan bulutangkis memang bukan suatu pekerjaan yang mudah. Jangankan bagi pemula, bagi seorang atlet profesional pun untuk dapat bermain taktis dan benar pada pertandingan bulutangkis ganda (*double/mix*) dibutuhkan suatu strategi tersendiri. Karena pola permainan bulutangkis ganda itu berbeda dengan pola permainan tunggal (*single*). Perbedaannya adalah pada permainan tunggal tidak ada atau tidak dibutuhkan kerja sama tim, akan tetapi sebaliknya pada permainan bulutangkis ganda maka kerja sama tim adalah merupakan sesuatu hal yang mutlak dituntut harus dipelajari dan dipahami.

Taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan oleh perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Pada hakikatnya, penggunaan taktik adalah suatu usaha mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta improvisasi untuk menentukan alternatif terbaik memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu pertandingan secara efektif, efisien, dan produktif dalam rangka memperoleh hasil yang maksimal yaitu sebuah kemenangan dalam pertandingan.

Strategi dan taktik bermain ganda bulu tangkis, (1) siapa yang bisa menyerang lebih dulu, dialah yang akan menang, (2) Pertahanan yang terbaik adalah dengan menyerang, ganda adalah permainan yang mengandalkan kerjasama. Pukulan harus dirancang, kemudian mematikan lawan dengan pukulan dari hasil kerjasama yang solid. Permainan ganda dalam bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara dua lawan dua. Dalam permainan ganda dua orang pemain merupakan satu kesatuan yang harus tampil baik. Pemain harus bermain menurut suatu bentuk permainan tertentu yang mengutamakan kerjasama. Agar dapat bermain sebaik mungkin, kedua pemain harus saling percaya terhadap kemampuan masing-masing, harus saling menutupi kelemahan, dan harus paham atas tugas serta fungsinya dalam taktik yang hendak dilaksanakan secara konsekuen dalam permainan. Seorang pemain ganda yang baik, tidak saja berusaha mengembangkan permainan sendiri, tetapi juga berusaha menambah semangat kawannya, sehingga dapat bermain dengan baik.

Komari (2017) menyatakan bahwa ciri-ciri penggunaan taktik sebagai berikut:

**1. “Don’t change with the winning game“**

Maksudnya bahwa seorang pemain jangan mengubah atau mengganti permainan yang sedang menang, secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi:

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

**2. “Have to change with the loser game“**

Maksudnya bahwa seorang pemain harus mengganti permainan yang sedang kalah. Secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi:

- a. Jika *shuttlecock* yang digunakan banyak mendatangkan nilai/angka bagi lawan, maka harus minta ganti karena *shuttlecock* tersebut tidak cocok di samping itu *shuttlecock* tersebut menguntungkan lawan. Kalau *shuttlecock* mendatangkan angka untuk lawan tiga kali berturut-turut berarti saat itu *shuttlecock* tidak cocok bagi anda maka harus diganti.
- b. Kalau raket yang dipakai terasa tidak enak maka segera harus diganti, barangkali medan magnet yang melingkup raket anda sudah tidak cocok, jika sudah diganti maka medan magnet yang menyelimuti terbentuk lagi sesuai dengan permainan yang anda inginkan.
- c. Harus mengubah taktik yang sedang merugikan, misalnya kalau menyerang dengan *smash* malah keteteran atau lawan tidak mati di *smash* maka harus mengganti dengan pukulan yang lain selain pukulan *smash*.
- d. Kalau kalah duel dalam bermain net atau banyak tidak berhasil maka harus menghentikan beradu bermain net.
- e. Kalau menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang.
- f. Kalau bermain menggunakan servis panjang tidak bisa menghasilkan *point* maka segera ganti jangan servis pendek atau *service drive*.

- g. Kalau dalam permainan ganda apabila menyerang pemain yang satu tidak berhasil memastikan maka segera ganti menyerang pemain lainnya.
- h. Kalau lawan sulit dimatikan maka *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus menerus (satu keroyok dua), lama lama lawan kehabisan tenaga.

