

**TINGKAT PEMAHAMAN ATLET JUNIOR BULUTANGKIS
KOTA YOGYAKARTA TENTANG TAKTIK OLAHRAGA
BULUTANGKIS TAHUN 2021**

SKRIPSI

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



Oleh:

Ginada Indra Pradana

NIM 17601244097

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ginada Indra Pradana

NIM 17601244097

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Tugas Akhir : Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta
Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021

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

Bantul, 23 November 2021
Yang Menyatakan



Ginada Indra Pradana
NIM. 17601244097

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

**Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta
Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021**

Disusun Oleh:

Ginada Indra Pradana
17601244097

Telah Memenuhi Syarat Dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Untuk Dilakukan Ujian

Akhir Tugas Akhir Skripsi Bagi Yang

Bersangkutan.

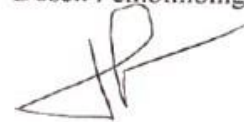
Yogyakarta,

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M. Kes., AIFO
NIP. 19610731990011001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Amat Komari, M.Si
NIP. 196204221990011001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

**Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta
Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021**

Disusun Oleh:

Ginada Indra Pradana
17601244097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas

Negeri Yogyakarta

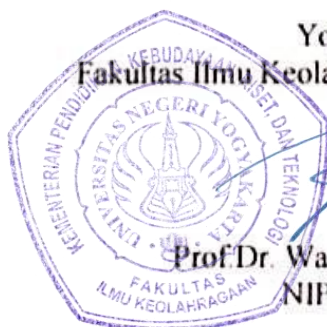
Pada Tanggal, Januari 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji/Pembimbing		25 Januari 2022
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas. Sekretaris		19 Januari 2022
Drs. R. Sunardianta, M.Kes. Penguji (Utama)		24 Januari 2022

Yogyakarta, Januari 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

MOTTO

1. Kunci untuk mewujudkan impian bukanlah dengan focus pada kesuksesan tapi pada arti. Bahkan langkah kecil dan kemenangan kecil sepanjang perjalananmu bisa memberikan arti yang lebih hebat.
2. Sesungguhnya tidak ada yang dinamakan rahasia kesuksesan. Sukses merupakan buah dan persiapan matang, dibarengi kerja keras, kesiapan menghadapi kegagalan, serta kesiapan untuk terus bangkit dan belajar.

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho Allah SWT, karya ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua saya Bapak Triyono dan Ibu Sokidah serta kakak dan adik yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku.

**TINGKAT PEMAHAM ATLET JUNIOR BULUTANGKIS KOTA YOGYAKARTA
TENTANG TAKTIK OLAHRAGA BULUTANGKIS TAHUN 2021**

Oleh:

Ginada Indra Pradana
NIM. 17601244097

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet junior bulutangkis kota yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah atlet junior bulutangkis di PB Victory Yogyakarta dan PB Wiratama Jaya yang berjumlah 30 atlet. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase dan diagram batang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet junior bulutangkis kota yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10,00% (3 atlet), “rendah” sebesar 13,33% (4 atlet), “sedang” sebesar 63,33% (19 atlet), “tinggi” sebesar 10,00% (3 atlet), dan “sangat tinggi” sebesar 3,33% (1 atlet).

Kata kunci: pemahaman, taktik, bulutangkis

KATA PENGANTAR

Puj syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021 “ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Amat Komari, M.Si., Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji Bapak Drs. Amat Komari, M.Si., Sekretaris Bapak Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas.. M. Or, dan Penguji Bapak Drs. R. Sunardinata, M.Kes. yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr. Jaka Sunardi, M. Kes., AIFO, Ketua Jurusan Pendidikan Jasman Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan d Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas

Negeri Yogyakarta.

6. Ketua Club PB Victory Yogyakarta dan PB Wiratama Jaya, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini diterima kritik dan saran dari para pembaca demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini. Diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca yang budiman.

Yogyakarta,
Penulis,



Ginada Indra Pradana
NIM. 17601244097

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikas Masalah.....	3
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Pikir	36
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian.....	39

B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populas dan Sampel	39
D. Devinis Oprasional Variabel Penelitian	40
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	40
F. Analisis Butir Soal	43
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMABAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	53
BAB V	56
KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Implikasi	56
C. Keterbatasan Penelitian.....	56
D. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Raket Bulutangkis	12
Gambar 2.2	<i>Shuttlecock</i>	12
Gambar 2.3	Net Dan Tiang Bulutangkis.....	13
Gambar 2.4	Lapangan Bulutangkis.....	14
Gambar 2.5	Posis Berdampingan.....	14
Gambar 2.6	Taktik Pola Front And Back.....	31
Gambar 2.7	Taktik Roulier Front Side By Side	32
Gambar 2.8	Kerangka Alur Pikir	37
Gambar 3.1	Digram Pemahaman Atlet Junior D Kota Yogyakarta Tentang Taktik Bulutangkis 2021	48
Gambar 3.2	Diagram Batang Tingkat Pemahaman Pada Atlet Junior Di Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Macam-Macam Taktik	49
Gambar 3.3	Diagram Batang Tingkat Pemahaman Pada Atlet Junior Di Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Penerapan Taktik.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel.3.1	Kisi-Kisi Tingkat Pemahaman Terhadap Taktik Bulutangkis	41
Tabel 3.2	Rumus Menyusun Kategori.....	45
Tabel 3.3	Deskriptif Stastistik Pemahaman Taktik Pada Atlet Junior Di Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021.....	47
Tabel 3.4	Katagor Tingkat Pemahaman Atlet Junior Di Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021	47
Tabel 3.5	Deskriptif Stastistik Faktor Macam-Macam Taktik.....	48
Tabel 3.6	Distribus Frekuensi Tingkat Pemahaman Pada Atlet Junior D Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021	49
Tabel 3.7	Deskriptif Statistik Faktor Ciri-Ciri Penerapan Taktik	50
Tabel 3.8	Distribus Frekuensi Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Penerapan Taktik	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Dari Kampus
- Lampiran 2. Surat Balasan Dari Club
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan
- Lampiran 4. Instrumen Uji Coba
- Lampiran 5. Data Uj Coba
- Lampiran 6. Hasil Validitas Dan Reabilitas
- Lampiran 7. Tabel r
- Lampiran 8. Instrumen Penelitian
- Lampiran 9. Data Penelitian
- Lampiran 10. Deskriptif Statistik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah suatu kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasman untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar maupun gerak ketrampilan (kecabangan olahraga). Olahraga telah mencatat banyak sejarah di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai jenis dan ragam prestas atlet-atlet Indonesia yang semakin hari semakin meningkat. Salah satu cabang olahraga yang mencetak prestas yaitu, olahraga bulutangkis.

Asal mula permainan bulutangkis sampai sekarang ini masih belum ada kejelasan atau kepastian dari negara mana. Namun berdasarkan penelusuran catatan-catatan yang ada kiranya terdapat jejak yang bisa di rujuk untukmendekat kebenaran yang pasti. Pada abad ke 17 dimainkan di Polandia, sedangkan di India permainan mirip bulutangkis dinamakan *poona*. Di Indonesia sendiri permainan bulutangkis pertama di mainkan pada tahun 1915-1920 d bawa oleh orang-orang Belanda. Indonesia meraih puncak prestasi permainan bulutangkis pada tahun 1958 di Singapura pada saat pertama kali mengikut piala Thomas tim Thomas Cup Indonesia (Komari, 2018).

Bulutangkis merupakan sebuah permainan dimana pelaksanaannya menggunakan alat yang disebut raket dan kock (*Shuttle cock*). Permainan dapat dilakukan satu lawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*doble*). Raket adalah alat yang terbuat dari alumunium atau serat karbon yang berbentuk tongkat yang mempunyai kepala, dan pada bagian kepala

tersebut terdapat senar yang dililitkan pada bagian kepala raket. Raket sendir memiliki fungsi sebagai alat memukul kock. Kock adalah bulu angsa yang ditancapkan pada bagian pinggir gabus yang berbentuk setengah bola dan sebagai objek yang dipukul dalam permainan bulutangkis (Dhedhy, 2014).

Di Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya, *event* Kejorkot diselenggarakan oleh KON Yogyakarta setiap tahun sekali. Ada beberapa *club* bulutangkis di daerah Yogyakarta akan mengikut *even* kejuaraan tersebut. Sedangkan untuk membina atlet yang potensial dan berprestasi dalam mengikut perlombaan maupun kejuaraan, atlet harus memahami suatu taktik pada permainan bulutangkis.

Saat pertandingan, atlet sering melakukan kesalahan hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman atlet tentang peraturan permainan dan macam-macam taktik bulutangkis itu sendiri. Disetiap kejuaraan terdapat catatan statistik setiap atlet saat bertanding, sehingga dapat diketahui berapa banyak pelanggaran atau kesalahan fundamental yang dilakukan para atlet. Pada saat latihan berlangsung, pelatih masih jarang atau kurang dalam memberikan penjelasan tentang macam-macam taktik dan aplikasi taktik dalam permainan bulutangkis, tetapi lebih banyak latihan teknik dan *game*. Permainan olahraga pada umumnya dan permainan bulutangkis pada khususnya, aspek taktik sangat berpengaruh pada menang dan kalahnya dalam sebuah pertandingan. Sebagai contoh, jika dapat menerapkan taktik dalam pertandingan dengan baik, sekalipun lawan yang dihadapi lebih baik, kemungkinan besar dapat memenangkan sebuah pertandingan asalkan taktik yang diterapkan berjalan sesuai rencana.

Pada saat pelaksanaan pertandingan, beberapa atlet kota Yogyakarta masih mendapat kelalaian yang merugikan bag dirinya sendiri, seperti saat *shuttlecock* sudah rusak dan tidak pernah mendapatkan poin, atlet tidak mengganti dengan yang baru yang mengakibatkan kerugian pada pemain selain itu, sering terjadinya *fouls* saat melakukan servis bawah yang mengakibatkan pemain lawan mendapat poin. Berbagai macam permasalahan tersebut terjadi karena faktor internal dari atlet itu sendiri. Ketika dimintai keterangan atlet tersebut mengakui tidak ingat dengan peraturan yang ada. Ada pula yang menyatakan bahwa dirinya kurang mempelajari taktik permainan sehingga tidak berpikiran tentang kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dan bisa merugikan dirinya sendiri. Faktor eksternal juga turut berpengaruh dalam hal tersebut. Pada saat proses latihan atlet kota Yogyakarta masih sedikit yang mendapatkan pengetahuan tentang taktik bermain dan macam-macam peraturan yang semestinya diberikan oleh seorang pelatih. Selain itu beberapa faktor akan menjadikan permainan pada seorang atlet akan menjadikan permainan yang baik. Serta pada faktor macam macam taktik dalam permainan bulutangkis dan penerapan taktik dalam permainan bulutangkis. Karena pemahaman seorang atlet tentang taktik dalam permainan bulutangkis akan membuat seorang atlet paham akan cara permainan yang baik. Serta dalam penerapan taktik dalam permainan bulutangkis akan membuat permainan seseorang akan lebih baik dan nyaman di pandang.

Hal ini menimbulkan berbagai macam pertanyaan, karena belum diketahuinya tingkat pemahaman atlet bulutangkis kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis. Untuk itu penulis ingin mengungkapkan dan

mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021”. Sehingga untuk ke depannya atlet dapat memahami taktik olahraga bulutangkis dan juga dalam mengikut perlombaan maupun kejuaraan untuk mencapai prestasi yang baik.

B. Identifikas Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada yang belum mengerti tentang taktik permainan bulutangkis 9 di *club* Kota Yogyakarta.
2. Masih banyak kesalahan yang dilakukan peserta saat permainan berlangsung.
3. Belum diketahuinya tingkat pemahaman atlet bulutangkis Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan mengenai “Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021”.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, setelah mengidentifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini sebagai berikut “seberapa tinggi tingkat pemahaman atlet junior bulutangkis Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui seberapa tinggi “tingkat pemahaman atlet junior bulutangkis Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021”.

