

**PEMAHAMAN TAKTIK PERMAINAN BULU TANGKIS PADA SISWA
SISWI PESERTA EKSTRAKULIKULER
SMA NEGERI 1 KALASAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Oleh:
Luthfian Dhia Wardaya
NIM 18601244019

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMUKEOLAHRAGAAN
UNIVERSTAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PEMAHAMAN TAKTIK PERMAINAN BULU TANGKIS PADA SISWA SISWI PESERTA EKSTRAKULIKULER SMA NEGERI 1 KALASAN

Disusun Oleh.

Luthfan Dhia Wardaya
NIM 18601244019

Telah memenuhi syarat dan di setujui oleh Dosen Pembimbing
untuk dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta 04 Januari 2022

Mengetahu

Koord. Prodi PJKR

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO
NIP. 19610731 199001

Disetujui

Dosen Pembimbing

Drs. Amat Komari, M.Si
NIP. 19620422199001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Luthfian Dhia Wardaya

NIM : 18601244019

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Pemahaman Taktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa
Siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri I Kalasan

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya belum ada karya atau pendapat lain yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang baik dan benar.

Yogyakarta, 04 November 2021



Luthfian Dhia Wardaya

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PEMAHAMAN TAKTIK PERMAINAN BULU TANGKIS PADA SISWA
SISWI PESERTA EKSTRAKULIKULER
SMA NEGERI 1 KALASAN**

Disusun Oleh:

Luthfan Dhia Wardaya
NIM 18601244019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 24 Januari 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Drs. Amat Komari, M.Si
Ketua Penguji/ Pembimbing



27/10/22

Herka Maya jatmika, M.Pd.



27/01/2022

Sekretaris Penguji



26/01/2022

Dr. Hedi Ardiyanto H, S.Pd., M.Or



Penguji Utama

Yogyakarta Januari 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.

NIP. 196407071988121001

MOOTO

“ Saya Datang, Saya Bimbingan, Saya Ujian, Saya Revisi dan Saya Menang”

__ Luthfian Dhia Wardaya__

“Susah Tapi Bismilah”

__Fiersa Barsari__

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucap Syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya skripsi ku ini untuk orang-orang yang tersayang:

1. Kedua orang tuaku, bapak Wawan Eka Wardaya dan Ibu Rini Widiastusi yang selalu memberikan doa, semangat, dorongan serta tidak pernah berhenti mencurahkan kasih sayangnya kepadaku, saya merasa bangga terlahir dari sosok kedua orang tua yang hebat sepertimu, dan doakan anakmu menjadi anak yang selalu berbakti dan dapat membanggakan keluarga, gelar serjana ini kupersembahkan sebagai bentuk tanggung jawab atas rasa kepercayaan mu kepadaku.
2. Untuk Adikku Tersayang Soffi Salvania Widiastusi, Terimakasih kuucapkan atas dukungan, motivasi serta semangat yang telah diberikan, sehingga memberikan semangat untuk penulis menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Dan untuk orang yang spesial yang saat ini bersamaku Riya (aang) terimakasih telah banyak meluangkan waktu menemani, membantu mencari referensi serta memberikan semangat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini hingga selesai.

**PEMAHAMAN TAKTIK PERMAINAN BULU TANGKIS PADA SISWA
SISWI PESERTA EKSTRAKULIKULER
SMA NEGERI 1 KALASAN**

Oleh:
Luthfian Dhia Wardaya
NIM 18601244019

ABSTRAK

Tujuan dari riset berikut adalah agar dapat mengetahui seberapa tinggi pemahaman tentang taktik permainan bulu tangkis ekstrakurikuler siswa SMA Negeri 1 Kalasan.

. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Subjek dalam penelitian adalah siswa peserta Ekstrakurikuler Siswa SMA Negeri 1 Kalasanyang berjumlah 35 anak. Teknik analisis data menggunakan persentase.

Hasil penelitian diketahui pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 57,14 %, kategori sangat tinggi dengan persentase 28,57 %, kategori sedang sebesar 14,28 %, kategori rendah sebesar 0 % dan kategori sangat rendah sebesar 0 %. Hasil tersebut disimpulkan Pemahaman Taktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan adalah tinggi.

Kata kunci: *Pemahaman, Taktik Permainan Bulu Tangkis, Peserta Ekstrakurikuler*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas tersusunnya tugas akhir yang berjudul “Pemahaman Taktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Siswi SMA Negeri 1 Kalasan” bisa diselesaikan dengan baik dan lancar.

Disadari bilamana penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan beberapa pihak, Oleh karena itu pada kesempatan ini di sampaikan terimakasih yang sebesar besarnya kepada yang terhormat:

1. Drs. Amat Komari, M.Si., Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, semangat dan masukan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara konprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO., Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses pengajuan judul, proposal hingga selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman M.Ed., selaku plt Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh bapak ibu dosen dan karyawan FIK UNY yang telah memberikan ilmu selama penulis studi dan membantu perihal perizinan surat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

7. Kepala SMA Negeri 1 Kalasan, yang telah memberi izin bantuan memperlancar pengambilan data selama proses peneliatian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua teman teman seperjuangan kelas PJKR E 2018 yang selalu memberikan semangat, dorongan, doa dan motivasi kepada penulis.
9. Seluruh pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan kerjasamanya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya, semoga segala bantuan, kerjasama dan perhatian yang diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amal yang bermanfaat dan mendapat balasan Allah SWT dan semoga Tugas Akhir ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi para pembaca budiman.

Yogyakarta, 04 november 2021



Luthfian Dhia Wardaya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Hakikat Pemahaman.....	6
2. Hakikat Bulu Tangkis.....	9
3. Teknik Dasar dalam Bulu tangkis	14
4. Hakikat Taktik Permainan Bulu tangkis.....	24
5. Hakikat Ekstrakurikuler.....	43
B. Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Berfikir	46

BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Desain Penelitian.....	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian	47
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	47
D. Populasi Penelitian	48
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	48
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data.....	55
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan.....	61
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 63
A. Kesimpulan.....	63
B. Implikasi.....	63
C. Keterbatasan Penelitian	64
D. Saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	 65
 LAMPIRAN.....	 67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	49
Tabel 2. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulu tangkis	53
Tabel 3. Tingkatan Katagori	54
Tabel 4. Tabel 4. Deskripsi Hasil Penelitian PemahamanTaktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan	56
Tabel 5. Hasil Penelitian Pemahaman Ciri-ciri penggunaan taktik	59
Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Pemahaman Macam-macam taktik dalam bulu tangkis	59
Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian Pemahaman Penerapan taktik dalam bulu tangkis	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bulu tangkis.....	11
Gambar 2. Net Bulu tangkis.....	12
Gambar 3. <i>Shuttlecock</i>	12
Gambar 4. Raket Bulu tangkis	13
Gambar 5. Sepatu bulu tangkis	13
Gambar 6. Tas Bulu tangkis.....	14
Gambar 7. Senar raket bulu tangkis	14
Gambar 8. Cara memegang raket <i>American Grip</i>	16
Gambar 9. Cara memegang raket <i>Forehand Grip</i>	17
Gambar 10. Cara memegang <i>Backhand Grip</i>	18
Gambar 11. Cara memegang raket <i>Combination Grip</i>	18
Gambar 12. Diagram Deskripsi PemahamanTaktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan	57
Gambar 13. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman pada Ciri-ciri penggunaan taktik.....	58
Gambar 14. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Macam-macam taktik dalam bulu tangkis	60
Gambar 15. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Penerapan taktik dalam bulu tangkis	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2. Koesioner Penelitian.....	69
Lampiran 3. Data Penelitian	73
Lampiran 4. Deskripsi Data Penelitian	77
Lampiran 5. kuisisioner google from	79
Lampiran 6. Dokumentasi.....	82

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

Menurut Subardjah (2000: 13) permainan bulu tangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok (*shuttlecock*) sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk

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

Peserta ekstrakurikuler bulu tangkis di SMA Negeri 1 Kalasan ada beberapa yang telah mengikuti kejuaraan-kejuaraan bulu tangkis. Saat pertandingan siswa sering melakukan kesalahan, hal ini dikarenakan kurangnya penguasaan teknik dasar permainan bulutangkis juga kurangnya dukungan dalam memahami tentang peraturan permainan bulu tangkis itu sendiri. Taktik sendiri merupakan komponen sangat penting dalam permainan bulu tangkis dengan taktik yang tepat seseorang dapat memenangkan suatu permainan dengan efisien, taktik menunjang pemain untuk bermain secara pandai. Disetiap kejuaraan terdapat catatan statistik setiap atlet saat bertanding, sehingga dapat diketahui berapa banyak pelanggaran atau kesalahan fundamental yang dilakukan para atlet.

Pada saat latihan ekstrakurikuler berlangsung, pembina maupun pelatih kebanyakan lebih menekankan pada latihan permainan dan juga teknik dasar. Meskipun demikian pelatih selalu memberikan arahan dan juga pemahaman secara lisan kepada pemain mengenai aturan dan juga pemahaman mengenai teknik-teknik dasar permainan bulutangkis. Permasalah yang muncul biasanya tidak banyak pemain yang mampu menyerap dengan baik apa yang dijelaskan oleh pelatih maupun pembinanya, sehingga berbagai kesalahan dalam permainan sering dilakukan oleh pemain.

Pada Permainan olahraga pada umumnya, dan permainan bulu tangkis pada khususnya, aspek taktik sangat berpengaruh pada menang dan kalahnya dalam sebuah pertandingan. Sebagai contoh, jika dapat menerapkan taktik dalam pertandingan dengan baik, sekalipun lawan yang dihadapi lebih baik, kemungkinan besar dapat memenangkan sebuah pertandingan asalkan taktik yang diterapkan berjalan sesuai rencana dan juga strategi yang diterapkan cukup efektif. Untuk bisa menguasai terknik dasar permainan dengan baik seorang pemain tidak hanya berlatih secara rutin tetapi juga mampu memahami aturan-aturan yang ada dalam permainan, dalam hal ini adalah aturan permainan bulutangkis.

