

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA PUTRA PADA
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
DI SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO
TAHUN 2020**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Setyo Aji Nugoroho
NIM. 16601241062

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA PUTRA PADA
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
DI SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO
TAHUN 2020**

Oleh:
Setyo Aji Nugroho
16601241062

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik ekstrakurikuler bulutangkis SMA Muhammadiyah Wonosobo yang berjumlah 35 siswa putra yang diambil menggunakan teknik *purposive*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,57% (3 siswa), “kurang” sebesar 17,14% (6 siswa), “sedang” sebesar 57,14% (20 siswa), “baik” sebesar 11,43% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,71% (2 siswa).

Kata kunci: penerapan, taktik, ganda putra

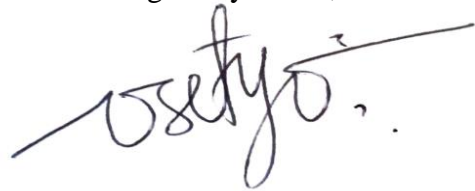
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Setyo Aji Nugroho
NIM : 16601241062
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun 2020

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, 20 Mei 2020
Yang Menyatakan,



Setyo Aji Nugroho
NIM. 16601241062

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA PUTRA PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO TAHUN 2020

Disusun Oleh:

Setyo Aji Nugroho
NIM. 16601241062

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

Yogyakarta, 20 Mei 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422199001 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA PUTRA PADA
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
DI SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO TAHUN 2020**

Disusun Oleh:

Setyo Aji nugroho
NIM. 16601241062

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 20 Mei 2020

TIM PENGUJI

| Nama/Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|---|--|-----------|
| Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji |  | 17/6 2020 |
| Drs. R. Sunardanta, M.Kes Sekretaris Penguji |  | 17/6 2020 |
| Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. Penguji Utama |  | 16/6.2020 |

Yogyakarta, 20 Mei 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

1. Suatu pemenang biasanya tahu betul apa yang dia inginkan, mencari tahu bagaimana cara mewujudkannya, dan bisa memperkirakan kapan dia akan berada pada pencapaian tertentu, dan semua itu bagian dari sebuah perencanaan.
(Penulis)
2. “*uthlubul ‘ilma minal mahdi ilal lahdi*” tuntutan ilmu dari buaian hingga liang lahat (*al Hadits*)
3. Semakin sering kamu membaca, semakin banyak juga apa yang kamu ketahui. Semakin sering kamu belajar, semakin banyak tempat yang dapat kamu kunjungi. (*Theodor Seuss Giese*)
4. *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 karyaku ini untuk orang yang kusayangi kedua orangtuaku Bapak Yuli Faridin tercinta dan Ibu Sri Rejeki, karena telah meluangkan waktu, pikiran, materi, dan kasih sayang yang tak terhingga untuk puteramu ini, dan terimakasih banyak atas segala dukungan dan doa yang tiada henti sehingga bisa sampai di titik ini.

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 Putra Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun 2020 “ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

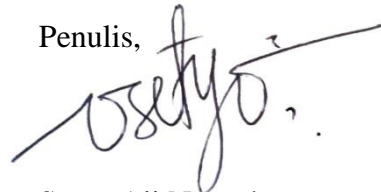
1. Bapak Amat Komari, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak Zulfan Setyanto, ST, M.Kom., selaku Kepala Sekolah di SMA Muhammadiyah Wonosobo yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf di SMA Muhammadiyah Wonosobo yang telah memberi bantuan guna memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Sahabat dan orang terkasih yang selalu bersabar, mendukung, berdoa dan meluangkan waktunya untuk menemani dalam penyusunan tugas akhir skripsi.

8. Teman-teman seperjuangan PJKR B 2016 yang telah memberikan dorongan motivasi dan selalu memberikan canda tawa.
9. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 20 Mei 2020

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Setyo Aji Nugroho', with a long horizontal stroke extending to the right.

Setyo Aji Nugroho

NIM 16601241062

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Hasil Penelitian | 7 |
| | |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Deskripsi Teori | 9 |
| 1. Pengertian Penerapan | 9 |
| 2. Hakikat Bulutangkis | 9 |
| 3. Hakikat Taktik Permainan Bulutangkis..... | 20 |
| 4. Pengertian Ganda Putra dalam Bulutangkis | 30 |
| 5. Hakikat Ekstrakurikuler..... | 37 |
| B. Penelitian yang Relevan | 39 |
| C. Kerangka Berpikir | 40 |
| | |
| BAB III. METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 42 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 42 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian | 42 |
| D. Definisi Operasional Variabel | 41 |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 43 |
| F. Validitas dan Reliabilitas | 46 |
| G. Teknik Analisis Data | 48 |
| | |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| 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 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Implikasi..... | 62 |
| C. Saran..... | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |
| LAMPIRAN | 67 |

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. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo tahun 2020 | 51 |
| Gambar 7. Diagram Batang Faktor Awal Pertandingan | 53 |
| Gambar 8. Diagram Batang Faktor Saat Pertandingan | 55 |
| Gambar 9. Diagram Batang Faktor Akhir Pertandingan | 57 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket | 44 |
| Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian..... | 45 |
| Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen | 47 |
| Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas | 48 |
| Tabel 5. Norma Penilaian | 48 |
| Tabel 6. Deskriptif Statistik Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun 2020 | 50 |
| Tabel 7. Norma Penilaian Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo Tahun 2020 | 51 |
| Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Awal Pertandingan | 52 |
| Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Awal Pertandingan | 52 |
| Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Saat Pertandingan | 54 |
| Tabel 11. Norma Penilaian Faktor Saat Pertandingan | 54 |
| Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Akhir Pertandingan | 56 |
| Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Akhir Pertandingan | 56 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas | 68 |
| Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Muhammadiyah Wonosobo | 69 |
| Lampiran 3. Kartu Bimbingan | 70 |
| Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas | 71 |
| Lampiran 5. Tabel r | 73 |
| Lampiran 7. Angket Penelitian | 74 |
| Lampiran 8. Data Penelitian | 75 |
| Lampiran 9. Deskriptif Statistik | 77 |
| Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian | 79 |

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 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: 11) bulutangkis merupakan salah satu olahraga permainan. Bulutangkis dapat dimainkan oleh semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Laki-laki dan wanita dapat memainkan permainan bulutangkis. Oleh karena itu bulutangkis memberikan peran dalam kehidupan masyarakat luas secara nyata. Olahraga bulutangkis di Indonesia sudah

dikenal sejak lama, sehingga bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia. Permainan bulutangkis yang dimainkan satu lawan satu (*single*) dan atau dua lawan dua (*double*) dengan peraturan yang sudah ditentukan dimana cara memainkannya adalah memukul kok melewati net menggunakan raket.

Grice (2007: 1) menyatakan bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun di luar ruangan rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan *shuttlecock* dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga sangat cepat disertai gerakan tipuan. 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 adalah olahraga yang dimainkan oleh laki-laki dan perempuan dari berbagai macam usia dengan pukulan yang bervariasi baik cepat maupun lambat, olahraga ini membutuhkan latihan teknik, koordinasi, taktik kebugaran fisik dan kualitas psikologis yang baik.

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/Melati Daeva Oktavianti. 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 Muhammadiyah Wonosobo.

Permainan bulutangkis ganda (*double*) adalah suatu permainan bulu tangkis 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 Muhammadiyah Wonosobo merupakan salah satu sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler bulutangkis. Ekstrakurikuler diperlukan untuk

meningkatkan keterampilan, baik individu maupun kelompok dalam cabang olahraga masing-masing, Tujuannya untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Khususnya permainan bulutangkis, SMA Muhammadiyah Wonosobo merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Wonosobo yang memiliki Ekstrakurikuler bulutangkis yang aktif diikuti oleh siswa putra maupun putri. Ekstrakurikuler bultangkis SMA Muhammadiyah Wonosobo juga memiliki pelatih yang berkompeten dengan harapan dapat meningkatkan potensi bulutangkis siswa SMA Muhammadiyah Wonosobo dan tentunya mencapai prestasi yang baik. Menurut Moh. Uzer Usman (1993: 22) ekstrakurikuler merupakan 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. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo cukup banyak, yaitu berjumlah 35 siswa. Latihan ekstrakurikuler bulutangkis berjalan cukup baik, latihan dilaksanakan satu kali dalam satu minggu, yaitu Rabu dari pukul 16.00-17.30 WIB sedangkan pada saat mendekati kejuaraan jadwal latihan ekstrakurikuler menjadi setiap hari. 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 Muhammadiyah Wonosobo ada beberapa siswa yang telah mengikuti kejuaraan-kejuaraan bulutangkis seperti POPDA dan O2SN, dan banyak siswa yang sudah meraih prestasi. Dari sekian banyak prestasi yang diraih, lebih menonjol pada sektor tunggal putra/putri, akan tetapi dari sektor ganda putra masih

kurang menunjukkan prestasi. Saat pertandingan siswa sering melakukan kesalahan, hal ini dikarenakan kurangnya penerapan siswa tentang taktik bermain ganda putra dalam bulutangkis itu sendiri. Di setiap kejuaraan terdapat catatan statistik setiap atlet saat bertanding, sehingga dapat diketahui berapa banyak pelanggaran atau kesalahan fundamental yang dilakukan para atlet.