Bermain bulutangkis dengan baik terlebih dahulu harus memahami bagaimana cara atau peraturan bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik/taktik dan keterampilan dasar permainan ini. Taktik adalah rencana atau tindakan yang bersistem untuk mencapai tujuan. Suharno (1993: 32) menambahkan bahwa taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif. Taktik selalu berubah-ubah disesuaikan dengan lawan yang dihadapi dan kemampuan timnya.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

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

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

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

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (6 siswa), “baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 11,11% (2 siswa).

#### **B. Implikasi**

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018.
2. Pelatih dan pihak klub dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

### **C. Saran**

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018.
2. Agar melakukan penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA



- Adisasmita, Y & Syarifudin, A. (1996). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Alhusin, S. (2007). *Gemar bermain bulutangkis*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ali, L. (2007). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Apaarti.com. <https://www.apaarti.com/penerapan.html>. Diakses pada tanggal 24 Februari 2018 pukul 20.10 WIB.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Azwar, S. (2016). *Tes prestasi. fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badudu, J.S dan Zain (2010). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. (2013). *Permendikbud no 81 A tentang implementasi kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gifford, C. (2007). *Keterampilan sepakbola*. Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama.
- Grice, T. (2007). *Bulutangkis petunjuk praktis untuk pemula dan lanjut*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hadi. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hastuti, T.A. (2008). Kontribusi ekstrakurikuler bolabasket terhadap pembibitan atlet dan peningkatan kesegaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. Nomor 1, Hlm. 63.
- Hernawan, A.H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- <http://gurupenjaskes.com/macam-macam-partai-dalam-pertandingan-bulutangkis>. Diakses pada tanggal 2 Februari 2018 pukul 20.10 WIB.
- Ibrahim, R. (2003). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Komari, A. (2018). *Tujuh sasaran semes bulutangkis*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Mulyana, R. (2011). *Mengartikulasikan pendidikan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, R. (2003). *Pengertian penerapan*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Poole, J. (2008). *Belajar bulu tangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Prasetyo, A.D. (2012). *Tingkat pengetahuan taktik dan strategi pemain UKM sepakbola UNY dalam bermain sepakbola*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Purnama, S.K. (2010). *Kepelatihan bulutangkis modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Purwodarminto. (2005). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Rana M.S (2012). Assesment of physiological variables of badminton players. *International Journal of Behavioral Social and Movement Siences*. Vol. 1.0, 2012.
- Riadi, R.G. (2017). *Pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sardiman. (1996). *Sehat, bugar, dan petunjuk praktis berolahraga yang benar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Siswantoyo. (2014). *Panduan identifikasi bakat istimewa olahraga*. Yogyakarta: UNY Press.
- Subardjah, H. (2000). *Bulutangkis*. Jakarta: Depikbud Direktorat Jendral Kebudayaan dan Menengah.
- Sucipto. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudijono. (2009). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



- Tohar. (1992). *Olahraga pilihan bulutangkis*. Semarang: IKIP Semarang.
- Usman, M.U. (1993). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahab. (2008). *Pengertian penerapan*. Diakses dalam <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/547/jbptunikompp-gdl-annisasukm-27305-2-babii.pdf>. Diakses pada tanggal 2 Februari 2018 pukul 20.10 WIB.
- Yukez. (2009). *Teknik bulutangkis*. dalam <http://yukez.wordpress.com>, Diakses pada tanggal 17 Oktober 2017 pukul 20.10 WIB.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jl. Colombo 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 : 03.1/UN.34.16/PP/2018.	23 Januari 2018.
Lamp. : 1 Eks	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
<b>Kepada Yth.</b> <b>Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik</b> <b>Daerah Istimewa Yogyakarta.</b> <b>Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta</b>	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Rezha Arzhan Hidayat
NIM	: 14601241078
Program Studi	: PJKR.
Dosen Pembimbing	: Amat Komari, M.Si.
NIP	: 196204221990011001
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: 26 Januari s/d 12 Februari 2018
Tempat/Objek	: SMA Negeri 4 Yogyakarta, Jln Magelang Karangwaru Lor Tegalrejo Yk. 55241.
Judul Skripsi	: Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
 Dekan Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001	
<b>Tembusan :</b> 1. Kepala SMA Negeri 4 Yogyakarta.. 2. Kaprodi PJKR. 3. Pembimbing TAS. 4. Mahasiswa ybs.	


