

**KEMAMPUAN TEKNIK DASAR PUKULAN BULUTANGKIS PESERTA
EKSTRAKULIKULER SMK 4 MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh:
Tetya Alma Cahya Bumi
NIM 19601241093

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

KEMAMPUAN TEKNIK DASAR PUKULAN BULUTANGKIS PESERTA EKSTRAKULIKULER SMK 4 MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

Tetya Alma Cahya Bumi

19601241093

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengambilan data yang digunakan berupa tes dan pengukuran dan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta sebanyak 20 siswa. Penelitian dilakukan di gedung serbaguna *Bina Manggala Training Center* pada hari Sabtu, 10 Juni 2023. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui *Short Service Test* dari *French* dengan reliabilitas 0,80 dan validitas 0,66, *Long Service Test* dari *Scott* dengan reliabilitas 0,77 dan validitas 0,54, *Clear Test* dari *French* dengan reliabilitas 0,98 dan validitas 0,60, Tes *Smash* dari *Saleh Anasir* dengan realibilitas 0,89 dan validitas 0,926, Tes *dropshot* dari *James poole* dengan reabilitas 0,89 dan validitas 0,926.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta diperoleh kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa), “Tinggi” sebesar 25% (5 siswa), “Sedang” sebesar 30% (6 siswa), “Rendah” sebesar 35% (7 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 5% (1 siswa).

Kata Kunci: *Kemampuan Dasar , Pukulan Bulutangkis, Ekstrakurikuler*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tetya Alma Cahya Bumi
NIM : 19601241093
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

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

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Tetya Alma Cahya Bumi

NIM 19601241093

LEMBAR PERSETUJUAN

**KEMAMPUAN TEKNIK DASAR PUKULAN BULUTANGKIS PESERTA
EKSTRAKULIKULER SMK 4 MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



**Tetya Alma Cahya Bumi
NIM 19601241093**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 17 Juli 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd.,M.Or.
NIP. 19770218200801 1 002

Dosen Pembimbing



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

LEMBAR PENGESAHAN

**KEMAMPUAN TEKNIK DASAR PUKULAN BULUTANGKIS PESERTA
EKSTRAKULIKULER SMK 4 MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Tetya Alma Cahya Bumi
NIM 19601241093**


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal, 25 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Amat Komari, M.Si (Ketua Tim Penguji)		31/7/23
Danang Pujo Broto, S.Pd., M.Or. (Sekertaris Tim Penguji)		31/7/2023
Dr. AM. Bandi Utama, M.Pd. (Penguji Utama)		31/7/2023

Yogyakarta, Agustus 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya, sehingga saya berhasil menyelesaikan karya sederhana ini dengan baik. Saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya ini, yaitu:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sarwanto, S.Pd dan Ibu Etik Sunarti, S.Pd, yang selalu memberikan dukungan, mendidik, memotivasi, serta membimbing saya hingga menjadi pribadi seperti sekarang ini.
2. Kakak saya Adikka Yudha Bintang Ramadan yang memberikan saran dan dukungan disetiap tindakan yang saya lakukan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

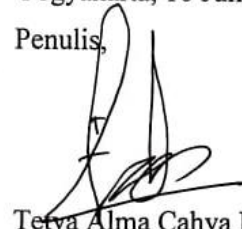
Terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati disampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Koordinator program studi PJKR yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Dr. Drs. Amat Komari, M.Si. selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Narwoto, M.Pd. selaku pimpinan SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Seluruh dosen tenaga pendidik Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melimpahkan ilmunya kepada penulis
6. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan, semangat, dan juga doa dalam penyelesaian karya ini. Saya berharap hubungan baik ini akan terus terjaga dan berlanjut di masa depan
7. Keluarga besar PJKR C 2019 yang telah kebersamai untuk berproses bersama selama di bangku perkuliahan
8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan yang melimpah dari Allah SWT. Diharapkan semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Penulis,



Tetty Alma Cahya Bumi

NIM. 1960124109

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Pendidikan	7
2. Hakikat Ekstrakurikuler	11
3. Hakikat Kemampuan	19
4. Hakikat Permainan Bulutangkis	21
5. Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis	32
6. Karakteristik Siswa Menengah Kejuruan (SMK).....	47
7. Ekstrakurikuler Bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	49
B. Kajian Penelitian yang Relevan	50
C. Kerangka Berfikir.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Metode Penelitian.....	56
B. Definisi Operasional Variabel	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	57
D. Tempat dan Waktu Penelitian	58
E. Instrumen Pengumpulan Data	58
F. Teknik Pengumpulan Data	67
G. Teknik Analisis Data	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Hasil Penelitian	69
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	69
2. Analisis Deskriptif Statistik Data Penelitian	69
B. Pembahasan Penelitian	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Implikasi Hasil Penelitian	96
C. Keterbatasan Penulisan	97
D. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Norma Penelitian.....	68
Tabel 2. Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Pukulan Servis Pendek Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	70
Tabel 3. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis.....	71
Tabel 4. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis.....	71
Tabel 5. Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Pukulan Servis Panjang Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	73
Tabel 6. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis.....	74
Tabel 7. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis.....	74
Tabel 8. Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	76
Tabel 9. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis.....	77
Tabel 10. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis.....	77
Tabel 11. Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	79
Tabel 12. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis.....	80
Tabel 13. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis.....	80
Tabel 14. Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Pukulan <i>Dropshot</i> Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	82
Tabel 15. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan <i>Dropshot</i> Bulutangkis.....	83
Tabel 16. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan <i>Dropshot</i> Bulutangkis.....	83
Tabel 17. Hasil Keseluruhan Tes Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	85

Tabel 18. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	85
Tabel 19. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sikap Pelaksanaan Servis Pendek Bulutangkis	35
Gambar 2. Sikap Pelaksanaan Servis Panjang Bulutangkis	38
Gambar 3. Sikap Pelaksanaan Lob Bulutangkis	40
Gambar 4. Sikap Pelaksanaan <i>Smash</i> Bulutangkis	43
Gambar 5. Sikap Pelaksanaan <i>Dropshot</i> Bulutangkis.....	45
Gambar 6. Kerangka Berfikir.....	55
Gambar 7. Lapangan <i>Short Service Test</i> (Tes Servis Pendek).....	60
Gambar 8. Lapangan <i>Long Service Test</i> (Tes Servis Panjang).....	61
Gambar 9. Lapangan Tes Lob/ <i>Clear</i>	63
Gambar 10. Lapangan Tes <i>Smash</i>	64
Gambar 11. Lapangan Tes <i>Dropshot</i>	66
Gambar 12. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	72
Gambar 13. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	75
Gambar 14. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	78
Gambar 15. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	81
Gambar 16. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan <i>Dropshot</i> Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	84
Gambar 17. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan.....	107
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Yogyakarta.....	108
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.....	109
Lampiran 4. Skor Mentah Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis.....	110
Lampiran 5. Perhitungan Pengkategorian Skor	112
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan terencana yang bertujuan menambah pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan diri seseorang. Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup (Trahati, 2015: 11). Dengan adanya proses pendidikan yang dilalui dalam kehidupan sehari-hari, seseorang dapat meningkatkan potensi dirinya (kognitif, afektif, psikomotorik) agar mampu berkembang secara optimal. Pendidikan dapat diterima dan dipelajari di berbagai tempat, salah satunya pendidikan dapat diterima seseorang di bangku sekolah merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk menghadapi perkembangan zaman.

Pendidikan di sekolah merupakan salah satu alternatif bagi orang tua untuk memberikan bekal agar dapat belajar dan menuntut ilmu. Selain itu, lingkungan sekolah memiliki peran terbentuknya minat dari bakat yang dimilikinya sehingga muncul siswa yang berprestasi. Siswa berprestasi di sekolah tercipta dengan menampung minat dan bakat yang sudah terlihat dengan program kegiatan yang sudah terencana dan terlaksana secara rutin. Dengan demikian, program yang direncanakan dan dilaksanakan di sekolah berguna meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga peserta didik menjadi lebih berprestasi.

Kemampuan merupakan perwujudan dari pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang. Kemampuan (ability) adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu (Robbins & Judge, 2008). Salah satu kegiatan yang mampu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik di sekolah yaitu dengan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler. Proses kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam sekolah agar mampu mengembangkan wawasan, pengetahuan serta kemampuan siswa. Menurut Roza & Syuraini, (2018) menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler yaitu kegiatan yang dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis oleh peserta di luar jam sekolah. Terdapat berbagai kategori yang dapat diselenggarakan dalam kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik diberikan berbagai macam bidang kegiatan untuk memilih kegiatan berdasarkan minat dan bakat yang telah dimilikinya.

SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta, sebagai salah satu penyelenggara pendidikan menyediakan ekstrakurikuler dibidang olahraga permainan, antara lain olahraga bulutangkis. Permainan bulutangkis adalah sebuah olahraga permainan dimana pelaksanaannya menggunakan alat yang disebut raket dan kok (*shuttlecock*) (Yuliawan, 2014: 146). Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari diberbagai usia dan kalangan. Tidak mengherankan apabila olahraga ini digemari seluruh lapisan masyarakat termasuk peserta didik sehingga olahraga bulutangkis menjadi salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di beberapa sekolah.

Dalam cabang olahraga bulutangkis, kemampuan teknik dasar perlu dikuasai untuk bisa bermain bulutangkis. Salah satu kemampuan teknik dasar

bulutangkis yang memiliki peran penting dalam permainan bulutangkis yaitu teknik dasar pukulan (*stroke*). Teknik dasar pukulan merupakan cara-cara melakukan pukulan dalam permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan. Menurut Purnama (2010: 15) macam-macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis adalah servis panjang, servis pendek, lob, *smash*, *dropshot*, *chop*, *drive*, dan *netting*. Dalam penerapannya jika kemampuan teknik dasar pukulan dikuasai dengan baik akan memudahkan seorang pemain untuk melakukan penyerangan dan pertahanan, serta mampu mengembangkan permainan dengan penerapan taktik dan strategi permainan.

Berdasarkan observasi peneliti, kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta dilaksanakan di gedung serbaguna *Bina Manggala Training Center* setiap hari sabtu pukul 09.00- 11.00. Dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut sudah menerapkan program latihan kemampuan teknik dasar pukulan yang meliputi pukulan servis pendek, servis panjang, lob, *smash*, dan *dropshot*. Kelima teknik dasar pukulan tersebut diajarkan terlebih dahulu karena merupakan teknik pukulan dasar bagi pemula dan merupakan jenis pukulan yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Dari hasil pengamatan peneliti pelaksanaan kemampuan teknik dasar pukulan tersebut masih terdapat beberapa kesalahan seperti hasil pukulan yang tidak akurat, hasil pukulan menyangkut di net, dan hasil pukulan yang keluar dari garis lapangan (*out*).

Beberapa permasalahan yang terjadi tersebut tentunya akan berimbas pada tujuan latihan, termasuk dalam proses pemberian program latihan teknik dasar

pukulan dan program latihan yang lainnya. Perlu adanya evaluasi kinerja di lapangan dengan mengamati kemampuan teknik dasar pukulan mana yang perlu ditingkatkan dan kemampuan teknik dasar pukulan apa yang perlu dipertahankan. Hal tersebut akan membantu untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik agar terasah secara maksimal.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti tertarik mendalami dan meneliti lebih lanjut kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta dalam bermain bulutangkis. Hal tersebut dilakukan sebagai tindak lanjut dari observasi agar mendapatkan hasil yang valid dengan berdasarkan fakta-fakta data. Dari uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Ditemukan bahwa peserta ekstrakurikuler masih terlihat melakukan kesalahan teknik dasar pukulan (*stroke*) bulutangkis.
2. Belum diketahuinya tingkat kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis pada peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dalam penelitian ini penulis membuat satu batasan masalah yaitu mengenai survei

kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu Bagaimana kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Penelitian ini secara teoritis bermanfaat bagi peserta didik dan pelatih bulutangkis sebagai referensi dan menambah wawasan tentang kemampuan teknik dasar pukulan dalam bermain bulutangkis.
- b. Memberikan suatu sumbangan pemikiran dalam permainan bulutangkis sehingga dapat dijadikan acuan dalam mempertajam pengetahuan tentang kemampuan teknik dasar pukulan.

2. Manfaat Praktis:

- a. Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik ekstrakurikuler bulutangkis yaitu untuk memberikan gambaran baru tentang kemampuan teknik dasar pukulan dalam rangka pencapaian kemampuan yang maksimal.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dan pelatih dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis.

c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi dan perbandingan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu indikator utama dalam proses pembangunan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan bidang yang strategis dalam memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuan serta potensi dalam dirinya. Menurut Triwiyanto (2014: 23) Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia sebagai upaya memberikan pengalaman belajar terencana dalam bentuk pendidikan formal maupaun non formal yang berlangsung seumur hidup yang memiliki tujuan mengoptimalkan kemampuan individu agar dapat mengikuti peranan hidup secara baik di kemudian hari. Pendidikan akan membantu peserta didik dengan memperluas pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan individu yang berkualitas. Kompetensi pendidikan meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Jabar 2016: 2).

Pendidikan tidak diselenggarakan secara tidak sengaja atau bersifat *incidental* (Hamalik, 2013: 2). Pendidikan memiliki komponen yang sangatlah kompleks dan berlangsung seumur hidup, sehingga pendidikan memerlukan rencana yang terstruktur dan berjalan secara kontinu. Menurut Siswoyo (2011: 54) Pendidikan adalah sebuah proses merekonstruksi atau

mereorganisasi pengalaman sehingga menambah pengalaman, dan juga menambah kemampuan untuk mengarah pada pengalaman yang selanjutnya.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan manusia secara sadar dalam memberikan pengalaman belajar yang tidak dapat diselenggarakan secara insidental sehingga pengalaman akan secara terus menerus bertambah dan mengarah pada pengalaman selanjutnya.

b. Fungsi dan Tujuan Pendidikan

Pendidikan merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik di sebuah lembaga sekolah. Setiap jenjang pendidikan yang berpedoman pada kurikulum memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda-beda. Fungsi utama pendidikan ialah mengembangkan kemampuan peserta didik, sedangkan tujuan pendidikan ialah meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Mengacu pada undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional fungsi pendidikan yaitu Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia sehat berilmu cakap kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Sujana, 2019 : 30)

Secara spesifik fungsi utama dalam pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan sesuai

dengan potensi yang dimilikinya sehingga dia memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya (Crow and Crow dalam Taufiq, 2014: 1.3)

Selanjutnya menurut Danim (2013: 41-42) menjelaskan secara akademik pendidikan memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- 1) mengoptimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki oleh siswa.
- 2) mewariskan nilai-nilai budaya dari generasi ke generasi untuk menghindari sebisa mungkin anak-anak tercabut dari akar budaya dan kehidupan berbangsa dan berNegara.
- 3) mengembangkan daya adaptabilitas siswa untuk menghadapi situasi masa depan yang terus berubah, baik intensitas maupun persyaratan yang diperlukan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) meningkatkan dan mengembangkan tanggung jawab moral siswa, berupa kemampuan untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah, dengan spirit atau keyakinan untuk memilih dan menegakkannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan yaitu mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan serta potensi peserta didik (kognitif, afektif, psikomotor) untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan potensinya untuk menjalani kehidupan sosial.

c. Manfaat Pendidikan

Pendidikan diadakan dan dilaksanakan untuk memberikan kebermanfaatan bagi manusia. Menurut Kwik Kian Gie dalam Sari (2023: 27) manfaat pendidikan sangat penting bagi semua orang, antara lain :

1) Mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri

Pendidikan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja seperti pendidikan formal dan non formal. Pendidikan yang dilakukan di sekolah atau disebut dengan pendidikan terstruktur. Selain itu juga ada pendidikan non formal, dimana pendidikan tersebut dilakukan di luar pendidikan formal contohnya lembaga kursus (bimbel), lembaga pelatihan (ekstrakurikuler), kelompok belajar, dan sebagainya.

2) Memajukan Negara untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas

Dengan adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, maka kesejahteraan bangsa dan Negara akan lebih mudah terwujud.

3) Menciptakan jiwa nasionalisme

Semakin banyak generasi penerus yang menggapai atau memperoleh pendidikan maka semakin banyak pula generasi penerus bangsa yang memiliki jiwa nasionalisme.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan mampu mencerdaskan dan mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang baik dengan pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan mampu menciptakan manusia yang memiliki sumber daya manusia yang

berkualitas, yang berguna menghadapi perkembangan zaman yang terus maju. Pendidikan mampu menciptakan generasi penerus yang menjunjung tinggi jiwa nasionalisme yang berguna bagi bangsa dan Negara.

2. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan sekolah yang dalam pelaksanaannya dilakukan di luar jam pelajaran dengan tujuan menampung dan membina minat bakat serta potensi yang dimiliki peserta didik. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler dapat memberikan manfaat sosial dengan mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 mengenai ekstrakurikuler pendidikan dasar dan menengah bahwa:

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Abidin, 2019: 186)

Menurut Said (2012: 16) berpendapat bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di luar pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, pengembangan, bimbingan dan pembiasaan siswa agar memiliki pengetahuan dasar penunjang. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam sekolah yang berfungsi untuk memwadahi dan

mengembangkan potensi, minat dan bakat siswa (Andriyani, 2015: 2). Ada banyak hal yang mampu peserta didik pelajari dan kembangkan di luar jam sekolah, ekstrakurikuler mampu menjadi sarana mengembangkan kemampuan yang sudah dipelajari maupun yang belum dikuasai.

Menurut Husodo (2014: 141) Pelaksanaan program ekstrakurikuler mencapai hasil baik untuk mendukung program kurikuler maupun dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai kepribadian, maka perlu diusahakan adanya informasi yang jelas mengenai arti, tujuan dan hasil yang diharapkan, peranan dan hambatan yang ada selama ini dengan informasi yang jelas diharapkan para pembina, pendidik, kepala sekolah, guru, siswa, serta pihak-pihak yang terkait dapat membantu dan melaksanakan ekstrakurikuler sesuai dengan tujuan. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu kegiatan pengembangan diri yang memiliki program. Artinya kegiatan tersebut direncanakan secara khusus dan diikuti oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pribadinya. Kegiatan ekstrakurikuler diadakan tidak hanya ditujukan kepada peserta didik yang sudah mampu menguasai salah satu bidang, akan tetapi ekstrakurikuler memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba sehingga mampu selain mengasah bakat atau potensi, minat peserta didik mampu terjangkau dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan pendidikan di luar mata pelajaran yang dilakukan di luar jam pelajaran sekolah dilaksanakan dengan tujuan

memperluas pengetahuan dan menyalurkan minat bakat serta potensi peserta didik. Kegiatan ini dilakukan dengan bertahap menggunakan rencana atau program sehingga sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik.

b. Fungsi dan Tujuan Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler diadakan tentunya memiliki fungsi dan tujuan yang sudah ditetapkan. Menurut Noor (2012: 106) kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk membantu pengembangan peserta didik dan pematapan pengembangan kepribadian siswa yang cenderung berkembang untuk memilih jalan tertentu. Secara spesifik fungsi diadakannya ekstrakurikuler menurut Prasetyo (2010: 65) sebagai berikut:

- 1) Pengembangan yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat serta minat
- 2) Sosial yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial peserta didik
- 3) Rekreatif yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan bagi peserta didik yang dapat menunjang proses perkembangan
- 4) Persiapan karir yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik.

Tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 62 tahun 2014 pada Pasal 2:

Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian,

kerjasama dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Disisi lain harus meningkatkan kemampuan siswa dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Abidin, 2018: 189).

Menurut Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan dalam Kartika (2023: 4) Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan siswa ber aspek kognitif, afektif, dan psikomotor
- 2) Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya menuju yang positif.
- 3) Dapat mengetahui, mengenal serta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya

Dari kutipan tujuan dan fungsi, kegiatan ekstrakurikuler di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler mampu mengembangkan kemampuan serta kepribadian peserta didik dengan mengadakan hubungan timbal balik sosial, rekreatif untuk persiapan karir peserta didik.

c. Manfaat Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler diberikan kepada peserta didik sebagai wahana pengembangan diri melalui berbagai aktivitas. Ekstrakurikuler juga merupakan sarana agar peserta didik memiliki nilai tambah di luar pelajaran akademik sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Menurut Wafroturrohman & Sulistiyawati (2019: 151) Manfaat keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan hasil penelitian di Negara – Negara lain yang menunjukkan bahwa adanya hubungan yang tinggi antara

partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dengan komitmen siswa dalam bidang akademik dan prestasi akademik yang lebih meningkat (*Copper et al, 1999; Eccles & Barber, 1999; Jordan & Nettles, 1999*), tingkat *drop out* yang rendah (*Davalos et al., 1999; Mahoney 2000; Mahoney & Cairns, 1997; McNeal, 1995*) dan tingkat kenakalan dan penahanan yang rendah (*Cooley et al, 1995; Eccles & Barber, 1999; Larson, 1994; Mahoney, 2000; Mahoney & Sattin, 2000*), meningkatkan *outcome* pendidikan (*Hoff : 2007*), meningkatkan prestasi siswa di dalam kelas dan mencapai standard dalam nilai matematika (*Fejgin, 1994; Hanson & Kraus, 1998,1999*), memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis, *self efficacy* dan kompetensi sosial mereka (*Rebecca M. Alcuizar, 2016*), memiliki efek positif pada kehidupan siswa dengan memperbaiki perilaku, prestasi sekolah, penyelesaian sekolah, aspek positif untuk membuat orang dewasa sukses, dan aspek sosial (*Singh Annu, Mishra Sunita, 2014*), siswa adalah keterampilan profesional, kepemimpinan, manajemen waktu, fleksibilitas, dan keterampilan lainnya (*Niyra Tawfik Elklisly, 2017*).

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga tentunya memiliki manfaat yang mirip dengan pendidikan jasmani karena keduanya sama-sama menggunakan aktivitas fisik. Menurut *Bucher & Krotee (1993: 127)* menjelaskan bahwa partisipasi dalam kegiatan olahraga memiliki keuntungan dalam pengembangan individual (seperti *self-discipline, self-confidence, self-image*, kepemimpinan, loyalitas, profesionalitas, dan

lain-lain.) dan pengembangan sosial (seperti kerjasama, saling menghormati, dan lain-lain). Sehingga jika peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut, akan banyak manfaat yang akan didapatkan di dalamnya.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan manfaat kegiatan ekstrakurikuler yaitu mampu mengembangkan, memantapkan, dan mengaktualisasi potensi peserta didik, dalam menyiapkan kehidupan bermasyarakat dengan sarana bidang olahraga.

d. Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler memiliki berbagai macam jenis kegiatan, karena banyak hal yang berkaitan dengan kegiatan peserta didik yang mampu menunjang kemampuan siswa. Dengan berbagai jenis kegiatan tersebut peserta didik mampu memilih kegiatan yang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Menurut Mahoney dalam Dafeza (2010: 26) menjelaskan mengenai jenis kegiatan ekstrakurikuler :

1) Keterlibatan Prosocial (*Prosocial Activities*)

Pada jenis ekstrakurikuler ini, siswa akan berpartisipasi dalam pelayanan masyarakat. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pencerahan dan motivasi kepada anggota untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual untuk menciptakan lingkungan yang efektif, harmonis terhadap diri sendiri dan terhadap semua pihak. Berdasarkan Depdiknas, yang termasuk ke dalam kegiatan ini adalah Pramuka dan Palang Merah.

2) Tim Olahraga (*Team Sports*)

Kegiatan ini melibatkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler dibidang olahraga. Olahraga yang dilakukan siswa akan mempengaruhi kesehatan fisik sehingga akan memudahkannya untuk berinteraksi dan bersosialisasi dalam kesehariannya

3) Pertunjukkan Seni (*Performing Arts*)

Kegiatan ini meliputi band sekolah, drama, ataupun kelompok tari. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan wadah bagi siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman dan berkreasi untuk menghasilkan suatu *output* yang berguna bagi siswa. Siswa berkreasi menciptakan berbagai kesenian secara sistematis, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

4) Keterlibatan Sekolah (*School Involvement*)

Tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler ini adalah untuk melatih kemampuan berorganisasi dalam rangka melakukan kegiatan positif, terarah dan berkarakter. Contoh dari kegiatan ini adalah pemerintahan siswa seperti OSIS dan juga *cheerleader*

5) Kelompok Akademik (*Academic Clubs*)

Partisipasi dari kegiatan ini bisa meliputi dalam bidang sains dan kegiatan ekstrakurikuler yang menitikberatkan pada hal perdebatan. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengembangkan sifat ilmiah, kejujuran dalam memecahkan fenomena sosial dan fenomena alam dengan kepekaan yang tinggi menggunakan metode sistematis,

objektif juga rasional. Kegiatan ini diantaranya Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR)

Jenis kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan merupakan kebijakan dari sekolah yang ditinjau dari beberapa faktor yang dimiliki sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga menjadi salah satu jenis ekstrakurikuler yang diminati peserta didik. Beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler yang diprogramkan di sekolah dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Nurcahyo & Hermawan (2016: 97) sebagai berikut: 1) Pendidikan Kepramukaan, 2) Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), 3) Palang Merah Remaja (PMR), 4) Pasukan Kemanan Sekolah (PKS), 5) Gema Pecinta Alam, 6) Filateli, 7) Koperasi Sekolah, 8) Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), 9) Kelompok Ilmiah Remaja (KIR), 10) Olahraga, dan 11) Kesenian. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berbentuk: 1) Krida; meliputi Kepramukaan, Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS), Palang Merah Remaja (PMR), Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (Paskibraka), dan lainnya, 2) Karya ilmiah; meliputi Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, penelitian, dan lainnya, dan 3) Latihan/olah bakat/prestasi; meliputi pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, cinta alam, jurnalistik, teater, keagamaan, dan lainnya.

Kegiatan ekstrakurikuler bisa ditemui dengan kegiatan non akademik maupun akademik, begitupun di cabang olahraga dapat dilakukan dengan cara berkelompok dan individu. Olahraga individu diantaranya badminton,

karate, tinju, renang, lari dsb. Sedangkan Olahraga berkelompok atau beregu antara lain yaitu sepak bola, hoki, *floorball*, futsal, dsb (Ardiansya & Wijaya 2021: 34) Ekstrakurikuler cabang olahraga bulutangkis merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

3. Hakikat Kemampuan

Pada umumnya setiap manusia diberikan kemampuan namun dengan kapasitas yang berbeda- beda. Kemampuan tersebut mampu digunakan untuk membantu manusia dalam mengerjakan pekerjaan kehidupan sehari-hari. Menurut Subkhi (2013: 30) bahwa yang dimaksud dengan istilah kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan. Hal serupa disampaikan *Robbins* dalam *Badeni* (2013: 13) mendefinisikan *ability refers to an individual's capacity to perform the various tasks in job.*

Menurut *Robbins* dalam *Wibowo* (2014: 93) Orang berbeda dalam hubungannya dengan sejumlah kemampuan, namun dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu *intellectual abilities* dan *physical abilities*. Hal tersebut dijelaskan *Stephen* dalam *Badeni* (2013: 14) telah mengklasifikasikan beberapa jenis kemampuan dalam diri seseorang yaitu:

a. Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Contoh tes IQ (*Intelligent Quotient*) digunakan untuk menegaskan seberapa tingkat kemampuan-

kemampuan intelektual umum. Ada tujuh dimensi kemampuan intelektual, yaitu *number aptitude, verbal comprehension, perceptual speed, inductive reasoning, spatial visualization memory.*

b. Kemampuan Fisik

Kemampuan intelektual lebih besar memainkan peran pada pekerjaan-pekerjaan rumit yang menuntut berbagai persyaratan pemrosesan informasi sementara kemampuan fisik lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis. Setiap orang memiliki kemampuan fisik dan tingkat stamina yang berbeda-beda, pekerjaan memerlukan persyaratan kemampuan tertentu sesuai dengan tuntutan yang diminta oleh pekerjaan yang bersangkutan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dengan stabil untuk mencapai hasil yang baik. Dalam penelitian ini kemampuan fisik memegang peran penting dalam pelaksanaannya. Apabila kemampuan dasar diasah dengan baik maka seseorang akan mencapai tahap terampil dalam menjalaninya. Hal tersebut sama halnya dengan permainan bulutangkis, apabila kemampuan dasar mampu dikuasai dan ditingkatkan secara maksimal maka kemampuan dasar akan berpengaruh terhadap kualitas permainan seorang pemain bulutangkis baik secara individu maupun kelompok.

4. Hakikat Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Permainan Bulutangkis

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang digemari oleh beberapa kalangan dan usia. Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang menggunakan alat pemukul yang sering disebut raket dan *shuttlecock* sebagai sarana pokoknya. Tujuan dari permainan bulutangkis ialah menjaga *shuttlecock* agar tidak jatuh di lapangan sendiri dan berusaha mendapatkan poin dengan menjatuhkan *shuttlecock* ke bidang permainan lawan. Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh tunggal atau pasangan dengan cara memukul *shuttlecock* melewati bagian atas net (Qalbi, Ihsanul, & Abdurrahman, 2017: 51).

Berbeda dengan tujuan awal dimainkannya permainan bulutangkis, pada era sekarang permainan bulutangkis bertujuan untuk menyelesaikan *rally* secepat mungkin untuk mendapatkan nilai dari lawan anda (Kholison, Sugiyanto, Sutisyana, & Defliyanto, 2018: 188). Permainan bulutangkis saat ini mengalami perkembangan dibidang penskoran, dengan sistem penilaian tersebut untuk mendapatkan poin pemain harus mampu menyelesaikan *rally* secepat mungkin dan mengambil kemenangan. Menurut Adiwarsito (2016: 32) Permainan bulutangkis ini bisaanya dimainkan oleh: (1) seorang pria melawan seorang pria (tunggal putra); (2) seorang wanita melawan seorang wanita (tunggal putri); (3) sepasang pria melawan sepasang pria (ganda putra); (4) sepasang wanita melawan sepasang wanita (ganda putri); dan (5)

sepasang pria dan wanita melawan sepasang pria dan wanita (ganda campuran). Hal ini sesuai dengan pendapat Rana (2012: 166) “*An increased performance level can only be achieved by working and training of all major components i.e. technique, coordination, tactics, physical fitness, physiological qualities and psychological qualities. Badminton is one of the most popular team based sports played and watched throughout the world. It is played by both males and females of all ages*”. Artinya bulutangkis termasuk olahraga yang bisa dimainkan oleh laki-laki dan perempuan dari berbagai macam usia dengan pukulan yang bervariasi baik cepat maupun lambat, olahraga ini membutuhkan kemampuan teknik, koordinasi, taktik kebugaran fisik dan kualitas psikologis yang baik ditinjau dengan pengalaman bermain.

Menurut *Jhonson* dalam Winoto (2015: 9). Manfaat olahraga bulutangkis adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Fisiologis (Jasmaniah)

Manfaat olahraga bulutangkis untuk jasmani seseorang atau seorang pemain bulutangkis tergantung pada seberapa banyak permainan yang dilakukan, berapa lama melakukan latihan, dan bagaimana intensitas *rally-rally* yang berlangsung. Seorang pemain dengan tingkat kecakapan yang sedang dapat menguatkan daya tahan otot dan meningkatkan sistem pernafasan.

2) Manfaat Psikologis (Kejiwaan)

Bulutangkis juga merupakan media yang baik sekali untuk mengungkapkan perasaan seseorang secara kreatif. Perasaan-perasaan bermusuhan dapat diutarakan atau digambarkan secara simbolis dengan menyerang lawan secara agresif dengan pukulan-pukulan *clear* dan *smash*.

3) Manfaat Sosiologi (Kemasyarakatan)

Bulutangkis dapat memberikan sumbangan yang berarti pada proses pemasyarakatan. Setiap permainan menciptakan suasana dimana akibat yang timbul tergantung pada tindakan yang baik atau tidak baik ditinjau dari segi kemasyarakatan dan dapat diteliti.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang mampu dilakukan tunggal atau berpasangan dengan menggunakan alat permainan raket dan *shuttlecock*. Permainan bulutangkis bisa dilakukan di lapangan *outdoor* ataupun *indoor* ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi net pada bagian tengah lapangan. Permainan bulutangkis memiliki manfaat fisiologis (jasmaniah) dengan intensitas latihan yang rutin akan membantu meningkatkan daya tahan otot dan pernafasan, manfaat psikologis (kejiwaan) dengan menjadikan permainan bulutangkis sebagai media menyalurkan perasaan yang dirasakan disimboliskan dengan pola permainan menyerang secara agresif, dan manfaat sosiologis

(kemasyarakatan) dengan menciptakan suasana proses kemasyarakatan yang ditimbulkan dari kegiatan baik.

b. Peraturan Permainan Bulutangkis

Peraturan diperlukan sebagai acuan dan batasan dalam berjalannya suatu permainan. Menurut Nugroho (2020: 33-35) Peraturan bulutangkis mengenai sistem perhitungan telah mengalami perubahan, mulai dari sistem pindah bola dengan jumlah poin sebanyak 15 sampai dengan sistem terbaru yaitu sistem *rally poin* dengan jumlah poin sebanyak 21 poin. Aturan permainan bulutangkis yang sampai saat ini masih diberlakukan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sistem penilaian menggunakan “*rally point*” *the best of three games*
- 2) Permainan dimulai dengan undian koin. Pemenang undian berhak memilih pilihannya diantaranya, yaitu:
 - a) Servis terlebih dahulu.
 - b) Menerima servis terlebih dahulu.
 - c) Memilih tempat.
 - d) Menyerahkan ke lawan.
- 3) Posisi lapangan saat mulai permainan, pemain yang melakukan servis berdiri di kotak servis sebelah kanan, sedangkan penerima servis berdiri di seberang lapangan disamping sebelah kanan. Apabila permainan ganda, pasangan atau *partner* boleh berdiri di tempat yang telah tersedia yang lain dimana tidak menerima servis.
- 4) Batasan melakukan servis setiap pemain setinggi 115 sentimeter

- 5) Pada point 11 tiap-tiap *game*, pemain diizinkan untuk istirahat selama 1 (satu) menit dan pelatih boleh memberikan instruksi-instruksi kepada pemainnya, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- 6) Pada saat 2 pemain sama-sama memiliki nilai 20 (20-20), maka akan terjadi *duece* permainan dilanjutkan hingga salah satu tim memiliki selisih 2 poin dari tim lainnya sampai skor terakhir mencapai angka 30.
- 7) Pada waktu pergantian tempat antara *game* pertama dan *game* kedua pemain diizinkan istirahat 2 menit. Pelatih diperkenankan ke lapangan untuk memberikan intruksi-intruksi, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- 8) Apabila terjadi *one game all* (game satu sama), pemain diizinkan untuk istirahat selama 2 menit.
- 9) Seorang pemain hanya diperkenankan bermain dalam 2 nomor yaitu:
1 (satu) kali tunggal dan 1 (satu) kali ganda, 1 (satu) kali tunggal dan 1 (satu) kali ganda campuran
- 10) Apabila terjadi gangguan, *referee* berhak untuk menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat/hari lain dengan ketentuan hasil pertandingan yang diperolehnya tetap berlaku
- 11) Barang-barang yang boleh diletakkan dekat lapangan pertandingan hanya air minum dan perlengkapan atlet lainnya sebagai cadangan

- 12) Pemain yang beralih status keanggotaanya dari satu klub ke klub lainnya, harus memenuhi ketentuan mutasi pemain dan disahkan oleh tim keabsahan.
- 13) Pemain yang pada gilirannya harus bertanding, tetapi tidak hadir di lapangan setelah dipanggil 3 kali dalam waktu 5 (lima) menit dinyatakan kalah.
- 14) Selama pemain melakukan pertandingan, tidak diperkenankan meninggalkan lapangan tanpa izin wasit yang bertugas.
- 15) Setiap pemain diwajibkan berpakaian olahraga bulutangkis sesuai peraturan yang berlaku.
- 16) Pemain yang mengalami cedera di lapangan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah.
- 17) Pemain yang mengalami cedera dan tidak bisa melanjutkan pertandingan, kedudukannya pada nomor lain dapat diganti apabila nomor tersebut belum memulai pertandingan pertamanya.
- 18) Pemain berhak mendapat istirahat 30 (tiga puluh) menit diantara 2 (dua) pertandingan yang harus dimainkan secara berturut-turut.
- 19) Pemain dan *official* bertanggung jawab untuk mengetahui tempat dimana harus bertanding, termasuk adanya perubahan jadwal dan sebagainya.
- 20) Pemain yang tidak mau melaksanakan pertandingan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan panitia, dinyatakan kalah.

- 21) Apabila pemain memerlukan tambahan perlengkapan pada waktu melakukan pertandingan harus sepengetahuan dan melalui *referee*.
- 22) Pemain dilarang mempergunakan obat *dopping*.
- 23) Pemain yang belum tiba gilirannya tidak diperkenankan memasuki lapangan tempat pertandingan.