F. Manfaat Penelitian

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

- a. Secara Teoritis
 - i. Agar dapat dijadikan sebagai bahan informasi serta kajian penelitian selanjutnya khususnya tentang cabang olahraga bulutangkis.
 - ii. Bahan referensi dalam bahasan tentang cabang olahraga bulutangkis.
- b. Secara Praktis
 - i. Dapat mengetahui tingkat pemahaman atlet junior bulutangkis Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021.
 - ii. Sebagai salah satu informasi bagi masyarakat tentang gambaran kegiatan latihan yang dilakukan oleh *club* Kota Yogyakarta tahun 2021.
 - iii. Memberikan masukan kepada pengurus *club* bulutangkis Kota Yogyakarta agar kebutuhan atlet dapat terpenuhi, misalnya memberikan edukasi taktik bulutangkis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Menurut Bloom dalam Ginanjar (2016) pemahaman adalah kemampuan menangkap pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang dapat dipahami mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklarifikasikannya. Seseorang dapat memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru untuk ditambahkan dari pengetahuan sebelumnya. Pemahaman juga merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang akan diajarkan oleh guru, karena guru yang membimbing siswa dalam mencapai konsep tersebut (Asep Ikin Sugandi, 2018).

Pada pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan yang sifatnya hafalan. Karena pada tingkat pemahaman memerlukan kemampuan untuk menangkap makna atau arti dari sebuah konsep. Oleh karena itu diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut . Namun, bukan berarti pengetahuan tidak perlu ditanyakan, sebab untuk memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

b. Tingkatan-tingkatan pemahaman

Menurut Bloom dalam Ginanjar (2016) pemahaman dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu:

1. *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.

2. *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.
3. *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.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Faktor yang mempengaruhi pemahaman Menurut Toha, (2013) :

1) Faktor Interen

Yaitu intelegensi, orang berpikir menggunakan intelegnya. Cepat tidaknya dan terpecahkan atau tidaknya sesuatu masalah tergantung kepada kemampuan intelegensinya. Dilihat dari intelegensinya, kita dapat mengatakan seseorang itu panda atau bodoh, panda sekal atau cerdas (jeniyus) atau pardir, dengan (idiot). Berpikir adalah salah satu keaktifan pribad manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada sesuatu tujuan. Kita berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki.

2) Faktor Eksteren

Yaitu berupa faktor dari orang yang menyampaikan, karena penyampaian akan berpengaruh pada pemahaman. Jika bagus cara penyampaian maka orang akan lebih mudah memahami apa yang kita sampaikan, begitu juga sebaliknya.

2. Hakikat Olahraga Bulutangkis

a. Sejarah Olahraga Bulutangkis

Negara asal permainan bulu tangkis sampai saat ini belum diketahui dengan pasti. Dari dokumen sejarah membuktikan bahwa permainan ini sudah banyak permainan ini dijumpai di negara Cina yang dimainkan dengan raket kayu dan sebuah bola yang berbulu. Ada dituliskan pula bahwa dalam abad ke-12 permainan bulu tangkis dimainkan di puri-puri bangsawan di Inggris. Di India, bulu tangkis dimainkan di Poona dan karena itu permainan itu dinamakan permainan “poona”, sekitar tahun 1870. Jadi, belum dapat ditentukan dengan pasti apakah perwira Inggris membawa permainan itu ke India atau sebaliknya. Nama “badminton” berasal dari nama kota Badminton di wilayah Gloucestershire, yang tidak jauh letaknya dari Bristol.

Dalam konteks cabang olahraga formal, peraturan permainan bulu tangkis pertama dibuat dalam tahun 1877, kemudian direvisi pada tahun 1887. Revisi berikutnya diadakan pada tahun 1890, selanjutnya revisi dilakukan hingga saat ini. Kejuaraan All England yang pertama diselenggarakan dalam tahun 1897 dan diselesaikan dalam satu hari. Pertandingan All England yang pertama ini

merupakan sukses besar bagi perkembangan permainan bulu tangkis di Inggris. International Badminton Federation atau IBF didirikan pada tanggal 5 Juli tahun 1934 oleh negara-negara Inggris, Kanada, Denmark, Perancis, Irlandia, Belanda, Selandia Baru, Skotlandia dan Wales.

Semula IBF akan menyelenggarakan suatu kompetisi internasional pada tahun 1939, tetap dengan pecahnya perang Dunia ke-II, kompetisi itu baru dapat dilaksanakan pada tahun 1948/1949. Untuk juara kompetisi antar negara itu telah disediakan sebuah piala bergilir, dihadiahkan oleh sir George Thomas. Piala tersebut kemudian dikenal dengan nama “Thomas Cup”, yang sebetulnya bernama “*The International Badminton Championship Challenge Cup*” (Sudrajat Wiradihardja dan Syarifudin, 2017).

Permainan bulutangkis masuk ke Indonesia tahun 1915-1920 dibawa oleh orang-orang bangsa Belanda kondisi rakyat Indonesia waktu itu belum merdeka sehingga rakyatnya masih dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk memainkan bulutangkis maka bulutangkis ini dahulunya hanya dimainkan oleh pemain-pemain yang juga orang-orang Belanda yang bermukim di Indonesia. Setelah itu dimainkan oleh orang-orang Tiong Hwa yang kebanyakan menjadi pedagang di berbagai wilayah Indonesia. Maka kebanyakan yang bermain bulutangkis pada waktu itu juga berasal dari Tiong Hwa setelah itu baru orang pribumi Indonesia yang sudah mampu dalam segi ekonomi.

Pada waktu itu bulutangkis dijadikan alat perjuangan untuk

kemerdekaan Indonesia pada tahun-tahun permulaan revolusi Indonesia. Cara yang ditempuh dengan mendirikan perkumpulan olahraga atau kesenian. Organisasi perbulutangkis yang waktu itu dinamakan PORR (Persatuan Olahraga Republik Indonesia) didirikan di Jakarta dan berpusat di Yogyakarta. Setelah itu BBU (Bataviasche Badminton Unie) yang terdiri atas orang-orang Indonesia. BBU berubah nama menjadi PERBAD (Persatuan Badminton). Tahun 1950 PERBAD bersama PORR dinyatakan dirinya sebagai PBS (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia) (Amad Komari, 2018).

b. Pengertian Olahraga Bulutangkis

Bulutangkis adalah sebuah permainan yang setiap pemainnya memerlukan sebuah raket dan *shuttlecock*. Raket ini digunakan untuk memukul *shuttlecock* melewati net yang tingginya ditetapkan dalam peraturan. Permainan ini dimulai dengan melakukan servis oleh pemain A yang diarahkan kepada lawannya pemain B. Kedua pemain ini harus berada pada bagian lapangan yang sudah ditentukan oleh peraturan permainan (Eggy Kurniawan, 2014).

Sedangkan menurut Yuksel & Aydos (2017) bulutangkis adalah olahraga raket yang menarik dimana lompatan, berbelok dan gerakan lengan cepat. Olahraga ini selalu dituntut untuk bergerak cepat dalam menerima *shuttlecock* dari lawan, dari sini permainan bulutangkis memiliki tantangan tersendiri baik dalam bergerak dan memukul bola, bulutangkis juga dapat menimbulkan kesulitan karena posisi gerak selalu tidak tetap, dituntut serba cepat, memiliki gerakan yang rumit, dan kadang terhambat oleh lawan. Hal ini dipaparkan

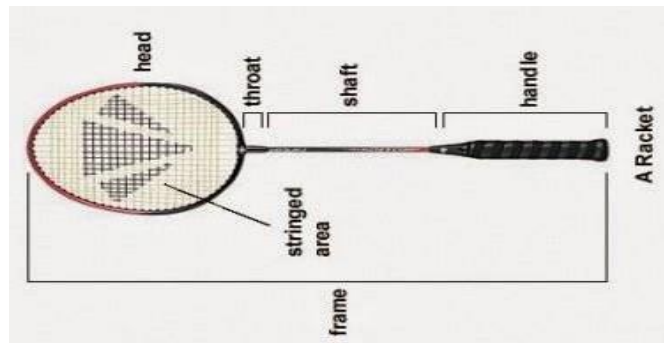
oleh Yuksel dan Aydos (2017) bahwa bulutangkis adalah salah satu olahraga raket paling populer didunia. Jadi permainan bulutangkis membutuhkan perubahan arah yang cepat dan memiliki olah kaki yang baik disebut dengan istilah footwork.

c. **Perlengkapan Olahraga Bulutangkis**

Perlengkapan bulutangkis terdiri dari raket, *shuttlecock*, dan net. Perlengkapan yang digunakan harus sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh *International Badminton Federation*(IBF), yaitu sebaga berikut:

1. Raket

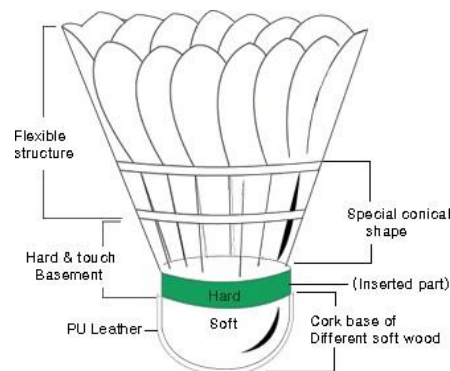
Raket yang sekarang rata-rata terbuat dar carbon yang beratnya hanya 85 gram dan cocok digunakan untuk anak-anak apalag orang dewasa tidak memberatkan. Lebar kepala raket (*head*) antara 20-22 cm yang berbentuk menyerupa jantung namun ada yang mendekat kotak. Bagian leher (*neck*), sering di sebut bagian T. Pada bagian batang (*shaft*), sering dimanfaatkan oleh para wasit untuk mendeteks *service* yang benar. Bagian pegangan (*grip*) ini ada beberapa seri ukuran besar kecilnya lingkaran pegangan. Biasanya ditulis L G 4 (*large 4*) lebih kecil dari L G 3



Gambar 2.1 Raket Bulutangkis
(Sumber : <https://www.researchgate.net>)

2. Shuttlecock

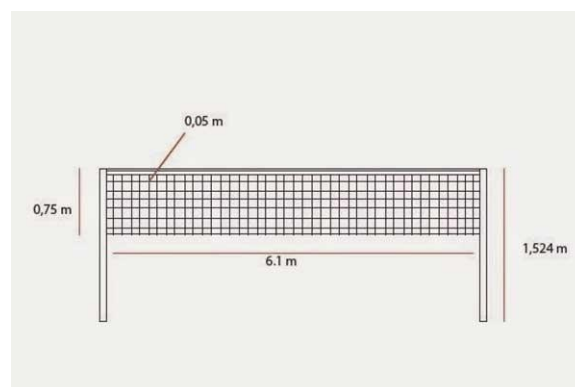
Berat *shuttlecock* antara 4,75-5,50 gram (79-85 grains) bulu yang ditancapkan berjumlah 16 helai. Panjang bulu 64-70 mm dari ujung atas sampai ke bagian yang rata dengan gabus. Garis tengah lingkaran bagian atas antara 54-64 mm, harus diikat dengan bahan tali yang kuat.



Gambar 2.2 Shuttlecock
(Sumber : <http://www.penasorkes.com/>)

3. Net

Bagian tinggi net dibagian tep 155 cm, tinggi net dibagian tengah 152,4 cm. Tiang net dipasang tepat diatas garis tep lapangan (*side boundary lines for double*) jika tidak memungkinkan tiang net boleh dipasang diluar lapangan sejauh 50 cm. Net bulutangkis yang baik yaitu warnanya tua sehingga kontras dengan warna *shuttlecock*.