Lampiran 2. Surat Keterangan dari Disdikpora

	<b>PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA</b> <b>DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAAHRAGA</b> Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322 web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dlkpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166
	Yogyakarta, 25 Januari 2018
Nomor : <b>070/00919</b>	Kepada Yth. Kepala SMA N 4 Yogyakarta
Lamp : -	
Hal : Rekomendasi Penelitian	
<p>Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/0875/Kesbangpol/2018 tanggal 24 Januari 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :</p>	
Nama	: Rezha Arzhan Hidayat
NIM	: 14801241078
Prodi/Jurusan	: PJKR/POR
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Judul	: PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA TAHUN 2017/2018
Lokasi	: SMA Negeri 4 Yogyakarta
Waktu	: 26 Januari 2018 s.d 12 Februari 2018
<p>Dengan ketentuan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.</li><li>2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.</li></ol> <p>Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.</p>	
<p>a.n Kepala Pit. Kepala Bidang Peningkatan dan Standarisasi</p>  <p>Didik W., M.Pd. NIP 19660530 198802 1 002</p>	
<p>Tembusan Yth :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kepala Dinas Dikpora DIY</li><li>2. Kepala Bidang Dikmenti Dinas Dikpora DIY</li></ol>	

Lampiran 3. Surat Keterangan dari Kesbangpol

	<b>PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA</b> <b>BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</b> Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137	
	Yogyakarta, 24 Januari 2018	
Nomor	: 074/0875/Kesbangpol/2018	Kepada Yth. :
Perihal	: Rekomendasi Penelitian	Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY di Yogyakarta
Memperhatikan surat :		
Dari	: Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	
Nomor	: 03.1/JN.34.16/PP/2018	
Tanggal	: 23 Januari 2018	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	
Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA TAHUN 2017/2018" kepada:		
Nama	: REZHA ARZHAN HIDAYAT	
NIM	: 14601241078	
No.HP/Identitas	: 082226403492/3471010211950001	
Prodi/Jurusan	: PJKR/POR	
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	
Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 4 Yogyakarta	
Waktu Penelitian	: 26 Januari 2018 s.d 12 Februari 2018	
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.		
Kepada yang bersangkutan diwajibkan:		
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;</li><li>2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;</li><li>3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.</li><li>4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.</li></ol>		
Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.		
Demikian untuk menjadikan maklum.		
		
<b>Tembusan disampaikan Kepada Yth :</b>		
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gubernur DIY (sebagai laporan)</li><li>2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;</li><li>3. Yang bersangkutan.</li></ol>		

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Negeri 4 Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA**  
**SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**  
Jl. Magelang Karangwaru Lor No.7 Yogyakarta, Telp. (0274) 513245, Fax. 0274-582286  
Website : <http://www.patbhe-jogja.Sch.id> EMAIL: [info@patbhe-jogja.sch.id](mailto:info@patbhe-jogja.sch.id). Kode pos 55241

06 Februari 2018

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 070/0151

*Yang bertanda tangan di bawah ini:*


Nama : JAKA TUMURUNA, M.Pd  
NIP : 19670511 200003 1 007  
Pangkat, Golongan/ Ruang : Pembina Gol. IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMA Negeri 4 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : REZHA ARZHAN HIDAYAT  
NO. MHS. / NIM : 14601241078  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta  
Program Studi : PJKR/POR  
Waktu : 26 Januari 2018 s.d 12 Februari 2018  
Lokasi / Obyek : SMA Negeri 4 Yogyakarta