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 memahami tentang peraturan permainan secara menyeluruh. Hal ini menimbulkan berbagai macam pertanyaan, untuk itu penulis ingin mengungkapkan, seberapa tinggi pemahaman peserta ekstrakurikuler bulu tangkis terhadap pemahaman taktik bulu tangkis sesuai PBSI?. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pemahaman Taktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan”

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. Tidak banyak Siswa siswi Peserta ekstrakurikuler bulu tangkis SMA Negeri 1 Kalasan yang mampu menyerap dengan baik apa yang dijelaskan oleh pelatih maupun pembinanya mengenai peraturan permainan buktutangkis.
2. Belum diketahui seberapa tinggi paham siswa siswi Peserta Ekstrakurikuler tentang peraturan permainan bulu tangkis.
3. Masih banyak kesalahan yang dilakukan SiswaSiswi Peserta Ekstrakurikuler saat pertandingan berlangsung.
4. Belum diketahui pemahaman taktik pada Siswa Siswi Peserta Ekstrakurikuler Bulu tangkis di SMA Negeri 1 Kalasan

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah serta banyaknya masalah yang harus diidentifikasi serta mengingat jangka waktunya yang pendek pada penelitian ini sehingga dibutuhkan batasan masalah. Topik masalah yang hendak diambil antara lain meneliti tentang Taktik Permainan Bulu Tangkis Ekstrakurikuler Siswa SMA Negeri 1 Kalasan”

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan menjadi Seberapa tinggi pemahaman siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 kalasan terhadap tektik permainan Bulu Tangkis.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari riset berikut adalah agar dapat mengetahui seberapa tinggi pemahaman tentang Taktik Permainan Bulu Tangkis Ekstrakurikuler Siswa SMA Negeri 1 Kalasan”

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis bisa dikemukakan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Ekstrakurikuler

Peserta akan lebih memahami taktik dan peraturan bulu tangkis serta aktif dalam mengikuti ekstrakurikuler bulu tangkis

b. Bagi Pembimbing Ekstrakurikuler

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

c. Bagi Pendidik

Sebagai alternatif dalam penerapan taktik bulu tangkis sehingga pembelajaran lebih variatif.

d. Bagi Sekolah

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

e. Bagi Masyarakat

Berguna bagi masyarakat dalam penerapan taktik berguna untuk diterapkan pada saat bermain bulu tangkis

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

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

Indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, 7

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

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

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

atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

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

- a. Pengetahuan Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.
- b. Pemahaman (Comprehensif) Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
- c. Aplikasi (Penerapan) Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
- d. Analisis Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.
- e. Sintesis Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

- f. Evaluasi Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu

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

2. Hakikat Bulu Tangkis

a) Permainan Bulu tangkis

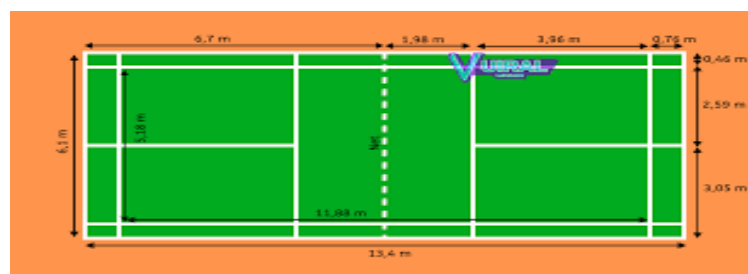
Bulu tangkis adalah salah satu olahraga yang di gemari oleh semua kalangan. Menurut Grice (2007: 1), bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam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

Inti permainan bulu tangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan yang dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 meter dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu. Lapangan bulu tangkis berukuran 610 cm x 1340 cm yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan

Berdasarkan penjelasan Sutanto (2016: 122), definisi bulu tangkis adalah suatu cabang olahraga yang dapat dimainkan 2 pemain ataupun 2 sepasang pemain yang sama-sama bersaing di lapangan dengan bentuk persegi yang dibatasi dengan net/jaringan letaknya dibagian tengah lapangan yang lapangan dibagi menjadi dua bagian seimbang”. Adapun peralatan yang digunakan di dalam permainan bulu tangkis, yaitu

Pada dasarnya lapangan bulu tangkis yang sudah ada baik itu di outdoor ataupun indor yang terdiri dari 4 jenis yakni: lapangan keras, lapangan tanah, lapangan kayu serta lapangan karpet. Ukuran Lapangan

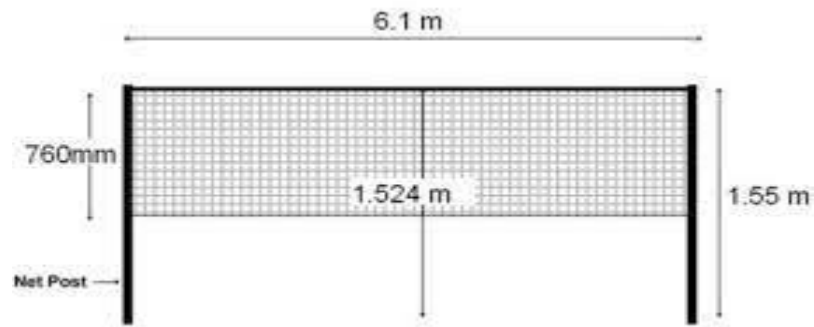
- Panjang lapangan bulu tangkis yaitu 13,40 meter
- Lebar lapangan bulu tangkis yaitu 6,10 meter.
- Jarak antar 2 garis ganda belakang yaitu 76 *centimeter*.
- Jarak antar 2 garis ganda tepi lapangan yaitu 46 *centimeter*.
- Jarak dari tiang net ke garis batas service pendek yaitu 198
- Ketebalan seluruh garis di lapangan yaitu 4 *centimeter*. • *centimeter*



11

2) Pemasangan dan ukuran net (jaring)

- a) Tinggi jaring di bagian tepi yaitu 155 *centimeter*.
- b) Tinggi jaring di bagian tengah yaitu 152,4 *centimeter*.
- c) Jarak tiang jaring dengan garis yaitu 50 *centimeter*.



Gambar 2. Net Bulu tangkis

3) *Shuttlecock*

Shuttlecock adalah peralatan untuk bermain bulu tangkis yang dapat dipukul dengan raket maka gerakannya bisa bolak-balik di lapangan bulu tangkis. *Shuttlecock* berasal dan dibuat dengan bulu angsa dirajut dan memiliki berat 4,75 – 5,50 gr serta panjang bulunya 64 -70 mm, kemudian garis tengah lingkaran atas pada *shuttlecock* berkisar antara 54 s.d. 64 milimeter, dan sebaiknya diikat menggunakan tali yang kuat.



Gambar 3. *Shuttlecock*

4) Raket bulu tangkis

Raket merupakan suatu alat yang digunakan untuk memukul sebuah *shuttlecock*. Ada dua karakter pada raket bulu tangkis yaitu raket yang lebih berat ke arah kepala dan raket yang lebih berat ke arah pegangan.



Gambar 4. Raket Bulu tangkis

5) Sepatu bulu tangkis

Sepatu bulu tangkis merupakan peralatan yang digunakan supaya dapat menjaga alas kaki bagian bawah



Gambar 5. Sepatu bulu tangkis

6) Tas bulutangkis

Tas bulu tangkis merupakan alat yang cukup penting untuk para. Terdapat beragam ukuran yang sangat besar, tas bisa untuk menempatkan raket, sepatu atau pakaian bulu tangkis.



Gambar 6. Tas Bulu tangkis

7) Senar raket bulu tangkis

Terdapat beberapa macam senar raket. Pemakaian senar raket ini disesuaikan terhadap kapasitas raket yang digunakan.



Gambar 7. Senar raket bulu tangkis

3. Teknik Dasar dalam Bulu tangkis

Bermain bulu tangkis yang baik terlebih dahulu harus memahami bagaimana cara bermain bulu tangkis dan menguasai beberapa teknik dan keterampilan dasar permainan ini. Pemain bulu tangkis harus menguasai keterampilan teknik dasar bermain yang ada secara efektif dan efisien. Dengan

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

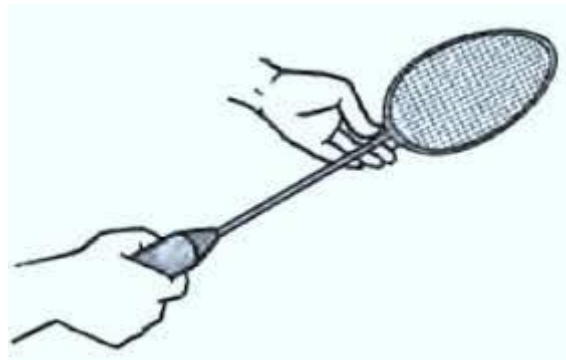
a. Cara Memegang Raket (*Grip*)

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

1) *American Grip*

Melihat gambaran memegang raket dengan model *American grip*, letakkan raket di lantai, lalu diambil dan peganglah pada ujung tangkainya (*handle*) dengan cara seperti memegang pukul kasur (Alhusin, 2007: 26). Bagian tangan 15 antara ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan tangkai yang luas sedangkan permukaan raket sejajar dengan posisi lantai. Cara pegangan raket tersebut memang

menghasilkan gerakan yang agak kaku, namun akan sangat efektif dalam memukul smash di depan net, atau mengambil *shuttlecock* di atas net dengan cara mentipkan ke bawah secara tajam. Dengan posisi daun raket menghadap ke muka, pemain dapat dengan mudah mengarahkan *shuttlecock* ke kiri atau ke kanan, sehingga dapat menghasilkan pukulan yang keras dan sulit untuk diduga arah datangnya *shuttlecock*.



Gambar 8: Cara memegang raket *American Grip*

2) Forehand *Grip*

Teknik pegangan forehand dilakukan ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan pegangan yang sempit (sejajar dinding kepala raket) (Purnama, 2010: 50). Perlu diperhatikan dalam teknik pegangan ini adalah pergelangan tangan dapat bergerak leluasa untuk mengarahkan pukulan, agar 16 dapat leluasa yang menjadi kunci adalah letak pangkal pegangan raket berada dalam gengaman tangan, tidak menonjol keluar dari gengaman tangan.



Gambar 9. Cara memegang raket Forehand Grip

3) Backhand Grip

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

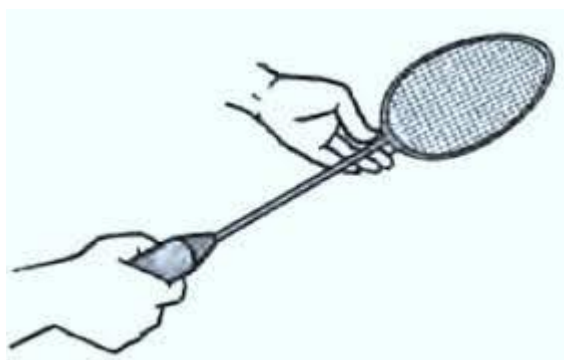


Gambar 10. Cara memegang Backhand Grip

4) Combination Grip

Combination *grip* atau disebut juga dengan model pegangan campuran adalah cara memegang raket dengan mengubah cara pegangan, raket yang disesuaikan dengan datangnya *shuttlecock* dan jenis pukulan

(Alhusin, 2007: 29). Model pegangan ini merupakan suatu hasil kombinasi antara forehand *grip* dengan backhand *grip*. Perubahan cara pegang ini tidak sulit dilakukan, dari pegangan backhand dengan menggeser sedikit ibu jari ke kiri, atau jelasnya cara memegang hampir sama seperti cara memegang forehand, tetapi setelah raket dimiringkan tangan dipegang seperti saat berjabat tangan.



Gambar 11. Cara memegang raket *Combination Grip*

b. Sikap Berdiri (*Stance*)

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

memegang raket tetap bebas bergerak. Raket harus dipegang sedemikian rupa, sehingga kepala (daunnya) raket berada lebih tinggi dari kepala

Sikap berdiri dalam permainan bulu tangkis harus dikuasai oleh setiap pemain, adapun sikap berdiri dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu:

(1) sikap berdiri saat servis,

(2) sikap berdiri saat menerima servis, dan

(3) sikap saat in *play* (Purnama, 2010: 13).

c. Gerakan Kaki (*Footwork*)

Menurut Amat Komari (2005: 106) bahwa: Permainan bulu tangkis memerlukan gerak kaki yang cepat dan tepat karena sesuai dengan peraturan permainan bulu tangkis bahwa *shuttlecock* harus dipukul sebelum terkena lantai (pukulan volley). Untuk dapat bergerak dengan mudah maka posisi badan harus dibuat labil yaitu dengan cara mengangkat tumit (berdiri dengan ujungtelapak kaki/jinjit). Posisi semacam ini secara teoritis membuat posisi titik berat badan berada di luar tubuh sehingga mudah untuk bergerak.