Dari pendapat mengenai peraturan permainan bulutangkis di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis menggunakan sistem penilaian “*rally point*” dengan ketentuan “*the best of three games*”. Sistem penilaian ini menggunakan skor game 21 dan waktu istirahat (*time out*) diberikan pada saat salah satu pemain mencapai skor 11. Jika terjadi kesamaan skor 20 sama (*match poin*) maka akan terjadi *deuce* yaitu permainan berakhir apabila saat salah satu pemain mencapai skor kelipatan dua terlebih dahulu atau mencapai skor batas maksimal 30.

c. Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis

Berjalannya suatu kegiatan membutuhkan faktor pendukung dalam pelaksanaannya. Pemanfaatan sarana dan prasarana menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Menurut Sukirman dkk (2005: 28) Sarana adalah semua fasilitas yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang baik, yang bergerak maupun tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Sedangkan prasarana merupakan segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggarakannya suatu proses. Secara umum prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu

proses baik berupa usaha ataupun pembangunan yang bersifat permanen (Khikmah & Winarno, 2019: 14) Maka yang dimaksud sarana dan prasarana olahraga adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses olahraga (Tomoliyus, 2010: 4)

Dalam pelaksanaan permainan bulutangkis memerlukan sarana dan prasarana kelengkapan yang digunakan untuk mempermudah dan memperlancar agar kegiatan mampu berjalan dengan baik. Menurut Alhusin (2007: 11-16) permainan bulutangkis memerlukan beberapa perlengkapan meliputi:

1) Raket

Secara tradisional raket dibuat dari kayu. Kemudian aluminium atau logam ringan lainnya menjadi bahan yang dipilih. Kini, hampir semua raket bulutangkis profesional berkomposisi komposit serat karbon (plastik bertulang grafit). Serat karbon memiliki kekuatan hebat terhadap perbandingan berat, kaku, dan memberi perpindahan energi kinetik yang hebat. Namun, sejumlah model rendah masih menggunakan baja atau aluminium untuk sebagian atau keseluruhan raket

2) *Shuttlecock*

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

dari gabus. Dalam latihan atau pertandingan tidak resmi digunakan juga *shuttlecock* dari plastik

3) Lapangan

Lapangan bulutangkis dapat dibuat di berbagai tempat, bisa di atas tanah, atau untuk saat ini kebanyakan di atas semen atau ubin. Pembuatan lapangan bulutangkis bisaanya sekaligus didesain dengan gedung olahraganya. Garis-garis batas pada lapangan dapat dibuat dengan warna-warna putih dan warna lainnya. Lebar lapangan 6,10 m, panjang 13,40 m

4) Sepatu

Karena percepatan sepanjang lapangan sangatlah penting, para pemain membutuhkan pegangan dengan lantai yang maksimal pada setiap saat. Sepatu bulutangkis membutuhkan sol karet untuk cengkaman yang baik, dinding sisi yang bertulang agar tahan lama selama tarik menarik, dan teknologi penyebaran guncangan untuk melompat; bulutangkis mengakibatkan agak banyak stres (ketegangan) pada lutut dan pergelangan kaki.

5) Net

Bulutangkis tidak akan pernah bisa berjalan tanpa perlengkapan yang satu ini. Net merupakan pembatas antara bidang permainan pemain yang satu dengan yang lain. Tinggi net kurang lebih 152 cm dan sama untuk semua jenis permainan, baik itu tunggal maupun ganda, putri maupun putra

Dari uraian sarana dan prasarana permainan bulutangkis di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis merupakan olahraga yang dalam pelaksanaannya menggunakan sarana berupa raket, *shuttlecock*, net, dan sepatu. Sedangkan prasarana yang digunakan berupa lapangan yang sudah dilengkapi garis-garis batas lapangan.

d. Teknik Dasar Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis memerlukan berbagai kemampuan dan keterampilan gerak tubuh. Seorang pemain bulutangkis harus melakukan beberapa upaya gerakan tubuh untuk menjangkau *shuttlecock*. Teknik dasar merupakan salah satu upaya yang bisa digunakan seseorang dalam bermain bulutangkis. Menurut Yuliawan (2017: 12) Teknik dasar bulutangkis yang harus dikuasai terlebih dahulu diantaranya cara memegang raket (*grips*), sikap siaga, teknik langkah kaki (*footwork*) dan pukulan (*strokes*). Macam-macam teknik bulutangkis dijelaskan sebagai berikut:

1) Cara Memegang Raket (*Grip*)

Pegangan raket yang benar merupakan dasar agar pemain merasa nyaman dalam memukul *shuttlecock*. Cara memegang raket yang benar adalah menggunakan jari-jari tangan (ruas jari tangan) secara luwes, rileks, namun harus tetap bertenaga pada saat memukul *shuttlecock* (Kurniadi, dkk., 2021: 38). Purnama (2010: 1) menjelaskan ada beberapa macam tipe pegangan raket yaitu: Pegangan gebuk kasur (*American grip*), pegangan *forehand* (*forehand grip*), pegangan *backhand* (*backhand grip*), dan pegangan campuran/kombinasi (*combination grip*).

2) Sikap Berdiri (*Stance*)

Sikap dan posisi berdiri di lapangan harus dapat dilakukan oleh seorang pemain, karena dengan posisi yang baik pemain dapat bergerak dengan cepat mengantisipasi pengembalian datangnya *cocks* dari pemain lawan (Soegito, Saputra, dan Alsaudi, 2019: 2). Seorang pemain harus berdiri sedemikian rupa, sehingga berat badan tetap berada pada kedua kaki dan tetap menjaga keseimbangan tubuh. Sikap berdiri dalam permainan bulutangkis harus dikuasai oleh setiap pemain, adapun sikap berdiri dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu: (1) sikap berdiri saat servis, (2) sikap berdiri saat menerima servis, dan (3) sikap saat *in play* (Purnama, 2010: 13).

3) Gerakan Kaki (*Footwork*)

Gerakan kaki merupakan langkah- langkah yang digunakan seorang pemain untuk menempatkan posisi badan dalam memukul *shuttlecock*. *Footwork* dapat dilakukan maju-mundur, ke kiri-ke kanan, atau menyudut, tentu apabila dilakukan dalam posisi baik (Sepdanius, dkk., 2019: 491). Gerakan kaki membantu seorang pemain untuk mendekatkan diri pada jatuhnya *shuttlecock* agar dapat melakukan pukulan dengan mudah.

4) Teknik Pukulan (*Stroke*)

Menurut Muhafid (2022: 33) Teknik pukulan yang dimaksud disini adalah suatu cara untuk melakukan gerakan memukul dengan menerbangkan *shuttlecock* ke daerah lawan. Teknik memukul

shuttlecock digunakan seorang pemain sesuai dengan tujuan untuk melakukan serangan ataupun pengembalian hasil pukulan dari lawan (permainan bertahan). Macam-macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis adalah servis panjang, servis pendek, lob, *smash*, *dropshot*, *chop*, *drive* dan *netting* (Purnama, 2010: 15).

5. Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis

Teknik- teknik pukulan pokok yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis antara lain pukulan servis panjang, servis pendek, lob, *smash*, dan *dropshot*. Berikut dijelaskan macam- macam teknik pukulan dalam bulutangkis, yaitu:

a. Teknik Dasar Pukulan Servis

Pukulan servis atau pukulan pembuka merupakan sebuah serangan awal dalam sebuah permainan bulutangkis. Hal tersebut dilakukan dengan cara memukul bola kebidang lapangan lawan secara diagonal. Servis pada umumnya hanya terdiri dari servis pendek (*short service*) dan servis panjang (*long service*). servis pendek adalah servis yang *shuttlecock* jatuh di dekat jaring, sedangkan servis panjang yaitu servis dengan *shuttlecock* yang dilempar jauh ke atas (Setiawati, et,al, 2014: 2). Servis merupakan modal awal untuk bisa memenangi pertandingan dalam permainan bulu tangkis (Aksan, 2012: 65). Dengan kata lain, dalam suatu permainan bulutangkis seorang pemain tidak bisa meraih angka jika tidak bisa melakukan servis dengan baik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa servis merupakan pukulan pembuka yang merupakan modal awal yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lawan dengan arah diagonal. Dalam permainan bulutangkis servis dibedakan menjadi 2 macam yaitu servis pendek dan servis panjang. Servis pendek bertujuan menerbangkan *shuttlecock* dengan arah diagonal ke lapangan lawan dengan tujuan agar *shuttlecock* jatuh sedekat mungkin dengan daerah *T zone*. Servis panjang yang digunakan saat permainan tunggal agar *shuttlecock* terbang setinggi-tingginya agar mampu jatuh dibelakang bidang lawan.

1) Servis Pendek

Servis pendek sering digunakan dalam permainan ganda atau pola permainan menyerang. Pukulan ini dilakukan untuk menarik lawan kearah depan dan sulit untuk mengembalikan *shuttlecock* karena lajunya yang melintas tipis di dekat net. Menurut Zarwan (2010: 81) servis pendek adalah pukulan servis dengan mengarahkan *shuttlecock* ke bidang sasaran servis, yaitu: kearah atau mengenai garis depan (*short service line*), ke sudut titik berpotongan antara garis vertikal dengan garis tengah dan garis vertikal dengan garis tepi. Servis pendek merupakan pukulan yang dilakukan dengan cara *backhand*, pemain mengambil posisi siap dalam keseimbangan badan yang baik, pemukul bola memegang raket dengan tangan terkuat dimana permukaan raket menghadap ke depan agak ke atas sedikit dan posisi bola berada di atas permukaan raket (Faruq, 2008: 66).

Menurut Donie (2009: 114) Sebelum melakukan servis, hal yang penting harus diperhatikan adalah cara memegang *shuttlecock* untuk siap disajikan sebagai pukulan servis. Beberapa hal yang harus diperhatikan adalah *shuttlecock* harus terpegang dalam keadaan rileks dan siap untuk dilepaskan dari jari tangan. Menurut Wijaya (2017: 108) Cara melakukan servis pendek *backhand* berikut:

Posisi awal;

- a) Raket dipegang dengan teknik pegangan *backhand grip*
- b) Posisi berdiri lurus, berat badan bertumpu pada kedua kaki
- c) Posisi berdiri diusahakan dekat dengan garis depan dan tidak boleh menginjak garis
- d) Bola dipegang setinggi pinggang di depan dada
- e) Tangan yang memegang raket di belakang bola menyilang depan badan
- f) Pergelangan tangan yang memegang raket ditekuk.

Gerakan;

- a) Sikap berdiri adalah kaki kanan di depan kaki kiri dengan ujung kaki kanan mengarah kesasaran yang diinginkan. Kedua kaki terbuka selebar pinggul, lutut dibengkokkan sehingga dengan sikap seperti ini, titik berat badan berada diantara kedua kaki. Jangan lupa, sikap badaa tetap rileks dan penuh konsentrasi.
- b) Ayunan raket *relative* pendek sehingga kok hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang ke kaki depan. Dengan

irama gerak *continue* dan harmonis. Hindari menggunakan tenaga pergelangan tangan yang berlebihan karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan.

- c) Sebelum melakukan servis perhatikan posisi dan sikap berdiri lawan sehingga dapat mengarahkan kok ke sasaran yang tepat dan sesuai dengan perkiraan.
- d) Bisaakan berlatih dengan jumlah kok yang banyak dengan berulang-ulang tanpa mengenal rasa bosan sampai dapat menguasai gerakan dan keterampilan servis ini dengan utuh baik dan sempurna.



Gambar 1. Sikap pelaksanaan servis pendek bulutangkis

Menurut komari (2018: 71) *Backhand short service* mempunyai kegunaan :

- 1) Sangat tepat digunakan untuk permainan ganda, karena servis ini bersifat menyerang
- 2) Konsistensi atau kejegan *backhand short service* lebih mudah dipertahankan, karena posisi pergelangan tangan *relative* lebih terkunci

3) Dalam permainan tunggal digunakan untuk pola menyerang, karena jalannya *shuttlecock* sedekat mungkin dengan net sehingga lawan akan sulit untuk menyerobot.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa servis pendek merupakan pukulan pembuka yang sering dilakukan dalam permainan ganda, laju bola tipis dan sedekat mungkin dengan net arahnya diagonal perpotongan garis servis depan dengan garis tengah. Jenis servis pendek yang sering digunakan yaitu servis pendek *backhand* yang memiliki kegunaan lebih tepat digunakan untuk pola menyerang, laju *shuttlecock* lebih konsisten, dan sulit dijangkau lawan.

2) Servis Panjang

Servis panjang merupakan servis yang bisa dilakukan pemula dalam bermain bulutangkis. Pukulan servis panjang biasanya menggunakan gerakan *forehand*, dan sering diaplikasikan dalam permainan *single/* tunggal. Menurut Kurniawan, Khaeroni, & Sukriadi (2018: 54) Servis panjang adalah servis dasar, servis ini mengarahkan bola tinggi jauh, dan bola harus berbalik dan jatuh sedekat mungkin dengan garis batas belakang daerah lawan. Servis panjang yaitu servis dengan mengarahkan bola ke belakang dan melambung tinggi yang jatuhnya bola di sudut kiri/kanan dekat *line* belakang (Usman, 2010: 23).

Dalam melakukan servis panjang diperlukan gerakan ayunan raket yang dilakukan dari arah belakang lalu ke depan. Pukulan ini cukup membutuhkan tenaga dan memerlukan keseimbangan tubuh sehingga

gerakan terlihat harmonis dan tidak kaku. Akhir gerakan servis ini adalah tangan yang mengarah atas yang sejalan dengan bola dan berakhir di atas bahu tangan yang tidak memegang raket (Grice, 2007: 25). Menurut Poole (2013: 24) beberapa petunjuk untuk melakukan pukulan servis panjang sebagai berikut:

- a) Berdirilah dengan enak dan pusatkan sebagian besar berat badan pada kaki belakang anda.
- b) Rentangkan lengan kiri ke depan dan jatuhkan *shuttlecock* tepat sebelum mengayunkan raket ke muka.
- c) Putarlah bahu dan pinggul anda pada saat berat badan berpindah dari kaki belakang ke kaki muka.
- d) Pergelangan tangan dan lengan bawah harus berputar pada saat *shuttlecock* disentuh raket.
- e) Gerakkanlah tangan kanan pada akhir servis harus berada tinggi dan usahakan melampaui bahu kiri
- f) Jangan mengangkat atau menggeser kedua kaki anda sampai saat *shuttlecock* dipukul.
- g) Arahkan *shuttlecock* tinggi dan jauh
- h) Jangan mendorong shuttlecock tetapi pukul



Gambar 2. Sikap pelaksanaan servis panjang bulutangkis

Menurut purnama (2010: 18) menyatakan bahwa tujuan servis panjang yang baik antara lain ;

- a) Untuk menghindari permainan depan bagi lawan yang bagus main *netting*
- b) Untuk mempercepat kelelahan fisik lawan, pada saat lawan sudah mulai kehabisan tenaga
- c) Mengukur kemampuan *smash* lawan, dan
- d) Membuka posisi depan lawan

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa servis panjang merupakan pukulan pembuka paling dasar dalam permainan bulutangkis. Pukulan ini dilakukan dengan memukul dan mengarahkan bola ke area belakang lawan. Pukulan ini memiliki tujuan menghindari permainan depan, mempercepat kelelahan lawan, mengukur kemampuan *smash* dan membuka posisi lawan.

a. Teknik Dasar Pukulan *Lob*

Pukulan lob dalam permainan bulutangkis sering digunakan dalam permainan tunggal atau sering digunakan untuk menerima pukulan servis

panjang dari lawan agar *shuttlecock* mampu mengarah jauh kembali ke arah garis belakang lapangan. Pukulan ini merupakan pukulan dasar yang perlu dikuasai seorang pemain setelah pukulan servis karena cara melakukannya cukup mudah dan menyulitkan jangkauan lawan. Menurut Sudiadharma & Rahman (2021: 847) Pukulan lob adalah pukulan dalam permainan bulutangkis yang bertujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan lawan. Dalam bulutangkis terdapat dua jenis pukulan lob/*overhead clear* (Pukulan yang dilakukan di atas kepala). Lob adalah pukulan yang dilakukan dengan kekuatan terletak pada daya ledak lengan untuk menghasilkan pukulan keras dan akurat ke belakang garis lapangan lawan, dengan tujuan untuk merusak pertahanan lawan (Shofiana, Widiatmoko, & Ardiyanto, 2021: 66)

Lob merupakan pukulan untuk pertahanan dari serangan lawan sehingga kita bisa untuk berdiri dengan siap pada saat permainan dan juga untuk menyerang lawan agar lawan banyak menghabiskan tenaga pada saat menerima pukulan lob (Ilham, Bachtiar, & Maulana, 2018: 3) Menurut Zulbahri & Melinda, (2019: 32-33) Cara melakukan teknik dasar pukulan lob sebagai berikut:

Pukulan lob *forehand overhead* cara melakukan sebagai berikut:

- 1) Sikap awal berdiri tangan yang memegang raket diletakkan di atas kepala bagian belakang.
- 2) Arah datangnya bola dari atas dipukul dengan ayunan tangan dari belakang atas dipukulkan ke arah bola.

Pukulan lob *backhand overhead* cara melakukan sebagai berikut:

- 1) Sikap awal berdiri kaki selebar bahu dengan tubuh sedikit miring.
- 2) Raket dipegang diletakkan di sebelah kiri dari tubuh di bagian atas kepala.
- 3) Bola dipukul dengan cara raket diayun ke depan atas sehingga bola melambung ke arah lapangan bagian belakang lawan.

Pukulan lob *forehand underhand* cara melakukan sebagai berikut:

- 1) Sikap awal berdiri kangkang selebar bahu dengan tangan kanan memegang raket.
- 2) Bola yang datang dari arah lawan setelah turun dipukul dengan ayunan raket dari bawah ke depan atas. Usahakan bola melambung ke arah garis belakang daerah lapangan lawan.

Pukulan lob *backhand underhand* cara melakukan sebagai berikut:

- 1) Sikap awal berdiri kangkang tangan kanan memegang raket.
- 2) Bola yang datang ke arah bagian kiri tubuh dipukul dengan ayunan raket dari bawah ke depan atas, bola diusahakan melambung ke arah lapangan lawan bagian belakang.



Gambar 3. Sikap Pelaksanaan Pukulan Lob Bulutangkis

Subardjah (2000: 51) menyatakan bahwa kegunaan pukulan lob dalam permainan bulutangkis yaitu:

- 1) Menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh kebagian belakang lapangan.
- 2) Memberikan sedikit waktu bagi pemain untuk mengambil nafas disela permainan.
- 3) Memberikan waktu sedikit lebih banyak menata kuda-kuda untuk menerima *shuttlecock* dari lawan

Alhusin (2007: 47) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan pukulan lob yaitu:

Adapun kelebihan dari pukulan lob itu sendiri yaitu:

- 1) Mempersulit lawan mengembalikan *shuttlecock*.
- 2) Dengan melakukan pukulan lob kita dapat bersiap kembali ke tengah lapangan untuk menerima *shuttlecock* dari lawan
- 3) Manfaat pukulan lob adalah selain mendesak lawan ke belakang, juga sebagai taktik jika posisi kita dalam keadaan terdesak atau kurang baik. Dengan melakukan pukulan lob maka kita mempunyai waktu untuk memperbaiki posisi. Agar tidak mengeluarkan banyak tenaga, maka perlu dibantu dengan menggunakan pergelangan tangan.

Adapun kelemahan dari pukulan lob yaitu:

- 1) Jika terlalu lemah saat mengayunkan raket maka *shuttlecock* tidak akan sampai daerah belakang lapangan dan menyebabkan serangan kembali dari lawan.