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. Permainan ganda putra ada tiga formasi yang sering digunakan dengan posisi di muka dan satu tepat disisi belakang, berdiri bersisian dan melakukan kombinasi dari kedua formasi tersebut. Pemain ganda putra mempunyai karakter masing-masing yaitu untuk orang yang mempunyai kelebihan power pukulan smes yang sangat keras dan sebuah droopshoot yang cukup tajam biasanya sering berada di area belakang sedangkan orang yang memiliki gerakan netting yang cukup baik di ikuti drive yang cukup kencang cenderung berada di area depan.

Pada saat latihan ekstrakurikuler berlangsung, pembina/pelatih juga kurang memberikan pengarahan untuk ganda putra, 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 *dropshoot*. Khusus untuk bermain ganda putra, usahakan *shuttlecock* selalu diarahkan turun, karena permainan ganda putra cenderung dapat memenangkan pertandingan apabila salah satu dari pasangan tersebut melakukan serangan terhadap lawannya.

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 Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo”.

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 Muhammadiyah Wonosobo yang belum mengerti taktik bermain ganda putra permainan bulutangkis.
2. Belum diketahui seberapa jauh siswa menerapkan taktik permainan ganda putra bulutangkis.
3. Masih banyak kesalahan yang dilakukan siswa saat permainan berlangsung.

4. Belum diketahui penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo.

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 putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo tahun 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan menjadi “Seberapa baik penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo.

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 putra 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. Cahyononim dalam 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”.

Berbeda dengan Nugroho, 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 olahraga populer di kalangan masyarakat Indonesia. Seperti yang di ungkapkan oleh Siwantoyo (2014: 33) bahwa bulutangkis termasuk salah satu olahraga yang populer di dunia. Bulutangkis dapat menembus di kalangan masyarakat yang mempunyai batasan etnius, 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 di mana cara memainkannya adalah dengan memukul *shuttlecock* melewati atas net dengan menggunakan raket. Menurut Komari (2018: 1), Permainan bulutangkis yang sudah masyarakat dimainkan secara mudah di hampir semua negara di dunia bahkan telah di pertandingan di Olimpiade serta telah membawa nama indonesia semakin terkenal di dunia.

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

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*).

a. Perlengkapan Permainan Bulutangkis

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

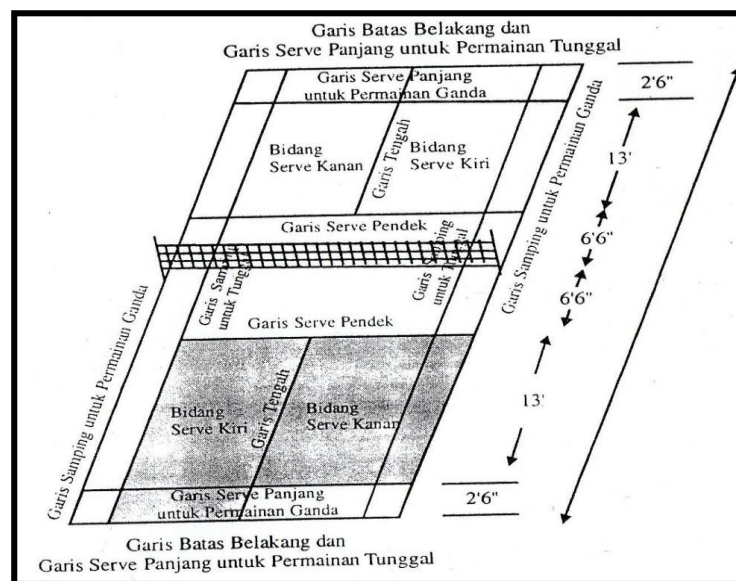
1) Lapangan

Lapangan bulutangkis dapat dibuat diberbagai tempat, bisa diatas tanah, atau untuk saat ini kebanyakan diatas 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 610 x 1340 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. Ruangannya 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). Jaring yang melintang di tengah lapangan yang membatasi kedua sisi lapangan, terbuat dari bahan katun atau nilon. Tinggi jarring yaitu 155 cm (5 kaki 1 inci) di tiang dan 152 cm (5 kaki) ditengah lapangan (Poole, 2008: 14). Lapangan bulutangkis dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



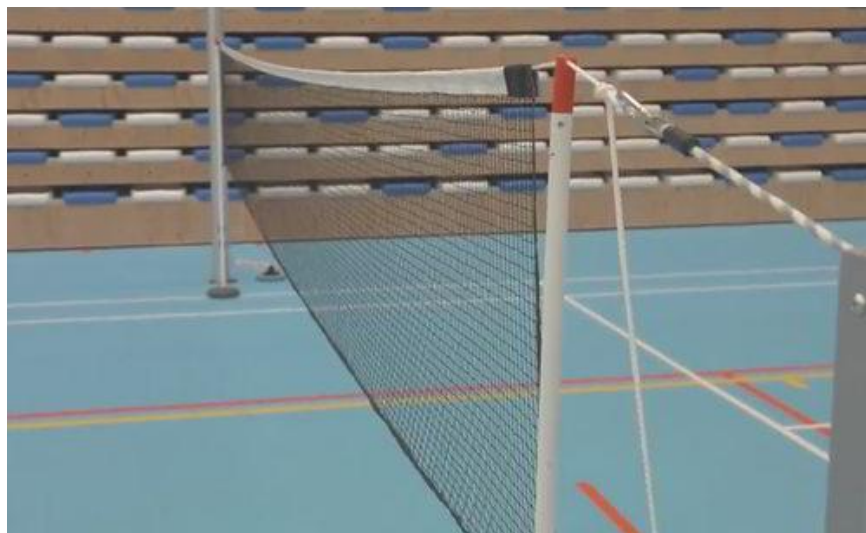
Gambar 1. Lapangan Bulutangkis (Poole, 2008: 15)

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 (5/8 inci) sampai dengan 2,0 cm (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 155cm (kaki 1 inci) pada tiang-tiangnya. Jaring harus mempunyai tepi dari pita putih selebar 3,8 cm (7,6cm dilipat dua), serta bagian tengah pita tersebut di dukung 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

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

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

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

b. 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 dalam <http://yukez.wordpress.com>, Diakses 17 Oktober 2017), 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) 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) tidak mengganti *shuttlecock* ketika permainan sedang menguntungkan dan sedang mendatangkan nilai meskipun *shuttlecock* tersebut sudah tidak layak pakai karena *shuttlecock* tersebut membawa berkah, kecuali lawan meminta pergantian *shuttlecock*; b) ketika sedang memperoleh angka, pemain tidak perlu mengganti raket meskipun pegangan licin/basah; c) taktik yang menguntungkan dipertahankan misalkan ketika smash mendatangkan point dan net dapat memenangkan *rally* maka diperbanyak melakukan smash dan rally; d) mempertahankan servis pendek apabila dapat menghasilkan angka; e) Mempertahankan servis panjang apabila dapat menghasilkan angka untuk memulai permainan.

2) *“Have to change with the loser game”*

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

- a) mengganti *shuttlecock* apabila *shuttlecock* yang digunakan terus mendatangkan nilai bagi lawan hingga tiga kali berturut-turut;
- b) apabila raket yang digunakan terasa tidak enak maka perlu melakukan atau mengganti raket karena bisa jadi medan magnet yang melingkupi raket sudah tidak cocok, jadi dilakukan upaya pergantian supaya medan magnet yang menyelimuti terbentuk kembali sesuai dengan permainan yang diinginkan;
- c). perlunya mengubah taktik yang merugikan, misalnya jika menyerang dengan *smash* justru menyulitkan kita maka perlu mengganti dengan pukulan selain *smash*;
- d) apabila dalam bermain net banyak yang tidak berhasil maka segera hentikan beradu net;
- e) melakukan servis panjang apabila servis pendek tidak menghasilkan angka;
- f) Melakukan servis pendek atau *service drive* apabila servis panjang tidak dapat menghasilkan angka;
- g) taktik penyerangan dalam permainan ganda apabila menyerang salah seorang pemain tidak berhasil, pastikan segera menyerang pemain yang lain;
- h) memusatkan *shuttlecock* pada satu pemain secara terus-menerus supaya lawan kehabisan tenaga.