Dalam permainan bulu tangkis gerak kaki yang dilakukan antara lain : Gerak maju, gerak mundur, gerak ke samping, dan gerak menyudut. Dalam melakukan gerak-kaki tersebut diperlukan langkah-langkah yang diatur sedemikian rupa agar memudahkan untuk menjangkau *shuttlecock* yang terjauh sekalipun. Sedangkan langkah-langkah tersebut antara lain: bersilangan (seperti orang jalan biasa), berturutan (seperti kuda) dan kombinasi melangkah dan melompat.

Dalam melakukan gerak kaki, yang penting adalah gerak itu rapi dan luwes tidak kaku. Kalau bergerak mundur mutlak kaki harus jinjit agar tidak terjatuh. Sebagaimana tidak semua anak itu gerak kakinya harus sama, karena disesuaikan dengan postur tubuh masing-masing. Yang perlu diperhatikan dalam melakukan gerak kaki, adalah jangan terlalu banyak mengorbankan posisi titik berat badan berada di luar tubuh, karena hal ini akan mengurangi kesiapan pemain untuk gerak selanjutnya.

d. Teknik Pukulan (*Stroke*)

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

Dalam permainan bulu tangkis, dikenal berbagai teknik pukulan. Teknik memukul *shuttlecock* secara underhand (dari bawah ke atas), sidearm (dari samping lengan) dan overhead (dari atas kepala ke bawah), baik untuk backhand maupun forehand. Teknik pukulan ini merupakan rangkaian dari kegiatan gerakan-gerakan untuk melakukan pukulan. Tohar (1992: 149) menyatakan bahwa teknik-teknik pukulan pokok yang harus

dikuasai oleh pemain bulu tangkis antara lain pukulan service, lob, dropshot, smash, dan *drive*.

1) 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 bulu tangkis, 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.

2) *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.

3) 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 bulu tangkis. Karakteristik pukulan ini adalah keras, laju jalannya kok cepat menuju Jantai 22 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.

4) *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.

5) *Dropshot*

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

6) *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.

4. Hakikat Taktik Permainan Bulu tangkis

1. Pengertian Taktik

Menurut Adisasmita & Syarifudin (1996: 27) taktik adalah kecakapan rohaniyah atau kecakapan berpikir dalam melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai kemenangan. Taktik adalah cara bermain yang dipilih oleh tim dalam pertandingan, dan juga rencananya untuk memenangkan pertandingan. Taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan oleh perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Pada hakikatnya, penggunaan taktik adalah suatu usaha mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta improvisasi untuk menentukan 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 (Gifford, 2007: 38).

24 Taktik merupakan kegiatan yang dilandasi akal budi manusia atau kejiwaan manusia. Taktik juga dapat disebut siasat. Persoalan taktik harus dipecahkan oleh suatu kesebelasan sebagai keseluruhan dan oleh setiap pemain secara perorangan. Ciri-ciri penggunaan taktik menurut Sucipto (2000: 23), yaitu:

- 1) Mengembangkan daya nalar, kreatif, dan mengambil keputusan yang tepat.
- 2) Menganalisis kesiapan fisik, teknik, dan mental agar lawan melakukan apa yang dikehendaki.
- 3) Mencari kemenangan secara efektif dan efisien.

- 4) Memantapkan mental juara.
- 5) Mengendalikan emosi.
- 6) Mencegah cedera.
- 7) Mengantisipasi kekuatan dan kelemahan lawan

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

- 1) *Don't change with the winning game* (jangan merubah permainan yang sedang menguntungkan),
 - a) Jangan mengganti *shuttlecock* yang sedang menguntungkan
 - b) Mengganti raket yang sedang menguntungkan
 - c) Kalau servis pendek menghasilkan angka jangan mengganti dengan servis lob.
 - d) Jika menyerang dengan smash menghasilkan angka maka diperbanyak melakukan smash
 - e) Kalau bermain net banyak memenangkan rally maka diperbanyak main net
- 2) *Have to change with the loser game* (harus merubah permainan yang sedang merugikan)
 - a) Menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang
 - b) Kalau menghadapi lawan berat *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus menerus

- c) Jika lawan unggul bermain net, maka jangan mau diajak bermain netting
- d) Kalau kalah duel dalam bermain *drive* maka harus menghindari bermain *drive*
- e) Ganti *shuttlecock* yang merugikan meskipun masih layak pakai
- f) Ganti raket yang merugikan walaupun senarnya tidak putus

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan timnya dan lawan yang 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

2. Taktik dalam Bulu tangkis

Setelah pemain memahami strategi bermain bulu tangkis, 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 bulu tangkis 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 bulu tangkis.

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 bulu tangkis yang mempunyai kecepatan lari 100 meter ditempuh 11 detik, maka untuk ditingkatkan lagi sangat sulit, demikian pula pada 26 unsur kondisi fisik lainnya juga terbatas untuk ditingkatkan. Ada dua formula yang dapat dijadikan rujukan untuk menjalankan taktik:

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

Menurut Komari (2017: 46) maksudnya bahwa seorang pemain jangan mengubah atau mengganti permainan yang sedang menang,

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

melakukan smash. Kalau bermain net banyak memenangkan rally maka diperbanyak main net.

- d) Kalau servis pendek menghasilkan angka servis yang dilakukan juga servis pendek terus jangan mengganti dengan servis lob.
- e) Kalau servis panjang banyak menghasilkan angka maka dipilih servis panjang untuk memulai permainan. Cara luas formula tersebut dapat di breakdown menjadi:

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

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

- a) Jika *shuttlecock* yang digunakan banyak mendatangkan nilai/angka bagi lawan, maka harus minta ganti karena *shuttlecock* tersebut tidak cocok disamping itu *shuttlecock* tersebut menguntungkan lawan. Kalau *shuttlecock* mendatangkan angka untuk lawan tiga kali berturut-turut berarti saat itu *shuttlecock* tidak cocok bagi anda maka harus diganti.
- b) Kalau raket yang dipakai terasa tidak enak maka segera harus diganti, barangkali medan magnet yang melingkup raket anda sudah tidak cocok, jika sudah diganti maka medan magnet yang menyelimuti terbentuk lagi sesuai dengan permainan yang anda inginkan.
- c) Harus mengubah taktik yang sedang merugikan, misalnya kalau menyerang dengan smash malah keteteran atau lawan tidak mati di smash maka harus mengganti dengan pukulan yang lain selain pukulan smash.

- d) Kalau kalah duel dalam bermain net atau banyak tidak berhasil maka harus menghentikan beradu bermain net.
- e) Kalau menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang.
- f) Kalau bermain menggunakan servis panjang tidak bisa menghasilkan point maka segera ganti jangan servis pendek atau *service drive*.
- g) Kalau dalam permainan ganda apabila menyerang pemain yang satu tidak berhasil memastikan maka segera ganti menyerang pemain lainnya.
- h) Kalau lawan sulit dimatikan maka *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus menerus (satu keroyok dua), lama lama lawan kehabisan tenaga.

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

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

3. Taktik Menjauhkan *Shuttlecock*

Dari Badan Secara umum sebenarnya sangat muda menentukan siapa siapa yang akan memenangkan permainan dalam suatu pertandingan bulu tangkis nomor tunggal (single). Caranya dengan melihat siapa yang dalam permainan itu kelihatan “REKOSO” (susah atau pontang-panting / lebih banyak mengeluarkan tenaga) akan kalah. Sebaliknya siapa yang dapat mendikte lawan hingga gerakan lawan menjadi pontang panting, lari terus menerus, bahkan lawan sering tertipu maka pemain tersebut akan memenangkan pemain. Dalam bermain bulu tangkis untuk mencari angka kemenangan tentu saja menggunakan beberapa cara salah satunya menjauhkan *shuttlecock* dari lawan. Menurut Komari (2017: 50) hal ini dimaksudkan agar:

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

4. Taktik Huruf V

Beberapa pakar bulu tangkis menganjurkan bahwa salah satu taktik untuk mempersulit lawan dalam menjangkau *shuttlecock* adalah menggunakan taktik huruf V. Sebenarnya taktik ini tidak mutlak seperti huruf V. Filosofinya bahwa huruf V itu mempunyai sudut. Kita memaklumi bahwa

bergerak menyudut memang lebih sulit dibandingkan dengan bergerak lurus. Jadi bagaimana seorang pemain bulu tangkis memukul *shuttlecock* yang diarahkan kepada lawan dibuat bergerak antara gerakan yang satu ke gerakan berikutnya menyerupai sudut. Taktik ini berusaha membuat lawan kesulitan dalam bergerak mengejar *shuttlecock*. Oleh karena itu dalam bermain bulu tangkis lawan diusahakan bergerak menyerupai bentuk huruf V, karena dengan bergerak menyerupai huruf V lawan lebih sulit dari pada bergerak lurus.

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

5. Taktik *Body Smash*

Banyak pemain yang merasa mudah menjangkau dan mengembalikan smash yang jauh dari badan namun mengalami kesulitan apabila mengembalikan *shuttlecock* manakala smash tersebut diarahkan pada badan. Beberapa sasaran akan terasa mudah bagi lawan manakala serangan yang dilancarkan tidak mengarah pada bagian yang menjadi titik lemah. Body smash adalah serangan menggunakan pukulan smash diarahkan pada badan

lawan. Namun badan lawan yang paling lemah adalah pada bagian persendian bahu sebelah kanan (articulation humeri) khususnya bagi pemain yang tidak kidal.

Hal ini dapat dipahami karena pada bagian itu daun raket berada lebih tinggi daripada persendian bahu, sedangkan di depan articulation humeri hanya bagian raket yang dinamai shaft, (batang raket dimana bagian raket ini tidak dapat memantulkan *shuttlecock* secara sempurna seperti senar daun raket. Oleh karena itu apabila body smash diarahkan pada persendian bahu pemain akan mengalami kesulitan untuk menangkis atau mengembalikan *shuttlecock* secara sempurna. Dari pengembalian yang tidak sempurna itu maka sangat mudah untuk mematakannya (Komari, 2017: 55)

6. Penerapan Taktik

Dalam Permainan Tunggal (single) Menurut Komari (2017: 56) taktik tunggal adalah taktik yang dilakukan dalam bermain tunggal, tentu saja dalam bermain single. Seorang pemain berusaha menyerang bagian kelemahan lawan dan menghindari kelebihan lawan yang dihadapi. Seorang pemain untuk dapat menerapkan taktik tunggal tersebut sebaiknya memahami beberapa karakter atau tipe permainan bultangkis yang dapat digolongkan menjadi empat tipe yaitu:

1) Tipe Penyerangan, atau *Attacking*

Secara umum berbagai cabang olahraga permainan, terutama bulu tangkis seorang pemain yang memenangkan pertandingan kebanyakan menggunakan pola menyerang, karena dengan pola menyerang akan lebih

cepat mengarahkan *shuttlecock* berpindah ke daerah/ lapangan lawan, hal ini akan memaksa lawan untuk lebih cepat dalam menjangkau *shuttlecock*. Di masyarakat sering terdengar yang berbunyi “Pertahanan terbaik adalah menyerang” tentunya dalam menerapkan slogan tersebut memerlukan persyaratan tertentu yang mendukung pola menyerang. Dalam bulu tangkis permainan dikatakan menyerang apabila pukulan pukulan yang dilakukan mengarah ke bawah, baik dilakukan dengan pukulan keras maupun pukulan pelan. Menurut Komari, (2017: 58) Pemain dengan tipe penyerang mempunyai beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut:

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

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

- a) Pada umumnya daya tahananya normal saja artinya tidak sekuat seperti pemain tipe *rally*

- b) Secara psikologis pemain ini tidak senang apabila dirinya diserang, karena kalau diserang juga akan kewalahan
- c) Pertahanannya kurang bagus karena memang kurang berlatih melakukan pola bertahan dalam pertandingan

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

- a) Menghindari memukul *shuttlecock* melambung atau jangan terlalu banyak *shuttlecock* yang arahnya naik dalam suatu rally
- b) Gunakan dan arahkan pukulan yang bersifat menyerang (*shuttlecock* diusahakan selalu mengarah ke bawah) misalnya dengan banyak melakukan dropshot, *drive*, maupun smash
- c) Menyerang terlebih dahulu agar lawan tidak mampu mengembangkan permainan menyerangnya.
- d) Gunakan kontra taktik artinya jika mempunyai pertahanan yang baik maka justru lawan diberikan pukulan-pukulan yang bersifat melambung di-smash terus berkali-kali akibatnya tenaganya cepat terkuras habis.