Telah melakukan Penelitian dengan Judul : PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN  
PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA  
TAHUN 2017/2018

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

06 Februari 2018  
Kepala Sekolah  
  
JAKA TUMURUNA, M.Pd  
NIP. 19670511 200003 1 007  
DISDIK

Lampiran 5. Angket Uji Coba

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA  
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS  
DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

I. ISILAH DATA INI DENGAN BENAR

1. NAMA :
2. JENIS KELAMIN :
3. NAMA SEKOLAH :

II. PETUNJUK PENGISIAN

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

III. CONTOH SOAL

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

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	<b>Awal pertandingan</b>				
1	Melakukan gerakan pemanasan dengan mencoba semua pukulan yang dimiliki	SS	S	TS	STS
2	Melakukan koordinasi dengan pasangan dengan menetapkan tujuan serangan ke arah lawan yang lemah	SS	S	TS	STS
3	Berdoa sebelum memasuki lapangan	SS	S	TS	STS
4	Saat berjalan memasuki lapangan memberikan senyuman kepada penonton	SS	S	TS	STS
5	Memberikan anggukan kepada wasit	SS	S	TS	STS
6	Memberikan acungan ibu jari (jempol) kepada lawan	SS	S	TS	STS
	<b>Saat pertandingan</b>				
7	Memberikan kode kepada pasangan saat akan melakukan servis	SS	S	TS	STS
8	Menggunakan <i>short</i> servis	SS	S	TS	STS
9	Posisi setelah melakukan short servis dipertahankan menggunakan posisi <i>front and back</i>	SS	S	TS	STS
10	Servis hendaknya diarahkan ke tepi lapangan	SS	S	TS	STS
11	Servis diarahkan ke arah yang tidak mudah dijangkau dengan cepat oleh lawan	SS	S	TS	STS
12	<i>Return</i> servis hendaknya diarahkan ke tengah-tengah posisi lawan	SS	S	TS	STS
13	<i>Return</i> servis hendaknya diarahkan ke bidang belakang permainan lawan dengan sodokan	SS	S	TS	STS
14	Melakukan return servis hendaknya menggunakan pukulan <i>netting</i>	SS	S	TS	STS
15	<i>Return</i> servis hendaknya diarahkan ke pemain putri lawan	SS	S	TS	STS
16	Jika servis lawan panjang, selalu menurunkan bola ( <i>smash/dropshot</i> )	SS	S	TS	STS
17	Posisi setelah melakukan <i>long</i> servis merubah posisi menjadi berdampingan	SS	S	TS	STS
18	Pemain putra selalu di belakang pemain putri saat melakukan servis	SS	S	TS	STS
19	Saat bertahan menggunakan taktik berdampingan <i>side by side</i>	SS	S	TS	STS
20	Taktik berdampingan sangat kuat untuk bertahan	SS	S	TS	STS
21	Posisi setelah melakukan <i>servis</i> panjang merubah posisi menjadi berdampingan				
22	Untuk sesekali arahkan serangan ke tengah di antara kedua pemain lawan	SS	S	TS	STS
23	Arahkan <i>shuttlecock</i> kepada pemain yang paling lemah	SS	S	TS	STS
24	Berusaha mengarahkan <i>smash</i> ke pemain putri lawan	SS	S	TS	STS
25	Mengembalikan <i>smash</i> lawan dengan pukulan <i>drive</i>	SS	S	TS	STS