Komari (2018: 134) menegaskan secara garis besar dalam permainan bulutangkis terdapat dua macam taktik, yaitu taktik bermain tunggal dan taktik bermain ganda. Taktik bermain tunggal meliputi: a) Taktik menjauhkan *shuttlecock* dari jangkauan pemain lawan; b) taktik Huruf V; c) *body smash*. Adapun 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

Penentuan pemenang dalam permainan bulutangkis dalam kategori tunggal (*single*) secara umum sebenarnya sangatlah mudah dengan cara melihat siapa yang paling lebih banyak mengeluarkan tenaga atau bersusah payah, dalam bahasa jawa disebut dengan istilah “*REKOSO*”. Berbeda bagi pemain yang dapat mengatur posisi lawan menjadi pontang-pantinglah yang akan menjadi pemenang karena salah satu memenangkan permainan yaitu dengan menjauhkan *shuttlecock* dari lawan yang memiliki maksud antara lain: a) jarak yang cukup jauh menjadikan *shuttlecock* sulit dijangkau lawan; b) menerapkan formula 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 lawan kehabisan tenaga dan mudah dikalahkan; c) lawan yang tertinggal dalam menjangkau *shuttlecock* sehingga pada pukulan tertentu dapat tertinggal lebih jauh lagi sehingga tidak dapat menjangkau *shuttlecock*.

2) Taktik Huruf V

Taktik huruf V menurut beberapa pakar bulutangkis merupakan salah satu taktik yang digunakan untuk mempersulit lawan dalam menjangkau *shuttlecock*. Dinamakan taktik huruf V karena bermakna filosofis yaitu huruf V memiliki sudut. Bentuk yang menyudut ini tentu lebih menyulitkan lawan dalam bergerak apabila dibandingkan dengan bergerak

dalam satu arah. Jadi lawan dibuat bergerak membentuk sudut dengan mengarahkan *shuttlecock*, seperti tidak mengarahkan *shuttlecock* dalam satu garis lurus (dari sudut belakang kiri ke sudut depan kanan). Alangkah lebih sulit bagi lawan apabila diberi *shuttlecock* ke sudut depan kanan, lalu mengarahkan *shuttlecock* lob ke belakang kanan.

3) Taktik *Body Smash*

Serangan yang dilakukan terhadap lawan akan terasa mudah apabila tidak tertuju pada titik lemah. Salah satu contohnya yaitu beberapa pemain kesulitan apabila *smash* diarahkan pada badan (*body smash*) daripada *smash* yang ditujukan jauh dari badan, adapun sebaliknya. 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 dimana bagian raket ini tidak dapat memantulkan *shuttlecock* secara sempurna seperti senar daun raket. Berdasarkan penjelasan tersebut, pemain akan kesulitan jika diberikan *body smash* yang diarahkan pada persendian bahu yang dapat mengakibatkan pengembalian tidak sempurna dan lebih mudah untuk mematikan lawan.

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. Komari (2018: 144) mengemukakan kelebihan taktik *side by side* antara lain sebagai berikut: a) pemanfaatan lapangan hanya separuh sehingga mudah diajarkan; b) pembagian tugas jelas, yaitu pemain bertugas jika ada *shuttlecock* yang datang hanya di daerahnya; c) posisi bertahan menjadi sangat kuat karena pemanfaatan lapangan hanya separuh sehingga seolah-olah lapangan menjadi lebih sempit. Adapun Komari (2017: 143) menegaskan kelemahan *side by side* antara lain: a) pemain yang lemah mudah diserang terus menerus karena tempatnya relatif tetap dan tidak berubah; b) tingkat

efektivitas serangan menjadi berkurang karena pemain mempertahankan daerah dari lapangan belakang sampai depan net. Hal ini menjadi memberatkan karena setelah melakukan *smash* dari belakang kemudia maju ke depan mengambil pengembalian lawan di depan net; c) mengakibatkan cepat lelah, karena pemain harus menyerang dengan smash dan maju untuk bertahan serta tidak ada pembagian tugas bagi pemain depan dan 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* memiliki daerah yang bertugas dari tempat *service* hingga di dekat sisi kanan dan sisi kiri net; b) pemain lain bertugas di area belakang, mulai 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) penyerangan langsung dapat dilakukan pada lawan setelah *service* karena menggunakan *short service* dan posisi muka belakang; b) memancing lawan supaya melambungkan *shuttlecock* dengan cara pemain depan mengarahkan shuttlecock ke bawah atau melakukan netting, jadi smash daat dengan mudah dilakukan pemain belakang; c) dengan adanya pemain depan yang bersiaga di depan net, sangat efektif bagi pemain belakang untuk menyerang dengan melakukan full smash tanpa memikirkan risiko net *return*.

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 menjangkanya (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*. Komari (2018: 147) menegaskan berdasarkan kelebihan taktik ini: a) pukulan keras dari pemain belakang sangat efektif untuk melakukan penyerangan tanpa takut lawan mengembalikan shuttlecock ke depan net; b) pertahanan menjadi lebih kuat karena berbagi daerah yang dipertahankan, jadi hanya setengah lapangan saja yang perlu dijaga setiap pemain.

Lebih lanjut menurut Komari (2017: 147-148) penerapan taktik *Roulier* sebagai berikut: a) pasangan memposisikan menyerang sejak service pendek dengan posisi muka belakang dilakukan; b) pemain belakang mengetahui medan seluruh sudut lapangan, jadi apabila lawan mengarahkan shuttlecock ke dekat short service line maka hal tersebut adalah tugas untuk pemain yang berada di belakang; c) posisi *side by side* dilakukan ketika terjadi rally, maka *shuttlecock* diarahkan melambung;

d) pemain depan memposisikan diri ke depan net setelah pemain belakang melakukan dropshot untuk mengantisipasi lawan melakukan *netting*; e) pasangan pemain bersiap menyerang dengan membentuk formasi muka belakang ketika lawan memberikan shuttlecock melambung; f) pemain spesialis depan bertugas mengambil shuttlecock, apabila ketika dalam posisi bertahan side to side, lawan hanya melakukan dropshot ke tengah, bukan smash. Hal ini dikarenakan dalam hal mengatasi shuttlecock di depan net, pemain depan lebih baik; g) sesuai dengan kesepakatan f, pemain belakang menggantikan tugas pemain depan dalam mengambil shuttlecock apabila pemain depan memiliki kendala, misalkan kakinya sakit; h) pergerakan pemain dalam suatu *rally* yang mendapatkan bola *lob* dari depan net harus bergerak mundur dengan lurus supaya memudahkan pemain belakang dalam melakukan penyesuaian; i) saat pengambilan *shuttlecock* yang menuju pada garis tengah lapangan dalam situasi bertahan menggunakan *side to side* dilakukan berdasarkan kesepakatan yaitu apakah yang berada pada posisi *backhand* ataupun *forehand*; j) apabila terdapat situasi mendesak seperti pada nomor 8, perlu kedua pemain untuk mengambil *shuttlecock* yang berada ditengah tersebut karena pada akhirnya yang mengenai hanya satu raket dan dianggap tetap sah; k) pukulan yang dilakukan dari garis belakang dalam permainan ganda sebaiknya tidak dilakukan dengan pelan karena sangat berisiko yaitu lawan sudah menunggu di depan untuk segera mematikan *shuttlecock* yang datang untuk mencetak angka. 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 Putra dalam Bulutangkis

Pada partai permainan bulutangkis untuk yang satu ini agak sedikit berbeda dengan partai-partai yang lainnya, karena dalam partai ganda putra ini permainannya di mainkan oleh sebuah tim yang saling berlawanan yang mana tim tersebut berisikan oleh dua pasang pemain putra yang bertanding satu sama lain dengan mengandalkan kerjasama tim yang cukup baik agar setiap gerakan yang di pakai lebih efektif dan maksimal tentunya dalam bertanding di lapangan.

Untuk penggunaan lapangannya berbeda sedikit karena dengan partai ganda putra ini memakai lapangan secara full dengan luas lapangannya tanpa ada pengurangan luas lapangan yang di pakai. Partai ganda putra ini sendiri bisa di bilang bahwa sangatlah di tunggu-tunggu dalam meraih kemenangannya, karena yang ada pada partai ganda putra ini menjadi sebuah andalan negara Indonesia. Dalam sejarah bulutangkis negara Indonesia, dalam partai ganda putra yang telah berhasil meraih sebuah kemenangan dan juara tentunya adalah pasngan Marcus Fernaldi Gideon dan Kevin Sanjaya Sukamuljo yang telah berhasil mendapatkan juara dalam pertandingan internasional atau kejuaraan bulutangkis dunia.