Hal ini mengingatkan kita pada waktu Liem Swie King (Indonesia) kalah dalam duet meet Indonesia dengan RRC di Singapura. Pada waktu itu Liem Swie King yang sedang berada di puncak permainan dengan smash andalannya yaitu smash Jumping. Tiba tiba diserang terlebih dahulu oleh

pemain RRC Han Jian akhirnya Liem Swie King kalah karena tidak banyak *shuttlecock* yang dinaikkan oleh Han Jian akibatnya Liem Swie King memaksakan serangan yang semestinya tidak perlu di-smash dan hasilnya berkali kali nyangkut di net sampai beberapa kali membanting raket karena kesal. Akhir permainan dimenangkan oleh Han Jian (Komari, 2017: 62).

Contoh lain Haryanto Arbi yang di juluki pemain 100 Watt karena permainannya menyerang yang dikembangkan sangat cepat. Sewaktu berhadapan dengan Sunjun jagoan muda dari RRC. Di sini Sunjun mampu membaca permainan Haryanto Arbi dimana Haryanto setelah melakukan pukulan netting kebanyakan bergerak mundur untuk melakukan jumping smash, namun Sunjun dengan penuh keberanian mengembalikan dengan pukulan netting sehingga beberapa kali Haryanto tidak mampu melakukan serangan dahsyatnya. Sebaliknya Sunjun terus melakukan tekanan dengan *shuttlecock* yang arahnya menurun, akhirnya Arbi menyerah kalah pada permainan RRC tersebut. Mengapa hal ini terjadi karena pemain dengan tipe menyerang, dalam bertanding selalu menggunakan pola menyerang yaitu selalu menurunkan *shuttlecock* sehingga pertahanannya kurang terlatih dalam situasi pertandingan yang sebenarnya. Oleh 33 karena itu diserang pertahanannya rapuh dan mudah tertembus (Komari, 2017: 63).

2) tipe Bertahan atau Rally

Permainan rally dalam bulu tangkis yaitu permainan yang di kembangkan oleh pemain dengan cara menyimpan *shuttlecock* dalam

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

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

Adapun kelemahan yang dimiliki pemain tipe rally ini adalah:

- a) Tempo permainannya bersifat lambat
- b) Pukulan smash-nya tidak sekeras pemain tipe penyerang
- c) Badannya lambat panas (*slow starter*)

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

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

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

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

3) tipe Tipuan atau *Deception* dan

Pemain tipe *deception* sesungguhnya master dalam melakukan stroke (pukulan) terutama pada waktu melakukan pukulan pukulan di depan jarring

atau net. Pemain ini dengan satu gerakan yang sama namun mampu melakukan berbagai pukulan yang sulit ditebak arahnya. Menurut Komari, (2017: 67) biasanya pemain tipe deception mempunyai kelebihan dalam hal sebagai berikut:

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

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

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

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

- a) Jangan menebak kemana arah *shuttlecock* yang dipukul, karena bisa salah arah akibatnya justru terlambat.

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

Pemain yang dikategorikan tipe ini adalah Iie Sumirat yang mampu mengalahkan dua jagoan dari RRC Tan Shien Hu dan Hou Chiacang pada waktu invitasi di Bangkok Thailand pada tahun 1976 sehingga dengan kehebatan pukulan deception Iie Sumirat dikatakan sebagai “Pembunuh Raksasa”. Seorang pemain jika berhadapan dengan pemain deception banyak gerak yang dilakukan hampir terjatuh. Pemain China Zao Jian Hua pada waktu final Kejuaraan Dunia melawan Alan Budi Kusuma dari Indonesia tahun 1991, Alan nampak banyak tertipu sehingga gerakan pengembalian *shuttlecock* kurang akurat hasilnya tanggung, akhirnya mudah dimatikan Zao dengan smash tajam (Komari, 2017: 68).

4) tipe serba bisa atau All Round .

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

mennjumpai lawan yang mempunyai tipe serba bisa, cara menghadapinya bisa dilakukan sebagai berikut:

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

Pemain yang dapat dikategorikan tipe All Roud misalnya lain Rudy Hartono. Pemain ini di samping komplit permainannya juga matang sikap kepribadiannya sehingga memang sulit untuk dikalahkan, terbukti mampu 37 menjuarai All England sampai 8 kali dengan 7 kali berturut turut dan juara dunia tahun 1980. Ini sungguh suatu prestasi yang sulit untuk dipecahkan oleh pemain manapun. Kalau sekarang pemain yang mendekati tipe All Roud adalah Taufik Hidayat Antara menyerang dan bertahan hampir sama baiknya prestasi yang di raih juga bergengsi yaitu Olimpiade (Komari, 2017: 70).

5) Penerapan Taktik Bermain Ganda (*Double*)

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

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 43 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 Bulu tangkis di SMA Negeri 1 Kalasan

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 bulu tangkis. Dengan ekstrakurikuler bulu tangkis diharapkan minat siswa dapat tersalurkan dan bisa mencapai prestasi seperti yang ditargetkan suatu ekstrakurikuler tersebut, serta siswa juga memperoleh tambahan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ekstrakurikuler bulu tangkis di SMA Negeri 1 Kalasan dilatih oleh pelatih olahraga bulu tangkis, latihannya satu kali dalam seminggu, yaitu pada hari Selasa, pukul 15.00-17.00 WIB. Lokasi latihan di lapangan bulu tangkis di halaman sekolah SMA Negeri 1 Kalasan

B. Penelitian Yang Relevan

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

1. Penelitian oleh Prasetyo (2012) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah 45 survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini seluruh Spemain UKM Sepakbola UNY berjumlah 34 orang. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat baik dengan persentase 3,3%, kategori tinggi 33, 33%, kategori cukup 30,00%, kategori kurang 33,33. Dan tidak seorangpun dalam kategori sangat kurang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ryan (2010) yang berjudul “Pemahaman Pelatih Klub Bola Basket di Kabupaten Sleman terhadap Latihan Konsentrasi”. Hasil penelitian diperoleh data pelatih klub di Kabupaten Sleman dalam kategori sangat tinggi sebesar 0%, pemahaman pelatih kategori tinggi sebesar 30%, pemahaman pelatih kategori sedang sebesar 46,67%, pemahaman pelatih kategori rendah sebesar 16,67%, dan pemahaman pelatih kategori sangat rendah sebesar 6,67%. Sehingga peneliti

dapat menyimpulkan bahwa pemahaman pelatih klub bolabasket di Kabupaten Sleman terhadap latihan konsentrasi termasuk dalam kategori sedang

C. Kerangka Berfikir

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

Berdasarkan pengalaman penulis, peraturan pertandingan, khususnya taktik bulu tangkis pada siswa tidak disosialisasikan secara baik. Siswa-siswa itu sendiri yang akan mempelajari taktik bulu tangkis 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 bulu tangkis. Pelatih/guru di sini mempunyai peran yang sangat penting dalam terciptanya atlet yang berpotensi.

Hubungan antara pemahaman dengan latihan bulu tangkis harus ada, yaitu seorang pelatih/guru adalah orang yang harus benar-benar mengerti, memahami, dan memiliki latar belakang ilmu pengetahuan dengan baik tentang

latihan bulu tangkis tersebut. Terjadinya hubungan antara pemahaman siswa dengan latihan yaitu banyak aspek yang memang harus dilatihkan dalam bulu tangkis di antaranya latihan terjadinya pelanggaran di mana pelanggaran merupakan bagian penting dalam berlatih dan saat bertanding atau kesalahan kesalahan fundamental yang terjadi pada saat pertandingan, oleh sebab itu seorang siswa harus memiliki pemahaman yang baik terhadap taktik bulu tangkis. Dengan demikian, penulis akan meneliti mengenai pemahaman siswa peserta ekstrakurikuler bulu tangkis terhadap taktik bulu tangkis

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang hanya memaparkan atau menggambarkan keadaan obyek yang diteliti, yaitu untuk mengetahui Pemahaman siswa- siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan tentang taktik Permainan bulu tangkis. Menurut Arikunto (2010: 3), penelitian deskriptif adalah penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, atau wilayah tertentu (obyek). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda sebagai alat pengumpul data. Hasil tes tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat Pemahaman siswa-siswi ekstrakurikuler tentang taktik permainan bulu tangkis.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

.Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kalasan Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan November 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa- siswi peserta ekstrakurikuler bulu tangkis SMA Negeri 1 Kalasan

C. Definisi Variabel Operasional Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah Pemahaman Taktik Permainan Bulu tangkis siswa-siswi peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Kalasan

Definisinya adalah pemahaman bulu tangkis di SMA Negeri 1 Kalasan terhadap taktik permainan bulu tangkis pada saat bermain yang terdiri atas tiga faktor, yaitu, (1) Faktor ciri-ciri penggunaan taktik, (2) Faktor macam-macam taktik bulu tangkis, (3) Faktor penerapan taktik dalam bulu tangkis, yang diukur menggunakan angket.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2007: 82) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Pendapat lain menurut Arikunto (2006: 90) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler bulu tangkis SMA Negeri 1 Kalasan yang berjumlah 35 terdiri dari siswa siswi, yang diambil menggunakan teknik *total* sampel populasi

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019: 156). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang diberikan langsung kepada responden, berupa pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman mengenai hal yang diketahui dan dilakukan oleh responden tentang taktik permainan bulu tangkis. Menurut Sutrisno Hadi (1991:7) terdapat tiga hal yang dapat ditempuh dalam menyusun instrumen,

yaitu:

a. Pendefinisian konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah pemahaman taktik pada Siswa-siswi peserta ekstrakurikuler bulu tangkis di SMA Negeri 1 Kalasan yang dapat diukur menggunakan angket.

b. Penyidikan *factor*

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

c. Penyusunan pernyataan

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

Tabel 1:Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Pernyataan	Jawab
Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulu tangkis Di SMA	Ciri-ciri penggunaan taktik	1. tatktik sebelum dating kelapangan	1	5
		2. taktik sebelum melakukan pemanasan	2	
			3,4,8	