- 2) Apabila melakukan ayunan yang terlalu kuat maka *shuttlecock* akan melambung keluar dari garis lapangan.
- 3) Kerugian pukulan lob adalah biasanya apabila pukulan lob tersebut dilakukan terus menerus maka akan menguras tenaga stamina saat bermain, dan saat bermain seorang akan diserang oleh lawan secara terus menerus

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pukulan lob merupakan pukulan lambung yang dilakukan untuk mengarahkan *shuttlecock* ke arah garis belakang lawan. Pukulan ini dilakukan di atas kepala biasanya dilakukan dari garis belakang lapangan. Tujuan pukulan ini selain menguras tenaga lawan yaitu memaksa lawan untuk mundur ke arah sudut belakang lapangan sehingga pemain mampu memperbaiki posisi permainan dalam bertahan agar tempo permainan lebih menurun.

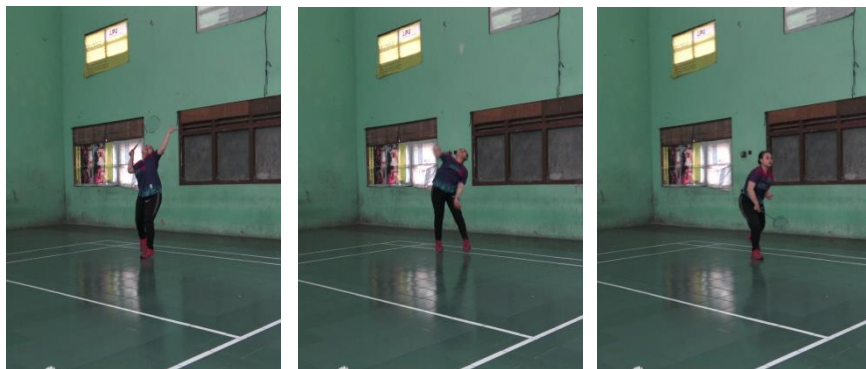
b. Teknik Dasar Pukulan *Smash*

Pukulan *smash* merupakan salah satu pukulan yang digunakan seorang pemain bulutangkis untuk melakukan serangan. Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang di arahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan *smash* berbeda dengan pukulan lob, dimana pukulan di arahkan tajam, curam ke bawah, dengan kecepatan yang tinggi (Zarwan & Herdiansyah, 2019: 2). Karena pukulan ini tajam dan kecepatannya tinggi, pukulan *smash* adalah jenis pukulan yang biasanya digunakan untuk membunuh lawan dan untuk mendapatkan poin (Akbari et al., 2021: 17).

Kamaruddin (2019: 119-120) menjelaskan bahwa gerakan awal untuk pukulan *smash* hampir sama dengan pukulan lob. Perbedaan utama adalah pada saat akan *impact* yaitu pada pukulan lob *shuttlecock* di arahkan ke atas, sedang pada pukulan *smash shuttlecock* di arahkan tajam curam ke bawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan. Semakin tajam sudut yang dibuat semakin sedikit waktu yang dimiliki, lawan untuk bereaksi. Selain itu semakin akurat pukulan *smash*, semakin luas lapangan yang harus ditutupi lawan.

Menurut Mahardika (2020: 11) Cara melakukan teknik dasar pukulan *smash* sebagai berikut:

- 1) Sikap awal berdiri kangkang selebar bahu tangan kanan memegang raket yang diletakkan di atas kepala bagian belakang.
- 2) Bola yang melambung dari lawan dipukul secepatnya dengan mengayunkan raket dari atas ke depan bagian bawah.



Gambar 4. Sikap Pelaksanaan Pukulan *Smash* Bulutangkis

Menurut Yusuf (2015: 3) Faktor- faktor yang perlu diperhatikan dalam melakukan pukulan *smash* meliputi:

- 1) Bisaakan bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat

- 2) Perhatikan pegangan raket.
- 3) Sikap badan harus tetap lentur, kedua lutut dibengkokkan dan tetap berkonsentrasi.
- 4) Perkenaan raket dan kok di atas kepala dengan cara meluruskan lengan untuk menjangkau kok itu setinggi mungkin dan penggunaan tenaga pergelangan tangan pada saat memukul kok.
- 5) Akibat rangkaian gerakan pukul itu dengan gerak lanjut ayunan raket yang sempurna ke depan badan.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* merupakan salah satu teknik dasar pukulan yang cara melakukannya hampir sama dengan pukulan lob, yang membedakan adalah hasil pukulan lob *shuttlecock* di arahkan ke atas, sedang pada pukulan *smash shuttlecock* diarahkan tajam ke bawah dengan kecepatan tinggi. Pukulan ini merupakan salah satu pukulan serangan yang jika dilakukan dengan sempurna mampu menghasilkan poin dari lawan. Semakin sempurna hasil pukulan *smash* yang dilakukan, maka semakin mempersulit lawan dan semakin tinggi peluang mendapatkan poin.

c. Hakikat Teknik Dasar Pukulan *dropshot*

Pukulan *dropshot* merupakan salah satu pukulan serangan yang bisa digunakan dalam permainan bulutangkis selain pukulan *smash*. Perbedaannya pada posisi raket saat perkenaan, *shuttlecock* dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. Menurut Zarwan & Hardiansyah (2019: 4) mengatakan pengertian pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis

adalah pukulan yang tepat melampaui jaring (net) dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Pukulan *dropshot* adalah pukulan yang rendah, tepat di atas net dan pelan, sehingga *shuttlecock* jatuh langsung ke bawah ke arah lantai setelah melewati net (Karyono, 2019: 46). *Dropshot* (pukulan potong) yang baik adalah apabila jatuhnya bola dekat dengan net dan tidak melewati garis ganda. Pukulan *dropshot* yang baik adalah jika hasil pukulan nya terarah jatuh di depan garis serang lapangan lawan dan kecepatan *shuttlecocknya* sedikit kencang dan menukik (Kusnadi, 2020: 2).

Menurut Mahardika (2020: 12) Cara melakukan teknik dasar pukulan *dropshot* sebagai berikut:

- 1) Sikap awal berdiri kangkang selebar bahu, tangan kanan memegang raket yang diletakkan di atas kepala.
- 2) Bola dari lawan dalam ketinggian puncak dipukul dengan raket.

Usahakan bola masuk ke lapangan lawan dekat dengan net.



Gambar 5. Sikap Pelaksanaan Pukulan *Dropshot* Bulutangkis

Menurut komari (2018: 56-57) tujuan teknik dasar pukulan *dropshot* sebagai berikut:

- 1) Memaksa lawan mengangkat *shuttlecock* sehingga mudah untuk menyerang balik dengan pukulan *killing smash*
- 2) Menekankan lawan dengan tenaga yang minim sehingga tidak lekas capai
- 3) Mempertahankan posisi terus menyerang, karena dengan melakukan *dropshot* lawan tidak dapat melakukan serangan balik secara langsung
- 4) Bermain seolah olah sambil istirahat karena tenaga atau kekuatan yang digunakan untuk memukul *dropshot relative* kecil.
- 5) Secara psikologis menurunkan *shuttlecock* lebih mudah dari pada mengangkat *shuttlecock*, karena hasilnya bisa tanggung atau keluar lapangan.

Menurut Nasution (2010: 33) keuntungan teknik dasar pukulan *dropshot* cepat sebagai berikut:

- 1) memaksa pemain untuk mengangkat *shuttlecock* atau melakukan *netting* ke dekat jaring
- 2) sesegera mungkin menjatuhkan *shuttlecock* disaat lawan masih berada di bidang belakang
- 3) sebagai pukulan kejutan sehingga lawan tidak bisa mengantisipasi pukulan apa yang akan dilakukan selanjutnya

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pukulan *dropshot* merupakan pukulan yang dilakukan seperti *smash* dengan sentuhan *shuttlecock* pada pukulan ini lebih halus sehingga hasil pukulan lebih cepat jatuh ke arah lantai dan mendekati net. Tujuan dan manfaat pukulan

dropshot yaitu merupakan salah satu pukulan serangan dengan tenaga yang *relative* kecil yang memiliki tujuan memaksa lawan untuk mengangkat *shuttlecock* sehingga dapat melakukan serangan.

6. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada umumnya tergolong dalam usia remaja. Menurut Marisa & Fitriyanti (2019: 64-65) Pada masa itu, remaja bisaanya mulai menyadari pentingnya mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, dan melakukannya di berbagai ruang dan waktu, seperti di rumah, sekolah, juga pada lingkungan masyarakat. Dengan mengikuti berbagai kegiatan yang positif akan membantu peserta didik untuk menemukan potensi yang dimilikinya sehingga dapat dikembangkan secara maksimal

Menurut Wulandari (2014: 41) Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja

a. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan meningkat cepat dan mencapai puncak kecepatan. Pada fase remaja awal (11-14 tahun) karakteristik seks sekunder mulai tampak, seperti penonjolan payudara pada remaja perempuan, pembesaran testis pada remaja laki-laki, pertumbuhan rambut ketiak, atau rambut pubis. Karakteristik seks sekunder ini tercapai dengan baik pada tahap remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan pada tahap remaja akhir (17-20 tahun) struktur dan pertumbuhan reproduktif hampir komplet dan remaja telah matang secara fisik.

b. Kemampuan berpikir

Pada tahap awal remaja mencari-cari nilai dan energi baru serta membandingkan normalitas dengan teman sebaya yang jenis kelaminnya sama. Sedangkan pada remaja tahap akhir, mereka telah mampu memandang masalah secara komprehensif dengan identitas intelektual sudah terbentuk.

c. Identitas

Pada tahap awal, ketertarikan terhadap teman sebaya ditunjukkan dengan penerimaan atau penolakan. Remaja mencoba berbagai peran, mengubah citra diri, kecintaan pada diri sendiri meningkat, mempunyai banyak fantasi kehidupan, dan idealistis. Stabilitas harga diri dan definisi terhadap citra tubuh serta peran jender hampir menetap pada remaja ditahap akhir.

d. Hubungan dengan orang tua

Keinginan yang kuat untuk tetap bergantung pada orangtua adalah ciri yang dimiliki oleh remaja pada tahap awal. Dalam tahap ini, tidak terjadi konflik utama terhadap kontrol orang tua. Remaja pada tahap pertengahan mengalami konflik utama terhadap kemandirian dan kontrol. Pada tahap ini terjadi dorongan besar untuk emansipasi dan pelepasan diri. Perpisahan emosional dan fisik dari orangtua dapat dilalui dengan sedikit konflik ketika remaja akhir.

e. Hubungan dengan sebaya

Remaja pada tahap awal dan pertengahan mencari afiliasi dengan teman sebaya untuk menghadapi ketidakstabilan yang diakibatkan oleh

perubahan yang cepat, pertemanan lebih dekat dengan jenis kelamin yang sama, namun mereka mulai mengeksplorasi kemampuan untuk menarik lawan jenis. Mereka berjuang untuk mengambil tempat di dalam kelompok, standar perilaku dibentuk oleh kelompok sebaya sehingga penerimaan oleh sebaya adalah hal yang sangat penting. Sedangkan pada tahap akhir, kelompok sebaya mulai berkurang dalam hal kepentingan yang berbentuk pertemanan individu. Mereka mulai menguji hubungan antara pria dan wanita terhadap kemungkinan hubungan yang permanen

Dari pendapat di atas pada umumnya pada masa ini peserta didik sudah memiliki mental yang stabil dan membutuhkan banyak pengalaman. Pada masa ini pula peserta didik sudah mampu bersosialisasi dengan teman sebaya. Kemampuan psikis dan motorik pada masa ini siswa telah siap menerima latihan-latihan peningkatan keterampilan gerak sehingga tidak mengalami kesusahan dalam proses belajar. Dengan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler peserta didik yang terbilang masih dalam masa transisi dari remaja menuju dewasa akan terbina secara mental, sikap dan mendapatkan hal-hal yang positif.

7. Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

Ekstrakurikuler Bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta dilaksanakan satu kali dalam seminggu pada hari sabtu setiap pukul 09.00-11.00. Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis dilaksanakan di gedung serbaguna *Bina Manggala Training Center*. yang diikuti 20 peserta didik kelas X dan XI dari jurusan Tata Boga, Tata Busana, dan Teknik Komputer dan Informatika.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut sudah di sampaikan program latihan kemampuan teknik dasar pukulan yang meliputi pukulan servis pendek, servis panjang, lob, *smash*, dan *dropshot*.

Mengutip dari *website* resmi, berikut ekstrakurikuler sekolah SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta:

- 1) Hisbul wathon
- 2) Tahfidz
- 3) Futsal
- 4) Tata boga
- 5) Desain Grafis
- 6) PMR
- 7) Tapak suci
- 8) Badminton
- 9) Musik
- 10) Tari (Team IT SMKMUPATYO, 2021).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Asrofi, Hidasari, & Haetami (2021) dengan judul “ Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Pada Atlet Pemula Di Asjad Club Pontianak”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan bentuk penelitian survei. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah 30 atlet pemula di Asjad Club Pontianak dengan rata-rata usia 9-12 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling* dengan seluruh atlet

pemula dengan rata-rata usi 9-12 tahun di Asjad Club Pontianak sebanyak 30 orang. Disimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut nilai untuk servis panjang yaitu dengan kategori baik dengan nilai persentase 73.33% sedangkan pada kategori cukup dengan nilai persentase 26.67% dengan nilai rata-rata 46.47%. Nilai servis pendek *backhand* dapat dikategorikan baik dengan persentase 100% dengan nilai rata-rata 52.33. Sedangkan nilai *overhead* lob diperoleh 26 atlet yang mendapat kategori baik dengan persentase 86.67%, 2 kategorikan cukup dengan persentase 6.67%, dan kategorikan sangat baik dengan persentase 6.67% dengan nilai rata-rata 52.37. Dan untuk nilai *smash* dapat dikategorikan baik dengan persentase 93.33% dan kategori cukup dengan persentase 6.67% dengan nilai rata-rata 56.70. Hasil penelitian tersebut bahwa dapat disimpulkan secara keseluruhan kemampuan teknik dasar bulutangkis pada atlet pemula Di Asjad Club Pontianak dapat di kategorikan baik.

2. Penelitian yang relevan dilakukan Fitria, Saifu & Arwih (2020) dengan judul “Studi Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler SMP N 3 Kapontori”. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan tes dan pengukuran. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra peserta ekstrakurikuler permainan bulutangkis SMP N 3 kapontori yang berjumlah 20 siswa yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Dari hasil analisis kemampuan servis pendek *forehand*, servis pendek *backhand*, *smash*, dan

pukulan *overhead* lob permainan bulutangkis pada siswa putra peserta ekstrakurikuler SMP N 3 Kapontori sebagian besar memiliki kategori kurang. Dimana kemampuan servis pendek *forehand* berada pada kategori kurang sebanyak 14 siswa atau 70%, servis pendek *backhand* berada pada kategori kurang yaitu sebanyak 12 siswa atau 60%, *smash* berada pada kategori kurang sekali yaitu sebanyak 13 siswa atau 65%, dan *overhead* lob berada pada kategori kurang yaitu sebanyak 15 siswa atau 75%. Penelitian ini disimpulkan bahwa tingkat keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis pada siswa putra peserta ekstrakurikuler SMP N 3 Kapontori adalah berada pada kategori kurang.

3. Penelitian yang relevan dilakukan Putro (2017) dengan judul “Kemampuan Pukulan Servis Panjang, Lob, dan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Subjek penelitian ini yaitu peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Muhammadiyah 2 Depok sebanyak 20 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan dasar pukulan servis panjang siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori cukup sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, kategori kurang sebanyak 4 siswa atau sebesar 20%, dan kategori sangat kurang

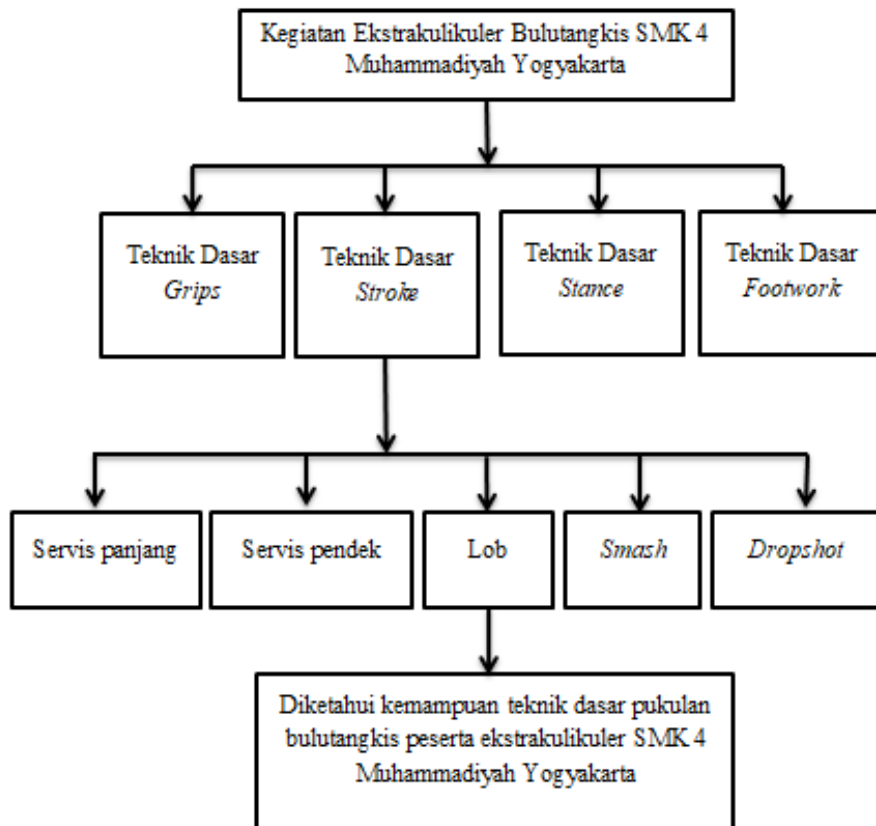
sebanyak 2 siswa atau sebesar 10%. Kemampuan dasar pukulan lob siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 anak atau sebesar 10%, kategori baik sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori cukup sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, dan kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar 5%. Kemampuan dasar pukulan smash siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 5%, kategori baik sebanyak 5 siswa atau sebesar 25%, kategori cukup sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%, kategori kurang sebanyak 8 siswa atau sebesar 40%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa.

C. Kerangka Berpikir

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta tersebut diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik. Dalam permainan bulutangkis terdapat teknik dasar pukulan meliputi servis pendek, servis panjang, lob, *smash*, dan, *dropshot* yang merupakan teknik *basic* yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Teknik dasar tersebut sangat berpengaruh dalam permainan bulutangkis, sesuai dengan tujuan permainan bulutangkis yaitu menjaga *shuttlecock* agar tidak jatuh di lapangan sendiri dan berusaha menjatuhkan bola ke dalam lapangan lawan. Oleh karena itu kegiatan

ekstrakurikuler harus berjalan secara maksimal agar membantu peserta didik menguasai kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis. Sehingga jika peserta didik sudah menguasai kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis, peserta didik mampu mengembangkan permainan bulutangkis menggunakan taktik dan strategi.