Indonesia sendiri juga sangat bergantung terhadap tim atau pasangan dalam partai ganda putra ini karena dalam tim ganda putra tersebut ada beberapa 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 putra ini sendiri adalah Marcus Fernaldi Gideon dan Kevin Sanjaya Sukamuljo, Hendra Setiawan dan Muhammad Ahsan, Fajar Alfian dan Muhammad Rian Ardianto yang telah berhasil menempati peringkat yang bisa dibilang dapat membanggakan negara

Indonesia sendiri di kalangan dunia, karena mereka bertiga berada di urutan peringkat 5 besar di dunia dalam partai ganda putra.

(<http://gurupenjaskes.com/macam-macam-partai-dalam-pertandingan-bulutangkis>).

Ganda putra sendiri adalah permainan yang terdiri dari sepasang pemain pria, di mana pemain yang memiliki netting yang baik di ikuti drive yang cukup kencang 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 depan. Sedangkan pemain belakang cenderung mempunyai kelebihan power pukulan smes yang sangat keras dan sebuah droopshoot yang cukup tajam. Pemain depan juga tidak hanya berada di depan, saat irama permainan memungkinkan pemain depan berada di belakang, pemain belakang juga harus mahir melakukan tekanan-tekanan di depan net, dan sebaliknya jika pemain depan saat di belakang memiliki kemampuan menyerang layaknya pemain belakang, maka pemain depan juga harus bisa mengeksekusi bola.

Namun perlu diketahui, tidak semua harus melakukan serangan saat permainan berlangsung, harus menggunakan kecerdikan, kapan waktunya menyerang kapan waktunya *placing* dan bertahan. Yang pokok dalam ganda ialah melakukan pukulan-pukulan rendah serta memaksa lawan memukul cock ke atas sehingga sehingga dapat dimatikan dengan pukulan keras kebawah. Permainan ganda tidak begitu banyak memerlukan daya tahan seperti tunggal, tapi lebih banyak menghendaki kecermatan, kegesitan dan tentu saja kerja sama yang baik (Johnson, 1984:13).

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.

Permainan bulutangkis ganda putra sangat menarik untuk ditonton, karena melibatkan pemain putra yang mempunyai kemampuan fisik dan teknik 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 harus mampu menutup kelemahan masing-masing pemain. Kemenarikannya yang bisa dinikmati oleh para penonton ketika pemain berusaha menyerang pemain lawannya, namun *smash* yang dilancarkan mampu dikembalikan dengan baik. Untuk dapat memainkan ganda putra 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 di sebutkan.

a. Mengambil Posisi Bersisian

Formasi satu ini bisa terbilang termudah diantara 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 di batasi 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 smes.

b. Posisi berada di Muka dan di Belakang

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 smes 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.

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.

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.

f. Drop

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 smes 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 smes 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 smes ke lawan (<http://gurupenjaskes.com/teknik-dan-tips-permainan-bulu-tangkis-tunggal-dan-ganda>).

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 Muhammadiyah Wonosobo

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 Muhammadiyah Wonosobo dilatih oleh pelatih olahraga bulutangkis, latihannya satu kali dalam

seminggu, yaitu pada hari Rabu pukul 16.00-17.30 WIB. Lokasi latihan di lapangan bulutangkis gedung olahraga sekolah SMA Muhammadiyah Wonosobo.

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 yang dilakukan oleh Riadi (2017) yang berjudul “Penerapan 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 penerapan 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).
2. 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.

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 penerapan 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 putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Sugiyono (2011: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Wonosobo, yang beralamat di JL. KH. Ahmad Dahlan 10, Ngedok, Wonosobo Bar., Kec. Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah 56311. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2020.

C. Populasi Penelitian

Arikunto (2010: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo yang berjumlah 35 siswa. Teknik *sampling* menggunakan *purposive sampling*. Sugiyono (2011: 85) menyatakan *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria dalam penentuan sampel ini meliputi: (1) berjenis kelamin laki-laki, (2) dapat bermain bulutangkis, (3) pernah bermain ganda dengan pasangan yang berbeda, (4) pernah mengikuti pertandingan. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 35 siswa.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto, (2010: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo. Definisi operasionalnya yaitu menjalankan siasat dalam permainan ganda putra seperti yang tercermin dalam angket penelitian dari awal pertandingan, saat pertandingan, dan akhir pertandingan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2010: 168), menyatakan bahwa angket tertutup 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 modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Hadi (1991: 40) menerangkan bahwa modifikasi Skala Likert dengan meniadakan kategori jawaban di tengah mempunyai tiga alasan, sebagai berikut:

- a. Kategori ragu-ragu (*undecided*) mempunyai arti ganda dan bisa diartikan belum dapat memutuskan dan memberikan jawaban.
- b. Kategori di tengah menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*) terutama bagi yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawaban.
- c. Kategori SS-ST-TS-STS merupakan untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau tidak setuju. Kategori jawaban di tengah akan menghilangkan sebagian besar data penelitian sehingga mengurangi banyak informasi yang dapat dijangkau dari para responden.

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket

| Pernyataan | Alternatif Pilihan | | | |
|------------|--------------------|---|----|-----|
| | SS | S | TS | STS |
| Positif | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Negatif | 1 | 2 | 3 | 4 |

Lebih lanjut Hadi (1991: 9), menyatakan bahwa untuk menyusun instrumen digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mendefinisikan konstruk. Konstruk dalam penelitian ini adalah penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo yang dapat diukur menggunakan angket.
- b. Menyidik faktor. Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan menandai faktor-faktor yang akan diteliti. penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo terdiri atas tiga faktor, yang meliputi, (1) awal pertandingan (2) saat pertandingan, (3) akhir pertandingan.
- c. Menyusun butir-butir instrumen. Menyusun butir-butir pertanyaan, maka faktor-faktor tersebut di atas dijabarkan menjadi kisi-kisi angket. Setelah itu dikembangkan dalam butir-butir pertanyaan. Butir pertanyaan dalam angket yang akan digunakan untuk memperoleh data mengenai penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo terdiri atas tiga faktor, yang meliputi, (1) awal pertandingan (2) saat pertandingan, (3) akhir pertandingan.
- d. Instrumen diadopsi dari penelitian Reza Arzhan Hidayat (2018), selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Selanjutnya mengadakan perbaikan instrumen sesuai masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Validasi dalam penelitian

dilakukan kepada dosen ahli, yaitu Bapak Amat Komari, M.Si. Sesudah melakukan serangkaian konsultasi dan diskusi mengenai instrumen penelitian yang digunakan (angket penelitian), maka instrumen tersebut dinyatakan layak dan siap untuk digunakan dalam mengambil data-data penelitian. Kisi-kisi instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

| Variabel | Faktor | Indikator | Butir |
|--------------------------------------|--------------------|---|--|
| Penerapan taktik bermain ganda putra | Awal pertandingan | Melakukan Pemanasan | 1, 2 |
| | | Berdoa sebelum memasuki lapangan | 3 |
| | | Memberikan salam | 4, 5 |
| | Saat pertandingan | <i>Roulier</i> pada saat permainan sedang berlangsung | 6, 7, |
| | | Posisi setelah melakukan <i>service</i> | 8, |
| | | Arah <i>service</i> | 9, 10, 11, 12, |
| | | Pengembalian <i>service</i> lawan | 13, 14, 15, 16, |
| | | Taktik bertahan | 17, 18, 19, 20, 26, 28, 30, 35 |
| | | Taktik menyerang | 21, 22, 23, 24, 25, 27, 29, 32, 34, 35 |
| | <i>Break</i> | 31, 33, | |
| | Akhir Pertandingan | Bersikap sopan dan sportif | 37, 38, 39, 40 |
| Jumlah | | | 40 |