26	Saat menyerang menggunakan taktik <i>front and back</i> atau taktik <i>Rouler</i>	SS	S	TS	STS
27	Melindungi kawan yang lemah agar tidak diserang dengan cara banyak menurunkan <i>shuttlecock</i>	SS	S	TS	STS
28	Arahkan <i>shuttlecock</i> ke tepi lapangan lawan	SS	S	TS	STS
29	Tiap pemain mempertahankan setengah lebar lapangan	SS	S	TS	STS
30	Menerapkan taktik <i>roulier</i> karena efektif dalam menyerang	SS	S	TS	STS
31	Taktik <i>roulier</i> yaitu kuat dalam bertahan karena daerah yang dipertahankan masing-masing pemain hanya setengah lapangan	SS	S	TS	STS
32	Meminta istirahat ( <i>break</i> ) di saat tertinggal <i>point</i>	SS	S	TS	STS
33	Berusaha memecah konsentrasi lawan ketika dalam keadaan tertinggal dengan cara menali sepatu	SS	S	TS	STS
34	Tidak mengizinkan pergantian <i>shuttlecock</i> ketika sedang unggul dalam permainan	SS	S	TS	STS
35	Meminta lapangan untuk dipel/ dibersihkan ketika dalam keadaan tertinggal untuk memecah konsentrasi lawan	SS	S	TS	STS
36	Berusaha berteriak untuk menambah kepercayaan diri ketika memperoleh angka	SS	S	TS	STS
37	Tersenyum ketika mendapat hasil yang tidak sesuai dengan yang diharapkan	SS	S	TS	STS
38	Melakukan selebrasi ketika menang	SS	S	TS	STS
	<b>Akhir pertandingan</b>				
39	Mengucapkan terimakasih kepada lawan dan wasit setelah pertandingan berakhir	SS	S	TS	STS
40	Bersikap sportif dengan hasil yang diperoleh	SS	S	TS	STS
41	Memberikan salam kepada penonton dengan lambaian tangan	SS	S	TS	STS
42	Mengucapkan terimakasih kepada pelatih yang telah mendampingi selama pertandingan	SS	S	TS	STS



Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	207.0000	3551.111	.769	.754
BUTIR 02	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 03	207.0000	3551.111	.769	.754
BUTIR 04	207.4000	3516.711	.909	.751
BUTIR 05	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 06	206.6000	3614.267	.145	Tidak Valid
BUTIR 07	207.4000	3583.378	.903	.756
BUTIR 08	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 09	207.2000	3566.178	.748	.755
BUTIR 10	207.2000	3566.178	.748	.755
BUTIR 11	206.7000	3554.233	.845	.754
BUTIR 12	207.3000	3560.900	.842	.755
BUTIR 13	207.0000	3520.667	.938	.752
BUTIR 14	207.3000	3498.233	.945	.750
BUTIR 15	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 16	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 17	207.4000	3572.489	.744	.755
BUTIR 18	207.3000	3498.233	.945	.750
BUTIR 19	206.7000	3554.233	.845	.754
BUTIR 20	207.4000	3516.711	.909	.751
BUTIR 21	207.0000	3520.667	.938	.752
BUTIR 22	207.3000	3498.233	.945	.750
BUTIR 23	207.3000	3498.233	.945	.750
BUTIR 24	207.4000	3509.822	.878	.751
BUTIR 25	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 26	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 27	207.4000	3583.378	.903	.756
BUTIR 28	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 29	207.2000	3566.178	.748	.755
BUTIR 30	207.2000	3566.178	.748	.755
BUTIR 31	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 32	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 33	206.9000	3683.433	-.550	Tidak Valid
BUTIR 34	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 35	207.0000	3551.111	.769	.754
BUTIR 36	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 37	207.0000	3551.111	.769	.754
BUTIR 38	207.4000	3516.711	.909	.751
BUTIR 39	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 40	207.0000	3531.556	.967	.752
BUTIR 41	207.4000	3583.378	.903	.756

BUTIR 42	207.0000	3531.556	.967	.752
Total	104.8000	907.289	1.000	.989

Keterangan:  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel (df 10;0,05) = 0,576 = \text{valid}}$

### Reliabilitas

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.993	40

Lampiran 8. Tabel r

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

Lampiran 9. Angket Penelitian

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA  
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS  
DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