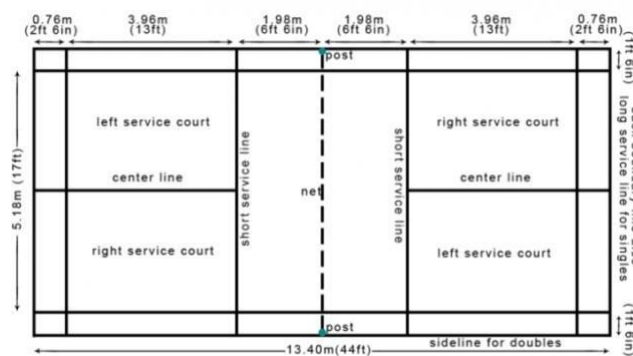


Gambar 2.3 Net dan Tiang Bulutangkis

(Sumber : <https://www.karpetbadminton.com/>)

4. Lapangan

Lapangan bulutangkis umumnya terdiri dari empat macam lapangan keras, lapang dar tanah, lapangan dari kayu, dan lapanagan dari karpet. Tetap lapangan bulutangkis yang sering digunakan adalah lapangan yang keras, biasanya lapangan keras in terbuat dari tegel atau bahan campuran semen dengan pasir. Diantara beberapa lapangan bulutangkis yang termasuk lapangan keras adalah lapangan yang terbuat dari plesteran, dari tegel/ubin maupun kramik. Sifat lapangan ini terasa keras sehingga untuk melakukan *jumping smas* beberapa kali bisa menimbulkan rasa sakit pada kak pemain. Sehingga pemain bulutangkis perlu menggunakan sepatu dan kaos kak yang agak tebal agar lebih terasa lunak dan dapat mengurangi rasa sakit. Pada ukuran lapangan memiliki panjang 13.40 m, lebar 6.10 m, jarak antara dua garis ganda tepi lapangan 46 cm, jarak antara dua garis ganda belakang 76 cm, jarak dari tiang net ke garis batas *service* pendek 198 cm, dan ketebalan pada semua garis lapangan 4 cm.



Gambar 2.4 Lapangan Bulutangkis

(Sumber : <https://pastiguna.com/lapangan-bulu-tangkis/>)

3. Hakikat Taktik Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Taktik

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

Menurut Adisasmita & Syarifudin (1996) taktik adalah kecakapan rohaniah atau kecakapan berpikir dalam melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai kemenangan. Taktik adalah cara bermain yang dipilih oleh tim dalam pertandingan, dan juga rencananya untuk memenangkan pertandingan. Pendapat lain menurut Gifford (2007:38) bahwa Taktik adalah suatu siasat atau

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

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

1. Mengembangkan daya nalar, kreatif, dan mengambil keputusan yang tepat.
2. Menganalisis kesiapan fisik, teknik, dan mental agar lawan melakukan apa yang dikehendaki.
3. Mencar kemenangan seminim mungkin dengan hasil maksimal.
4. Memantapkan mental diri sendiri untuk manjad juara
5. Harus bisa mengendalikan emosi
6. Menjaga diri agar tidak terkena cidera
7. Mengantisipasi kekuatan lawan saat menyerang dan kelemahan lawan harus di baca secepat mungkin.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan

secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan timnya dan lawan yang dihadapi. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai di dalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Taktik diterapkan pada saat permainan sedang berlangsung.

b. Taktik Dalam Bulutangkis

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

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

fisik lainnya juga terbatas untuk ditingkatkan. Ada dua formula yang dapat dijadikan rujukan untuk menjalankan taktik. Komar (2018: 133-134) menjelaskan sebagai berikut

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

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

- a. Tidak mengganti shuttlecock ketika permainan sedang menguntungkan dan sedang mendatangkan nilai meskipun shuttlecock tersebut sudah tidak layak pakai karena shuttlecock tersebut membawa berkah, kecuali lawan meminta pergantian shuttlecock.
- b. Ketika sedang memperoleh angka, pemain tidak perlu mengganti raket meskipun pegangan licin/ basah.
- c. Taktik yang menguntungkan dipertahankan misalkan ketika smash mendatangkan point dan net dapat memenangkan rally maka diperbanyak melakukan smash dan rally.
- d. Mempertahankan servis pendek apabila dapat menghasilkan angka.
- e. Mempertahankan servis panjang apabila dapat menghasilkan angka untuk memulai permainan.

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

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

Mengganti shuttlecock apabila shuttlecock yang digunakan terus mendatangkan nilai bagi lawan hingga tiga kal berturut-turut;

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

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

taktik menjauhkan shuttlecock dari jangkauan pemain lawan; b) taktik Huruf V, c) body smash. Adapun taktik bermain ganda meliputi: a) taktik berdampingan (side by side), b) taktik muka belakang (front and back), c) taktik berputar (roulier). Komari (2018:135-136) menjelaskan sebagai berikut.

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

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

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

Secara umum berbagai cabang olahraga permainan, terutama bulutangkis seorang pemain yang memenangkan pertandingan kebanyakan menggunakan pola menyerang, karena dengan pola menyerang akan lebih cepat mengarahkan *shuttlecock* berpindah ke daerah/ lapangan lawan, hal ini akan memaksa lawan untuk lebih cepat dalam menjangkau *shuttlecock*. Di masyarakat sering terdengar yang berbunyi “Pertahanan terbaik adalah menyerang” tentunya dalam menerapkan slogan tersebut memerlukan persyaratan tertentu

yang mendukung pola menyerang. Dalam bulutangkis permainan dikatakan menyerang apabila pukulan pukulan yang dilakukan mengarah ke bawah, baik dilakukan dengan pukulan keras maupun pukulan pelan. Menurut Komari, (2017: 58) Pemain dengan tipe penyerang mempunyai beberapa kelebihan, antara lain sebaga berikut:

Pemain in mempunyai smash yang sangat keras

- a) Setiap *shuttlecock* yang naik jauh kebelakang harus segera ditekan kebawah dengan pukulan *smash*.
- b) Gerakan d saat mengambil *shuttlecock* harus dilakukan dengan cepat.
- c) Gerakan pemindahan yang bersifat mendadak sangat bagus 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, kелamahan pemain tipe in antara lain sebaga berikut:

- a) Pada umumnya daya tahananya normal saja artinya tidak sehebat seperti pemain tipe *rally*
- b) Secara psikologis pemain in 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 menyerang) dan sebaiknya menyerang bagian kelemahan yang dimiliki. Menurut Komari (2017:60) dalam menerapkan taktik perlu memperhatikan beberapa hal di bawah ini:

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

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

permainan dimenangkan oleh Han Jian (Komari, 2017:62).

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

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

Permainan *rally* dalam bulutangkis yaitu permainan yang dikembangkan 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 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* in adalah:

- a) Tempo bermainnya bersifat lambat.
- b) Pukulan *smash*-nya tidak akan sekeras pemain tipe penyerang.
- c) Badannya lambat panas (*slow stater*)

Dalam menghadapi tipe pemain *rally* ini, tentunya berusaha menghindari kelebihan dan menyerang kelemahan lawan. Oleh karena itu beberapa hal berikut dapat dijadikan rujukan untuk menghadapi pemain tipe *rally* yaitu (Komari, 2017:64-65):

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

menggunakan tipe yang sama.

Contoh pemain yang dapat dikategorikan tipe rally ini Ick Sugiarto di tahun 1983 dengan daya tahan yang luar biasa mampu menumbangkan seniornya Liem Swie King pada final Kejuaraan Bulutangkis Dunia. Morten Fros Hansen (Denmark) juga banyak mengalami kekalahan kalau menghadapi Ick Sugiarto (Indonesia) karena permainan *rally* yang dikembangkan Ick Sugiarto sangat menguasai 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 Ard B Wiranata dengan permainan super defensif mampu menjuarai All England pada tahun 1991 (Komari, 2017: 66).

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

Pemain tipe *deception* sesungguhnya master dalam melakukan *stroke* (pukulan) terutama pada waktu melakukan pukulan di depan *jarring* atau net. Pemain ini dengan satu gerakan yang sama namun 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 bulutangkis yang

sempurna di satu sisi mempunyai kelebihan namun di sisi yang lain ada kelemahan-kelemahan yang dapat dimanfaatkan oleh pihak lawan. Adapun kelemahan pemain tipe *deception* antara lain sebaga berikut:

- a) Daya tahannya pada posisi ini kurang kuat.
- b) Ketika pemain sudah mencapai kelelahan maka konsestrasinya akan menurun drastis.
- c) Banyak pukulan yang eror dan mengakibatkan kesalahan sendiri mati, karena pemain ingin mengubah arah kok.

Menurut Komari (2017: 67-68) dengan beberapa hal yang dilakukan dalam memperhatikan kelebihan dan kelemahan pemain tipe *deception* maka sebaiknya didalam menghadap pemain tipe *deception* ini sebaiknya:

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

Pemain yang dapat dikategorikan ke dalam tipe ini adalah Iie Sumirat yang mampu mengalahkan pemain unggulan dar RRC Tan Shien Hu dan Hou Chiacang pada waktu invitas di Bangkok Thailand pada tahun 1976 sehingga dengan kehebatan pukulan *deception* Iie Sumirat dikatakan sebaga “Pembunuh Raksasa”. Seorang pemain jika berhadapan dengan pemain *deception* banyak gerak yang

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

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

Pemain tipe *All Roud* memang mempunyai pukulan yang komplit oleh karena itu pemain tipe ini paling sulit dikalahkan. Karena pemain ini mampu mengembangkan segala macam bentuk permainan. Smashnya bagus pertahanannya rapat sulit ditembus, pukulannya matang dan akurat dan juga mampu melakukan tipuan-tipuan (Komari, 2017: 69). Oleh karena itu jika menjumpai 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 d lawan dengan *all roud*
- b) Jika masing-masing cara yang dilakukan seperti nomor satu di atas ada yang menguntungkan maka gunakanlah tipe yang paling menguntungkan tersebut
- c) Jika masih juga kalah maka dalam hati diniatkan untuk belajar jangan memikirkan kalah menang yang penting berusaha terus bagaimana melawan dengan semangat dan pantang menyerah
- d) Dengan sabar menunggu, *shuttlecock* di arahkan pada daerah aman, lama kelamaan lawan akan mati sendiri, namun untuk melakukan hal ini memerlukan kemampuan fisik yang sangat baik dan prima.

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

menjuarai All England sampai 8 kali dengan 7 kali berturut turut dan juara dunia tahun 1980. Dalam hal sungguh suatu prestasi yang sulit untuk dipecahkan oleh pemain. Apabila sekarang pemain yang mendekat tipe *All Roud* adalah Taufik Hidayat antara menyerang dengan kuat dan bertahan dengan baik sehingga kemampuannya hampir sama baiknya prestas yang d raih juga masuk ke dalam bergengs yaitu Olimpiade (Komari, 2017: 70).

a. Taktik Menjauhkan Shuttlecock dar Badan

Penentuan pemenang dalam permainan bulutangkis dalam kategori tunggal (single) secara umum sebenarnya sangatlah mudah dengan cara melihat siapa yang paling lebih banyak mengeluarkan tenaga atau bersusah payah, dalam bahasa jawa disebut dengan istilah “REKOSO”. Berbeda bagi pemain yang dapat mengatur posisi lawan menjadi panting yang akan menjadi pemenang karena salah satu memenangkan permainan yaitu dengan menjauhkan shuttlecock dari lawan yang memiliki maksud antara lain: a) jarak yang cukup jauh menjadikan shuttlecock sulit dijangkau lawan; b) menerapkan formula dengan formula $W = F \cdot d$ (W = usaha; F = kekuatan dan d = jarak) jika d diperbesar maka W semakin besar sehingga usaha makin keras dengan demikian lawan akan cepat lelah sehingga lawan kehabisan tenaga dan mudah dikalahkan, c) lawan yang tertinggal dalam menjangkau shuttlecock sehingga pada pukulan yang dilakukan pada waktu tertentu dapat tertinggal lebih jauh lagi sehingga tidak dapat menjangkau *shuttlecock* dengan baik.

b. Taktik Huruf V

Taktik huruf V menurut beberapa pakar bulutangkis merupakan salah satu taktik yang digunakan untuk mempersulit lawan dalam

menjangkau shuttlecock. Dinamakan taktik huruf V karena bermakna filosofis yaitu huruf V memiliki sudut. Bentuk yang menyudut ini tentu lebih menyulitkan lawan dalam bergerak apabila dibandingkan dengan bergerak dalam satu arah. Jadi lawan dibuat bergerak membentuk sudut dengan mengarahkan shuttlecock, seperti tidak mengarahkan shuttlecock dalam satu garis lurus (dari sudut belakang kiri ke sudut depan kanan). Alangkah lebih sulit bagi lawan apabila diberi shuttlecock ke sudut depan kanan, lalu mengarahkan shuttlecock lob ke belakang kanan.

c. Taktik Body Smash

Serangan yang dilakukan terhadap lawan akan terasa mudah apabila tidak tertuju pada titik lemah. Salah satu contohnya yaitu beberapa pemain kesulitan apabila smash diarahkan pada badan (body smash) daripada smash yang ditujukan jauh dari badan, adapun sebaliknya. Namun badan lawan yang paling lemah adalah pada bagian persendian bahu sebelah kanan (articulation humeri) khususnya bagi pemain yang tidak kidal. Hal ini dapat dipahami karena pada bagian itu daun raket berada lebih tinggi daripada persendian bahu, sedangkan di depan articulation humeri hanya bagian raket yang dinamai shaft, (batang raket dimana bagian raket ini tidak dapat memantulkan shuttlecock secara sempurna seperti senar daun raket. Berdasarkan penjelasan tersebut, pemain akan kesulitan jika diberikan body smash yang diarahkan pada persendian bahu yang dapat mengakibatkan pengembalian tidak sempurna dan lebih mudah untuk mematikan lawan.