Negeri 1 Kalasan		3. <i>Have to change with the loser game</i>		
	Macam-macam taktik dalam bulu tangkis	1. Taktik menjauhkan <i>shuttlecock</i> dari badan 2. Taktik huruf V 3. Taktik <i>body smash</i>	5,6 , 7 9, 10 12 17	7
	Penerapan taktik dalam bulu tangkis	1. Taktik dalam permainan tunggal 2. Taktik menghadapi tipe penyerang 3. Taktik menghadapi tipe bertahan 4. Taktik menghadapi tipe tipuan 5. Menghadapi permainan tipe <i>all round</i> 6. Penerapan taktik dalam permainan ganda (<i>double</i>)	11,13 14 15, 16 17,19,20,21 22,23 24,25, 26,27 28,29,30	15 3
Jumlah				30

2. Teknik pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tingkat pemahaman siswa siswi Peserta Ekstrakurikuler terhadap Taktik Permainan Bulu tangkis. Untuk mengumpulkan data tersebut digunakan tes pilihan ganda yang responden diminta memilih jawaban yang tersedia. Tes pilihan

ganda disajikan dengan empat alternatif jawaban yaitu a, b, c, dan d. Untuk jawaban yang benar diberikan nilai 1 dan untuk jawaban yang salah diberikan nilai 0. Semakin tinggi bobot skor jawaban yang diperoleh berarti semakin baik tingkat Pemahaman siswa siswi peserta ekstrakurikuler tentang taktik permainan bulu tangkis begitu juga sebaliknya semakin rendah skor jawaban yang diperoleh berarti semakin rendah tingkat Pemahaman siswa siswi peserta ekstrakurikuler tentang taktik permainan bulu tangkis. Digunakan tes pilihan ganda sebagai metode pokok dalam penelitian ini karena didasarkan atas pertimbangan terbatasnya waktu, tenaga, dan biaya dan lebih praktis dalam waktu yang bersamaan dapat menjangkau responden yang cukup banyak. Adapun Langkahlangkah pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut:

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

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2010: 211), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validasi dalam penelitian ini merupakan validitas isi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah mendapat kalibrasi ahli (expert judgement) oleh Bapak Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S. Pd., M. Kes. sebagai ahli bidang ilmu kesehatan. Uji validitas menggunakan rumus Corelation Product Moment dari Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

: koefisien korelasi antar x dan y

$\sum$: jumlah skor butir

$\sum$: jumlah skor total

$\sum$: jumlah perkalian antara skor butir

$\sum X^2$: jumlah kuadrat dari skor butir

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat dari skor total

N : jumlah kasus

Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid atau tidak valid suatu butir instrumen penelitian yaitu dengan membandingkan *rhitung* (r_{xy}) dengan *rtabel* (r_{2xy}) pada taraf signifikansi 5%. Jika *rhitung* (r_{xy}) lebih besar atau sama dengan *rtabel* (r_{2xy}) , maka butir instrumen penelitian dinyatakan valid, sedangkan apabila *rhitung* (r_{xy}) lebih kecil dari *rtabel* (r_{2xy}) maka butir instrument penelitian dinyatakan tidak valid atau gugur

Tabel 2. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulu tangkis

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Pernyataan	Jawab
Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulu tangkis Di SMA Negeri 1 Kalasan	Ciri-ciri penggunaan taktik	1. taktik sebelum dating kelapangan	1	5
		2. taktik sebelum melakukan pemanasan	2	
		3. <i>Have to change with the loser game</i>	3,4,8	
	Macam-macam taktik dalam bulu tangkis	1. Taktik menjauhkan <i>shuttlecock</i> dari badan	5,6 , 7	7
		2. Taktik huruf V	9, 10	
		3. Taktik <i>body smash</i>	12 17	
	Penerapan taktik dalam bulu tangkis	1. Taktik dalam permainan tunggal	11,13 14	15
		2. Taktik menghadapi tipe penyerang	15, 16 18,19,20,21	
		3. Taktik menghadapi tipe bertahan	22,23	
4. Taktik menghadapi tipe tipuan		24,25,		
5. Menghadapi permainan tipe <i>all round</i>		26,27		
6. Penerapan taktik dalam permainan ganda (<i>double</i>)		28,29,30	3	
Jumlah				30

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh tes tersebut menunjukkan konsistensi hasil pengukuran. Instrumen dikatakan reliabel jika

suatu instrumen memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan beberapa kali dalam waktu yang berbeda. Uji reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus Cronbach's Alpha berikut ini:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum ab^2}{\sum at^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyak butir pertanyaan

$\sum ab^2$: jumlah varian butir

$\sum at^2$: varian total

Sumber (Arikunto, 2010: 239)

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ instrumen dikatakan reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ instrumen dikatakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas pada instrumen penelitian ini yaitu $r_{11} = 0,705 > r_{tabel} 0,227$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase

(Sugiyono, 2007: 99). Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

p : Persentase
f : frekuensi jawaban responden
N : Jumlah frekuensi

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

Tabel 3. Tingkatan Katagori

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

umber: Arikunto, 2006: 207

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

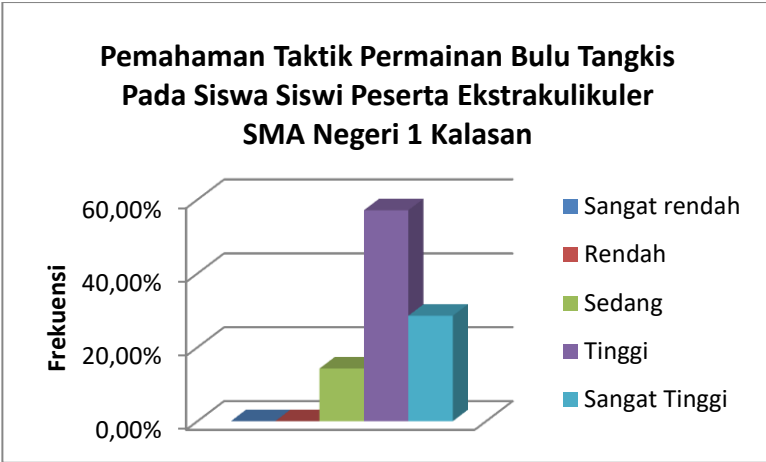
Data hasil penelitian pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 30 butir pernyataan dengan jumlah responden sebanyak 35 siswa, dengan skor penilaian 0 – 1. Setelah data terkumpul, diakumulasi, di analisis maka diperoleh statistic hasil penelitian, dan dapat di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4 Deskripsi Hasil Penelitian Pemahaman Taktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Tinggi	10	28,57
2	61-80	Tinggi	20	57,14
3	41-60	Sedang	5	14,29
4	21-40	Rendah	0	0
5	0-20	Sangat Rendah	0	0
JUmlah			35	100

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 57,14 %, kategori sangat tinggi dengan persentase 28,57%, kategori sedang sebesar 14,29%, kategori rendah sebesar 0 % dan kategori sangat rendah sebesar 0 %. Hasil tersebut diartikan pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan adalah tinggi.

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 12. Diagram Deskripsi PemahamanTaktik Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Siswi Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan

a. Pemahaman Ciri-ciri Penggunaan Taktik

Pemahaman mengenaiCiri-ciri penggunaan taktikdalam penelitian, dalam penelitian ini, diukur dengan angket yang terdiri dari 5 butir pernyataan. Setelah data terkumpul, diakumulasi, di analisis maka diperoleh statistic hasil penelitian, dan dapat di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

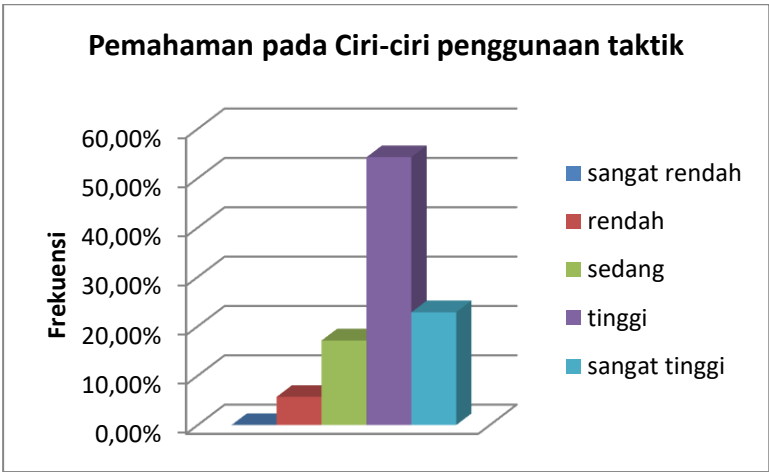
Tabel 5. Hasil Penelitian Pemahaman Ciri-ciri penggunaan taktik

No	Interval	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Tinggi	8	22,86
2	61-80	Tinggi	19	54,29
3	21-60	Sedang	6	17,14
4	21-40	Rendah	2	5,71
5	0-20	Sangat Rendah	0	0
JUmlah			35	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil penelitian pemahamanpadaciri-ciri penggunaan taktik sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 54,29 %, kategori sangat tinggi dengan persentase 22,86 %, kategori sedang

sebesar 17,14 %, kategori rendah sebesar 5,71 % dan kategori sangat rendah 0 %.

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 13. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman pada Ciri-ciri penggunaan taktik

b. Pemahaman Macam-macam taktik dalam bulu tangkis

Deskripsi hasil penelitian Pemahaman pada macam-macam taktik dalam bulu tangkis dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Setelah data terkumpul, diakumulasi, di analisis maka diperoleh statistic hasil penelitian, dan dapat di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

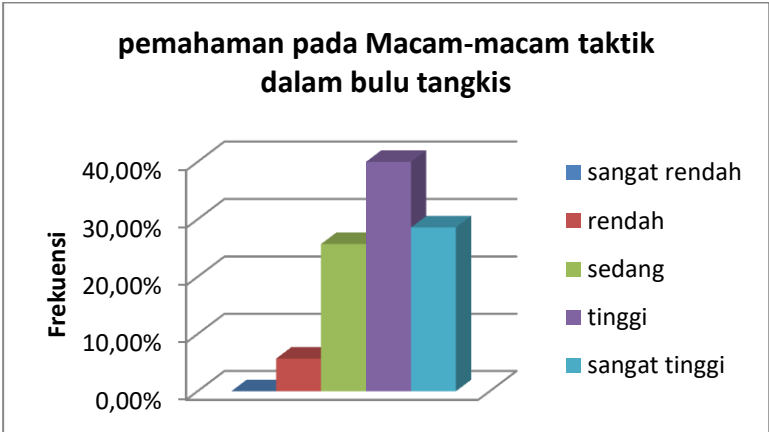
Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Pemahaman Macam-macam taktik dalam bulu tangkis

No	Interval	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Tinggi	10	28,58
2	61-80	Tinggi	14	40
3	21-60	Sedang	9	25,71

4	21-40	Rendah	2	5,71
5	0-20	Sangat Rendah	0	0
JUmlah			35	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil penelitian pemahaman padaMacam-macam taktik dalam bulu tangkis sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 40 %, kategori sangat tinggi dengan persentase 28,58 %, kategori sedang sebesar 25,71 %, kategori rendah sebesar 5,71 % dan kategori sangat rendah 0 %.