I. ISILAH DATA INI DENGAN BENAR

1. NAMA :
2. JENIS KELAMIN :
3. NAMA SEKOLAH :

II. PETUNJUK PENGISIAN

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

III. CONTOH SOAL

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

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	<b>Awal pertandingan</b>				
1	Melakukan gerakan pemanasan dengan mencoba semua pukulan yang dimiliki	SS	S	TS	STS
2	Melakukan koordinasi dengan pasangan dengan menetapkan tujuan serangan ke arah lawan yang lemah	SS	S	TS	STS
3	Berdoa sebelum memasuki lapangan	SS	S	TS	STS
4	Saat berjalan memasuki lapangan memberikan senyuman kepada penonton	SS	S	TS	STS
5	Memberikan anggukan kepada wasit	SS	S	TS	STS
	<b>Saat pertandingan</b>				
6	Memberikan kode kepada pasangan saat akan melakukan servis	SS	S	TS	STS
7	Menggunakan <i>short</i> servis	SS	S	TS	STS
8	Posisi setelah melakukan short servis dipertahankan menggunakan posisi <i>front and back</i>	SS	S	TS	STS
9	Servis hendaknya diarahkan ke tepi lapangan	SS	S	TS	STS
10	Servis diarahkan ke arah yang tidak mudah dijangkau dengan cepat oleh lawan	SS	S	TS	STS
11	<i>Return</i> servis hendaknya diarahkan ke tengah-tengah posisi lawan	SS	S	TS	STS
12	<i>Return</i> servis hendaknya diarahkan ke bidang belakang permainan lawan dengan sodokan	SS	S	TS	STS
13	Melakukan return servis hendaknya menggunakan pukulan <i>netting</i>	SS	S	TS	STS
14	<i>Return</i> servis hendaknya diarahkan ke pemain putri lawan	SS	S	TS	STS
15	Jika servis lawan panjang, selalu menurunkan bola ( <i>smash/dropshot</i> )	SS	S	TS	STS
16	Posisi setelah melakukan <i>long</i> servis merubah posisi menjadi berdampingan	SS	S	TS	STS
17	Pemain putra selalu dibelakang pemain putri saat melakukan servis	SS	S	TS	STS
18	Saat bertahan menggunakan taktik berdampingan <i>side by side</i>	SS	S	TS	STS
19	Taktik berdampingan sangat kuat untuk bertahan	SS	S	TS	STS
20	Posisi setelah melakukan <i>servis</i> panjang merubah posisi menjadi berdampingan	SS	S	TS	STS
21	Untuk sesekali arahkan serangan ke tengah di antara kedua pemain lawan	SS	S	TS	STS
22	Arahkan <i>shuttlecock</i> kepada pemain yang paling lemah	SS	S	TS	STS
23	Berusaha mengarahkan <i>smash</i> ke pemain putri lawan	SS	S	TS	STS
24	Dalam mengembalikan <i>smash</i> lawan dengan pukulan <i>drive</i>	SS	S	TS	STS