Kemampuan seseorang dalam menguasai teknik dasar pukulan yang baik sangatlah penting dimiliki oleh setiap pemain bulutangkis, oleh karena itu agar peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta dapat melakukan teknik dasar pukulan dengan baik dibutuhkan pembinaan serta latihan yang terorganisir dan berkelanjutan. Dengan diketahuinya tingkat kemampuan teknik dasar pukulan peserta didik, akan membantu proses latihan dengan memberikan program latihan yang sesuai. Dengan demikian penelitian ini membahas tentang kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta. Tes kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis diukur dengan *Short Service Test* sebanyak 20 kali percobaan, *Long Service Test* sebanyak 20 kali percobaan, *Clear Test* sebanyak 20 kali percobaan, Tes *Smash* sebanyak 20 kali percobaan, Tes *Dropshot* sebanyak 10 kali percobaan.



Gambar 6. Kerangka berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Maksun (2012: 68) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Sedangkan menurut Sugiyono (2017: 81) bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian dengan berlandaskan teori, menggunakan populasi atau sampel untuk diteliti. Proses pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisisnya bersifat kuantitatif atau statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode survei dan teknik pengambilan data yaitu menggunakan tes dan pengukuran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta. Teknik pengambilan data menggunakan uji tes kemudian dianalisis secara deskriptif dan dikemukakan dalam bentuk persentase.

B. Definisi Operasioanal Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 68), variabel penelitian merujuk pada karakteristik atau nilai yang bervariasi dan ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulan. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti yaitu kemampuan teknik dasar bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta. Kemampuan teknik dasar bulutangkis diukur menggunakan tes dan pengukuran yang terdiri dari lima kemampuan teknik dasar. Skor indikator kemampuan teknik dasar bulutangkis diperoleh setelah siswa melakukan pukulan servis pendek sebanyak 20 kali percobaan, pukulan servis panjang sebanyak 20 kali percobaan, pukulan lob sebanyak 20 kali percobaan, pukulan *smash* sebanyak 20 kali percobaan, *dropshot* sebanyak 10 kali percobaan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018: 130) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta yang berjumlah 20 peserta didik putra dan putri.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dari penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*. Menurut Sugiyono (2014: 124)

mengatakan bahwa *total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini digunakan jika jumlah populasi relatif kecil yaitu tidak lebih dari 30 orang, *total sampling* disebut juga sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di gedung serbaguna *Bina Manggala Training Center*, Jalan Alun-alun Utara No. 1, Kadipaten, Kraton, Ngupasan, Kecamatan Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55132. Pengambilan data dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, yaitu pada hari sabtu tanggal 10 Juni 2023.

E. Instrumen dan Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah (Arikunto, 2002: 126). Hal serupa juga disampaikan Widoyoko (2014: 51) bahwa dengan menggunakan instrumen dalam pengumpulan data, maka pekerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Untuk mendapatkan data di dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan pengukuran variabel. Adapun tes yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

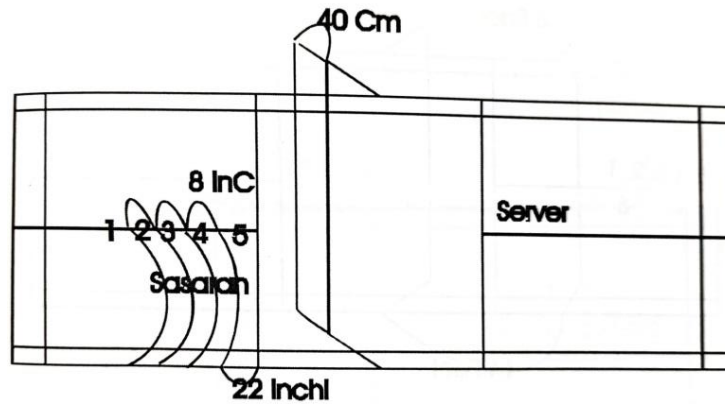
a. *Short Service Test* (Tes Servis Pendek)

Mengutip dari Komari (2018: 155) Tes servis pendek menurut *French* dalam *Scott* (1959: 144) tes servis pendek ini dengan kriteria ranking *tournament* setengah kompetisi diperoleh validitas sebesar 0,66 sedangkan reliabilitasnya sebesar 0,80 diperoleh dengan *odd even method*.

Menurut Komari (2018: 155) pelaksanaan *short service test* sebagai berikut:

- 1) *Testee* berdiri di kotak servis sambil memegang raket dan *shuttlecock* kemudian melakukan servis pendek ke sasaran sebanyak 20 kali.
- 2) Arah *shuttlecock* harus menyilang dan harus melewati ruangan di atas net dan di bawah tali yang dipasang 40 sentimeter di atas dan sejajar net.
- 3) Servis dianggap sah apabila jalannya *shuttlecock* melewati ruangan tersebut dan jatuh di petak sasaran
- 4) Seandainya *shuttlecock* jatuh di atas garis sasaran diberi skor yang lebih tinggi
- 5) Skor tes adalah jumlah dari 20 kali melakukan percobaan (melakukan servis)

Norma :



Gambar 7. Lapangan *Short Service Test* (Tes Servis Pendek)
(Sumber: Komari 2018: 157)

Keterangan:

- Daerah sasaran 22 inchi dari garis servis nilai 5.
- Daerah sasaran 30 inchi dari garis servis nilai 4.
- Daerah sasaran 38 inchi dari garis servis nilai 3.
- Daerah sasaran 46 inchi dari garis servis nilai 2.
- Daerah sasaran < 46 inchi dari garis servis nilai 1.

b. Long Service Test (Tes Servis Panjang)

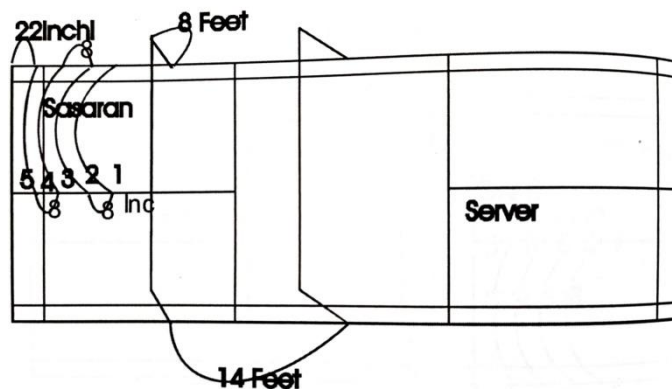
Mengutip dari Komari (2018: 157) Tes Servis panjang menurut *Scott* dalam *Collin & Patrick* (1959: 44), Tes ini menggunakan *criterion* hasil pengamatan bermain oleh tiga orang *judge* diperoleh validitas sebesar 0,54 sedangkan reliabilitas dengan menggunakan metode genap ganjil diperoleh koefisien sebesar 0,77.

Menurut Komari (2018: 157) pelaksanaan *long service test* sebagai berikut.

- 1) *Testee* berdiri di petak servis sambil memegang raket dan *shuttlecock*

- 2) *Testee* melakukan servis panjang ke petak sasaran sebanyak 20 kali percobaan.
- 3) Arah servis harus menyilang dari petak servis sebelah kiri menuju petak sasaran sebelah kanan.
- 4) Servis yang sah adalah apabila jalannya *shuttlecock* melewati tali setinggi 8 *feet* yang dipasang sejauh 14 *feet* dari tiang net.
- 5) Apabila *shuttlecock* jatuh di atas garis diberi skor yang lebih tinggi.
- 6) Skor tes adalah jumlah dari 20 kali melakukan percobaan.

Norma :



Gambar 8. Lapangan *Long Service Test* (Tes Servis Panjang)
(Sumber: Komari 2018: 158)

Keterangan

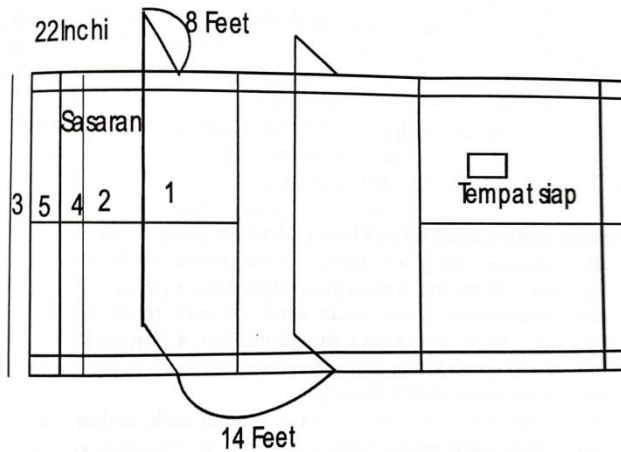
- a) Daerah Sasaran 22 inchi dari garis belakang nilai 5
- b) Daerah Sasaran 30 inchi dari garis belakang nilai 4
- c) Daerah Sasaran 38 inchi dari garis belakang nilai 3
- d) Daerah Sasaran 46 inchi dari garis belakang nilai 2
- e) Daerah Sasaran < 46 inchi dari garis belakang nilai 1

c. *Clear Test* (Tes Lob)

Mengutip dari Komari (2018: 158) Tes lob ini menurut French dalam *Collin & Patrick* (1949 : 29) dengan *criterion* ranking setengah kompetisi mempunyai validitas sebesar 0,60, sedangkan realibilitas sebesar 0,98 diperoleh dengan cara metode genap ganjil. Adapun prosedur pelaksanaan tes sebagai berikut:

- 1) *Testee* berdiri di petak servis sebelah kanan dengan memegang raket siap melakukan pukulan *clear*.
- 2) Pengumpan yang terlatih mengumpankan *shuttlecock* ke arah garis belakang, dan *testee* segera memukul *shuttlecock* tersebut dengan arah lurus serta *shuttlecock* harus melewati tali yang direntangkan setinggi 8 *feet* yang ditancapkan pada tiang sejauh 14 *feet* dari tiang net.
- 3) Pukulan lob dilakukan lurus ke arah petak sasaran sebanyak 20 kali .
- 4) Sebelum *shuttlecock* dipukul oleh pengumpan, *testee* tidak diperkenankan bergerak terlebih dahulu, dan setelah memukul harus kembali ke tempat semula.
- 5) Apabila *shuttlecock* jatuh di atas garis sasaran diberi skor yang lebih tinggi.

Norma :



Gambar 9. Lapangan tes lob/ clear
(Sumber: Komari 2018: 159)

Keterangan :

- Daerah Sasaran 22 inchi dari garis belakang nilai 5
- Daerah Sasaran 30 inchi dari garis belakang nilai 4
- Daerah Sasaran > 22 inchi dari garis belakang nilai 3
- Daerah Sasaran 38 inchi dari garis belakang nilai 2
- Daerah Sasaran < 46 inchi dari garis belakang nilai 1

d. Tes *Smash*

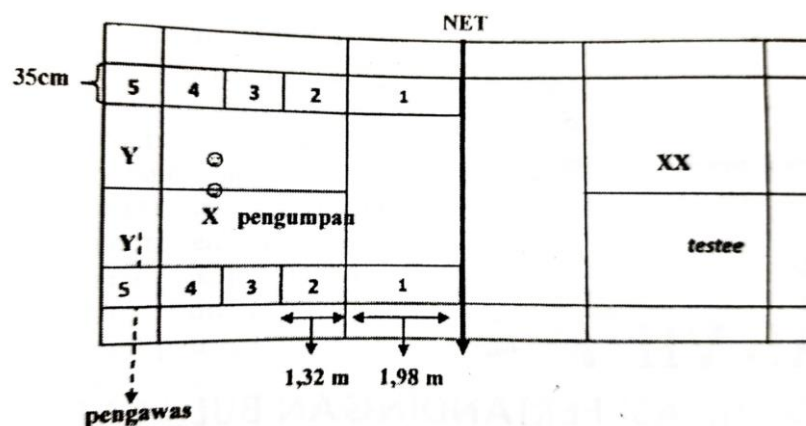
Mengutip dari Komari (2018: 159), Tes ini dibuat oleh Saleh Anasir dengan Validitas sebesar 0,926 diperoleh dari *criterion round robin tournament* sedangkan reabilitasnya sebesar 0,89 diperoleh dengan cara genap ganjil disempurnakan dengan formula *Spearman Brown*.

Menurut Komari (2018: 160) pelaksanaan tes *smash* sebagai berikut:

- 1) *Testee* siap berada di dalam lapangan bulutangkis.

- 2) *Shuttlecock* dipukul atau dilambungkan oleh petugas dan di arahkan ke *testee* untuk dipukul di arahkan menuju sasaran *smash* yang sudah ditandai.
- 3) *Testee* diberi kesempatan 20 kali *smash* dengan cara 10 kali *smash* sebelah kanan dan 10 kali *smash* sebelah kiri.
- 4) *Testee* melakukan pukulan *smash* setelah diberi umapan oleh pengumpan dengan *servis forehand* panjang. Setelah menerima umpan, *testee* melakukan pukulan *smash* di arahkan ke daerah sasaran kanan atau kiri, karena untuk daerah sasaran mempunyai nilai sama.
- 5) Jika umpan lambungan *shuttlecock* tidak baik, siswa diperbolehkan tidak memukul dan haknya tidak dikurangi
- 6) Bila pengumpan dalam menyajikan bola baik, sedangkan *testee* tidak memukul maka dianggap telah melakukan pukulan dan mendapat nilai 0 (nol)

Norma :



Gambar 10. Lapangan tes *smash* dari Shaleh Anasir
(Sumber: Komari 2018: 161)

Keterangan :

- a) Daerah Sasaran 22 inchi dari garis belakang nilai 5
- b) Daerah Sasaran 30 inchi dari garis belakang nilai 4
- c) Daerah Sasaran 38 inchi dari garis belakang nilai 3
- d) Daerah Sasaran 46 inchi dari garis belakang nilai 2
- e) Daerah Sasaran < 46 inchi dari garis belakang nilai 1

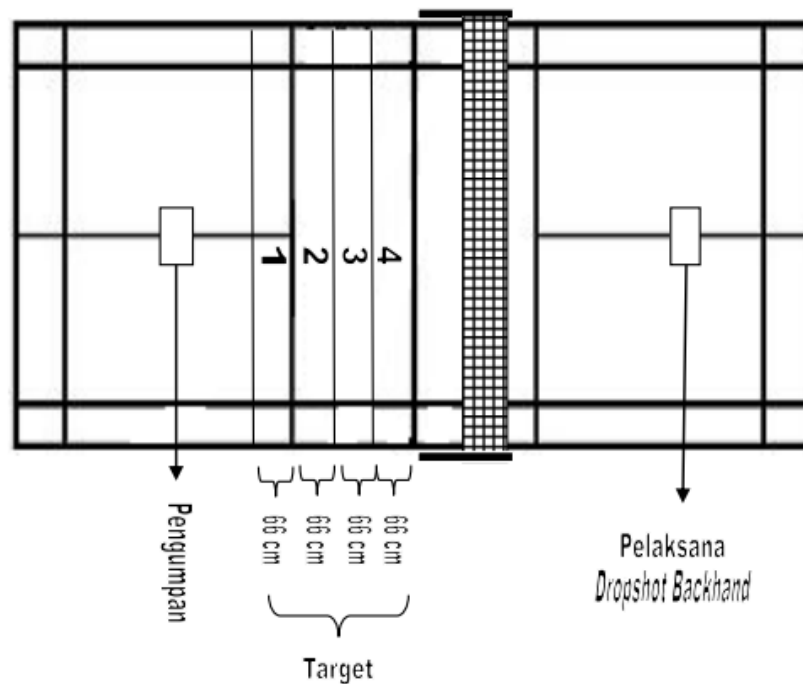
e. Tes *Dropshot*

Menurut Poole (1986: 58) *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan dengan tujuan menempatkan bola secepatnya dan sedekat mungkin dengan jaring pada lapangan lawan. Instrumen yang digunakan dalam tes ini yaitu dari Poole (1986: 33) dimana instrumen tes ini mempunyai validitas 0,874 dan realibilitas 0,720. Adapun prosedur pelaksanaan tes sebagai berikut:

- 1) *Testee* berdiri ditengah lapangan salah satu bagian untuk wilayah penerima servis tunggal.
- 2) Salah satu petugas (*tester*) melambungkan *shuttlecock* melewati tali pembatas yang mempunyai ketinggian 2,45 meter dari titik tertinggi net 1,55 meter.
- 3) Setelah *tester* melambungkan *shuttlecock* melewati tali pembatas, *testee* siap melakukan pukulan *dropshot*
- 4) Apabila hasil *dropshot* tersebut nyangkut pada net atau keluar bidang sasaran, maka dihitung telah melakukan pukulan *dropshot* dan angka yang diperoleh adalah nol.

- 5) Naracoba (*testee*) melakukan tes *dropshot* sebanyak 10 kali berturut-turut.
- 6) Apabila *shuttlecock* jatuh tepat pada garis antara nilai yang satu dengan nilai yang lain, maka nilai terbesar yang diambil.

Norma :



Gambar 11. Lapangan test *dropshot* dari James Poole
(Sumber: James Poole 1986: 31)

Keterangan:

- a) Kotak 4 dengan jarak 66 cm bernilai 4 (empat)
- b) Kotak 3 dengan jarak 66 cm bernilai 3 (tiga)
- c) Kotak 2 dengan jarak 66 cm bernilai 2 (dua)
- d) Kotak 1 dengan jarak 66 cm bernilai 1 (satu).

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Hasan (2002: 83), teknik pengumpulan data adalah suatu cara pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal, keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik pada elemen populasi yang akan menunjang atau mendukung penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa metode survei dengan teknik tes dan pengukuran. Menurut Marlianingsih (2015: 70), tes secara edukasional adalah alat yang digunakan sebagai sarana untuk menentukan penilaian atau evaluasi. Tes dan pengukuran ini berpedoman pada prosedur pelaksanaan tes dan pengukuran. Di samping itu peneliti memberikan latihan dan uji coba pelaksana agar pelaksanaan tes dan pengumpulan data sesuai prosedur.

G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan teknik dan alat pengumpulan data di atas tersebut, maka peneliti menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dengan bentuk persentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015: 207).