(Adopsi dari Reza Arzhan Hidayat, 2018)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti meminta surat izin penelitian dan koordinasi.
- b. Peneliti mencari data peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo, kemudian peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Pendapat Ghazali (2011: 48), “yaitu bahwa *One shoot* pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur jawaban antar pernyataan.” Jadi, uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini disarkan atas analisis dari hasil penelitian, hasil analisis sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Arikunto (2010: 96) menyatakan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2010: 46). Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

| Butir | r hitung | r tabel (df 35;5%) | Keterangan |
|--------------|-----------------|---------------------------|-------------------|
| 01 | 0,399 | 0,325 | Valid |
| 02 | 0,522 | 0,325 | Valid |
| 03 | 0,344 | 0,325 | Valid |
| 04 | 0,409 | 0,325 | Valid |
| 05 | 0,513 | 0,325 | Valid |
| 06 | 0,448 | 0,325 | Valid |
| 07 | 0,352 | 0,325 | Valid |
| 08 | 0,410 | 0,325 | Valid |
| 09 | 0,485 | 0,325 | Valid |
| 10 | 0,619 | 0,325 | Valid |
| 11 | 0,470 | 0,325 | Valid |
| 12 | 0,388 | 0,325 | Valid |
| 13 | 0,355 | 0,325 | Valid |
| 14 | 0,397 | 0,325 | Valid |
| 15 | 0,380 | 0,325 | Valid |
| 16 | 0,551 | 0,325 | Valid |
| 17 | 0,360 | 0,325 | Valid |
| 18 | 0,396 | 0,325 | Valid |
| 19 | 0,470 | 0,325 | Valid |
| 20 | 0,467 | 0,325 | Valid |
| 21 | 0,404 | 0,325 | Valid |
| 22 | 0,457 | 0,325 | Valid |
| 23 | 0,502 | 0,325 | Valid |
| 24 | 0,437 | 0,325 | Valid |
| 25 | 0,454 | 0,325 | Valid |
| 26 | 0,453 | 0,325 | Valid |
| 27 | 0,528 | 0,325 | Valid |
| 28 | 0,489 | 0,325 | Valid |
| 29 | 0,401 | 0,325 | Valid |
| 30 | 0,516 | 0,325 | Valid |
| 31 | 0,472 | 0,325 | Valid |
| 32 | 0,495 | 0,325 | Valid |
| 33 | 0,475 | 0,325 | Valid |
| 34 | 0,449 | 0,325 | Valid |
| 35 | 0,527 | 0,325 | Valid |
| 36 | 0,450 | 0,325 | Valid |
| 37 | 0,425 | 0,325 | Valid |
| 38 | 0,416 | 0,325 | Valid |
| 40 | 0,476 | 0,325 | Valid |

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 40 butir menunjukkan bahwa semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga 40 butir valid tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

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, 2010: 41). 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, 2010: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|-------------------------|-------------------|
| 0,761 | 40 |

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Pendapat Azwar (2016: 163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. 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, 2016: 163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : skor

S : *standar deviasi*

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

(Sumber: Sudijono, 2009: 40)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 40 butir, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu faktor awal pertandingan, saat pertandingan, dan akhir pertandingan. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo didapat skor terendah (*minimum*) 93,00, skor tertinggi (*maksimum*) 131,00, rerata (*mean*) 108,37, nilai tengah (*median*) 108,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 112,00, *standar deviasi* (SD) 7,58. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo

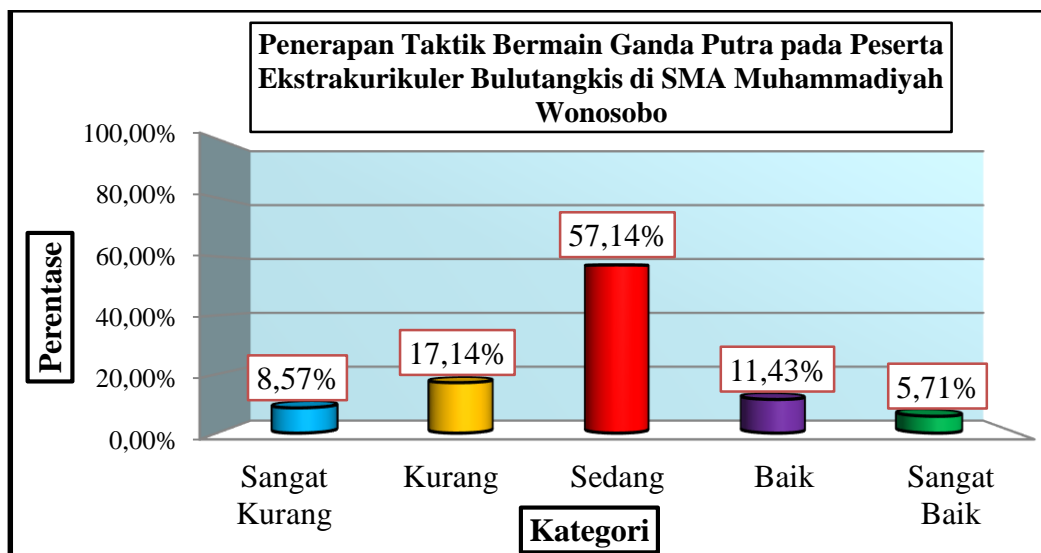
| Statistik | |
|-----------------------|--------|
| <i>N</i> | 35 |
| <i>Mean</i> | 108.37 |
| <i>Median</i> | 108.00 |
| <i>Mode</i> | 112.00 |
| <i>Std, Deviation</i> | 7.58 |
| <i>Minimum</i> | 93.00 |
| <i>Maximum</i> | 131.00 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|---------------|--------------------------|---------------|-----------|-------------|
| 1 | $119,74 < X$ | Sangat Baik | 2 | 5.71% |
| 2 | $112,16 < X \leq 119,74$ | Baik | 4 | 11.43% |
| 3 | $104,58 < X \leq 112,16$ | Sedang | 20 | 57.14% |
| 4 | $97,00 < X \leq 104,58$ | Kurang | 6 | 17.14% |
| 5 | $X \leq 97,00$ | Sangat Kurang | 3 | 8.57% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 tersebut di atas, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,57 (3 siswa), “kurang” sebesar 17,14% (6 siswa), “sedang” sebesar 57,14% (20 siswa), “baik” sebesar 11,43% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,71% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 108,37, dalam kategori “sedang”.

1. Faktor Awal Pertandingan

Deskriptif statistik data hasil penelitian penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor awal pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 11,00, skor tertinggi (*maksimum*) 16,00, rerata (*mean*) 14,06, nilai tengah (*median*) 14,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 15,00, *standar deviasi* (SD) 1,39. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Awal Pertandingan

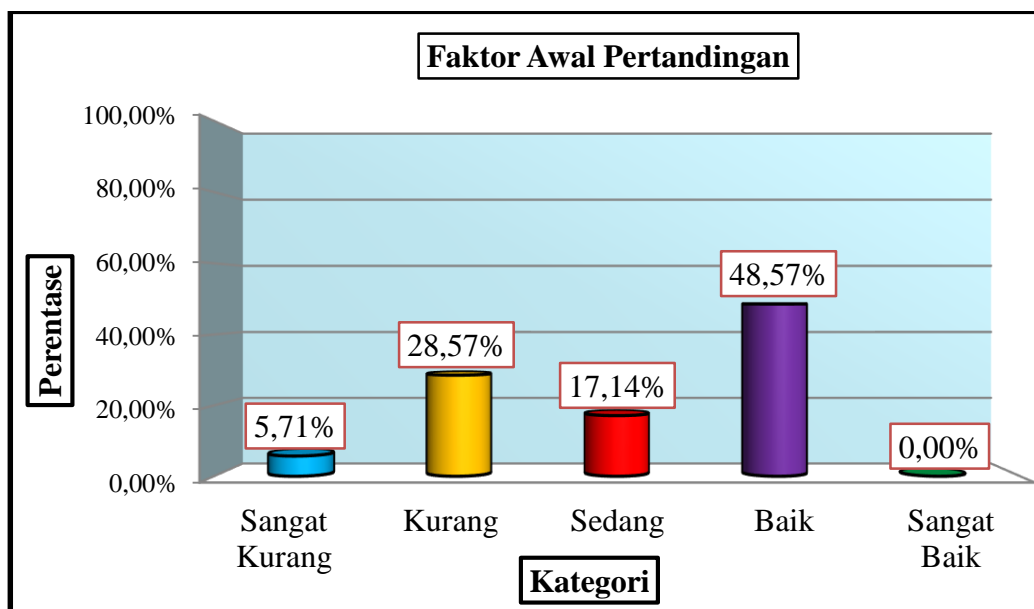
| Statistik | |
|-----------------------|-------|
| <i>N</i> | 35 |
| <i>Mean</i> | 14.06 |
| <i>Median</i> | 14.00 |
| <i>Mode</i> | 15.00 |
| <i>Std, Deviation</i> | 1.39 |
| <i>Minimum</i> | 11.00 |
| <i>Maximum</i> | 16.00 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor awal pertandingan disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Awal Pertandingan

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|--------|------------------------|---------------|-----------|--------|
| 1 | $16,15 < X$ | Sangat Baik | 0 | 0.00% |
| 2 | $14,76 < X \leq 16,15$ | Baik | 17 | 48.57% |
| 3 | $13,37 < X \leq 14,76$ | Sedang | 6 | 17.14% |
| 4 | $11,98 < X \leq 13,37$ | Kurang | 10 | 28.57% |
| 5 | $X \leq 11,98$ | Sangat Kurang | 2 | 5.71% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 tersebut di atas, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor awal pertandingan dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo Berdasarkan Faktor Awal Pertandingan

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor awal pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,71% (2 siswa), “kurang” sebesar 28,57% (10 siswa), “sedang” sebesar 17,14% (6 siswa), “baik” sebesar 48,57% (17 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 14,06, dalam kategori “sedang”.