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 14. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Macam-macam taktik dalam bulu tangkis

c. Pemahaman Penerapan Taktik Dalam Bulu tangkis

Deskripsi hasil penelitian pemahaman penerapan taktik dalam bulu tangkisdalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 17butir

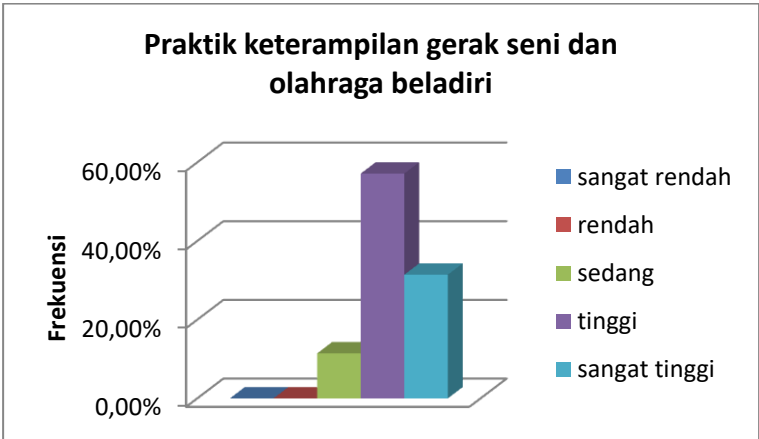
pernyataan. Setelah data terkumpul, diakumulasi, di analisis maka diperoleh statistic hasil penelitian, dan dapat di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian Pemahaman Penerapan taktik dalam bulu tangkis

No	Interval	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Tinggi	11	31,43
2	61-80	Tinggi	20	57,14
3	41-60	Sedang	4	11,43
4	21-40	Rendah	0	0
5	0-20	Sangat Rendah	0	0
JUmlah			35	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil penelitian pemahaman penerapan taktik dalam bulu tangkis sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 57,14 %, kategori sangat tinggi dengan persentase 31,43 %, kategori sedang sebesar 11,43%, kategori rendah sebesar 0 % dan kategori sangat rendah 0 %.

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 15. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Penerapan taktik dalam bulu tangkis

B. Pembahasan

Bulu tangkis merupakan salah satu olahraga bola kecil yang cukup digemari oleh semua kalangan. Menurut Grice (2007: 1), Bulu tangkis 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. Untuk menguasai permainan bulu tangkis seorang pemain harus bisa menguasai taktik dan teknik dasar permainan bulu tangkis, oleh karena itu seorang pemain juga harus mempunyai pemahaman yang baik mengenai permainan bulu tangkis, seperti halnya peserta Estrakurikuler bulu tangkis SMA N 1 Klaten.

Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerima suatu teori atau konsep yang dipelajari untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapan dalam praktek. Hasil penelitian diketahui pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 57,14 %. Hasil tersebut menunjukkan jika peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan mempunyai kemampuan yang baik dalam mempelajari, mengingat dan menerapkan dalam bentuk permainan bulu tangkis.

Pemahaman yang tinggi ini dikarenakan siswa peserta ekstrakurikuler merupakan peserta didik pilihan yang mereka mempunyai minat terhadap bulu tangkis. Minat terhadap olahraga bulu tangkis ini menjadi modal yang baik bagi peserta selain menguasai teknik dasar mereka juga harus memahami segala

bentuk aturan, pemahaman mengenai taktik, pemahaman teknik, sehingga seorang pemain dapat bermain dengan baik dan benar.

Pemahaman yang tinggi dapat diperoleh dari membaca, mengamati pertandingan, belajar dan berlatih, dapat juga melakukan pertandingan dengan teman atau lawan. Dengan pengalaman-pengalaman yang diperoleh maka secara langsung pemahaman mereka mengenai permainan bulu tangkis akan lebih baik. Oleh karena itu tugas sebagai pelatih selain memberikan latihan fisik dan teknik, maka pelatih juga harus bisa memberikan pemahaman permainan yang baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian diperoleh pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 57,14 %, kategori sangat tinggi dengan persentase 28,58%, kategori sedang sebesar 14,29%, kategori rendah sebesar 0 % dan kategori sangat rendah sebesar 0 %. Hasil tersebut disimpulkan pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan adalah tinggi.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan bagi SMA Negeri 1 Kalasan untuk mengetahui pemahaman taktik permainan bulu tangkis peserta ekstrakurikuler bulu tangkis
2. Diketuinya tingkat pemahaman mengenai taktik permainan bulu tangkis maka menjadi referensi dalam memilih pemain yang berprestasi.
3. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu ;

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi *google form*.
2. Ada beberapa siswa yang tidak mengisi koesioner melalui *google form*, sehingga peneliti menemui responden untuk memberikan koesioner secara langsung, sehingga hal tersebut cukup menyita waktu penelitian.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi siswa yang masih mempunyai pemahaman taktik permainan bulu tangkis rendah, hendaknya selalu belajar atau menambah pengalaman dengan cara melakukan banyak latihan tanding dengan pemain lain.
2. Bagi pelatih hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk mengetahui pemahaman taktik permainan bulu tangkis pada siswa siswi peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Kalasan.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga pemahaman taktik permainan bulu tangkis dapat teridentifikasi secara luas.
4. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, Y & Syarifudin, A. 1996. *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Alhusin, S. 2007. *Gemar bermain bulu tangkis*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Azwar, S. 2010. *Tes prestasi. fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, Benjamin S. 1979. *Taxonomy of educational objective: the clasification of educationa goals*. London: Longman Group Limited.
- Depdikbud. 2013. *Permendikbud no 81 A tentang implementasi kurikulum*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Faisal,N. 2013. *Pengertian pemahaman* Dalam <http://faisalnizbah.blogspot.com.2013/08/pengertian-pemahaman.html>, diakses pada hari Selasa, 2 April 2017.
- Gifford, C. 2007. *Keterampilan sepakbola*. Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama.
- Grice, T. 2007. *Bulu tangkis petunjuk praktis untuk pemula dan lanjut*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hadi. 1991. *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Harjanto. 1997. *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Ibrahim, R. 2003. *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irianto, D.P. 2002. *Dasar kepelatihan*. Diklat Mata Kuliah PPL. FIK UNY.
- Komari, A. 2017. *Tujuh sasaran smash bulu tangkis*. Yogyakarta: UNY.

- Komari,A. 2005.” Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Licence [https://journal.uny.ac.id /index.php/jpji](https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji). (halaman 106).Yogyakarta : Univesitas Negeri Yogyakarta
- Muhajir. 2007. *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Yudistira. Bandung.
- Mulyana, R. 2011. *Mengartikulasikan pendidikan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, A.D. 2012. *Tingkat pengetahuan taktik dan strategi pemain UKM sepakbola UNY dalam bermain sepakbola*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan Yogyakarta, UNY.
- Purnama, S.K. 2010. *Kepelatihan bulu tangkis modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rofei. 2011. *Pengertian pemahaman menurut para ahli*. Dalam (<http://akmapala09.blogspot.com/2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html>, diakses pada hari Selasa, 2 April 2017).
- Ryan, A. 2010. *Pemahaman pelatih klub bola basket di kabupaten Sleman terhadap latihan konsentrasi*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan Yogyakarta, UNY.
- Sardiman. 1996. *Sehat, bugar, dan petunjuk praktis berolahraga yang benar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Subardjah, H. 2000. *Bulu tangkis*. Jakarta: Depikbud Direktorat Jendral Kebudayaan dan Menengah.
- Sucipto. 2000. *Sepakbola*. Jakarta: Direktoral Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudijono. 2006. *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2007. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Tohar. 1992. *Olahraga pilihan bulu tangkis*. Semarang: IKIP Semarang.
- Usman, M.U. (1993). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung.

LAMPIRAN

Lampiran 1, Surat Ijin Penelitian


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. SLEMAN
SMAN 1 KALASAN
SMAN 1 KALASAN
Alamat : Bogen, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, DI. Yogyakarta - Telepon /Faximile : (0274) 496040
Website : www.sman1kalasan.sch.id Email : sman1kalasan.sleman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 070 / 0651

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : BASUKI JAKA PURNAMA, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 19660628 199001 1 001
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Kalasan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : LUTHFIAN DHIA WARDAYA
NIM : 18601244019
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi – S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan wawancara, penelitian dan mengambil data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“PEMAHAMAN TAKTIK PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA SISWI PESERTA EKSTRAKULIKULER SMA NEGERI 1 KALASAN”** yang dilaksanakan pada tanggal, 4 s.d 23 Desember 2021 dengan pembimbing Drs. Totok Baroto.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalasan, 24 Desember 2021
Kepala SMA Negeri 1 Kalasan


BASUKI JAKA PURNAMA, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19660628 199001 1 001

Tembusan Yth. :
1. Guru Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

**PEMAHAMAN TAKTIK PERMAINAN BULU TANGKIS PADA
SISWA SISWI PESERTA EKSTRAKULIKULER
SMA NEGERI 1 KALASAN**

I. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas anda pada lembar jawaban
2. Bacalah baik-baik setiap butir soal sebelum mulai menjawab
3. Mohon setiap butir alternatif jawaban diisi semua jangan sampai ada yang terlewatkan. sesuai dengan pengetahuan anda sesungguhnya
4. Berilah tanda silang (x) pada salah satu alternatif jawaban yang dipilih

Mohon untuk menjawab pertanyaan di bawah ini sesuai yang anda ketahui. Hasil jawaban dari pertanyaan ini tidak akan mempengaruhi nilai. karena pertanyaan ini digunakan untuk melakukan penelitian

Peneliti

Luthfian Dhia wardaya
NIM:18601244019

II. ISILAH DATA INI DENGAN BENAR

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

Soal Pilihan Ganda 30 soal

1. Waktu ideal pemain datang ke lapangan sebelum bertanding
 - a. 30 menit
 - b. 60 menit
 - c. 90 menit
 - d. 120 menit

2. Sebelum bermain pemain melakukan pemanasan *stroke* **kecuali**?
 - a. Lebih lentur
 - b. Lebih enak pukulanya
 - c. Tidak kaku saat bermain
 - d. Pukulan tertata dengan baik
3. Jika *shuttlecock* sudah agak rusak tapi selalu menguntukan poin bagi kita yang harus kita lakukan adalah
 - a. Meniup *shuttlecock*
 - b. Merusak *shuttlecock*
 - c. Mengganti *shuttlecock*
 - d. Jangan mengganti *shuttlecock*
4. Jika servis panjang banyak menghasilkan angka maka dipilih servis?
 - a. Melakukan smash
 - b. Melakukan servis pendek
 - c. Melakukan permainan net
 - d. Melakukan servis panjang
5. Jika menyerang dengan *smash* mengasilkan angka maka diperbanyak melakukan?
 - a. Melakukan net
 - b. Melakukan *drive*
 - c. Diperbanyak smash
 - d. Melakukan drop shot
6. Jika Menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus?
 - a. Mengganti raket
 - a. Servis tanggung
 - b. Mengganti *shuttlecock*
 - c. Mengganti servise panjang
7. Jika lawan unggul bermain *nett*. maka yang harus dilakukan.?
 - a. Melakukan lob
 - b. Terus melakukan *drive*
 - c. Jangan melakukam *smash*
 - d. Menghindari bermain *nett*
8. Ganti raket yang merugikan. **kecuali** ?
 - a. Raket bolong
 - b. Raket tidak putus
 - c. Raket enak dipakai
 - d. Raket tidak enak dipakai
9. Upaya apa yang harus dilakukan saat pertandingan supaya lawan cepat lelah