2. Penerapan Taktik Bermain Ganda (*Double*)

Permainan bulutangkis nomor ganda memang lebih menarik untuk

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

a. Taktik berdampingan (*side by side*)

Dalam bulutangkis nomor ganda diperlukan kerja sama, oleh karena itu dibuat pola yang memposisikan kedua pemain agar tugas yang dilakukan di lapangan tidak saling bertabrakan sehingga masing-masing pemain harus tau kapan memukul dan kapan membiarkan pasangannya yang memukul *shuttlecock*. Dalam taktik berdampingan atau sebelah menyebelah tugas pemain dibagi menjadi dua. Seorang pemain memperahankan setelah lapangan dari depan net sampai ke *back boundary lines*. Taktik *side by side* ini mempunyai beberapa kelebihan Menurut Komar (2017: 72) antara lain sebagai berikut:

- 1) Mudah diajarkan, masing masing pemain mempertahankan setengah lapangan.

- 2) Tugas pemain sangatlah jelas yaitu *shuttlecock* yang berada di daerah tugasnya menjad tanggung jawabnya.
- 3) Sangat kuat untuk bertahan dikarenakan daerah yang dipertahankan seolah-olah lebih sempit (pemain mempertahankan separo lebar lapangan).



Gambar 2.5 Posisi Berdampingan (*side by side*)
(Sumber : <https://www.bolasport.com>)

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

- a) Pemain yang memiliki pertahanan lemah akan mudah diserang terus menerus karena tempatnya relatif tetap.
- b) Serangan yang dilakukan kurang efektif dikarenakan pemain mempertahankan area dari lapangan belakang sampai depan net. Setelah melakukan *smash* dari belakang harus ke depan mengambil pengembalian lawan di depan net dan harus menjangkau jauh ke depan.
- c) Pemain mudah terkuras energinya karena harus maju mundur sambil menyerang dan bertahan dengan sama sama kuat.

b. Taktik Muka Belakang (*Front and back*)

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



Gambar 2.6 Taktik Pola *Front and Back*
(Sumber : <https://penjasology.web.id>)

Kelemahan pada taktik muka belakang pada saat bertahan karena setiap pemain harus bisa dan mampu mempertahankan lapangan sebelah kanan dan sebelah kiri seolah-olah lapangannya menjad lebih lebar, apabila serangan lawan mengarahkan *shuttlecock* ditempatkan pada tepi lapangan maka kedua pemain akan mengalami kesulitan untuk menjangkanya harus mencapai tep lapangan (Komari, 2017: 74).

c. Taktik *Roulie*

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



Gambar 2.7 Taktik *Roulier Front Side by Side*

(Sumber : <https://tirto.id>)

Menurut Komar (2017: 75) kelebihan taktik ini:

- a. Efektif di dalam menyerang karena serangan yang dilakukan dari pemain belakang memukul sekeras kerasnya ke area lawan tanpa memikirkan harus pengembalian di depan net.
- b. Kuat di dalam melakukan bertahan karena daerah yang dikuasai akan di dipertahankan masing-masing pemain hanya separuh lapangan tanpa harus menjangkau lebar lapangan.

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

- a) Menggunakan *service* pendek dengan pada posisi muka belakang sehingga permainan sejak *service* pasangan ini sudah memposisikan menyerang tanpa memikirkan bagian belakang lapangan.
- b) Apabila pengembalian dari lawan *shuttlecock* menuju sedikit di belakang *short service line* maka setiap pemain yang akan mengambil adalah pemain belakang, karena pemain ini akan lebih melihat medan lapangan karena arahnya tidak menentu.
- c) Apabila dalam *rally shuttlecock* mengarah ke atas melambung kebelakang, maka pasangan bergeser lalu membentuk posisi *side by side*.
- d) Jika pemain belakang melakukan *dropshot* ke area lawan maka pemain depan bergerak ke depan sesuai dan mengikuti arah *shuttlecock* tersebut, dengan maksud apabila lawan melakukan *netting* maka pemain depan langsung menutup area agar lawan susah mengembalikan bola.
- e) Apabila pengembalian lawan melambung jauh kebelakang, maka pasangan segera membuat posisi muka belakang untuk melakukan serangan balasan.
- f) Pada saat bertahan maka pemain dengan posisi *side by side* kemudian lawan tidak jadi melakukan *smash* hanya *dropshot* di bagian tengah, maka pemain yang mengambil adalah pemain yang spesialis depan. Biasanya pemain depan antisipas terhadap *shuttlecock* yang mengarah d depan net lebih bagus
- g) Dalam kesepakatan nomor 5 apabila terjadi kendala pada pemain sepesialis depan missal kakinya sakit, maka yang mengambil ke

depan harus pemain belakang misal kaki.

- h) Dalam satu *rally* jika salah satu pemain memukul *lob* dari depan net, maka pemain tersebut dalam bergerak mundur harus lurus, (tidak boleh menyilang) karena hal ini akan menyulitkan pemain belakang untuk menyesuaikan.
- i) Pada saat bertahan menggunakan *side by side* kemudian lawan melakukan *smash* yang arahnya *shuttlecock* menuju garis tengah lapangan, maka pemain yang mengambil tergantung kesepakatan, apakah yang posisi *backhand* dan *forehand*. Kalau disepakati pemain posisi *backhand* maka terhadap situasi seperti itu yang mengambil harus posisi *backhand*.
- j) Dalam situasi tertentu yang sangat mendesak pada kejadian nomor 8 maka sebaiknya kedua pemain semuanya mengambil *shuttlecock* yang di arahkan di tengah tersebut, kalau dua raket saling bertabrakan pukulan yang dilakukan tetap sah karena yang mengenai *shuttlecock* hanya satu raket.
- k) Dalam permainan melakukan permainan ganda jangan melakukan pukulan dari garis belakang menuju net secara pelan, karena pemain depan lawan sudah menunggu, akibatnya mudah dimatikan karena akan di antisipasi.
- l) Melakukan pukulan *netting* dalam permainan ganda jangan terlalu mepet net, hal ini di samping dapat merugikan *shuttlecock* nyangkut di net juga lawannya dua orang jadi pasti ada lawan yang di depan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan yaitu penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yang digunakan sebagai acuan referensi untuk memperkuat dan mendukung kajian teori serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Gofur Riadi (2017) yang berjudul “Pemahaman Taktik Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis D SMA Negeri 1 Kalasan”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan yang berjumlah 36 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis d SMA Negeri 1 Kalasan tahun 2016 / 2017 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (tidak ada), “rendah” sebesar 0,00% (tidak ada), “sedang” sebesar 86,11% (31 siswa), “tinggi” sebesar 13,89% (5 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (tidak ada).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Novanda Iwang Jatmika (2013) yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Dan Keterampilan Menerapkan Peraturan Permainan Bulutangkis Melalui Pembelajaran Perwasitan Pada Pebulutangkis Cand Mendut Barat Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkatkan pemahaman dan keterampilan menerapkan peraturan permainan bulutangkis melalui pembelajaran perwasitan pada

pebulutangkis candi mendut barat malang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar observasi. Keseluruhan hasil data siklus 1 pemahaman dalam melakukan servis pendek backhand menunjukkan presentase 62,5%, dan pemahaman keterampilan tentang memimpin pertandingan menunjukkan presentase 45,5%, sedangkan pada siklus 2 pemahaman dalam melakukan servis pendek backhand mengalami peningkatan 92,7% dan pemahaman keterampilan dalam memimpin pertandingan mengalami peningkatan 72,9%.

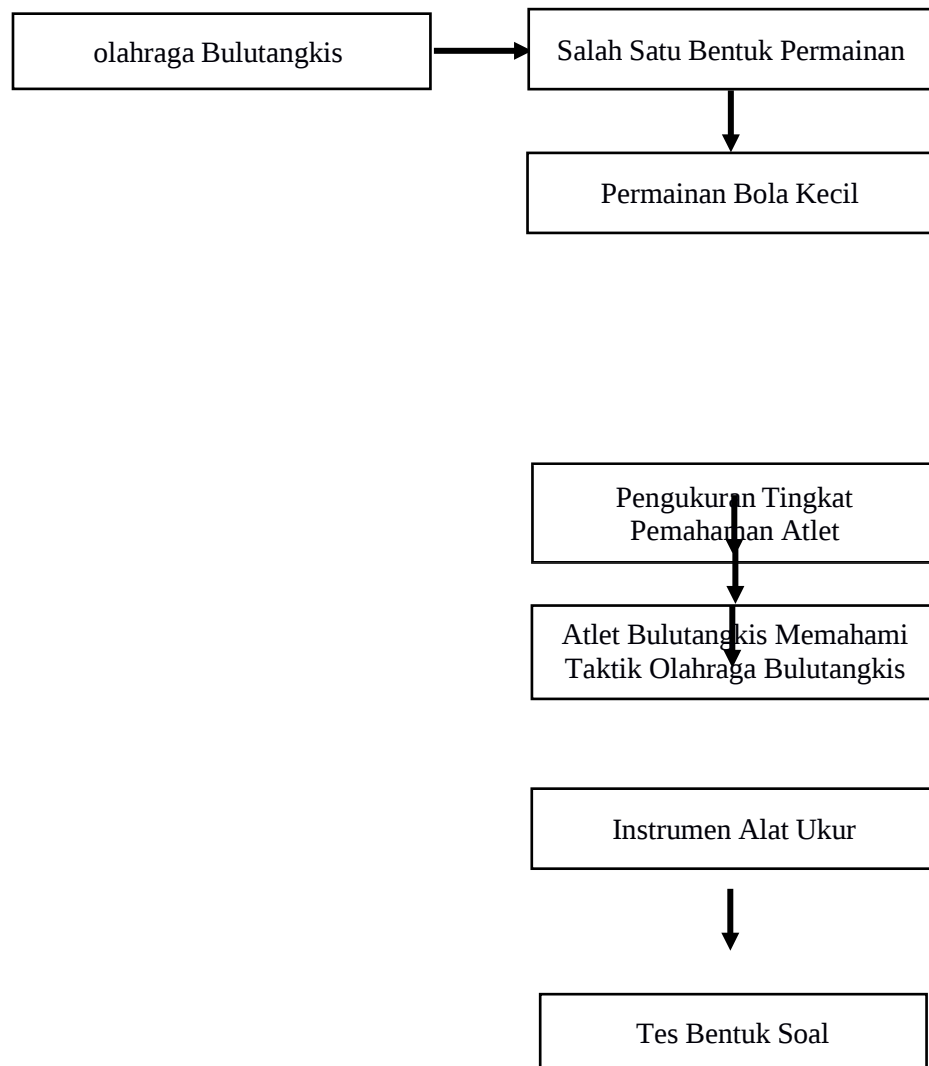
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan dari bagian yang sudah dijabarkan pada tinjauan pustaka, untuk meningkatkan pemahaman atlet bulutangkis Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis diperlukan waktu khusus untuk melakukan sosialisasi. *Club* bulutangkis Kota Yogyakarta juga harus mengadakan pelatihan persahabatan yang diikuti oleh para atlet karena sebagai tolak ukur atlet dalam kemampuannya memahami taktik olahraga bulutangkis.