2. Faktor Saat Pertandingan

Deskriptif statistik data hasil penelitian penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor saat pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 65,00, skor tertinggi (*maksimum*) 95,00, rerata (*mean*) 74,71, nilai tengah (*median*) 75,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 75,00, *standar deviasi* (SD) 5,78. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Saat Pertandingan

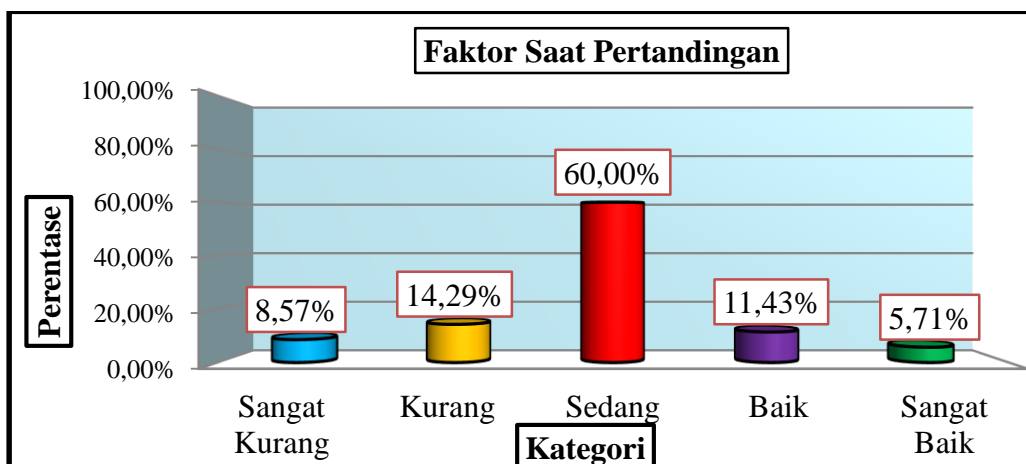
| Statistik | |
|-----------------------|-------|
| <i>N</i> | 35 |
| <i>Mean</i> | 74.71 |
| <i>Median</i> | 75.00 |
| <i>Mode</i> | 75.00 |
| <i>Std, Deviation</i> | 5.78 |
| <i>Minimum</i> | 65.00 |
| <i>Maximum</i> | 95.00 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor saat pertandingan disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Saat Pertandingan

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|--------|------------------------|---------------|-----------|--------|
| 1 | $83,38 < X$ | Sangat Baik | 2 | 5.71% |
| 2 | $77,60 < X \leq 83,38$ | Baik | 4 | 11.43% |
| 3 | $71,82 < X \leq 77,60$ | Sedang | 21 | 60.00% |
| 4 | $66,04 < X \leq 71,82$ | Kurang | 5 | 14.29% |
| 5 | $X \leq 66,04$ | Sangat Kurang | 3 | 8.57% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 11 tersebut di atas, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor saat pertandingan dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo Berdasarkan Faktor Saat Pertandingan

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor saat pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,57% (3 siswa), “kurang” sebesar 14,29% (5 siswa), “sedang” sebesar 60,00% (21 siswa), “baik” sebesar 11,43% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,71% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 74,71, dalam kategori “sedang”.

3. Faktor Akhir Pertandingan

Deskriptif statistik data hasil penelitian penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor akhir pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 17,00, skor tertinggi (*maksimum*) 24,00, rerata (*mean*) 19,60, nilai tengah (*median*) 20,00, nilai

yang sering muncul (*mode*) 21,00, *standar deviasi* (SD) 1,91. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Berdasarkan Faktor Akhir Pertandingan

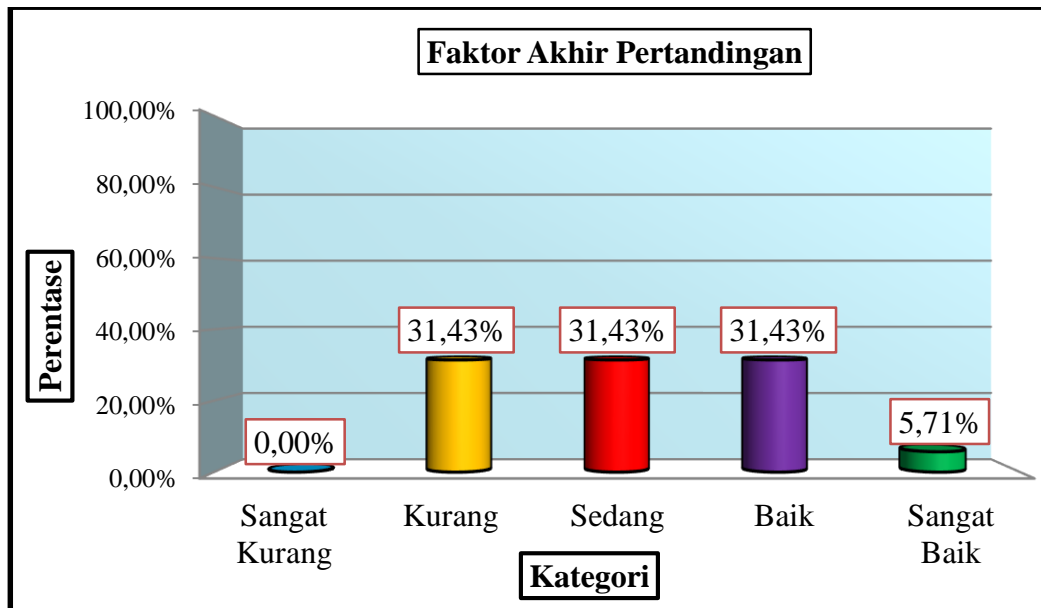
| Statistik | |
|-----------------------|-------|
| <i>N</i> | 35 |
| <i>Mean</i> | 19.60 |
| <i>Median</i> | 20.00 |
| <i>Mode</i> | 21.00 |
| <i>Std, Deviation</i> | 1.91 |
| <i>Minimum</i> | 17.00 |
| <i>Maximum</i> | 24.00 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor akhir pertandingan disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Akhir Pertandingan

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|---------------|------------------------|---------------|-----------|-------------|
| 1 | $22,47 < X$ | Sangat Baik | 2 | 5.71% |
| 2 | $20,56 < X \leq 22,47$ | Baik | 11 | 31.43% |
| 3 | $18,65 < X \leq 20,56$ | Sedang | 11 | 31.43% |
| 4 | $16,74 < X \leq 18,65$ | Kurang | 11 | 31.43% |
| 5 | $X \leq 16,74$ | Sangat Kurang | 0 | 0.00% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor akhir pertandingan dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo Berdasarkan Faktor Akhir Pertandingan

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor akhir pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 31,43% (11 siswa), “sedang” sebesar 31,43% (11 siswa), “baik” sebesar 31,43% (11 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,71% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 19,60, dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berdasarkan faktor awal pertandingan, saat pertandingan, dan akhir pertandingan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo dalam kategori sedang. Secara rinci yaitu paling banyak pada kategori sedang ada 20

siswa atau 57,14%, kategori baik ada 9 siswa atau 11,43%, selanjutnya kategori kurang ada 6 siswa atau 17,14%.

Hasil ini sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu saat melakukan wawancara secara singkat dengan beberapa siswa, menyatakan bahwa pelatih/pembinan tidak pernah memberikan pengetahuan tentang taktik dalam bulutangkis, tetapi lebih banyak pada latihan teknik dan *game*. Siswa lebih banyak mengetahui taktik bulutangkis dengan membaca internet.