- a. Diarahkan kepada lawan
 - b. Memberi *shuttlecock* di samping lawan
 - c. Menempatkan *shuttlecock* di tempat lawan
 - d. diarahkan jauh dari jangkauan lawan
10. Tenaga lawan cepat berkurang karena?
- a. Lawan bagus sekali
 - b. Diberi bagian *backhand*
 - c. Smash bagian badan
 - d. Mengejar *shuttlecock* cukup jauh
11. Saat melakukan netting sebelah kanan upaya apa yang harus dilakukan supaya lawan mengejar *shuttlecock* jauh ?
- a. Kurangnya asupan makanan
 - b. Diberi lob bagian belakang kiri
 - c. Diberi netting bagian depan kiri
 - d. Dibalikan kembali di sebelah kanan
12. Saat melakukan *body smash* lawan yang paling lemah pada bagian ?
- a. Pada bagian kaki
 - b. Pada bagian *forehand*
 - c. Pada bagian *backhand*
 - d. Pada persendian bahu (*articulation humeri*)
13. Seorang pemain berusaha menyerang bagian ?
- a. Kelebihan lawan
 - b. Kepintaran lawan
 - c. Kelincahan lawan
 - d. Kelemahan lawan
14. Saat di dalam pertandingan hindari?
- a. Hindari *forehand* lawan
 - b. Hindari *smash* lawan
 - c. Hindari *backhand* lawan
 - d. Hindari kelebihan lawan
15. Apabila bermain ganda pemain belakang *smash* . yang dilakukan pemain depan ?
- a. Ikut ke belakang
 - b. Tetap siap di tengah. belakang garis serang
 - c. Mempet net
 - d. Menakuti lawan dengan teriak
16. Kelebihan pemain dengan tipe penyerang?
- a. Mempunyai raket banyak
 - b. Membawa minum banyak

- c. Mempunyai tenaga yang kurang
 - d. **Mempunyai smash yang sangat keras**
17. *Body smash* adalah serangan terus diarahkan ke ?
- a. Ke bagian kosong
 - b. Ke arah kaki lawan
 - c. **Ke arah *body* lawan**
 - d. Ke arah tangan lawan
18. Pada daerah sasaran paling sulit mengembalikan *shuttlecock* dengan power besar pada daerah ?
- a. Daerah terdekat
 - b. Pada daerah forehand
 - c. Pada daerah backhand
 - d. **Pada daerah badan/body**
19. Hindari memukul *shuttlecock* melambung jika berhadapan dengan lawan tipe?
- a. *Rally*
 - b. Bertahan
 - c. Biasa saja
 - d. **Menyerang**
20. Kelebihan pemain dengan tipe penyerang ?
- a. tidak agresif
 - b. gerakan yang lambat
 - c. tidak mempunyai tenaga yang kuat
 - d. **gerakan mengambil *shuttlecock* cepat**
21. upaya yang harus dilakukan ketika bertemu dengan lawan menyerang?
- a. bermain dengan cepat
 - b. **merubah permainan dengan rally**
 - c. selalu melambungkan *shuttlecock*
 - d. terus meladeni permainan menyerang
22. Ciri-ciri pemain tipe *rally* tempo permainannya ?
- a. **Mempunyai tempo lambat**
 - b. Mempunyai tempo sangat cepat
 - c. Mempunyai tenaga yang kurang
 - d. Mempunyai kecepatan yang sangat kuat
23. Apa upaya yang harus dilakukan ketika bertemu lawan yang bertipe *rally*
- a. Terbawa permainan lawan
 - b. Meladeni permainan rally
 - c. Mengikuti permainan lawan
 - d. **Serang dengan *smash* tajam**

24. Taktik Menghadapi Pemain Tipe Tipuan?
- a. Terburu buru
 - b. Meladani permainan
 - c. Menyerah begitu saja
 - d. Jangan bergerak terlebih dahulu menunggu *shuttlecock* dipukul
25. Pemain tipe tipuan biasanya melakukan ?
- a. Netting
 - b. Lop serang
 - c. Smash ke atas
 - d. Dalam waktu sesaat/singkat mampu merubah pukulan
26. Taktik Menghadapi Permainan Tipe *All Roud* (serba bisa)
- a. Terus melakukan eror
 - b. Terus melakukan kesalahan sendiri
 - c. Sejak awal game harus in tidak ragu
 - d. Mengontrol *shuttlecock* padahal masuk
27. Upaya yang dilakukan untuk mengalahkan pemain serba bisa adalah?
- a. Melakukan *drive*
 - b. Melakukan lop tinggi
 - c. Melakukan *netting* nyangkut
 - d. Mencari kesalahan yang sering dilakukan
28. Taktik Bermain Ganda yang benar?
- a. Tidak kompak dengan *patner*
 - b. Terus melambungkan *shuttlecock*
 - c. Mengumbar lawan supaya terus menyerang
 - d. Bermain dengan cepat jangan sering melambungkann *shuttlecock*
29. .pukulan yang menyebabkan lawan kesullitan di permainan ganda
- a. Pukulan ke didepan
 - b. Pukulan ke arah lawan
 - c. Pukulan ke bagiann terkuat
 - d. Pukulan Bola keras diantara kedua pemain
30. Jika pemain depan lawan lebih bagus apa yang harus dilakukan
- a. Terus bermain netting
 - b. Memberi umpan pemain
 - c. Memberikan bola tanggung
 - d. Memberi bola setengah melewati pemain depan

Lampiran 3. Data Penelitian.

No resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah	nilai
1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	19	63,33
2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	24	80,00
3	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	23	76,67
4	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	22	73,33
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	96,67
6	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80,00
7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	23	76,67
8	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	17	56,67
9	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	22	73,33
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	25	83,33
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	22	73,33
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	25	83,33
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	25	83,33
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25	83,33
15	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73,33
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	96,67
17	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	24	80,00
18	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	56,67
19	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25	83,33
20	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	19	63,33
21	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	25	83,33
22	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	80,00
23	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	22	73,33
24	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	21	70,00
25	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	18	60,00
26	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	21	70,00
27	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18	60,00
28	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33
29	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	76,67
30	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	80,00
31	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20	66,67
32	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	23	76,67
33	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	90,00
34	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	24	80,00
35	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15	50,00

No resp	Ciri-ciri penggunaan taktik							Macam-macam taktik dalam bulutangkis								Penerapan taktik dalam bulutangkis																					
	1	2	3	4	8	JML	Nilai	5	6	7	9	10	12	17	JML	Nilai	11	13	14	15	16	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	JML	Nilai	
1	0	1	1	1	1	4	80	1	0	0	0	0	0	1	2	28.57	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	13	72,22	
2	1	1	1	0	1	4	80	1	1	0	1	0	1	0	4	57.14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16	88,89	
3	0	1	1	1	1	4	80	1	1	0	1	0	1	1	5	71.43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	14	77,78	
4	0	1	1	1	1	4	80	1	1	0	1	0	1	1	5	71.43	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	13	72,22	
5	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	1	1	1	7	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	94,44	
6	0	1	0	0	1	2	40	0	1	1	0	1	1	1	5	71.43	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	94,44	
7	1	1	1	1	1	5	100	1	1	0	0	1	1	1	5	71.43	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	13	72,22	
8	1	0	1	1	0	3	60	1	1	0	0	0	1	0	3	42.86	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	11	61,11	
9	1	1	1	0	1	4	80	0	1	1	0	1	1	1	5	71.43	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	13	72,22	
10	1	1	1	1	1	5	100	0	1	1	1	1	1	1	6	85.71	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	14	77,78	
11	1	1	1	1	1	5	100	0	1	1	1	1	1	0	5	71.43	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12	66,67	
12	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	0	1	1	6	85.71	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	14	77,78	
13	1	1	1	1	1	5	100	0	1	1	1	1	1	1	6	85.71	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	14	77,78	
14	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	1	1	1	7	100.00	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	72,22
15	1	0	1	0	0	2	40	1	1	1	0	0	0	1	4	57.14	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	88,89
16	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	1	1	1	7	100.00	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	94,44
17	1	1	1	1	0	4	80	0	1	1	1	1	1	1	6	85.71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	14	77,78	
18	1	1	1	1	0	4	80	1	1	1	0	0	1	0	4	57.14	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50,00	
19	0	1	1	0	1	3	60	1	1	0	1	0	1	1	5	71.43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	94,44	
20	1	1	1	0	1	4	80	0	1	0	1	1	1	1	5	71.43	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	10	55,56	
21	1	1	1	0	0	3	60	1	1	0	1	1	1	1	6	85.71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16	88,89	
22	1	1	1	0	1	4	80	1	1	0	1	0	1	1	5	71.43	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	83,33	
23	1	1	1	0	1	4	80	1	1	0	1	0	1	0	4	57.14	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	14	77,78	
24	0	1	1	0	1	3	60	1	1	0	1	0	1	1	5	71.43	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	72,22	
25	0	1	1	1	1	4	80	1	1	0	1	0	0	1	4	57.14	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	10	55,56	
26	1	0	1	1	1	4	80	1	1	1	0	0	0	1	4	57.14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	13	72,22		
27	1	0	1	1	0	3	60	1	1	1	0	0	0	1	4	57.14	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	61,11	
28	0	1	1	1	1	4	80	0	1	1	1	1	0	1	5	71.43	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	88,89	
29	1	0	1	1	1	4	80	1	1	1	1	1	0	0	5	71.43	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	77,78	
30	1	0	1	1	1	4	80	1	1	1	1	1	0	1	6	85.71	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	77,78	
31	1	0	1	1	1	4	80	0	1	0	1	1	0	0	3	42.86	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	72,22	
32	1	0	1	1	1	4	80	1	1	1	0	1	0	1	5	71.43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	14	77,78	
33	0	1	1	1	1	4	80	1	1	1	1	1	0	1	6	85.71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	94,44	
34	1	0	1	1	1	4	80	1	1	1	0	1	0	1	5	71.43	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15	83,33	
35	1	0	1	1	0	3	60	0	1	0	0	1	0	0	2	28.57	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	55,56	

Lampiran 4. Deskripsi Data Penelitian

Frequencies

[DataSet0]

Statistics					
		Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulu tangkis	Ciri-ciri penggunaan taktik	Macam-macam taktik dalam bulu tangkis	Penerapan taktik dalam bulu tangkis
N	Valid	35	35	35	35
	Missing	0	0	0	0

Frequency Tabel

Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulu tangkis					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	2	5,7	5,7	5,7
	56.67	1	2,9	2,9	8,6
	60.00	2	5,7	5,7	14,3
	63.33	2	5,7	5,7	20,0
	66.67	1	2,9	2,9	22,9
	73.33	1	2,9	2,9	25,7
	76.67	4	11,4	11,4	37,1
	80.00	8	22,9	22,9	60,0
	83.33	5	14,3	14,3	74,3
	86.67	4	11,4	11,4	85,7
	90.00	3	8,6	8,6	94,3
	96.67	1	2,9	2,9	97,1
	100.00	1	2,9	2,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Ciri-ciri penggunaan taktik					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40.00	2	5,7	5,7	5,7
	60.00	6	17,1	17,1	22,9
	80.00	19	54,3	54,3	77,1
	100.00	8	22,9	22,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Macam-macam taktik dalam bulu tangkis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28.57	2	5,7	5,7	5,7
	42.86	2	5,7	5,7	11,4
	57.14	7	20,0	20,0	31,4
	71.43	14	40,0	40,0	71,4
	85.71	7	20,0	20,0	91,4
	100.00	3	8,6	8,6	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Penerapan taktik dalam bulu tangkis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38.89	1	2,9	2,9	2,9
	50.00	1	2,9	2,9	5,7
	55.56	1	2,9	2,9	8,6
	61.11	3	8,6	8,6	17,1
	72.22	4	11,4	11,4	28,6
	77.78	3	8,6	8,6	37,1
	83.33	7	20,0	20,0	57,1
	88.89	9	25,7	25,7	82,9
	94.44	3	8,6	8,6	91,4
	100.00	3	8,6	8,6	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Lampiran 5. kuisisioner google from

Pengantar

Assalamualaikum Wr.Wb, salam sejahtera untuk kita semua.
Perkenalkan nama saya Luthfian Dhia Wardaya dari mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Saat ini saya sedang melakukan penelitian yang berjudul "PEMAHAMAN TAKTIK PERMAINAN BULU TANGKIS PADA SISWA SISWI PESERTA EKSTRAKULIKULER SMA NEGERI 1 KALASAN" oleh karna itu dengan kerendahan hati sudiilah saudara untuk mengisi kuesioner ini. Kerahasiaan responden sangat kami junjung tinggi.
Untuk itu jawablah kuesioner ini sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya.
Atas bantuan yang saudara berikan saya ucapkan terimakasih.