Dalam kajian teori telah disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari mengetahui, artinya seseorang atlet bulutangkis harus benar-benar memahami taktik olahraga bulutangkis karena hal tersebut sangatlah penting sebagai modal utama atlet untuk dapat berprestasi. Selain itu pelatih juga memegang peran penting terhadap atlet karena harus memperhatikan aspek pemahaman atlet dan tidak hanya menekankan pada aspek fisiknya saja.

Dengan dilakukannya tes pemahaman mengenai taktik olahraga bulutangkis diharapkan dapat membantu bagi atlet untuk mengetahui seberapa

tinggi dan tingkat pemahaman atlet bulutangkis Kota Yogyakarta terhadap taktik olahraga bulutangkis tahun 2021. Dan dengan adanya data yang diperoleh dari penelitian ini semoga memudahkan pelatih dalam memilih atlet untuk mewakili *club* apabila ada perlombaan atau kompetisi.



Gambar 2.8 Kerangka Alur Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena pemahaman taktik pada atlet junior *club* bulutangkis Kota Yogyakarta. Metode yang di dalam menggunakan peneltian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 2 *club* bulutangkis Kota Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal yang bertempat di gor PB Victory dan PB wiratama.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan salah faktor penting dalam suatu penelitian karena merupakan tujuan keseluruhan objek yang akan memberikan batasan atau ruang lingkupi penelitian tersebut (Arikunto, 2009: 130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet bulutangkis PB Victory dan PB Wiratama Jaya.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan populasi yang akan ditelit dar karakteristik yang dimiliki oleh populas (Hidayat, 2014). Dalam penelitian in menggunakan teknik *total sampling*, jadi jumlah sampel yang diteliti adalah seluruh atlet bulutangkis PB Victory dan PB wiratama Jaya yaitu berjumlah 30 atlet. Dikendalikan

atau terdapat kriteria eksklusi apabila atlet berusia di bawah 8 tahun.

D. Devinis Oprasional Variabel Penelitian

Pada penelitian ini perlu diketahui dulu variabelnya, variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang nantinya akan diukur. Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman atlet bulutangkis. Pemahaman atlet di sini adalah kemampuan atlet untuk mengetahui seluruh taktik olahraga bulutangkis untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapannya dalam proses pertandingan dan mengetahui faktor strategi sebelum pertandingan dan faktor peraturan pada saat pertandingan yang dapat mempengaruhi atlet saat pertandingan berlangsung. Pada saat pertandingan masih terdapat atlet bulutangkis Kota Yogyakarta yang melakukan kesalahan dalam bermain yang mengakibatkan kerugian dan berakibat penambahan skor untuk lawan. Dalam penelitian ini proses atlet pada saat melakukan permainan bulutangkis akan diamati oleh peneliti di lapangan dengan menggunakan alat atau instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet bulutangkis tersebut dengan metode survei, sedangkan intrumennya dengan angket skala bertingkat.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket dalam penelitian ini adalah angket yang

disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban a, b, c, d sehingga responden tinggal memberikan tanda *silang* (x) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pilihan.

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

a. Mendefinisikan Konstruk

Konstruk dalam penelitian ini adalah pemahaman taktik pada atlet PB Victory dan PB Wiratama Jaya tahun 2021 yang dapat diukur menggunakan angket.

b. Menyidik Faktor

Berdasarkan kajian teori dan definisi konstruk, maka pemahaman taktik pada atlet PB Victory dan PB Wiratama Jaya tahun 2021 terdiri atas tiga faktor, yang meliputi, (1) Faktor ciri-ciri penggunaan taktik, (2) Faktor macam-macam taktik bulutangkis, (3) Faktor penerapan taktik dalam bulutangkis.

c. Menyusun butir-butir

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atau kuisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun

butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Taktik Bulutangkis

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021	Macam macam taktik dalam bulutangkis	1. Taktik menjauhkan <i>shuttlecock</i> dar badan	1, 2, 3, 4	10
		2. Taktik huruf V	5, 6, 7	
		3. Taktik <i>body smash</i>	8, 9, 10	
	Penerapan taktik dalam bulutangkis	1. Taktik di dalam permainan tunggal	11, 12, 13	19
		2. Taktik di menghadap tipe penyerang	14, 15 16, 17	
		3. Taktik menghadap tipe bertahan	18, 19	
		4. Taktik menghadap tipe tipuan	20, 21, 22	
		5. Menghadap permainan tipe <i>all round</i>	23, 24	
		6. Taktik bermain ganda	25, 26	
		7. Taktik pemain berdampingan	27, 28*	
		8. Taktik muka belakang	29, 30	
		9. Taktik berputar		

Keterangan: *butir yang tidak valid

2. Teknik Pengumpulan Data

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

- a. Penelit membuat surat izin penelitian kepada Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Penelit meminta izin ke ketua pengurus bulutangkis PB Victory dan PB Wiratama Jaya.
- c. Peneliti mengumpulkan data atlet bulutangkis PB Victory dan PB Wiratama Jaya tahun 2021.
- d. Peneliti menentukan jumlah atlet yang menjadi subjek penelitian.
- e. Peneliti menyebarkan lembar tes kepada atlet bulutangkis PB Victory dan PB Wiratama Jaya.
- f. Selanjutnya peneliti mengumpulkan jawaban kuisioner dan melakukan transkrip atas hasil pengisian kuisioner.
- g. Setelah proses pengkodean peneliti melakukan proses pengolahan data dan analisis data.

F. Analis Butir Soal

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diuji cobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2006: 98), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat

pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Uji coba dilakukan pada atlet bulutangkis PB Poona, dengan sampel 30 atlet. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

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

Pada penelitian ini menggunakan uji validitas untuk instrumen yang saya gunakan. Dengan membuat 30 soal dan diujikan ke 30 responden di luar yang diteliti. Dari hasil jawaban responden, peneliti memasukan ke SPSS untuk uji validitas. Berdasarkan hasil uji coba, dari 30 butir terdapat 1 butir gugur, yaitu butir nomor 24, sehingga terdapat 29 butir valid yang digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai

alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 98). Analisis keterangan dalam butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 100). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 20. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,997.

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 yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden (Sudijono, 2006: 131)

Selain itu terdapat rumus untuk menyusun kategori menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.2 Rumus Menyusun Kategori

NO	Interval Kelas	Kategori
1.	$X \geq 1,8 SD$	Sangat Tinggi
2.	$M + 0,6 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
3.	$M - 0,6 SD \leq M + 0,6 SD$	Sedang
4.	$M - 1,8 SD \leq X < M - 0,6 SD$	Rendah
5.	$X < M - 1,8 SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

X : Skor

SD : Standar Deviasi

M : Mean

(Sumber : Ahmad Saifudin, 2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMABAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada tanggal Oktober 2021 – Oktober 2021 telah dilaksanakan penelitian tentang tingkat pemahaman pada atlet junior di kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021. Responden dalam penelitian ini adalah atlet junior sebanyak 30 anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan data tentang tingkat pemahaman atlet junior terhadap taktik olahraga bulutangkis.

Untuk mendiskripsikan penelitian ini peneliti membuat sebuah tes yaitu tes pilihan ganda dengan 29 butir soal. Setelah memperoleh data kemudian penulis menganalisis sehingga diperoleh hasil analisis data yang dijelaskan sebagai berikut:

Data penelitian tentang tingkat pemahaman pada atlet junior di kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021, selanjutnya data yang telah dianalisis menggunakan deskriptif statistik, menghasilkan data dengan skor terendah (*minimum*) sebesar 8,00 dan data dengan skor tertinggi (*maksimum*) sebesar 26,00. Data tersebut memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 18,3 nilai tengah (*median*) sebesar 18,00 data yang sering muncul dalam hasil penelitian (*mode*) sebesar 18,00 dan data tersebut memiliki *standart deviation* sebesar 3,45. Berikut merupakan tabel dari data di atas:

Tabel 3.3 Deskriptif Statistik Pemahaman Taktik pada atlet junior di kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021.

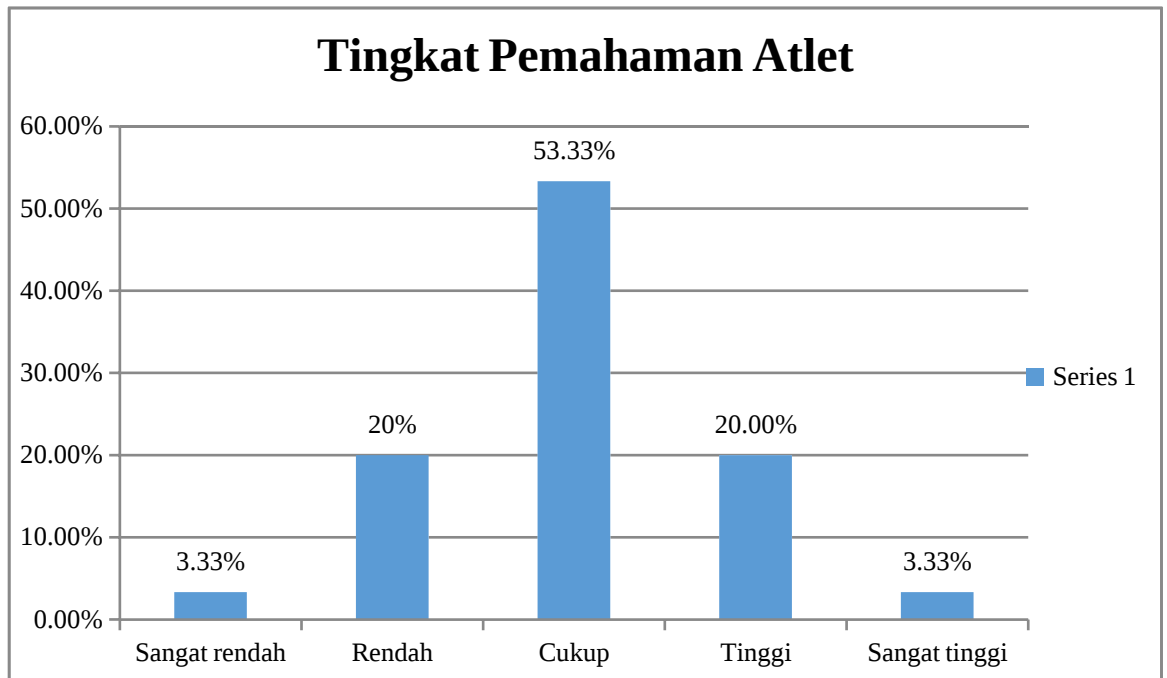
Data Keseluruhan	
N	29
Sum	541
Mean	18.03
Standar Deviation	3.45
Maximum	26
Minimum	8

Dari hasil data yang telah didapat tersebut kemudian dapat dikonversikan dalam distribusi frekuensi dan didapat hasil sebaga berikut:

Tabel 3.4 Kategori Tingkat Pemahaman Atlet Junior Di Kota Yogyakarta Tentang Taktik Bulutangkis Tahun 2021

Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
$X \geq 23,20$	Sangat Tinggi	1	3,33%
$19,75 \leq X < 23,20$	Tinggi	8	26,67%
$16,31 \leq X < 19,75$	Sedang	14	46,67%
$12,86 \leq X < 16,31$	Rendah	6	20,00%
$X < 12,86$	Sangat Rendah	1	3,33%
Total		30	100%

Berdasarkan distribus frekuens pada tabel di atas, Tingkat Pemahaman Atlet Junior Di Kota Yogyakarta Tentang Taktik Bulutangkis Tahun 2021 dapat disajikan pada gambar sebaga berikut:



Gambar 3.1 Diagram Batang Tingkat Pemahaman Atlet Junior Di Kota Yogyakarta Tentang Taktik Bulutangkis Tahun 2021

1. Faktor berdasarkan macam macam taktik

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang pemahaman taktik pada atlet junior di kota Yogyakarta berdasarkan faktor ciri-cir macam macam taktik didapat skor terendah (*minimum*) 4,00, skor tertinggi (*maksimum*) 10,00, rerata (*mean*) 7,30, nilai tengah (*median*) 6,00, *standar deviasi* (SD) 2,19. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebaga berikut:

Tabel 3.5 Deskriptif Statistik Faktor macam macam Taktik

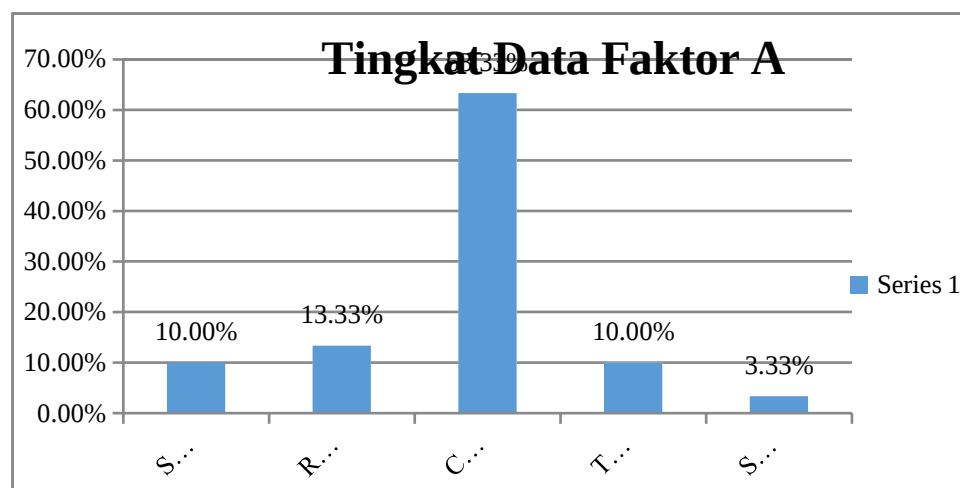
Data Faktor A	
N	10
Sum	219
Mean	7.3
Standar Deviation	1.3
Maximum	10
Minimum	4

Dari hasil di atas juga ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021, berdasarkan ciri-ciri di atas maka penggunaan taktik pada hasil di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Distribusi frekuensi tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021 berdasarkan faktor macam-macam taktik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	1	3,33%
2	61 – 80	Tinggi	3	10,00%
3	41 – 60	Sedang	19	63,33%
4	21 – 40	Rendah	4	13,33%
5	0 – 20	Sangat Rendah	3	10,00%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada hasil di atas tentang tingkat pemahaman pada atlet junior di Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021, maka dapat disajikan data sebagai berikut:



Gambar 3.2 Diagram Batang tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021 berdasarkan faktor macam-macam taktik

Berdasarkan hasil yang sudah di jelaskan di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021 berdasar faktor macam macam taktik berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10,00% (3 atlet), “rendah” sebesar 13,33% (4 atlet), “cukup” sebesar 63,33% (19 atlet), “tinggi” sebesar 10,00% (3 atlet), dan “sangat tinggi” sebesar 3,33% (1 atlet).

2. Faktor berdasarkan penerapan taktik

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang pemahaman taktik pada atlet junior di kota Yogyakarta berdasarkan faktor ciri-ciri penerapan taktik di dapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 16,00, rerata (*mean*) 10,08, nilai tengah (*median*) 11,00, *standar deviasi* (SD) 3,23.

Tabel 3.7 Deskriptif Statistik Faktor Ciri-ciri Penerapan Taktik

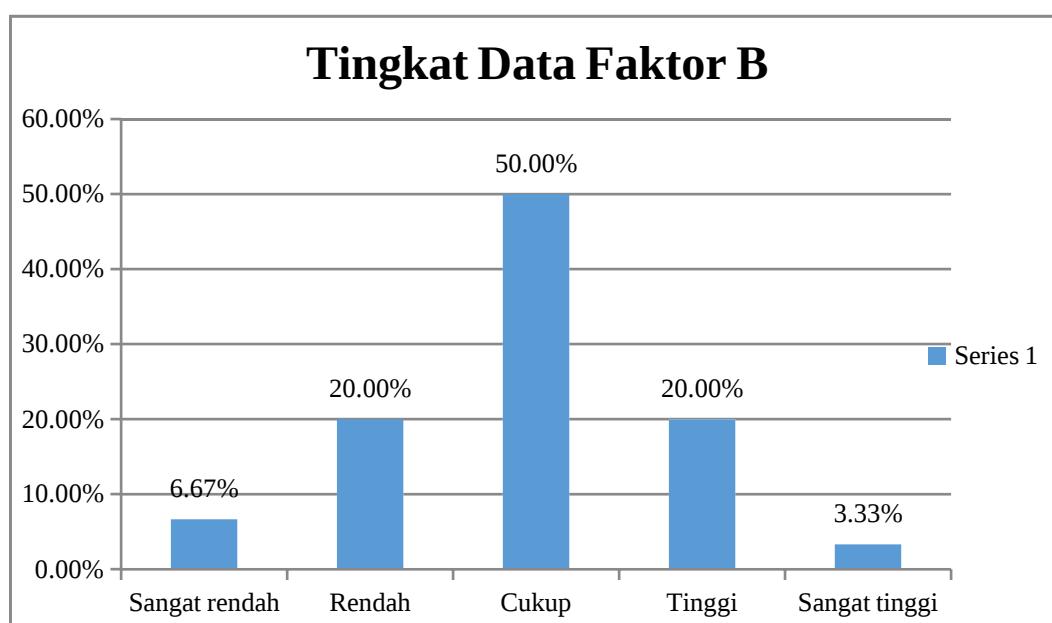
Data Faktor B	
N	19
Sum	323
Mean	10.8
Standar Deviation	2.7
Maximum	16
Minimum	3

Dari hasil di atas juga ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021, berdasar cir ciri di atas maka penggunaan taktik pada hasil di atas dapat di gambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.8 Distribusi frekuensi tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021 berdasar faktor penerapan taktik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	1	3,33%
2	61 – 80	Tinggi	6	20,00%
3	41 – 60	Sedang	15	50,00%
4	21 – 40	Rendah	6	20,00%
5	0 – 20	Sangat Rendah	2	6,67%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada hasil di atas tentang tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021, berdasarkan faktor penerapan taktik maka dapat disajikan data sebagai berikut:



Gambar 3.3 Diagram Batang tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021 berdasar faktor penerapan taktik

Berdasarkan hasil yang sudah di jelaskan di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman pada atlet junior di Kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis tahun 2021 berdasar faktor penggunaan taktik berdasarkan faktor ciri-ciri penggunaan taktik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,67% (2 atlet), “rendah” sebesar 20,00% (6 atlet), “cukup” sebesar 50,00% (15 atlet), “tinggi” sebesar 20,00% (6 atlet), dan “sangat tinggi” sebesar 3,33% (1 atlet).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak tingkat pemahaman pada atlet junior di kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument yang berupa angket penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan analisis deskriptif dengan perhitungan dengan menggunakan presentase. Berdasarkan faktor macam macam taktik dalam bulutangkis dan penerapan taktik dalam bulutangkis didapatkan hasil penelitian bahwa pemahaman taktik pada atlet junior di kota Yogyakarta menunjukkan bahwa atlet yang memiliki tingkat pemahaman sangat tinggi yaitu sebesar 3,33% (1 atlet), selanjutnya untuk kategori tinggi sebesar 26,67% (8 atlet), selanjutnya untuk kategori sedang terdapat presentase yang sangat tinggi dengan presentase sebesar 46,67 (14 atlet), lalu untuk kategori rendah terdapat 20.00% (6 atlet), dan dengan kategori yang terakhir sangat rendah adalah 3,33% (1 atlet). Hal ini juga berkaitan erat dengan pemahaman yang di miliki oleh setiap atlet yang berbeda beda.

Menurut Adisasmita & Syarifudin (1996) taktik adalah kecakapan rohaniah atau kecakapan berpikir dalam melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai

kemenangan. Taktik adalah cara bermain yang dipilih oleh tim dalam pertandingan, dan juga rencananya untuk memenangkan pertandingan. Oleh karena itu di dalam sebuah pertandingan olahraga taktik merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan. Karena dengan menggunakan taktik sebuah tim atau atlet dalam mengalahkan musuhnya tanpa harus membuang energi terlalu banyak.

Menurut Gifford (2007: 38) bahwa 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.

Penyampaian taktik olahraga bulutangkis oleh pelatih terhadap anak juga dapat mempengaruhi sejauh mana seorang atlet yang masih junior untuk memahami taktik olahraga bulutangkis. Dalam hal ini seorang atlet juga harus benar benar jeli di dalam melakukan taktik di dalam sebuah pertandingan, hal kecil mula dari mengeringkan lapangan yang basah akibat keringat salah satunya. Hal ini sangatlah penting karena dapat membahayakan atlet sendiri ketika sedang menjalankan taktik yang dilakukan. Selain itu mengganti *shuttlecock* yang sudah tidak layak sangatlah penting. Karena inti dari olahraga ini adalah bagaimana seorang atlet dapat memainkan *shuttlecock* itu agar dapat dalam kendalinya sehingga lawan sulit untuk

mengembalikannya. Dari taktik dalam olahraga bulutangkis menunjukan bahwa pemahaman setiap atlet berbeda beda. Hal ini di sebabkan oleh beberapa faktor dan tingkat pemahaman seorang atlet itu sendiri. Hal tersebut beberapa di pengaruh oleh faktor macam macam taktik dan penerapan taktik di dalam olahraga bulutangkis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pemahaman pada atlet junior bulutangkis di kota Yogyakarta tentang taktik olahraga bulutangkis Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman taktik pada atlet junior di kota Yogyakarta menunjukan bahwa atlet yang memiliki tingkat pemahaman sangat tinggi yaitu sebesar 3,33% (1 atlet), selanjutnya untuk kategori tinggi sebesar 26,67% (8 atlet), selanjutnya untuk kategori sedang terdapat presentase yang sangat tinggi dengan presentase sebesar 46,67 (14 atlet), lalu untuk kategori rendah terdapat 20.00% (6 atlet), dan dengan kategori yang terakhir sangat rendah adalah 3,33% (1 atlet)

B. Implikasi

Dengan adanya hasil ini diharapkan dapat dijadikan sebuah masukan untuk Club Bulutangkis, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Adanya rancana dari pihak club untuk meningkatkan pemahaman atletnya tentang taktik di dalam permainan bulutangkis
2. Adanya upaya dari pelatih untuk lebih memberikan penjelasan secara lisan tentang taktik dalam permainan bulutangkis.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini sudah dilakukan secara optimal akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan pada penelitian ini diataranya adalah sebaga berikut:

1. Penelitian ini masih dilakukan pada beberapa atlet saja tidak menyeluruh karena hanya diikuti oleh 30 anak dari PB Victory dan PB Wiratama Jaya.
2. Atlet di dalam menjawab penelitian masih terkesan kurang serius dan terpengaruh oleh teman temannya serta sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian di atas, saran yang dapat diberikan sebagai tidak lanjut untuk lebih memberikan pemahaman tentang taktik bulutangkis terhadap atlet junior dengan cara penjelasan yang menarik dan mudah dipahami. Serta dapat memberikan pemahaman terhadap atlet untuk menjawab soal yang telah diberikan, serta dapat menambah waktu dan kesempatan pada semua atlet untuk mengikuti kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amat Komari. (2018). *Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis*. Yogyakarta: PT. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., dan Krathwohl, D.R. 1956. *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Dewantara dan Gunawan. (2017). *Pengembangan Media Peraturan Permainan Bulutangkis dalam Bentuk E-Book (Elektronik Book) untuk Atlet Bulutangkis PB Ganesha Kota Batu*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.
- Ginanjari, G., dan Kusmawati, L. (2016). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1 (2), 265.
- Jatmika dan Novanda Iwang. (2013). *Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Menerapkan Peraturan Permainan Bulutangkis Melalui Pembelajaran Perwasitan Pada Pebulutangkis Candi Mendut Barat Malang*. Jurnal Pendidikan Jasman dan Kesehatan.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Pustaka Setia
- Purnama, S.K. (2010). *Kepelatihan bulutangkis modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rahmat Gofur Riadi. (2017). *Pemahaman Taktik pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Kalasan Tahun 2016 / 2017*. Skripsi. Yogyakarta.
- Rio Dwi, A. (2017). *Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperas Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta.
- Sugiyono. (2011). (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Toha, M. (2013). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: CV. Rajawali.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 723/UN34.16/PT.01.04/2021

15 Oktober 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Ketua PB Victory, Alamat Purbayan Kotagede Yogyakarta

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

Nama	: Ginada Indra Pradana
NIM	: 17601244097
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021
Waktu Penelitian	: Senin - Rabu, 18 - 20 Oktober 2021

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

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

Dr. Yulik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 724/UN34.16/PT.01.04/2021

15 Oktober 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

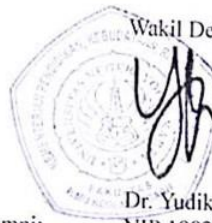
Yth . Ketua PB Wiratama Jaya, Alamat Tegalrejo Kota Yogyakarta

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

Nama	: Ginada Indra Pradana
NIM	: 17601244097
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021
Waktu Penelitian	: Senin - Rabu, 18 - 20 Oktober 2021

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

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

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian Club PB Victory Yogyakarta

CLUB BULUTANGKIS

PB. VICTORY PURBAYAN KOTAGEDE YOGYAKARTA

Hal : *Surat Balasan Penelitian*

Kepada Yth.

Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Widjanadi

Jabatan : Ketua Club PB. Victory Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : Ginada Indra Pradana

NIM : 17601244097

Program Studi : SI Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi

Judul Penelitian : Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021

Berdasarkan surat yang kami terima dari perguruan tinggi Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa bersangkutan telah disetujui untuk melakukan penelitian pada club bulutangkis kami sebagai syarat penyusunan skripsi. Demikian surat ini saya sampaikan dan atas kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 23 Oktober 2021

Ketua PB. Victory Yogyakarta



Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian Club PB Wiratama Jaya

**CLUB BULUTANGKIS
PB. WIRATAMA JAYA TEGALREJO KOTA YOGYAKARTA**

Hal : Surat Balasan Penelitian

Kepada

Yth, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Sehubung dengan adanya penyusunan skripsi penelitian maka dengan ini saya Eko Purwanto sebagai penanggung jawab club menerima dengan adanya kegiatan tersebut di atas dan menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Ginada Indra Pradana

NIM : 17601244097

Program Studi : SI Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi

Keperluan : Pengambilan Data Penelitian

Judul Penelitian : Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021

Demikian surat balasan ini kami buat.

Yogyakarta, 24 Oktober 2021

Koordinator PB Wiratama Jaya



(Eko Purwanto)

Lampiran 3 Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : *Ginada Indra Prabawa*

NIM : *17601544092*

Program Studi : *PJER*

Pembimbing : *Dra. Anas Komari, M. Si.*

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda-Tanda
1	10-08-2021	Pembahasan tentang proposal	<i>[Signature]</i>
2	24-08-2021	Pembahasan tentang Angket	<i>[Signature]</i>
3	07-09-2021	Pembahasan tentang Angket	<i>[Signature]</i>
4	18-09-2021	Pembahasan tentang uji validitas angket	<i>[Signature]</i>
5	05-10-2021	Pembahasan tentang pengambilan data	<i>[Signature]</i>
6	12-10-2021	Konsul terkait hasil pengambilan data	<i>[Signature]</i>
7	23-11-2021	Metengkapi lampiran bimbingan	<i>[Signature]</i>
8	30-11-2021		<i>[Signature]</i>
8	30-11-2021	Kontrol lampiran-lampiran	<i>[Signature]</i>

Ketua Jurusan POR,

[Signature]

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



Lampiran 4 Instrumen Uji Coba

Instrumen Penelitian

Cukup 20 menit mengerjakan kuisioner ini.

Nama : Ginada Indra Pradana

Dari : Universitas Neger Yogyakarta

Judul kuisioner: Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang
Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021

Jawaban anda sangat membantu dalam proses penelitian yang saya lakukan, serat jawaban yang anda berikan akan terjaga kerahasiaannya.

I. Isilah Data Ini Dengan Benar

Nama :

Jenis Kelamin :

Nama Club :

II. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah setiap butir, seluruh alternatif jawaban
 - b. Pilih salah satu alternatif jawaban sesuai dengan pengetahuan anda
 - c. Mohon setiap butir alternatif jawaban di isi semua jangan sampa ada yang terlewatkan, sesuai dengan pengetahuan anda sesungguhnya
 - d. Berilah tanda (X) pada salah satu alternatif jawaban yang dipilih
-
1. Jika posisi lawan jauh di belakang maka kita harus mengarahkan bola ke
 - a. Arahkan bola ke depan dekat *net*
 - b. Arahkan bola ke dekat musuh
 - c. Kembalikan bola ke belakang
 - d. Melakukan *lob* silang
 2. Jika posisi lawan di depan maka kita harus mengarahkan bola ke ...
 - a. Arahkan bola dekat dengan *net*
 - b. Arahkan bola jauh ke belakang
 - c. Melakukan *netting* silang
 - d. Melakukan *netting*
 3. Jika posisi lawan di depan kanan maka kita harus mengarahkan bola ke ...
 - a. Arahkan bola dekat dengan *net* musuh
 - b. Arahkan bola jauh ke belakang kanan
 - c. Melakukan *netting* di depan musuh
 - d. Arahkan bola jauh ke belakang kiri

4. Apabila musuh melakukan netting silang maka sebaiknya kita memukul bola ke ...
 - a. Melakukan netting di depan musuh
 - b. Mengembalikan netting silang
 - c. Memukul jauh ke belakang
 - d. Memukul bola setengah
5. Jika posis lawan ada di kiri belakang maka arahkan bola di bagian
 - a. Tengah
 - b. Depan kiri
 - c. Belakang kiri
 - d. Belakang kanan
6. Jika posisi lawan ada di kanan belakang maka kita harus memukul *shuttlecock* ke arah ...
 - a. Depan kanan
 - b. Belakang kiri
 - c. Depan kiri
 - d. Tengah
7. Saat posis lawan di depan kiri maka arahkan bola ke bagian
 - a. Tengah
 - b. Depan kiri
 - c. Depan kanan
 - d. Belakang kiri
8. Memukul bola kencang ke arah tubuh lawan merupakan taktik ..
 - a. Body *smash*
 - b. Pukulan lob
 - c. *Smash* tajam
 - d. Pukulan *netting*
9. Body smash adalah taktik yang dilakukan dengan memukul bola ke arah..
 - a. Tubuh musuh
 - b. Kiri belakang
 - c. Kiri deppan
 - d. Depan net
10. Body smash perlu dilakukan oleh kita karena...
 - a. Agar musuh mudah menerimanya
 - b. Musuh sulit mengantisipasinya
 - c. Musuh berada pada posisi siap
 - d. Mudah di arahkan oleh kita
11. Melakukan adaptas cepat dengan lapangan dan musuh agar kita ...
 - a. Musuh memahami permainan kita
 - b. Tidak mudah terpeleset di lapangan
 - c. Membaca permainan musuh dengan cepat
 - d. Bermain dengan emosi agar cepat menang

12. Pada pemain tunggal memiliki kelebihan yaitu..
 - a. Dapat menguasai lapangan
 - b. Bermain dengan emosi
 - c. Bermain terlalu santai
 - d. Cepat meraih poin
13. Apabila kita bermain tunggal maka kita harus pintar dalam ..
 - a. Mengurang permainan yang cepat
 - b. Melakukan bola *netting* silang
 - c. Memaham titik lemah lawan
 - d. Melakukan *netting* silang
14. Jika lawan kita unggul dalam menyerang kita harus ...
 - a. Memperkuat pertahanan kita
 - b. Memperbanyak bola-bola *lob* yang biasa
 - c. Membuka peluang untuk lawan melakukan *smash*
 - d. Melakukan *servis* panjang supaya mudah diserang
15. Jika kita kesusahan dalam posisi bertahan maka ...
 - a. Memberikan *lob* biasa sebanyak-banyaknya
 - b. Menghindar pukulan yang melambung
 - c. Menggunakan pukulan pelan
 - d. Menggunakan *servis* panjang
16. Jika kita unggul dalam menyerang maka
 - a. Pancing lawan supaya melambungkan bola
 - b. *Servis* menggunakan *servis* panjang
 - c. Meminta pergantian *shuttlecock*
 - d. Lakukan bola-bola *lob* biasa
17. Apabila lawan kita kuat dalam bertahan maka kita melakukan ..
 - a. *Smash* sekeras-kerasnya
 - b. Bermain tempo cepat
 - c. Melakukan *rally*
 - d. *Netting*
18. Apabila lawan kita pintar dalam melakukan tipuan maka kita melakukan ..
 - a. *Smash* dengan keras
 - b. Berikan bola *Net*
 - c. Melakukan *rally*
 - d. Tempo cepat
19. Apabila bermain dengan lawan tipe tipuan kita harus berhati-hat karena..
 - a. Pukulanya keras
 - b. Daya tahanya bagus
 - c. Sering melakukan tipuan
 - d. Sering melakukan *netting*
20. Jika *shuttlecock* tidak menguntungkan untuk kita maka
 - a. Meminta pergantian *shuttlecock* kepada wasit
 - b. Meminta pergantian *shuttlecock* kepada tim
 - c. Melanjutkan *shuttlecock* yang sudah ada
 - d. Meminta *challenge* kepada wasit

21. Jika lawan bermain dengan baik dalam berbag taktik maka kita harus ..
 - a. Bermain dengan serius agar dapat mematikan lawan
 - b. Bermain emos agar cepat mematikan lawan
 - c. Mengajak *rally* panjang
 - d. Bermain terlalu santai
22. Apabila melawan pemain all round maka kita sebaiknya mengarahkan bola pada bagian ..
 - a. Arahkan pada tubuh salah satu pemain lawan
 - b. Bagian aman dan jauh dari posis lawan
 - c. Megarahkan bola tipis ke depan net
 - d. Pada bagian sebelah kanan lawan
23. Berikut ini yang termasuk taktik dalam permainan bulutangkis nomor ganda yaitu ...
 - a. Taktik berdampingan kanan kiri
 - b. Permainan berdasarkan taktik dan tipuan
 - c. Permainan berdasarkan kekuatan dan kecepatan
 - d. Permainan berdasarkan keuletan, daya tahan atau stamina
24. Taktik menghadap wasit adalah ...
 - a. Tanya kepada wasit kenapa bisa melakukan kesalahan
 - b. Membiarkan tanpa bertanya kesalahan kita
 - c. Marah-marah kepada hakim garis
 - d. Marah-marah kepada wasit
25. Taktik bertahan yang tepat pada permainan ganda adalah
 - a. Taktik berdampingan kanan kiri
 - b. Taktik depan belakang
 - c. Taktik gerakan tipuan
 - d. Taktik individu
26. Taktik berdampingan merupakan posis yang bagus untuk ..
 - a. *Difend*
 - b. *Netting*
 - c. *Attack*
 - d. *Rally*
27. Kelemahan dari taktik berdampingan kanan kiri pada nomor ganda adalah ...
 - a. Pemain terlemah akan menjadi sasaran serangan
 - b. Kurang ruang gerak sehingga tidak leluasa
 - c. Perlu melatih stamina yang sangat baik
 - d. Posisi tidak terbag dengan adil
28. Taktik muka belakang memilik kelemahan dalam ...
 - a. *Rally*
 - b. *Netting*
 - c. Serangan
 - d. Pertahanan
29. Penerapan taktik *roulier* atau berputar adalah ...
 - a. Menggunakan *servis* panjang ketika *servis*
 - b. Ketika *servis* di lakukan posisi pemain berdampingan