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:

3) “Don’t change with the winning game“

Maksud dari pernyataan tersebut adalah bahwa seorang pemain jangan mengubah atau mengganti permainan yang sedang menang, secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi: a) tidak mengganti *shuttlecock* ketika permainan sedang menguntungkan dan sedang mendatangkan nilai meskipun *shuttlecock* tersebut sudah tidak layak pakai karena *shuttlecock* tersebut membawa berkah, kecuali lawan meminta pergantian *shuttlecock*; b) ketika sedang memperoleh angka, pemain tidak perlu mengganti raket meskipun pegangan licin/ basah; c) taktik yang menguntungkan dipertahankan misalkan ketika smash mendatangkan point dan net dapat memenangkan *rally* maka diperbanyak melakukan smash dan rally; d) mempertahankan servis pendek apabila dapat menghasilkan angka; e) Mempertahankan servis panjang apabila dapat menghasilkan angka untuk memulai permainan.

4) “Have to change with the loser game“

Maksudnya bahwa pemain harus mengganti permainan yang sedang kalah. Secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi: a) mengganti *shuttlecock* apabila *shuttlecock* yang digunakan terus mendatangkan nilai bagi lawan hingga tiga kali berturut-turut; b) apabila raket yang digunakan terasa tidak enak maka perlu melakukan atau mengganti raket karena bisa jadi medan magnet yang melingkupi raket sudah tidak cocok, jadi dilakukan upaya pergantian supaya medan magnet

yang menyelimuti terbentuk kembali sesuai dengan permainan yang diinginkan; c). perlunya mengubah taktik yang merugikan, misalnya jika menyerang dengan *smash* justru menyulitkan kita maka perlu mengganti dengan pukulan selain *smash*; d) apabila dalam bermain net banyak yang tidak berhasil maka segera hentikan beradu net; e) melakukan servis panjang apabila servis pendek tidak menghasilkan angka; f) Melakukan servis pendek atau *service drive* apabila servis panjang tidak dapat menghasilkan angka; g) taktik penyerangan dalam permainan ganda apabila menyerang salah seorang pemain tidak berhasil, pastikan segera menyerang pemain yang lain; h) memusatkan *shuttlecock* pada satu pemain secara terus-menerus supaya 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. 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.

2. 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 putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,57% (3 siswa), “kurang” sebesar 17,14% (6 siswa), “sedang” sebesar 57,14% (20 siswa), “baik” sebesar 11,43% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,71% (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 putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo.
2. Pelatih dan pihak klub dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo 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 putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo.
2. Agar melakukan penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda putra pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo 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.
- Alhusain, S. (2007). *Gemar bermain bulutangkis*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ali, L. (2007). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- 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: Kementrian 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 skla 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

Hidayat, R.A. (2018). *Penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018*.

Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.

<http://gurupenjas.com/macam-macam-partai-dalam-pertandingan-bulutangkis>.

Diakses pada tanggal 10 Desember 2019 pukul 10.00 WIB.

Komari, A. (2018). *Tujuh sasaran semes bulutangkis*. Yogyakarta: UNY Pres.

Mulayana, 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.

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

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). *Penerapan taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis, di SMA negeri 1 Kalasan Tahun 2016/2017*. Skripsi Sarjana., tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Siswantoyo, (2014). *Panduan identifikasi bakat istimewa olahraga*. Yogakarta: UNY Press.

Subardjah, H. (2000). *Bulu tangkis*. Jakarta: Depikbud Direktorat Jenderal Kebudayaan dan Menengah.

- Sucipto. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Mnenegah.
- 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 bulu tangkis*. 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-27035-2-babii.pdf>. Diakses pada tanggal 20 Desember 2020 pukul 21.15 WIB.
- Yukez. (2009). *Teknik bulutangkis*, dalam <http://yukez.wordpress.com>, Diakses pada tanggal 15 Desember 2020 pukul 15.10 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586188, ext. 560, 557, 0274-550026, Fax 0274-513092
Laman: fk.uny.ac.id E-mail: humas_fk@uny.ac.id

Nomor : 170/UN34.16/PP/01/2020

25 Februari 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Muhammadiyah Wonosobo Jawa Tengah.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Setyo Aji Nugroho
NIM : 16601241062
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA PUTRA PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO TAHUN 2020
Waktu Penelitian : 3 - 31 Maret 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002

Terbuan:

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Muhammadiyah Wonosobo



SURAT KETERANGAN

Nomor : 646.2/ III.4.AU/KS/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ZULFAN SETYANTO, ST.,M.Kom.
NBM : 986 663
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Muhammadiyah Wonosobo

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama Mahasiswa : SETYO AJI NUGROHO
NIM : 16601241062
Jurusan/ Prodi : Fakultas Ilmu Keolahragaan / PIKR
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian guna penulisan skripsi di SMA Muhammadiyah Wonosobo dengan judul PENERAPAN TAKTIK BERMALIN GANDA PUTRA PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO TAHUN PELAJARAN 2020 " yang dilaksanakan Tanggal, 21 Maret 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.




Wonosobo, 14 April 2020
Kepala Sekolah

ZULFAN SETYANTO, ST.,M.Kom.
NBM: 986 663

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : SETYO AJI NUGROHO
 NIM : 16601241062.
 Program Studi : PJKR.
 Pembimbing : Drs. Amat Komari, M. Si.

| No. | Tanggal | Pembahasan | Tanda - Tangan |
|-----|---------------|---|---|
| 1 | 13 / 1 / 2020 | Revisi atau penambahan Proposal Skripsi: terutama dalam menyusun kata-kata. |  |
| 2 | 15 / 1 / 2020 | Konsultasi tentang angket penelitian dan menyeterkan. |  |
| 3 | 3 / 2 / 2020 | Berkonsultasi tentang probandus yang akan diteliti serta penyusunan revisi link 1 |  |
| 4 | 17 / 2 / 2020 | Acc Bab 1, 2, 3, 4 | |
| 5 | 9 / 3 / 2020 | Bab 4 + Daftar Pustaka (online) | |
| 6 | 16 / 3 / 2020 | Bab 4 Hasil & Pembahasan (online) | |
| 7 | 18 / 3 / 2020 | Bab 5 (online) | |
| 8 | 8 / 4 / 2020 | Pengecekan Bab 1-5 sekaligus Lampiran Lampiran (online) | |
| 9 | | Ujian | |

Ketua Jurusan POR,

Dr. Jaka Sunardi, M. kes.
 NIP. 19610731 199001 1 001

Lampiran 4. 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 | 213.8286 | 227.264 | .399 | .700 |
| BUTIR 02 | 214.0000 | 220.882 | .522 | .691 |
| BUTIR 03 | 214.0000 | 223.824 | .344 | .696 |
| BUTIR 04 | 213.8571 | 225.832 | .409 | .698 |
| BUTIR 05 | 213.9714 | 221.264 | .513 | .692 |
| BUTIR 06 | 213.9143 | 226.257 | .448 | .700 |
| BUTIR 07 | 213.8857 | 227.751 | .352 | .701 |
| BUTIR 08 | 214.4000 | 231.718 | .410 | .708 |
| BUTIR 09 | 213.9714 | 231.146 | .485 | .707 |
| BUTIR 10 | 213.8286 | 221.499 | .619 | .692 |
| BUTIR 11 | 214.1429 | 221.773 | .470 | .694 |
| BUTIR 12 | 214.2000 | 220.812 | .388 | .692 |
| BUTIR 13 | 214.1143 | 221.634 | .355 | .694 |
| BUTIR 14 | 213.9429 | 224.055 | .397 | .696 |
| BUTIR 15 | 214.1143 | 223.398 | .380 | .695 |
| BUTIR 16 | 213.6286 | 220.946 | .551 | .691 |
| BUTIR 17 | 213.8571 | 222.185 | .360 | .694 |
| BUTIR 18 | 214.3143 | 218.339 | .396 | .690 |
| BUTIR 19 | 213.8286 | 220.970 | .470 | .692 |
| BUTIR 20 | 214.0857 | 219.963 | .467 | .691 |
| BUTIR 21 | 214.1714 | 225.146 | .404 | .699 |
| BUTIR 22 | 214.2000 | 217.694 | .457 | .688 |
| BUTIR 23 | 213.9143 | 222.904 | .502 | .694 |
| BUTIR 24 | 213.9143 | 223.845 | .437 | .696 |
| BUTIR 25 | 214.4857 | 228.139 | .454 | .703 |
| BUTIR 26 | 214.3429 | 223.761 | .453 | .696 |
| BUTIR 27 | 213.8571 | 220.420 | .528 | .691 |
| BUTIR 28 | 213.7714 | 227.123 | .489 | .700 |
| BUTIR 29 | 214.7429 | 234.020 | .401 | .711 |
| BUTIR 30 | 214.1143 | 218.222 | .516 | .688 |
| BUTIR 31 | 213.8571 | 226.185 | .472 | .698 |
| BUTIR 32 | 214.2000 | 232.929 | .495 | .709 |
| BUTIR 33 | 214.2857 | 231.034 | .475 | .707 |
| BUTIR 34 | 213.9714 | 226.852 | .449 | .700 |
| BUTIR 35 | 213.9429 | 218.879 | .527 | .689 |
| BUTIR 36 | 214.0571 | 232.232 | .450 | .708 |
| BUTIR 37 | 213.9143 | 233.551 | .425 | .709 |
| BUTIR 38 | 214.1143 | 222.810 | .416 | .694 |
| BUTIR 39 | 213.9429 | 222.997 | .476 | .695 |
| BUTIR 40 | 213.6571 | 220.761 | .590 | .691 |
| Total | 108.3714 | 57.476 | 1.000 | .761 |