Salam
Luthfian Dhia Wardaya

Dosen Pembimbing
Drs. Amat Komari, M. Si.

 gentovario16@gmail.com (tidak dibagikan)
[Ganti akun](#)

 *** Wajib**

1

3. Jika shuttlecock sudah agak rusak tapi selalu menguntukan poin bagi kita yang harus kita lakukan adalah *

☐ a. Meniup shuttlecock

☐ b. Merusak shuttlecock

☐ c. Mengganti shuttlecock

☐ d. Jangan mengganti shuttlecock

2

4. Jika servis panjang banyak menghasilkan angka maka dipilih servis? *

☐ a. Melakukan smash

☐ b. Melakukan servis pendek

☐ c. Melakukan permainan net

☐ d. Melakukan servis panjang

3

5. Jika menyerang dengan smash menghasilkan angka maka diperbanyak melakukan *

☐ a. Melakukan net

☐ b. Melakukan smash

☐ c. Melakukan servis panjang

☐ d. Melakukan servis pendek

Nama *

Jawaban Anda

Kelas *

Jawaban Anda

1. Waktu ideal pemain datang ke lapangan sebelum bertanding *

☐ a. 30 menit

☐ 60 menit

☐ 90 menit

☐ 120 menit

2. Sebelum bermain pemain melakukan pemanasan stroke kecuali? *

☐ a. Lebih lentur

☐ b. Lebih enak pukulanya

6. Jika Menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus *

☐ a. Mengganti raket

☐ a. Servis tanggung

☐ b. Mengganti shuttlecock

☐ c. Mengganti service panjang

7. Jika lawan unggul bermain nett, maka yang harus dilakukan. kecuali? *

☐ a. Melakukan lob

☐ b. Terus melakukan drive

☐ c. Jangan melakukam smash

☐ d. Menghindari bermain nett

8. Ganti raket yang merugikan, kecuali? *

☐ a. Raket bolong

☐ b. Raket tidak putus

☐ c. Raket enak dipakai

WhatsApp

78

15.48
WhatsApp

9. Upaya apa yang harus dilakukan saat pertandingan supaya lawan cepat lelah *

☐ a. Diarahkan kepada lawan

☐ b. Memberi shuttlecock di samping lawan

☐ c. Menempatkan shuttlecock di tempat lawan

☐ d. diarahkan jauh dari jangkauan lawan

10. Tenaga lawan cepat berkurang karena? *

☐ a. Lawan bagus sekali

☐ b. Diberi bagian backhand

☐ d. Mengejar shuttlecock cukup jauh

☐ c. Smash bagian badan

11. Saat melakukan netting sebelah kanan upaya apa yang harus dilakukan supaya lawan mengejar shuttlecock jauh? *

☐ a. Kurangnya asupan makanan

WhatsApp

12. Saat melakukan body smash lawan yang paling lemah pada bagian? *

☐ a. Pada bagian kaki

☐ b. Pada bagian forehand

☐ c. Pada bagian backhand

☐ d. Pada persendian bahu (articulation humeri)

13. Seorang pemain berusaha menyerang bagian? *

☐ a. Kelebihan lawan

☐ b. Kepintaran lawan

☐ c. Kelincahan lawan

☐ d. Kelemahan lawan

14. Saat di dalam pertandingan hindari? *

☐ a. Hilang focus

☐ b. Hindari smash lawan

WhatsApp

9. Upaya apa yang harus dilakukan saat pertandingan supaya lawan cepat lelah *

☐ a. Diarahkan kepada lawan

☐ b. Memberi shuttlecock di samping lawan

☐ c. Menempatkan shuttlecock di tempat lawan

☐ d. diarahkan jauh dari jangkauan lawan

10. Tenaga lawan cepat berkurang karena? *

☐ a. Lawan bagus sekali

☐ b. Diberi bagian backhand

☐ d. Mengejar shuttlecock cukup jauh

☐ c. Smash bagian badan

11. Saat melakukan netting sebelah kanan upaya apa yang harus dilakukan supaya lawan mengejar shuttlecock jauh? *

☐ a. Kurangnya asupan makanan

☐ b. Diberi lob bagian belakang kiri

WhatsApp

12. Saat melakukan body smash lawan yang paling lemah pada bagian? *

☐ a. Pada bagian kaki

☐ b. Pada bagian forehand

☐ c. Pada bagian backhand

☐ d. Pada persendian bahu (articulation humeri)

13. Seorang pemain berusaha menyerang bagian? *

☐ a. Kelebihan lawan

☐ b. Kepintaran lawan

☐ c. Kelincahan lawan

☐ d. Kelemahan lawan

14. Saat di dalam pertandingan hindari? *

☐ a. Hilang focus

☐ b. Hindari smash lawan

15. Apabila bermain ganda pemain belakang smash , yang dilakukan pemain depan ? *

- ☐ a. Ikut ke belakang
- ☐ b. Tetap siap di tengah, belakang garis serang
- ☐ c. Mempet net
- ☐ d. Menakuti lawan dengan teriak

16. Kelebihan pemain dengan tipe penyerang? *

- ☐ a. Mempunyai raket banyak
- ☐ b. Membawa minum banyak
- ☐ c. Mempunyai tenaga yang kurang
- ☐ d. Mempunyai smash yang sangat keras

17. Body smash adalah serangan terus diarahkan ke ? *

- ☐ a. Ke bagian kosong
- ☐ b. Ke arah kaki lawan

15.49

◀ WhatsApp

21. upaya yang harus dilakukan ketika bertemu dengan lawan menyerang? *

- ☐ a. bermain dengan cepat
- ☐ b. merubah permainan dengan rally
- ☐ c. selalu melambungkan shuttlecock
- ☐ d. terus meladeni permainan menyerang

22. Ciri-ciri pemain tipe rally tempo permainannya ? *

- ☐ a. Mempunyai tempo lambat
- ☐ b. Mempunyai tempo sangat cepat
- ☐ c. Mempunyai tenaga yang kurang
- ☐ d. Mempunyai kecepatan yang sangat kuat

23. Apa upaya yang harus dilakukan ketika bertemu lawan yang bertipe rally *

- ☐ a. Terbawa permainan lawan

mengembalikan shuttlecock dengan power besar pada daerah ? *

- ☐ a. Daerah terdekat
- ☐ b. Pada daerah forehand
- ☐ c. Ke arah body lawan
- ☐ d. Pada daerah badan/body

19. Hindari memukul shuttlecock melambung jika berhadapan dengan lawan tipe? *

- ☐ a. Rally
- ☐ b. Bertahan
- ☐ c. Biasa saja
- ☐ d. Menyerang

20. Kelebihan pemain dengan tipe penyerang ? *

- ☐ a. tidak agresif
- ☐ b. gerakan yang lambat

24. Taktik Menghadapi Pemain Tipe Tipuan?

- ☐ a. Terburu buru
- ☐ b. Meladani permainan
- ☐ c. Menyerah begitu saja
- ☐ d. Jangan bergerak terlebih dahulu menunggu shuttlecock dipukul

25. Pemain tipe tipuan biasanya melakukan ?

- ☐ a. Netting
- ☐ b. Lop serang
- ☐ c. Smash ke atas
- ☐ d. Dalam waktu sesaat/singkat mampu merubah pukulan

26. Taktik Menghadapi Permainan Tipe All Roud (serba bisa) *

- ☐ a. Terus melakukan eror
- ☐ b. Terus melakukan kesalahan sendiri

15.49

WhatsApp

27. Upaya yang dilakukan untuk mengalahkan pemain serba bisa adalah? *

☐ a. Melakukan drive
☐ b. Melakukan lop tinggi
☐ c. Melakukan netting nyangkut
☐ d. Mencari kesalahan yang sering dilakukan

28. Taktik Bermain Ganda yang benar? *

☐ a. Tidak kompak dengan patner
☐ b. Terus melambungkan shuttlecock
☐ c. Mengumbar lawan supaya terus menyerang
☐ d. Bermain dengan cepat jangan sering melambungkann shuttlecock

29. .pukulan yang menyebabkan kan lawan kesulitan di permainan ganda *

☐ a. Pukulan ke didepan
☐ b. Pukulan ke arah lawan
☐ c. Pukulan ke bagiann terkuat
☐ d. Pukulan Bola keras diantara kedua pemain

30. Jika pemain depan lawan lebih bagus apa yang harus dilakukan? *

☐ a. Terus bermain netting
☐ b. Memberi umpan pemain
☐ c. Memberikan bola tanggung
☐ d. Memberi bola setengah melewati pemain depan

Judul Tanpa Judul

Kirim

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

☐ b. Melakukan lop tinggi
☐ c. Melakukan netting nyangkut
☐ d. Mencari kesalahan yang sering dilakukan

28. Taktik Bermain Ganda yang benar? *

☐ a. Tidak kompak dengan patner
☐ b. Terus melambungkan shuttlecock
☐ c. Mengumbar lawan supaya terus menyerang
☐ d. Bermain dengan cepat jangan sering melambungkann shuttlecock

29. .pukulan yang menyebabkan kan lawan kesulitan di permainan ganda *

☐ a. Pukulan ke didepan
☐ b. Pukulan ke arah lawan
☐ c. Pukulan ke bagiann terkuat
☐ d. Pukulan Bola keras diantara kedua pemain

24. .pukulan yang menyebabkan kan lawan kesulitan di permainan ganda *

☐ a. Terburu buru
☐ b. Meladani permainan
☐ c. Menyerah begitu saja
☐ d. Jangan bergerak terlebih dahulu menunggu shuttlecock dipukul

25. Pemain tipe tipuan biasanya melakukan? *

☐ a. Netting
☐ b. Lop serang
☐ c. Smash ke atas
☐ d. Dalam waktu sesaat/singkat mampu merubah pukulan

26. Taktik Menghadapi Permainan Tipe All Roud (serba bisa) *

☐ a. Terus melakukan eror
☐ b. Terus melakukan kesalahan sendiri
☐ c. Sejak awal game harus in tidak ragu

Lampiran 6. dokumentasi



KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Wahpian Dima Wardaya
 NIM : 18601244019
 Program Studi : PSKR
 Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1	27 Oktober 2021	Perubahan judul proposal	
	2 November 2021	Pembahasan BAB 1.2.3	
	9 November 2021	Instrumen, teknik pengumpulan data dan angket	
	16 November 2021	Pembahasan angket	
	23 November 2021	revisi angket	
	21 Desember 2021	Pembahasan BAB 4.5	
	28 Desember 2021	revisi BAB 4 dan 5	
	4 Januari 2022	Revisi BAB 4.5 dan lampiran	

Ketua Jurusan POR,


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