- c. Menggunakan *servis* pendek dengan posis muka belakang
 - d. Ketika *servis* menggunakan *servis* panjang dan berdampingan
30. Kelebihan yang dimiliki pada taktik berputar adalah.
- a. Kuat dalam menyerang balik
 - b. Dapat saling bergant posisi
 - c. Kuat dalam bertahan
 - d. Dapat menipu lawan

Lampiran 5 Data Uji Coba

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Total	Skor
1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	17
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28
1	1	1	1	1	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	29
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	1	1	30
1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	15
1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	18
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	9
0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	15
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6
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	1	1	30
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	1	1	30
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	1	1	30
1	1	1	1	1	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	29
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	24
1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	15
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	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	1	1	1	30
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	1	1	30
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	1	1	30

Lampiran 6 Hasil Validitas dan Reabilitas

Correlations			Item-Total Statistics				
Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N		Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
,799**	,000	30	Q1	17,17	122,971	,783	,977
,855**	,000	30	Q2	17,13	122,602	,843	,977
,855**	,000	30	Q3	17,13	122,602	,843	,977
,897**	,000	30	Q4	17,37	121,344	,888	,977
,825**	,000	30	Q5	17,33	122,161	,810	,977
,897**	,000	30	Q6	17,37	121,344	,888	,977
,897**	,000	30	Q7	17,37	121,344	,888	,977
,855**	,000	30	Q8	17,13	122,602	,843	,977
,799**	,000	30	Q9	17,17	122,971	,783	,977
,897**	,000	30	Q10	17,37	121,344	,888	,977
,448*	,013	30	Q11	17,30	126,562	,412	,979
,825**	,000	30	Q12	17,33	122,161	,810	,977
,855**	,000	30	Q13	17,13	122,602	,843	,977
,897**	,000	30	Q14	17,37	121,344	,888	,977
,825**	,000	30	Q15	17,33	122,161	,810	,977
,799**	,000	30	Q16	17,17	122,971	,783	,977
,855**	,000	30	Q17	17,13	122,602	,843	,977
,799**	,000	30	Q18	17,17	122,971	,783	,977
,470**	,009	30	Q19	17,27	126,340	,435	,979
,807**	,000	30	Q20	17,10	123,403	,792	,977
,825**	,000	30	Q21	17,33	122,161	,810	,977
,878**	,000	30	Q22	17,33	121,540	,867	,977
,448*	,013	30	Q23	17,30	126,562	,412	,979
,125	,512	30	Q24	17,07	130,478	,087	,980
,799**	,000	30	Q25	17,17	122,971	,783	,977
,855**	,000	30	Q26	17,13	122,602	,843	,977
,825**	,000	30	Q27	17,33	122,161	,810	,977
,897**	,000	30	Q28	17,37	121,344	,888	,977
,855**	,000	30	Q29	17,13	122,602	,843	,977
,799**	,000	30	Q30	17,17	122,971	,783	,977

Keterangan : r hitung > r tabel (df 19 : 0,349) = valid

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,978	30

lampiran 7 Tabel

r

Distribusi nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 8 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian

Cukup 20 menit mengerjakan kuisioner ini.

Nama : Ginada Indra Pradana

Dari : Universitas Negeri Yogyakarta

Judul kuisioner : Tingkat Pemahaman Atlet Junior Bulutangkis Kota Yogyakarta Tentang Taktik Olahraga Bulutangkis Tahun 2021

Jawaban anda sangat membantu dalam proses penelitian yang saya lakukan, serah jawaban yang anda berikan akan terjaga kerahasiaannya.

I. Isilah Data Ini Dengan Benar

Nama :

Jenis Kelamin :

Nama Club :

II. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah setiap butir, seluruh alternatif jawaban
 - b. Pilih salah satu alternatif jawaban sesuai dengan pengetahuan anda
 - c. Mohon setiap butir alternatif jawaban di isi semua jangan sampai ada yang terlewatkan, sesuai dengan pengetahuan anda sesungguhnya
 - d. Berilah tanda (X) pada salah satu alternatif jawaban yang dipilih
-
1. Jika posisi lawan jauh di belakang maka kita harus mengarahkan bola ke
 - a. Arahkan bola ke depan dekat *net*
 - b. Arahkan bola ke dekat musuh
 - c. Kembalikan bola ke belakang
 - d. Melakukan *lob* silang
 2. Jika posisi lawan di depan maka kita harus mengarahkan bola ke ...
 - a. Arahkan bola dekat dengan *net*
 - b. Arahkan bola jauh ke belakang
 - c. Melakukan *netting* silang
 - d. Melakukan *netting*
 3. Jika posisi lawan di depan kanan maka kita harus mengarahkan bola ke ...
 - a. Arahkan bola dekat dengan *net* musuh
 - b. Arahkan bola jauh ke belakang kanan
 - c. Melakukan *netting* di depan musuh
 - d. Arahkan bola jauh ke belakang kiri

4. Apabila musuh melakukan netting silang maka sebaiknya kita memukul bola ke ...
 - a. Melakukan netting di depan musuh
 - b. Mengembalikan netting silang
 - c. Memukul jauh ke belakang
 - d. Memukul bola setengah
5. Jika posis lawan ada di kiri belakang maka arahkan bola di bagian
 - a. Tengah
 - b. Depan kiri
 - c. Belakang kiri
 - d. Belakang kanan
6. Jika posis lawan ada di kanan belakang maka kita harus memukul *shuttlecock* ke arah ...
 - a. Depan kanan
 - b. Belakang kiri
 - c. Depan kiri
 - d. Tengah
7. Saat posis lawan di depan kiri maka arahkan bola ke bagian
 - a. Tengah
 - b. Depan kiri
 - c. Depan kanan
 - d. Belakang kiri
8. Memukul bola kencang ke arah tubuh lawan merupakan taktik ..
 - a. Body *smash*
 - b. Pukulan lob
 - c. *Smash* tajam
 - d. Pukulan *netting*
9. Body smash adalah taktik yang dilakukan dengan memukul bola ke arah..
 - a. Tubuh musuh
 - b. Kir belakang
 - c. Kir deppan
 - d. Depan net
10. Body smash perlu dilakukan oleh kita karena...
 - a. Agar musuh mudah menerimanya
 - b. Musuh sulit mengantisipasiya
 - c. Musuh berada pada posisi siap
 - d. Mudah di arahkan oleh kita
11. Melakukan adaptasi cepat dengan lapangan dan musuh agar kita ...
 - a. Musuh memahami permainan kita
 - b. Tidak mudah terpeleset di lapangan
 - c. Membaca permainan musuh dengan cepat
 - d. Bermain dengan emos agar cepat menang
12. Pada pemain tunggal memilik kelebihan yaitu..
 - a. Dapat menguasai lapangan
 - b. Bermain dengan emosi
 - c. Bermain terlalu santai
 - d. Cepat meraih poin
13. Apabila kita bermain tunggal maka kita harus pintar dalam ..
 - a. Mengurang permainan yang cepat

- b. Melakukan bola *netting* silang
 - c. Memaham titik lemah lawan
 - d. Melakukan *netting* silang
14. Jika lawan kita unggul dalam menyerang kita harus ...
- a. Memperkuat pertahanan kita
 - b. Memperbanyak bola-bola *lob* yang biasa
 - c. Membuka peluang untuk lawan melakukan *smash*
 - d. Melakukan *servis* panjang supaya mudah diserang
15. Jika kita kesusahan dalam posis bertahan maka ...
- a. Memberikan *lob* biasa sebanyak-banyaknya
 - b. Menghindar pukulan yang melambung
 - c. Menggunakan pukulan pelan
 - d. Menggunakan *servis* panjang
16. Jika kita unggul dalam menyerang maka
- a. Pancing lawan supaya melambungkan bola
 - b. *Servis* menggunakan *servis* panjang
 - c. Meminta pergantian *shuttlecock*
 - d. Lakukan bola-bola *lob* biasa
17. Apabila lawan kita kuat dalam bertahan maka kita melakukan ..
- a. *Smash* sekeras-kerasnya
 - b. Bermain tempo cepat
 - c. Melakukan *rally*
 - d. *Netting*
18. Apabila lawan kita pintar dalam melakukan tipuan maka kita melakukan ..
- a. *Smash* dengan keras
 - b. *Berikan bola Net*
 - c. Melakukan *rally*
 - d. Tempo cepat
19. Apabila bermain dengan lawan tipe tipuan kita harus berhati-hat karena..
- a. Pukulanya keras
 - b. Daya tahanya bagus
 - c. Sering melakukan tipuan
 - d. Sering melakukan *netting*
20. Jika *shuttlecock* tidak menguntungkan untuk kita maka
- a. Meminta pergantian *shuttlecock* kepada wasit
 - b. Meminta pergantian *shuttlecock* kepada tim
 - c. Melanjutkan *shuttlecock* yang sudah ada
 - d. Meminta *challenge* kepada wasit
21. Jika lawan bermain dengan baik dalam berbag taktik maka kita harus ..
- a. Bermain dengan serius agar dapat mematikan lawan
 - b. Bermain emos agar cepat mematikan lawan
 - c. Mengajak *rally* panjang
 - d. Bermain terlalu santai
22. Apabila melawan pemain all round maka kita sebaiknya mengarahkan bola pada bagian ..
- a. Arahkan pada tubuh salah satu pemain lawan
 - b. Bagian aman dan jauh dar posisi lawan
 - c. Megarahkan bola tipis ke depan net

- d. Pada bagian sebelah kanan lawan
- 23. Berikut ini yang termasuk taktik dalam permainan bulutangkis nomor ganda yaitu ...
 - a. Taktik berdampingan kanan kiri
 - b. Permainan berdasarkan taktik dan tipuan
 - c. Permainan berdasarkan kekuatan dan kecepatan
 - d. Permainan berdasarkan keuletan, daya tahan atau stamina
- 24. Taktik bertahan yang tepat pada permainan ganda adalah
 - a. Taktik berdampingan kanan kiri
 - b. Taktik depan belakang
 - c. Taktik gerakan tipuan
 - d. Taktik individu
- 25. Taktik berdampingan merupakan posisi yang bagus untuk ..
 - a. *Difend*
 - b. *Netting*
 - c. *Attack*
 - d. *Rally*
- 26. Kelemahan dari taktik berdampingan kanan kiri pada nomor ganda adalah ...
 - a. Pemain terlemah akan menjadi sasaran serangan
 - b. Kurang ruang gerak sehingga tidak leluasa
 - c. Perlu melatih stamina yang sangat baik
 - d. Posisi tidak terbagi dengan adil
- 27. Taktik muka belakang memiliki kelemahan dalam ...
 - a. *Rally*
 - b. *Netting*
 - c. Serangan
 - d. Pertahanan
- 28. Penerapan taktik *roulier* atau berputar adalah ...
 - a. Menggunakan servis panjang ketika servis
 - b. Ketika servis dilakukan posisi pemain berdampingan
 - c. Menggunakan servis pendek dengan posisi muka belakang
 - d. Ketika servis menggunakan servis panjang dan berdampingan
- 29. Kelebihan yang dimiliki pada taktik berputar adalah.
 - a. Kuat dalam menyerang balik
 - b. Dapat saling berganti posisi
 - c. Kuat dalam bertahan
 - d. Dapat menipu lawan

Lampiran 10

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	TotalScore		
RES_1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
RES_2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	17		
RES_3	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	
RES_4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	
RES_5	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	18	
RES_6	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	18	
RES_7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	17	
RES_8	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	
RES_9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19	
RES_10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	
RES_11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	18	
RES_12	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8	
RES_13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	20	
RES_14	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	15	
RES_15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	
RES_16	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	14	
RES_17	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	14	
RES_18	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18	
RES_19	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	17	
RES_20	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	19	
RES_21	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	14	
RES_22	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	19	
RES_23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	
RES_24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	14	
RES_25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	20
RES_26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	21	
RES_27	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	15	
RES_28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	
RES_29	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	18	
RES_30	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	