Reliabilitas

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .761 | 40 |

Lampiran 5. Tabel r

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

Lampiran 6. Angket Penelitian

**PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA PUTRA
PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER
BULUTANGKIS DI SMA MUHAMMADIYAH
WONOSOBO 2020**

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 salah satu 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 Setuju (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 |
|----|--|----|---|----|-----|
| | Awal pertandingan | | | | |
| 1 | Melakukan gerakan pemanasan dengan mencoba semua pukulan yang dimiliki | SS | S | TS | STS |
| 2 | Melakukan kordinasi 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 |
| | Saat pertandingan | | | | |
| 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 di arahkan 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 arah yang kosong | 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 | Posisi setelah melakukan posisi servis short servis menggunakan posisi <i>roulier</i> | 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 yang paling lemah | 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 |
| | Akhir pertandingan | | | | |
| 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 8. Deskriptif Statistik

Statistics

| | | Penerapan taktik bermain ganda putra | Awal pertandingan | Saat pertandingan | Akhir Pertandingan |
|----------------|---------|--|----------------------|----------------------|-----------------------|
| N | Valid | 35 | 35 | 35 | 35 |
| | Missing | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mean | | 108.37 | 14.06 | 74.71 | 19.60 |
| Median | | 108.00 | 14.00 | 75.00 | 20.00 |
| Mode | | 112.00 | 15.00 | 75.00 | 21.00 |
| Std. Deviation | | 7.58 | 1.39 | 5.78 | 1.91 |
| Minimum | | 93.00 | 11.00 | 65.00 | 17.00 |
| Maximum | | 131.00 | 16.00 | 95.00 | 24.00 |
| Sum | | 3793.00 | 492.00 | 2615.00 | 686.00 |

Penerapan taktik bermain ganda putra

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-----|-----------|---------|---------------|-----------------------|
| Valid | 93 | 1 | 2.9 | 2.9 | 2.9 |
| | 95 | 1 | 2.9 | 2.9 | 5.7 |
| | 96 | 1 | 2.9 | 2.9 | 8.6 |
| | 101 | 1 | 2.9 | 2.9 | 11.4 |
| | 102 | 2 | 5.7 | 5.7 | 17.1 |
| | 103 | 2 | 5.7 | 5.7 | 22.9 |
| | 104 | 1 | 2.9 | 2.9 | 25.7 |
| | 105 | 3 | 8.6 | 8.6 | 34.3 |
| | 106 | 2 | 5.7 | 5.7 | 40.0 |
| | 107 | 3 | 8.6 | 8.6 | 48.6 |
| | 108 | 1 | 2.9 | 2.9 | 51.4 |
| | 109 | 2 | 5.7 | 5.7 | 57.1 |
| | 110 | 2 | 5.7 | 5.7 | 62.9 |
| | 111 | 2 | 5.7 | 5.7 | 68.6 |
| | 112 | 5 | 14.3 | 14.3 | 82.9 |
| | 113 | 2 | 5.7 | 5.7 | 88.6 |
| | 116 | 1 | 2.9 | 2.9 | 91.4 |
| | 119 | 1 | 2.9 | 2.9 | 94.3 |
| | 126 | 1 | 2.9 | 2.9 | 97.1 |
| | 131 | 1 | 2.9 | 2.9 | 100.0 |
| Total | | 35 | 100.0 | 100.0 | |

Awal pertandingan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 11 | 2 | 5.7 | 5.7 | 5.7 |
| | 12 | 3 | 8.6 | 8.6 | 14.3 |
| | 13 | 7 | 20.0 | 20.0 | 34.3 |
| | 14 | 6 | 17.1 | 17.1 | 51.4 |
| | 15 | 13 | 37.1 | 37.1 | 88.6 |
| | 16 | 4 | 11.4 | 11.4 | 100.0 |
| | Total | 35 | 100.0 | 100.0 | |

Saat pertandingan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 65 | 2 | 5.7 | 5.7 | 5.7 |
| | 66 | 1 | 2.9 | 2.9 | 8.6 |
| | 68 | 1 | 2.9 | 2.9 | 11.4 |
| | 71 | 4 | 11.4 | 11.4 | 22.9 |
| | 72 | 4 | 11.4 | 11.4 | 34.3 |
| | 73 | 3 | 8.6 | 8.6 | 42.9 |
| | 74 | 2 | 5.7 | 5.7 | 48.6 |
| | 75 | 5 | 14.3 | 14.3 | 62.9 |
| | 76 | 3 | 8.6 | 8.6 | 71.4 |
| | 77 | 4 | 11.4 | 11.4 | 82.9 |
| | 78 | 2 | 5.7 | 5.7 | 88.6 |
| | 80 | 1 | 2.9 | 2.9 | 91.4 |
| | 81 | 1 | 2.9 | 2.9 | 94.3 |
| | 89 | 1 | 2.9 | 2.9 | 97.1 |
| | 95 | 1 | 2.9 | 2.9 | 100.0 |
| | Total | 35 | 100.0 | 100.0 | |

Akhir Pertandingan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 17 | 7 | 20.0 | 20.0 | 20.0 |
| | 18 | 4 | 11.4 | 11.4 | 31.4 |
| | 19 | 6 | 17.1 | 17.1 | 48.6 |
| | 20 | 5 | 14.3 | 14.3 | 62.9 |
| | 21 | 8 | 22.9 | 22.9 | 85.7 |
| | 22 | 3 | 8.6 | 8.6 | 94.3 |
| | 23 | 1 | 2.9 | 2.9 | 97.1 |
| | 24 | 1 | 2.9 | 2.9 | 100.0 |
| | Total | 35 | 100.0 | 100.0 | |

Lampiran 9. Dokumentasi

The screenshot shows a Google Forms interface for a survey. The title is "PEMAHAMAN TAKTIK BERMAIN BULUTANGKIS GANDA PUTRA PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO TAHUN 2020". The survey is currently in the "Pertanyaan" (Questions) view, showing the first question (A) which is an understanding questionnaire. The question text is: "Perkenankanlah saya Setyo Aji Nugroho meminta kesediaan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo untuk berpartisipasi dalam mengisi dan menjawab seluruh pertanyaan yang ada dalam soal ini. Penelitian ini digunakan untuk menyusun tugas akhir skripsi dengan judul 'Pemahaman Taktik Bermain Ganda Putra pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Muhammadiyah Wonosobo tahun 2020'. Dengan ini, diharapkan para responden dapat memberikan jawaban dengan sungguh-sungguh demi membantu penelitian ini. Atas waktu kesediaan teman-teman dalam mengisi dan menjawab seluruh pertanyaan yang ada pada angket ini, saya ucapkan terima kasih. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua." The question type is "Petunjuk Pengisian Soal" (Instructions for Answering Questions) with three numbered instructions: 1. Read each item carefully, 2. Choose one alternative answer according to your knowledge, and 3. Fill in the alternative answers honestly.

The screenshot shows the "Responses" view of the survey, indicating that 35 responses have been received. The "Menerima tanggapan" (Accept responses) toggle is turned on. The "Ringkasan" (Summary) tab is selected, showing a bar chart for the "Nama" question. The chart displays the distribution of responses for each name listed on the x-axis. The y-axis represents the number of responses (0 to 2). The data points are: ADHITYA RIZOY (2, 5.7%), Arruum Selma (2, 5.7%), Alyaa Rossdyana (1, 2.9%), Catur Adi Prasetyo (1, 2.9%), Fransisa Fauziani (1, 2.9%), Ihtes Wiratama Lin... (1, 2.9%), Muhammad thoriq... (1, 2.9%), Ratta deo vito pam... (1, 2.9%), Rifqi Abdillah Wica... (2, 5.7%), Yodha R... (1, 2.9%), and Setiawan bagus p (1, 2.9%).