25	Saat menyerang menggunakan taktik <i>front and back</i> atau taktik <i>Rouler</i>	SS	S	TS	STS
26	Melindungi kawan yang lemah agar tidak di serang dengan cara banyak menurunkan <i>shuttlecock</i>	SS	S	TS	STS
27	Arahkan <i>shuttlecock</i> ke tepi lapangan lawan	SS	S	TS	STS
28	Tiap pemain mempertahankan setengah lebar lapangan	SS	S	TS	STS
29	Menerapkan taktik <i>roulier</i> karena efektif dalam menyerang	SS	S	TS	STS
30	Taktik <i>roulier</i> yaitu kuat dalam bertahan karena daerah yang dipertahankan masing-masing pemain hanya setengah lapangan	SS	S	TS	STS
31	Meminta istirahat ( <i>break</i> ) di saat tertinggal <i>point</i>	SS	S	TS	STS
32	Tidak mengizinkan pergantian <i>shuttlecock</i> ketika sedang unggul dalam permainan	SS	S	TS	STS
33	Meminta lapangan untuk dipel/ dibersihkan ketika dalam keadaan tertinggal untuk memecah konsentrasi lawan	SS	S	TS	STS
34	Berusaha berteriak untuk menambah kepercayaan diri ketika memperoleh angka	SS	S	TS	STS
35	Tersenyum ketika mendapat hasil yang tidak sesuai dengan yang diharapkan	SS	S	TS	STS
36	Melakukan selebrasi ketika menang	SS	S	TS	STS
	<b>Akhir pertandingan</b>				
37	Mengucapkan terimakasih kepada lawan dan wasit setelah pertandingan berakhir	SS	S	TS	STS
38	Bersikap sportif dengan hasil yang diperoleh	SS	S	TS	STS
39	Memberikan salam kepada penonton dengan lambaian tangan	SS	S	TS	STS
40	Mengucapkan terimakasih kepada pelatih yang telah mendampingi selama pertandingan	SS	S	TS	STS



Lampiran 11. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Penerapan taktik bermain ganda campuran	Awal pertandingan	Saat pertandingan	Akhir Pertandingan
N	Valid	18	18	18	18
	Missing	0	0	0	0
Mean		133.5000	18.0000	102.5556	12.9444
Median		133.0000	18.0000	102.5000	13.0000
Mode		123.00	20.00	99.00 <sup>a</sup>	13.00
Std. Deviation		12.30614	1.90973	9.66633	2.20887
Minimum		115.00	14.00	86.00	9.00
Maximum		155.00	20.00	119.00	16.00
Sum		2403.00	324.00	1846.00	233.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Penerapan taktik bermain ganda campuran**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	115	1	5.6	5.6	5.6
	116	1	5.6	5.6	11.1
	119	1	5.6	5.6	16.7
	122	1	5.6	5.6	22.2
	123	2	11.1	11.1	33.3
	130	1	5.6	5.6	38.9
	131	1	5.6	5.6	44.4
	132	1	5.6	5.6	50.0
	134	1	5.6	5.6	55.6
	136	1	5.6	5.6	61.1
	137	1	5.6	5.6	66.7
	141	1	5.6	5.6	72.2
	143	1	5.6	5.6	77.8
	145	1	5.6	5.6	83.3
	149	1	5.6	5.6	88.9
	152	1	5.6	5.6	94.4
	155	1	5.6	5.6	100.0
Total		18	100.0	100.0	

**Awal pertandingan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	2	11.1	11.1	11.1
	16	1	5.6	5.6	16.7
	17	3	16.7	16.7	33.3
	18	4	22.2	22.2	55.6
	19	3	16.7	16.7	72.2
	20	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

**Saat pertandingan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	86	1	5.6	5.6	5.6
	91	1	5.6	5.6	11.1
	92	1	5.6	5.6	16.7
	93	1	5.6	5.6	22.2
	94	1	5.6	5.6	27.8
	96	1	5.6	5.6	33.3
	99	2	11.1	11.1	44.4
	101	1	5.6	5.6	50.0
	104	2	11.1	11.1	61.1
	105	1	5.6	5.6	66.7
	107	1	5.6	5.6	72.2
	112	1	5.6	5.6	77.8
	113	1	5.6	5.6	83.3
	115	1	5.6	5.6	88.9
	116	1	5.6	5.6	94.4
	119	1	5.6	5.6	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

**Akhir Pertandingan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	2	11.1	11.1	11.1
	11	3	16.7	16.7	27.8
	12	2	11.1	11.1	38.9
	13	4	22.2	22.2	61.1
	14	2	11.1	11.1	72.2
	15	2	11.1	11.1	83.3
	16	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Lampiran 12. Dokumentasi



Gambar peneliti membagikan angket kepada responden



Gambar responden mengisi angket



Gambar responden mengisi angket



Gambar responden mengisi angket