1. Rumus Persentase

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Pada Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta menurut Anas Sudijono (2010: 43) :

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

(Sumber: Sudijono, 2010: 43)

Keterangan :

- P = Persentase
- F = Frekuensi pengamatan
- N = Jumlah responden

2. Norma Penilaian dan Kategori

Pemaknaan pada skor di atas, selanjutnya hasil dari analisis data dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu : Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, Sangat Rendah . Menurut Saifuddin Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel. 1 Norma Penilaian

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

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

- M : Nilai rata- rata (*mean*)
- X : Skor
- S : Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

Penelitian telah dilaksanakan hari sabtu, tanggal 10 juni 2023 pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta. Populasi dalam penelitian berjumlah 20 peserta didik. Dalam penelitian ini data kemampuan teknik dasar servis pendek diperoleh melalui *Short Service Test* dari French, teknik dasar servis panjang diperoleh melalui *Long Service Test* dari Scott, teknik dasar lob diperoleh melalui *Clear Test* dari French, teknik dasar *smash* diperoleh melalui Tes *smash* dari Saleh Anasir, dan teknik dasar *dropshot* diperoleh melalui tes *dropshot* dari *james poole*. Setelah data diperoleh dilakukan analisis deskriptif statistik menggunakan program perangkat lunak *Microsoft Excel*.

2. Analisis Deskriptif Statistik Data Penelitian

Data mentah yang diperoleh kemudian diolah berdasarkan pada perhitungan dengan menggunakan *mean* (M) dan Standar Deviasi (S), untuk mengubah skor mentah menjadi nilai huruf, penjabarannya dalam bentuk persentasi dalam tabel norma penilaian, dan yang terakhir dibuat ke dalam diagram batang.

a. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis

- 1) Dari 20 peserta ekstrakurikuler bulutangkis yang dites untuk mengetahui kemampuan teknik dasar pukulan servis pendek bulutangkis diperoleh skor mentah sebagai berikut:

Tabel. 2 Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Pukulan Servis Pendek Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

No.	Nama	Skor Total Mentah
1	AS	62
2	AY	56
3	AN	43
4	AR	49
5	BA	51
6	BPM	51
7	DS	50
8	DP	68
9	HF	56
10	JNH	65
11	JZ	60
12	LD	53
13	MF	53
14	PR	59
15	PA	52
16	RED	68
17	RA	55
18	SCS	59
19	SC	53
20	WP	54

- 2) Kemudian dideskripsikan nilai minimal, maksimal, rata-rata (*mean*), standar deviasi (*S*), median atau nilai tengah, dan modus dengan hasil sebagai berikut:

Tabel. 3 Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis

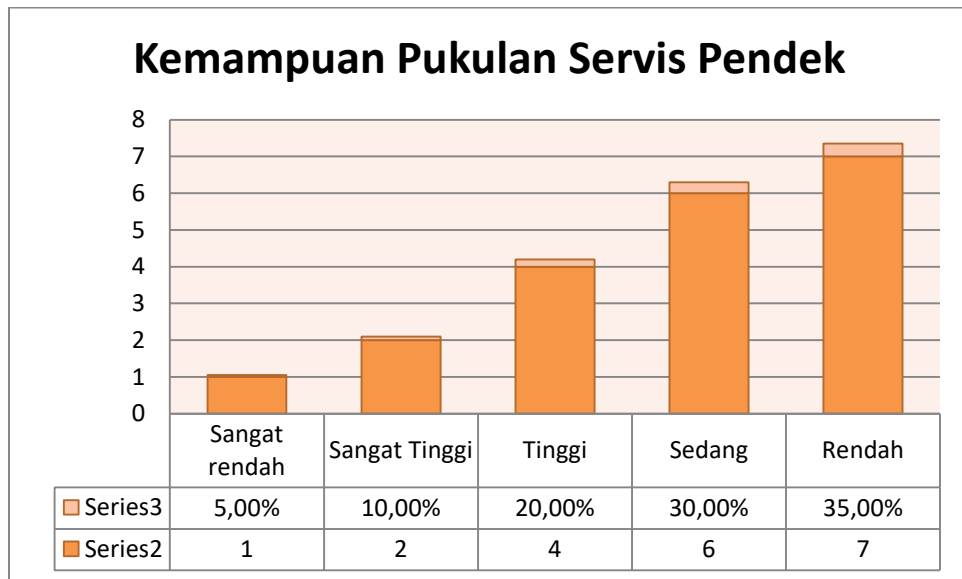
Jumlah Item	20
Skor Terendah	43
Skor Tertinggi	68
Rata-rata	56
Median	55,5
Modus	56
Standar Deviasi	6,60

3) Norma penilaian kemampuan teknik dasar pukulan servis pendek bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$66,26 < X$	Sangat Tinggi	2	10,00%
2	$59,65 < X \leq 66,26$	Tinggi	4	20,00%
3	$53,05 < X \leq 59,65$	Sedang	6	30,00%
4	$46,44 < X \leq 53,05$	Rendah	7	35,00%
5	$X < 46,44$	Sangat Rendah	1	5,00%
JUMLAH			20	100,00 %

4) Berdasarkan tabel 4 norma penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta tersebut dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar. 12 Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

Berdasarkan dari tabel 4 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan servis pendek bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 10% (2 siswa), “Tinggi” sebesar 20% (4 siswa), “Sedang” sebesar 30% (6 siswa), “Rendah” sebesar 35% (7 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 5% (1 siswa).

b. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis

- 1) Dari 20 peserta ekstrakurikuler bulutangkis yang dites untuk mengetahui kemampuan teknik dasar pukulan servis panjang bulutangkis diperoleh skor mentah sebagai berikut:

Tabel. 5 Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Nama	Skor Total Mentah
1	AS	54
2	AY	60
3	AN	72
4	AR	75
5	BA	77
6	BPM	54
7	DS	52
8	DP	67
9	HF	69
10	JNH	64
11	JZ	62
12	LD	61
13	MF	83
14	PR	64
15	PA	58
16	RED	81
17	RA	59
18	SCS	79
19	SC	58
20	WP	74

- 2) Kemudian dideskripsikan nilai minimal, maksimal, rata-rata (*mean*), standar deviasi (S), median atau nilai tengah, dan modus dengan hasil sebagai berikut:

Tabel. 6 Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis

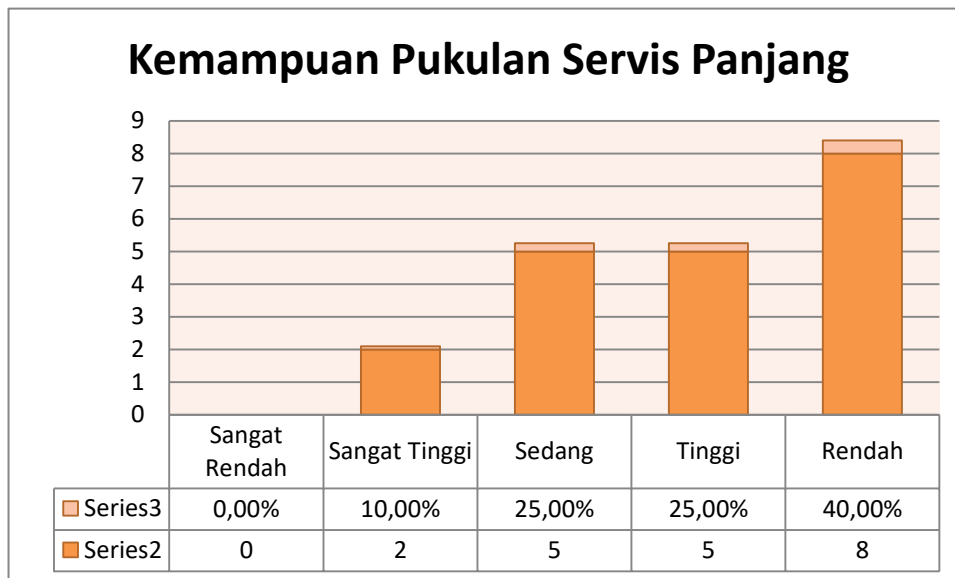
Jumlah Item	20
Skor Terendah	52
Skor Tertinggi	83
Rata-rata	66
Median	64
Modus	54
Standar Deviasi	9,57

3) Norma penilaian kemampuan teknik dasar pukulan servis panjang bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$80,51 < X$	Sangat Tinggi	2	10,00%
2	$70,94 < X \leq 80,51$	Tinggi	5	25,00%
3	$61,36 < X \leq 70,94$	Sedang	5	25,00%
4	$51,79 < X \leq 61,36$	Rendah	8	40,00%
5	$X < 51,79$	Sangat Rendah	0	0,00%
JUMLAH			20	100,00 %

4) Berdasarkan tabel 7 norma penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta tersebut dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

Berdasarkan dari tabel 7 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar bulutangkis pukulan servis panjang peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 10% (2 siswa), “Tinggi” 25% (5 siswa), “Sedang” sebesar 25% (5 siswa), “Rendah” sebesar 40% (8 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 0% (0 siswa).

c. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis

- 1) Dari 20 peserta ekstrakurikuler bulutangkis yang dites untuk mengetahui kemampuan teknik dasar pukulan lob bulutangkis diperoleh skor mentah sebagai berikut:

Tabel. 8 Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Nama	Skor Total Mentah
1	AS	60
2	AY	72
3	AN	73
4	AR	59
5	BA	81
6	BPM	71
7	DS	65
8	DP	82
9	HF	83
10	JNH	86
11	JZ	81
12	LD	78
13	MF	91
14	PR	79
15	PA	69
16	RED	84
17	RA	83
18	SCS	81
19	SC	82
20	WP	63

- 2) Kemudian dideskripsikan nilai minimal, maksimal, rata-rata (*mean*), standar deviasi (S), median atau nilai tengah, dan modus dengan hasil sebagai berikut:

Tabel. 9 Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis

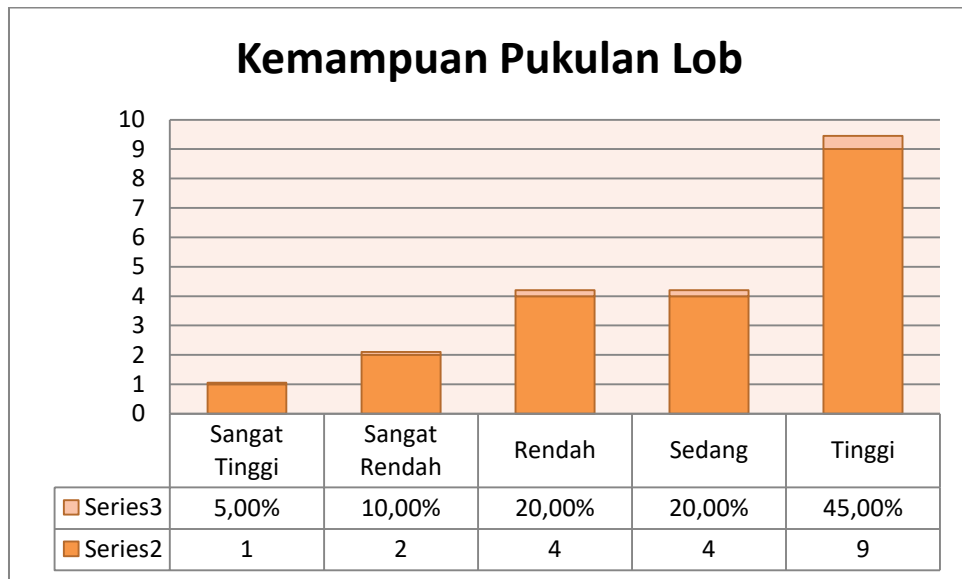
Jumlah Item	20
Skor Terendah	59
Skor Tertinggi	91
Rata-rata	76
Median	80
Modus	81
Standar Deviasi	9,12

3) Norma penilaian kemampuan teknik dasar pukulan lob bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$89,83 < X$	Sangat Tinggi	1	5,00%
2	$80,71 < X \leq 89,83$	Tinggi	9	45,00%
3	$71,59 < X \leq 80,71$	Sedang	4	20,00%
4	$62,47 < X \leq 71,59$	Rendah	4	20,00%
5	$X < 62,47$	Sangat Rendah	2	10,00%
JUMLAH			20	100,00 %

4) Berdasarkan tabel 10 norma penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta tersebut dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

Berdasarkan dari tabel 10 dan gambar 14 di atas menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan lob bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa), “Tinggi” sebesar 45% (9 siswa), “Sedang” sebesar 20% (4 siswa), “Rendah” sebesar 20% (4 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 10% (2 siswa).

d. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Smash* Bulutangkis

- 1) Dari 20 peserta ekstrakurikuler bulutangkis yang dites untuk mengetahui kemampuan teknik dasar bulutangkis pukulan *smash* diperoleh skor mentah sebagai berikut:

Tabel 11. Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Pukulan *Smash* Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

No.	Nama	Skor Total Mentah
1	AS	78
2	AY	72
3	AN	74
4	AR	63
5	BA	81
6	BPM	58
7	DS	57
8	DP	77
9	HF	82
10	JNH	84
11	JZ	71
12	LD	78
13	MF	85
14	PR	80
15	PA	71
16	RED	83
17	RA	85
18	SCS	78
19	SC	75
20	WP	65

- 2) Kemudian dideskripsikan nilai minimal, maksimal, rata-rata (*mean*), standar deviasi (S), median atau nilai tengah, dan modus dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Smash* Bulutangkis

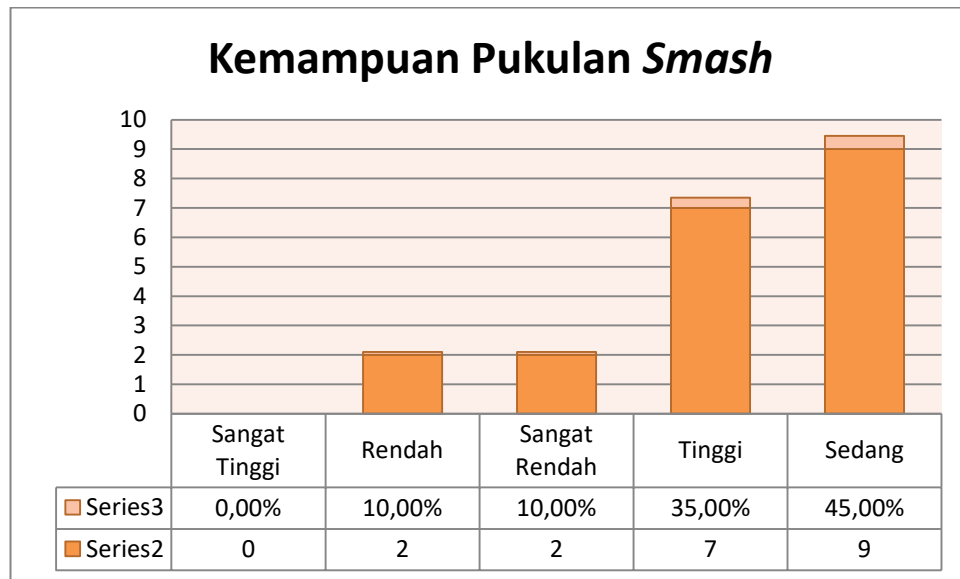
Jumlah Item	20
Skor Terendah	57
Skor Tertinggi	85
Rata-rata	75
Median	77,5
Modus	78
Standar Deviasi	8,54

- 3) Norma penilaian kemampuan teknik dasar pukulan *smash* bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta disajikan sebagai berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Smash* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$87,65 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$79,12 < X \leq 87,65$	Tinggi	7	35,00%
3	$70,58 < X \leq 79,12$	Sedang	9	45,00%
4	$62,05 < X \leq 70,58$	Rendah	2	10,00%
5	$X < 62,05$	Sangat Rendah	2	10,00%
JUMLAH			20	100,00 %

- 4) Berdasarkan tabel 13 norma penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Smash* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta tersebut dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 15. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Smash* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

Berdasarkan dari tabel 13 dan gambar 15 di atas menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan *smash* bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 0% (0 siswa), “Tinggi” sebesar 35% (7 siswa), “Sedang” sebesar 45% (9 siswa), “Rendah” sebesar 10% (2 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 10% (2 siswa).

e. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Dropshot* Bulutangkis

- 1) Dari 20 peserta ekstrakurikuler bulutangkis yang dites untuk mengetahui kemampuan teknik dasar pukulan *dropshot* bulutangkis diperoleh skor mentah sebagai berikut:

Tabel 14. Skor Mentah Hasil Tes Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *dropshot* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Nama	Skor Total Mentah
1	AS	18
2	AY	19
3	AN	19
4	AR	16
5	BA	30
6	BPM	17
7	DS	15
8	DP	27
9	HF	20
10	JNH	30
11	JZ	25
12	LD	23
13	MF	30
14	PR	20
15	PA	18
16	RED	25
17	RA	29
18	SCS	26
19	SC	35
20	WP	18

- 2) Kemudian dideskripsikan nilai minimal, maksimal, rata-rata (*mean*), standar deviasi (S), median atau nilai tengah, dan modus dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 15. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Dropshot* Bulutangkis

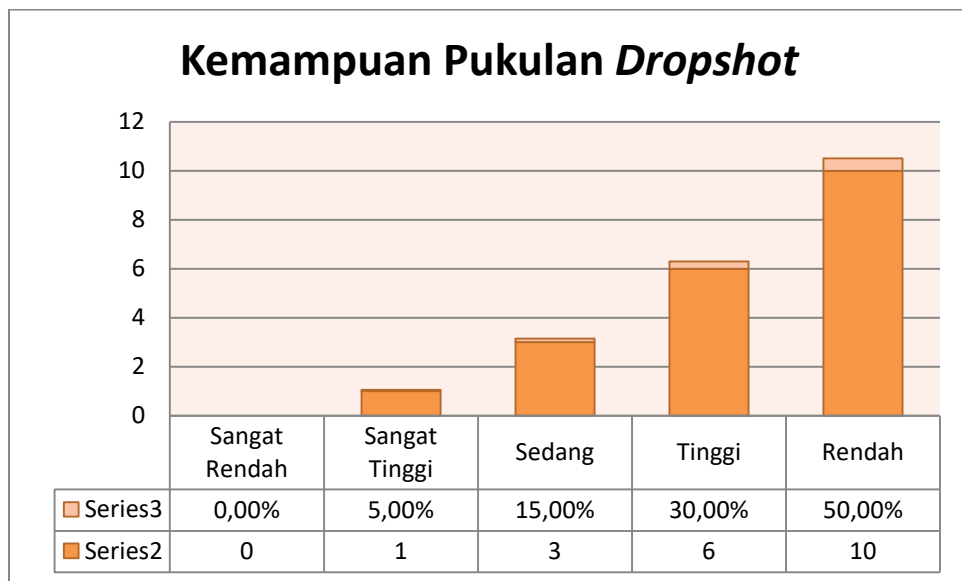
Jumlah Item	20
Skor Terendah	15
Skor Tertinggi	35
Rata-rata	23
Median	21,5
Modus	18
Standar Deviasi	5,78

3) Norma penilaian kemampuan teknik dasar pukulan *dropshot* bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta disajikan sebagai berikut:

Tabel 16. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Dropshot* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$31,66 < X$	Sangat Tinggi	1	5,00%
2	$25,89 < X \leq 31,66$	Tinggi	6	30,00%
3	$20,11 < X \leq 25,89$	Sedang	3	15,00%
4	$14,34 < X \leq 20,11$	Rendah	10	50,00%
5	$X < 14,34$	Sangat Rendah	0	0,00%
JUMLAH			20	100,00 %

4) Berdasarkan tabel 16 norma penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Dropshot* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta tersebut dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 16. Diagram Batang Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Dropshot* Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

Berdasarkan dari tabel 16 dan gambar 16 di atas menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan *dropshot* bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa), “Tinggi” sebesar 30% (6 siswa), “Sedang” sebesar 15% (3 siswa), “Rendah” sebesar 50% (10 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 0% (0 siswa).

f. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Keseluruhan

- 1) Dari 20 peserta ekstrakurikuler bulutangkis yang telah melakukan kelima uji tes di atas diperoleh skor keseluruhan kemampuan teknik dasar pukulan sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Keseluruhan Tes Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

No.	Nama	Skor Total Mentah
1	AS	272
2	AY	279
3	AN	281
4	AR	262
5	BA	320
6	BPM	251
7	DS	239
8	DP	321
9	HF	310
10	JNH	329
11	JZ	299
12	LD	293
13	MF	352
14	PR	302
15	PA	268
16	RED	341
17	RA	311
18	SCS	323
19	SC	303
20	WP	274

2) Kemudian dideskripsikan nilai minimal, maksimal, rata-rata (*mean*), standar deviasi (S), dan median atau nilai tengah, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 18. Deskripsi Statistik Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

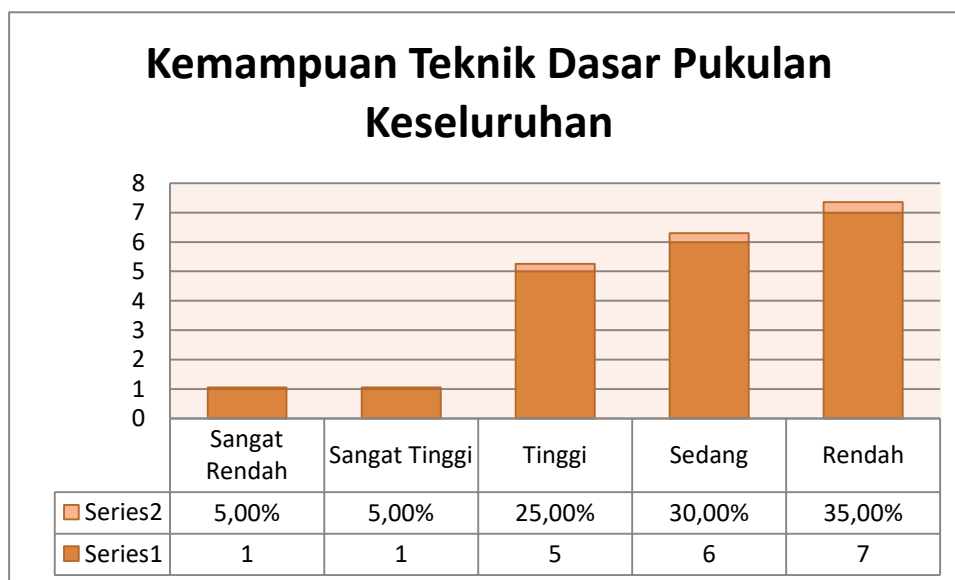
Jumlah Sampel	20
Skor Terendah	239
Skor Tertinggi	352
Rata-rata	297
Median	274
Standar Deviasi	30,34

3) Norma penilaian kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta disajikan sebagai berikut:

Tabel 19. Norma Penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$342,01 < X$	Sangat Tinggi	1	5,00%
2	$311,67 < X \leq 342,01$	Tinggi	5	25,00%
3	$281,33 < X \leq 311,67$	Sedang	6	30,00%
4	$250,99 < X \leq 281,33$	Rendah	7	35,00%
5	$X < 250,99$	Sangat Rendah	1	5,00%
JUMLAH			20	100,00 %

4) Berdasarkan tabel 19 norma penilaian Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta tersebut dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 17. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta.

Berdasarkan dari tabel 19 dan gambar 17 di atas menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4

Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa), “Tinggi” sebesar 25% (5 siswa), “Sedang” sebesar 30% (6 siswa), “Rendah” sebesar 35% (7 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 5% (1 siswa).

B. Pembahasan Penelitian

1. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Pendek

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan servis pendek bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 10% (2 siswa), “Tinggi” sebesar 20% (4 siswa), “Sedang” sebesar 30% (6 siswa), “Rendah” sebesar 35% (7 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 5% (1 siswa). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan kemampuan teknik dasar pukulan servis pendek bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta adalah “Rendah” dengan nilai persentase sebesar 35% (7 siswa).

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Gazali & Cendra (2019) dengan judul Keterampilan Servis Pendek Bulutangkis Mahasiswa Universitas Islam Riau. Dari hasil pengukuran yang telah dilakukan pada mahasiswa Universitas Islam Riau, ternyata dari 30 mahasiswa yang dijadikan sampel, tidak ada yang memperoleh kategori baik sekali, 12 mahasiswa atau 40 % kategori tergolong baik, 11 mahasiswa atau 36,67% kategori cukup, 7 mahasiswa atau 23,33% yang kategori kurang, dan untuk kategori kurang sekali tidak ada yang memperolehnya. Berdasarkan analisis keterampilan servis pendek bulutangkis

pada mahasiswa Universitas Islam Riau, dari 5 kategori tingkat keterampilan servis pendek bulutangkis, nilai yang terbanyak ada pada kategori baik yaitu 12 orang yang memperolehnya, maka dapat disimpulkan tingkat keterampilan servis pendek bulutangkis mahasiswa Universitas Islam Riau dikategorikan baik

2. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Servis Panjang

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan servis panjang bulutangkis peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 10% (2 siswa), “Tinggi” 25% (5 siswa), “Sedang” sebesar 25% (5 siswa), “Rendah” sebesar 40% (8 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan kemampuan teknik dasar pukulan servis panjang bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta adalah “Rendah” dengan nilai persentase sebesar 40% (8 siswa).

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Sadzali, dkk (2022) dengan judul Survei Tingkat Kemampuan Dasar Servis Panjang Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII SMP 27 Makassar. Hasil analisis deskriptif frekuensi krosstab diketahui ada 5 sampel berada pada kategori sangat tinggi atau pada interval nilai 31 – 40 memperoleh nilai presentase sebesar 16,7%, 12 sampel berada pada kategori tinggi atau pada interval nilai 21– 30 memperoleh nilai presentase sebesar 40% dan 13 sampel berada pada kategori rendah atau pada interval nilai 20 kebawah memperoleh nilai persentase 43,3%.

3. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Lob

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan lob bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa), “Tinggi” sebesar 45% (9 siswa), “Sedang” sebesar 20% (4 siswa), “Rendah” sebesar 20% (4 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 10% (2 siswa). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan kemampuan teknik dasar pukulan lob bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta adalah “Tinggi” dengan nilai persentase sebesar 45% (9 siswa).

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Asri, Ismaya, & Gani, (2022) dengan judul Tingkat Kemampuan Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Di SMPN 1 Kotabaru Cikampek. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan hasil dari penelitian pukulan lob yang telah dilaksanakan menghasilkan 5 kategori dengan hasil presentase yang berbeda, yaitu pada kategori “Sangat Baik” sebesar 13% (2 siswa), pada kategori “Baik” sebesar 13% (2 siswa), pada kategori “Cukup” sebesar 40% (6 siswa), pada kategori “Kurang” sebesar 0% (0 siswa), dan pada kategori “Sangat Kurang” sebanyak 33% (5 siswa). Dapat diketahui dari presentase di atas yang paling paling dominan adalah kategori cukup dengan jumlah 6 siswa.

4. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Smash*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan *smash* bulutangkis peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 0% (0 siswa), “Tinggi” sebesar 35% (7 siswa), “Sedang” sebesar 45% (9 siswa), “Rendah” sebesar 10% (2 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 10% (2 siswa). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan kemampuan teknik dasar pukulan *smash* bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta adalah “Sedang” dengan nilai persentase sebesar 45% (9 siswa).

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Arizzi & Kustoro, (2022) dengan judul Ketepatan Pukulan *Smash* pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 3 Lamongan. Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa ketepatan pukulan *smash* pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 3 Lamongan berada dalam kategori “sangat kurang” sebesar 8,33% (1 siswa), “kurang” sebesar 0,0% (0 siswa), “cukup” sebesar 33,33% (4 siswa), “baik” sebesar 41,66% (5 siswa), “sangat baik” sebesar 16,66% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 58,25, ketepatan pukulan *smash* pada siswa putra ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 3 Lamongan masuk dalam kategori “baik”.

5. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan *Dropshot*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan *dropshot* bulutangkis peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa), “Tinggi” sebesar 30% (6 siswa), “Sedang” sebesar 15% (3 siswa), “Rendah” sebesar 50% (10 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan kemampuan teknik dasar pukulan *dropshot* bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta adalah “Rendah” dengan nilai persentase sebesar 50% (10 siswa).

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Gunawan, & Supriatna, (2013) dengan judul Kemampuan Pukulan *Dropshot* Bulutangkis Pada Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 9 Pontianak. Hasil penelitian ini menunjukan keterampilan pukulan *dropshot* pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMAN 09 Pontianak adalah sebesar 5% berada dalam kategori baik sekali, 70% berada dalam kategori baik, 25% berada dalam kategori cukup dan 0% berada dalam kategori kurang. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan keterampilan pukulan *dropshot* pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMAN 09 Pontianak masuk dalam kategori baik yaitu sebesar 75%.

6. Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Keseluruhan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa),

“Tinggi” sebesar 25% (5 siswa), “Sedang” sebesar 30% (6 siswa), “Rendah” sebesar 35% (7 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 5% (1 siswa). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta adalah “Rendah” dengan nilai persentase sebesar 35% (7 siswa).

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Sutiyawan, Yunitaningrum, & Purnomo, (2015) dengan judul Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses pembelajaran Bulutangkis. Hasil penelitian adalah nilai untuk servis panjang yaitu nilai dengan kategori baik sekali adalah 72.22% dengan jumlah 29 siswa, kategori baik adalah 25.00% dengan jumlah 9 siswa, kategori cukup adalah 2.78% dengan jumlah 1 siswa. Nilai untuk servis pendek *backhand* yaitu nilai dengan kategori baik sekali adalah 27.78% dengan jumlah 10 siswa, kategori baik adalah 66.67% dengan jumlah 24 siswa, kategori cukup adalah 5.55% dengan jumlah 2 siswa. Nilai untuk *overhead lob* yaitu nilai dengan kategori baik sekali adalah 16.67% dengan jumlah 6 siswa, kategori baik adalah 38.89% dengan jumlah 14 siswa. Kategori cukup adalah 44.44% dengan jumlah 16 siswa. Nilai untuk *smash* yaitu nilai dengan kategori baik adalah 33.33% dengan jumlah 12 siswa, kategori cukup adalah 66.67% dengan jumlah 24 siswa.

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler di SMK 4 Muhammadiyah dalam kategori “Rendah” dengan presentase 35% (7 siswa). Hal tersebut dimungkinkan dan disebabkan oleh beberapa faktor yang

mempengaruhi kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis dalam ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta kurang maksimal diantaranya sebagai berikut:

a. Faktor Siswa

Siswa merupakan subjek belajar, sehingga hasil pencapaian suatu pendidikan sangat tergantung pada faktor ini. Pada ekstrakurikuler bulutangkis di SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta terlihat motivasi siswa kurang dalam mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis, hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya minat siswa untuk selalu datang dalam setiap pertemuan latihan. Sehingga sebagian besar kemampuan teknik dasar bulutangkis yang sudah dipelajari kurang terasah secara maksimal.

b. Faktor Guru (Pelatih)

Dalam proses berlatih seorang guru (pelatih) memiliki peran dan tugas yang sangat penting. Seorang guru (pelatih) tidak hanya mampu menguasai materi saja melainkan dalam penerapannya harus mampu menyesuaikan program latihan yang sesuai dan menyenangkan bagi siswa. Namun dilihat dari fakta lapangannya guru (pelatih) masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan aktivitas latihan sehingga materi yang disampaikan guru (pelatih) tidak tersampaikan secara maksimal oleh peserta didik.

c. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang memadai sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut menjadi vital karena tanpa adanya sarana dan prasaranaan pembelajaran, kegiatan tersebut tidak mampu berjalan dengan baik. Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta yang di laksanakan di Gedung *Serbaguna Bina Manggala Training Center* memiliki kekurangan dalam sarana dan prasarana diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kebersihan lapangan kurang terjaga sehingga lantai lapangan sering licin ketika digunakan. Hal tersebut cukup menghambat laju gerak yang dilakukan siswa.
- 2) Net yang digunakan sudah tidak layak pakai, hal tersebut terlihat dari kesulitannya proses pemasangan, banyak jaring yang sudah terputus, dan net yang sering mengendur sehingga mengakibatkan tinggi net tidak standar.
- 3) Jumlah *shuttlecock* yang terbatas sehingga dalam penggunaannya harus bergantian
- 4) Tidak adanya inventaris raket untuk kegiatan ekstrakurikuler, sehingga ketika ada siswa yang tidak membawa harus bergantian dengan temannya.

d. Faktor Metode Latihan

Setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga perlu ada perhatian pada kemampuan yang dimiliki siswa dalam menentukan materi latihan yang akan disampaikan kepada peserta didik.

- 1) Guru (pelatih) kurang memperhatikan kemampuan peserta didik dalam menentukan jenis latihan yang tepat bagi siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuannya.
- 2) Pada latihan-latihan sebelumnya metode yang digunakan oleh guru (pelatih) kurang sistematis maksudnya dalam pelaksanaannya cenderung langsung menggunakan permainan atau *game*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta diperoleh kategori “Sangat Tinggi” sebesar 5% (1 siswa), “Tinggi” sebesar 25% (5 siswa), “Sedang” sebesar 30% (6 siswa), “Rendah” sebesar 35% (7 siswa), “Sangat Rendah” sebesar 5% (1 siswa).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diidentifikasi bahwa kemampuan teknik dasar bulutangkis merupakan unsur pokok yang ada dalam permainan bulutangkis terlepas dari kondisi fisik pemain. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditemukan beberapa implikasi dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Timbulnya kesadaran guru (pelatih) dalam memperbaiki kualitas latihan yang telah dilaksanakan, terutama latihan yang berhubungan dengan kemampuan teknik dasar pukulan pada permainan bulutangkis.
2. Ketika latihan berlangsung siswa harus memiliki motivasi untuk melakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan bukan hanya sekedar rasa senang bermain bulutangkis khususnya minat untuk mempelajari lebih dalam kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis.
3. Untuk menciptakan permainan bulutangkis, khususnya dalam menguasai teknik dasar pukulan bulutangkis yang optimal diperlukan sarana dan prasarana yang memadai

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada, diantaranya adalah :

1. Terbatasnya waktu, peneliti tidak memperhatikan kondisi fisik siswa pada saat pengambilan data, sehingga akan berpengaruh pada data yang diperoleh.
2. Peneliti hanya membahas kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tanpa membahas lebih jauh aktivitas siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis
3. Tidak ada pemantauan lebih lanjut setelah penelitian, sehingga efek yang ditimbulkan hanya bersifat sementara

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan diantaranya:

1. Bagi guru

- a. Diharapkan dapat meningkatkan loyalitasnya sebagai guru (pelatih) dalam upaya meningkatkan kualitas kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta didik.
- b. Diharapkan dapat menambah metode latihan dan menerapkan sistem latihan yang sesuai dengan kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis peserta didik, sehingga proses latihan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis dengan cara mengikuti ekstrakurikuler secara sungguh-sungguh, selain itu peserta didik diharapkan mampu meningkatkan motivasi dengan menambah lebih banyak pengalaman bermain bulutangkis. Hal tersebut bisa dilakukan dengan meningkatkan frekuensi latihan di luar jam ekstrakurikuler bahkan bisa ikut serta bergabung menjadi anggota klub bulutangkis di daerahnya masing-masing.

3. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan bagi pihak sekolah untuk bisa menyediakan sarana dan prasarana yang lebih layak khususnya menambah investaris berupa net, raket, dan *shuttlecock* bagi peserta ekstrakurikuler
- b. Diharapkan pihak sekolah membantu memotivasi siswa agar selalu ikut serta dalam latihan ekstrakurikuler bulutangkis dan menambah jam latihan minimal 2 kali dalam seminggu.
- c. Diharapkan pihak sekolah memberikan pengalaman bertanding kepada peserta didik dengan cara mengikutsertakan peserta didik dalam *event* atau pertandingan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah unsur- unsur lain seperti subjek penelitian dan menambah unsur teknik dasar bulutangkis dalam kemampuan dasar bermain bulutangkis untuk lebih menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Melalui Metode Pembiasaan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 183-196.
- Adiwarnito, S., & Muhajir, M. (2016). Modul guru pembelajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama (SMP) kelompok kompetensi A pedagogik: analisis materi pembelajaran dan bekal ajar 1.
- Akbari, M., Mistar, J., Ismail, R., & Ismail, R. (2021). *Correlation Between Arm Muscle Power and Badminton Smash Skill. ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10(1), 16-20.
- Aksan, H. (2012). *Mahir Bulu Tangkis. Nuansa Cendekia*.
- Alfian Mahardhika, N. (2020). *Permainan bulutangkis: modul mata kuliah*.
- Alhusin, S. (2007). *Gemar bermain Bulutangkis. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Andriani, Y.A. (2015). *Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah. Yogyakarta: UNY Press*
- Ardiansyah, G. G., & Wijaya, F. J. M. (2021). Pemetaan Minat Ekstrakurikuler Olahraga Siswa SMP Negeri 1 Taman. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(7), 33-37.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta*
- Arizzi, H., & Kustoro, A. (2022). Ketepatan Pukulan Smash pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 3 Lamongan. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(1), 371-382.
- Asri, N. C. N., Ismaya, B., & Gani, R. A. (2022). Tingkat Kemampuan Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Di SMPN 1 Kotabaru Cikampek. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 430-436.
- Asrofi, A., Hidasari, F. P., & Haetami, M. (2021). Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Pada Atlet Pemula Di Asjad Club Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(12).
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset*

- Badeni, M. A. (2013). *Kepemimpinan dan perilaku organisasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Bucher, Charles & Krotee, March L. (1993). *Management of Physical Education and Sport. United States of America. Mosby Year Book*
- Danim, Sudarwan. (2013). *Pengantar Kependidikan.*, Bandung: Alfabeta.
- Dazefa, V. (2010). *Perbedaan Kecerdasan Emosional Ditinjau dari Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler yang Diikuti Siswa di SMA Swasta Yapena (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).*
- Donie, D. (2009). *Pembinaan Bulutangkis Prestasi.*
- Faruq, M. Muhyi. (2008). *Meningkatkan Kebugaran Tubuh Melalui Permainan & Olahraga Bulutangkis.* Surabaya: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Fitra, N., & Sifu, M. Z. A. (2020). *Studi Analisis Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Smp N 3 Kapontori. Jurnal Penelitian Ilmu Keolahragaan (JOKER), 1(1), 35-47.*
- Gazali, N., & Cendra, R. (2019). *Keterampilan Servis Pendek Bulutangkis Mahasiswa Universitas Islam Riau. In Prosiding Conference on Research and Community Services (Vol. 1, No. 1, pp. 281-285).*
- Grice, T. (2007). *Petunjuk Praktis Untuk Pemuladan Lanjut*. Jakarta: PT Rja Grafindo Persada
- Gunawan, F., & Supriatna, E.(2013) *Kemampuan Pukulan Dropshot Bulutangkis pada Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 9 Pontianak. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 2(10).*
- Hamalik, Oemar. (2013) *.Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hartati Sukirman,dkk. (2005). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Husodo, S. (2014). *Peningkatan prestasi sekolah menggunakan bimbingan teknis pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 8(1), 137-144.*

- Ilham, R., Bachtiar, B., & Maulana, F. (2018). Hubungan antara Kekuatan Otot Lengan dan Kekuatan Otot Perut terhadap Ketepatan Pukulan Overhead Lob dalam Permainan Bulutangkis pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 3 Sukabumi Tahun 2018. *utile: Jurnal Kependidikan*, 4(1), 1-6.
- Iqbal, H. (2002). Pokok-pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Jabar, C.S.A., et all. (2016). Manajemen pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- Kamaruddin, I. (2019). Pengaruh Kemampuan Fisik Terhadap Keterampilan smash Dalam Permainan Bulutangkis. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(2), 114-127.
- Kartika, W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar Siswa.
- Karyono, T. H. (2019). Mengenal olahraga bulutangkis; Tahapan menuju kemajuan. Yogyakarta: *Thema Publishing*
- Khikmah, A., & Winarno, M. E. (2019). Survei sarana dan prasarana pendidikan jasmani di madrasah tsanawiyah (mts) se-kecamatan klojen kota malang pada semester ganjil tahun 2017. *Indonesian Journal of Sport and Physical Education*, 1(1), 12-19
- Kholison, F., & Defliyanto, D. (2018). Pengaruh latihan *drill* terhadap kemampuan servis backhand bulutangkis siswa mts tarbiyah islamiyah kecamatan air napal bengkulu utara. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 186-191.
- Komari, A. (2018). Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis. Yogyakarta: Uny Press.
- Kurniadi, A., Huda, M. S., & Jupri, J. (2021). Pengaruh latihan pegangan raket backhand dan latihan pegangan raket gabungan terhadap ketepatan servis bulutangkis ekstrakurikuler SMPN 2 Kota Bangun Kalimantan Timur. *Borneo Physical Education Journal*, 2(1), 38-51.
- Kurniawan, B. T., Khaeroni, K., & Sukriadi, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Servis Panjang (*Forehand*) Permainan Bulutangkis Dengan Media Raket Kayu. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif (JPJA)*, 1(02), 51-57.
- Kusnadi, N. (2020). Pengembangan Model Latihan Pukulan Dropshot Bulutangkis Untuk Usia 12–14 Tahun. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 4(1), 1-11
- Maksum, A. (2012). Metodologi penelitian dalam olahraga.

- Marisa, C., & Fitriyanti, E. (2019). Peningkatan kemampuan kognitif pada remaja melalui layanan informasi. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 64-70.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler, Jakarta
- Muhafid, E. A. (2022). Analisis Kemampuan Teknik Pukulan Atlet Bulu Tangkis. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(1), 32-37.
- Nasution. (2010). Belajar Bulutangkis. Bandung : Pionir Jaya.
- Noor, R. M. (2012). The Hidden Curriculum membangun karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler. Yogyakarta: Insan Madani
- Nugroho, S. (2020). Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis. FIK UNY.
- Nurchahyo, F., & Hermawan, H. A. (2016). Pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SD/MI/Sederajat di wilayah kerja kabupaten Kulonprogo Yogyakarta tahun 2015. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 93-104.
- Nurjanah, N. (2017). Analisis butir soal pilihan ganda dari aspek kebahasaan. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 69-78.
- Poole, J. (1986). Belajar Bulutangkis. Bandung: Pionir Jaya
- Poole, J. (2013). Belajar Bulutangkis. Bandung: Pionir Jaya.
- Prasetyo, Y. (2010). Pengembangan ekstrakurikuler panahan di sekolah sebagai wahana membentuk karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 7(2).
- Purnama, S. K. (2010). *Kepelatihan Buku Bulutangkis Modern*. Kadipiro Surakarta: Yuma Pustaka.
- Putro, A. R. (2017). Kemampuan Pukulan Servis Panjang, Lob dan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Muhammadiyah 2 Depok. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 6(4).
- Qalbi, I., Abdurrahman, A., & Bustamam, B. (2017). Hubungan Kelentukan Pergelangan Tangan dengan Kemampuan Servis Pendek pada Atlet UKM Bulutangkis Unsyiah Tahun 2016. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(1).

- Rana, M. M. S. (2012). *Assessment of physiological variables of badminton players. International Journal of Behavioral Social and Movement Sciences, 1(4)*, 166-173..
- Robbins, Stephen. P. & Timothy, A. Judge. (2008). *Perilaku Organisasi*. Jakarta. Salemba Empat
- Roza, N. A., & Syuraini, S. (2018). Gambaran Pembinaan Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga di SMAN 13 Padang. *SPEKTRUM, 6(4)*, 468-472.
- Sadzali, M., Akkase, A., & Alamsyah, N. F. (2022). Survei Tingkat Kemampuan Dasar Servis Panjang Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VII SMP 27 Makassar. *Jurnal Marathon, 1(1)*, 29-44.
- Said, S. (2012). Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik di SMK Negeri 2 Raha (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Sari, A. R. (2023). BAB III MANFAAT PENDIDIKAN. *Pengantar Pendidikan, 24*
- Sepdanius, E., Fajri, H. P., & Gemaini, A. (2019). Validitas dan reliabilitas instrumen tes kemampuan footwork berbasis android pada olahraga bulutangkis. *Jurnal Sporta Sainika, 3(2)*, 490-501.
- Setiawati, H., Simanjuntak, V., & Atiq, A. (2014). Teknik Dasar Servis, Pukulan Forehand dan Backhand Bulutangkis pada Siswa Kelas VII di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 3(9)*.
- Shofiana, M. (2021). Perbedaan Pukulan Lob Berpola Dan Pemberian Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Dalam Permainan Bulutangkis Pada Atlet Pemula Putra PB. Lindu Aji Ngaliyan. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS), 2(1)*, 64-70.
- Siswoyo, Dwi, dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Soegito, S., Saputra, S. A., & Alsaudi, A. T. B. (2019). Meningkatkan Teknik Dasar Servis Tinggi Forehand Service melalui Metode Blocked Practice. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*
- Subardjah, H. (2000). *Bulutangkis*. Jakarta: Depikbud Direktorat Jendral Kebudayaan dan Menengah.
- Subkhi, A. (2013). *Pengantar Teori dan Organisasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.


- Sudiadharma, A. R., & Rahman, A. (2021) Metode Pembelajaran Terhadap Keterampilan Pukulan Lob Permainan Bulutangkis
- Sudijono, A. (2012). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2015). Statistik untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono_ (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD (p. 1.3)*. Jakarta: Universitas Terbuka. Retrieved from <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-M1.pdf>.
- Tomoliyus.(2010). Paduan Kepelatihan SekolahDasar. Makalah.Yogyakarta. FIK UNY
- Trahati, M. R. (2015). Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap. *Basic Education*, 5(12).
- Triwiyanto, T. (2021). Pengantar pendidikan. Bumi Aksara.
- Usman, T. A. (2010). Kejar bulutangkis. Jakarta Rineka Cipta.
- Wafroturrohmah, W., & Sulistiyawati, E. (2019). Manfaat Kegiatan Ekstra Kurikuler Dalam Pengembangan Kompetensi Sosial Siswa SMA. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 147-155.
- Wibowo. (2014). Perilaku Dalam Organisasi. Jakarta: Rajawali Pers.

- Widoyoko, S. Eko Putro. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Wijaya, A. (2017). Analisis gerak keterampilan servis dalam permainan Bulutangkis (suatu tinjauan anatomi, fisiologi, dan biomekanika). *Indonesia Performance Journal*, 1(2), 106-111
- Winoto, P. A., & Aji, P. (2015). Tingkat Kemampuan Pukulan Servis Panjang dan Pendek Bermain Bulutangkis Anggota Latihan Bulutangkis di Sekolah Bulutangkis Natura Prambanan Usia 8-13 Tahun. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari, A. (2014). Karakteristik pertumbuhan perkembangan remaja dan implikasinya terhadap masalah kesehatan dan keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 39-43.
- Yuliawan, D. (2017). Bulu tangkis dasar. Deepublish.
- Yuliawan, D., & Sugiyanto, F. X. (2014). Pengaruh metode latihan pukulan dan kelincahan terhadap keterampilan bermain bulutangkis atlet tingkat pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 145-154.
- Yusuf, M. A. (2015). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Pukulan Smash pada Bulutangkis Kategori Remaja Putra. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 3(1), 22-30.
- Zarwan, Z., & Hardiansyah, S. (2019). Penyusunan Program Latihan Bulutangkis Usia Sekolah Dasar Bagi Guru PJOK. *Jurnal JPDO*, 2(1), 12-17.
- Zarwan. (2010). Bulu Tangkis. Padang: Suka Bina Press.
- Zulbahri, Z., & Melinda, C. (2019, May). Metode *practice style dan guided discovery style* serta keterampilan teknik dasar atlet bulutangkis. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains* (Vol. 1, No. 1).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

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 : B/1299/UN34.16/PT.01.04/2023 7 Juni 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**


Yth . SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta
Jalan Suryodiningratan No. 862, Suryodiningratan, Kecamatan Mantrijeron, Kota
Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

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

Nama	: Tetya Alma Cahya Bumi
NIM	: 19601241093
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Survei Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta
Waktu Penelitian	: Sabtu, 10 Juni 2023

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,
Mahasiswa dan Alumni,




Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah
Pimpinan Daerah Muhammadiyah Yogyakarta


MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA
Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151
e-mail: dikdasmenjogja@gmail.com

IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI/TESIS/DISERTASI
No. : 311/REK/III.4/F/2023


Setelah membaca surat dari : **Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni**
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri
Yogyakarta
No. : B/1311/UN34.16/PT.01.04/2023 Tanggal: 8 Juni 2023
Perihal : **Surat Izin Penelitian**
dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Kamis tanggal 19**
Dzulqo'dah 1444 H, bertepatan tanggal 8 Juni 2023 M yang salah satu agendanya
membahas pemberian izin **penelitian/praktek kerja/observasi**, maka dengan ini kami
memberikan izin kepada:

Nama Terang : **TETYA ALMA CAHYA BUMI NIM.19601241093**
Pekerjaan : **Mahasiswa prodi S- 1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi**
Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : **Jl. Colombo No.1 Yogyakarta**
Pembimbing : **Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.**
untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun tugas akhir
skripsi

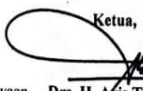
Judul : **SURVEI KEMAMPUAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS PESERTA**
EKSTRAKURIKULER SMK 4 MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
Lokasi : **SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta**
dengan ketentuan sebagai berikut:


1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi dalam bentuk CD kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

MASA BERLAKU (TIGA) BULAN :
9-6-2023 sampai dengan 9-9-2023


Tanda tangan Pemegang Izin,

Tetya Alma Cahya Bumi

Yogyakarta, 9 Juni 2023

Ketua,

Drs. H. Aris Thobirin, M.Si
NBM. 670.219

Sekretaris

Bugno, S.Pd., M.Eng.
NBM. 728.558

Tembusan:
1. PDM Kota Yogyakarta
2. Wk.Dekan Bid.Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni FIKK UNY
3. Kepala SMK Muh. 4 Yk



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian SMK 4 Muhammadiyah Yogyakarta



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH D.I. YOGYAKARTA
SMK MUHAMMADIYAH4 YOGYAKARTA
Terakreditasi "A"**



KompetensiKeahlian: 1. Busana Butik 2. Rekayasa Perangkat Lunak 3. Tata Boga

Alamat :Suryodiningratan Mj II/862 Yogyakarta 55141 Telp. 384992
Email: smkmuh4yk@gmail.com|Website: http://smkmuh4-yog.sch.id | WA Center: 0816231340

SURAT KETERANGAN Nomor :249/III.4.AU/404/L/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta :

Nama : Narwoto, M.Pd.
NBM : 934530
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tetya Alma Cahya Buni
NIM : 19601241093
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi-S1
Universitas Negeri Yogyakarta.

Benar – benar telah melaksanakan Suevoi Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta pada tanggal 10 Juni 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.



Lampiran 4. Skor Mentah Kemampuan Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis

No	Nama	Pukulan Servis Pendek Bulutangkis																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Abimanyu S	2	4	0	3	4	0	4	3	2	4	4	5	5	4	4	3	4	0	3	4	62
2.	Ananda Yessi	2	5	4	0	5	2	3	0	4	3	0	2	5	5	0	5	4	5	0	2	56
3.	Anisah Nur	2	2	5	3	0	0	4	2	0	4	0	0	4	3	4	4	4	4	0	4	43
4.	Annisa Rizqia	3	4	5	0	2	3	2	2	5	3	0	3	0	4	4	4	4	3	0	4	49
5.	Bintan Artanti	2	2	1	4	4	0	2	3	0	4	5	0	0	4	0	3	5	4	4	3	51
6.	Brigita Putri M	2	0	0	4	4	3	3	2	4	5	3	3	3	0	2	5	0	4	0	5	51
7.	Desnanta Setyo	3	2	3	0	0	4	5	5	4	0	5	4	3	4	3	4	0	2	3	2	50
8.	Dewi Putri	4	5	5	3	5	4	2	3	3	2	4	4	3	4	5	0	5	4	0	3	63
9.	Himawan F	3	4	0	5	0	4	0	5	0	5	4	4	4	0	4	5	5	0	5	0	65
10.	Jeni Nur Hastuti	3	4	4	4	3	4	5	0	4	5	4	5	4	7	3	0	5	0	0	3	56
11.	Jezika Zamliil	5	5	0	0	4	3	5	3	4	0	3	5	0	2	4	2	5	5	3	4	60
12.	Lisa Destiyati	4	0	0	3	0	0	4	2	4	4	0	4	5	4	0	3	4	4	4	4	52
13.	Muh. Fadhil	4	0	3	4	0	5	3	4	5	5	1	0	4	5	0	4	3	2	5	4	63
14.	Pasha Rahma	2	5	3	0	4	4	3	0	4	5	0	5	4	3	5	3	0	5	4	5	59
15.	Prita Anandita	4	0	4	0	3	3	0	4	4	0	4	0	5	4	4	0	4	3	4	2	52
16.	Rahmat E D	4	4	0	5	3	4	0	5	4	0	4	5	5	2	3	4	2	2	3	4	68
17.	Refi Afrinda	0	0	3	5	4	2	4	2	4	0	2	0	2	4	2	0	4	5	2	3	55
18.	Salsabila C S	4	4	5	3	5	0	2	2	5	5	3	0	5	4	0	4	0	4	4	0	59
19.	Syifa Chairunisa	3	5	5	4	0	4	5	0	5	4	4	2	0	0	4	3	0	4	4	0	55
20.	Wulan Prastiwi	0	5	3	3	4	3	4	0	4	5	4	3	3	0	4	0	4	3	2	3	54
TOTAL																						1127

No	Nama	Pukulan Servis Panjang Bulutangkis																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Abimanyu S	0	3	4	2	2	2	4	5	3	4	5	0	2	2	2	3	4	3	0	4	54
2.	Ananda Yessi	3	3	2	5	4	3	4	3	4	3	0	3	2	4	4	5	3	0	0	5	60
3.	Anisah Nur	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4	5	5	5	5	5	72
4.	Annisa Rizqia	5	2	3	5	5	4	3	3	5	4	4	5	2	3	3	2	3	5	5	3	71
5.	Bintan Artanti	5	5	5	3	4	4	5	3	2	5	4	0	5	2	2	4	5	5	4	4	72
6.	Brigita Putri M	2	0	0	3	2	4	3	0	4	3	3	5	0	3	4	3	0	3	3	4	54
7.	Desnanta Setyo	0	0	2	3	4	4	5	4	2	2	5	0	5	0	0	3	4	0	3	4	52
8.	Dewi Putri	3	4	2	2	4	5	3	4	2	4	4	5	5	0	3	2	5	5	7	4	62
9.	Himawan F	5	4	3	2	2	0	3	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	2	2	69
10.	Jeni Nur Hastuti	2	0	3	3	3	5	2	4	4	4	3	3	0	4	4	4	4	3	5	4	64
11.	Jezika Zamliil	2	2	4	3	4	4	3	4	5	4	5	4	3	0	4	0	0	3	5	5	62
12.	Lisa Destiyati	0	2	0	3	3	3	4	2	4	5	2	5	5	0	4	2	5	5	3	4	61
13.	Muh. Fadhil	4	4	5	4	3	4	5	3	3	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	83
14.	Pasha Rahma	2	3	4	4	2	5	4	0	4	3	3	5	3	3	5	3	2	5	2	2	64
15.	Prita Anandita	2	2	4	3	2	3	5	3	2	2	5	4	4	5	2	3	4	0	0	0	58
16.	Rahmat E D	5	5	2	4	5	3	4	4	3	5	4	5	4	5	5	4	4	3	0	1	81
17.	Refi Afrinda	2	3	3	4	2	4	5	5	0	4	3	3	3	5	4	2	4	3	0	0	59
18.	Salsabila C S	4	4	5	4	5	2	5	5	4	5	3	4	5	3	3	2	5	3	4	4	79
19.	Syifa Chairunisa	3	4	2	5	3	5	4	4	3	4	0	0	5	4	4	0	3	0	3	2	52
20.	Wulan Prastiwi	5	5	3	2	4	3	5	5	2	5	3	5	5	3	3	4	3	2	4	3	74
TOTAL																						1323

No	Nama	Pukulan Lob Bulutangkis																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Abimanyu S	4	4	3	3	3	4	3	4	5	0	4	3	2	4	4	4	3	0	3	0	60
2.	Ananda Yessi	3	3	2	4	4	4	4	5	0	4	4	4	4	4	4	7	2	0	9	4	72
3.	Anisah Nur	5	4	3	5	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	3	0	0	0	73
4.	Annisa Rizqia	4	4	4	3	0	5	0	2	2	5	0	5	4	4	4	5	0	0	4	3	79
5.	Bintan Artanti	3	5	5	5	0	0	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	81
6.	Brigita Putri M	4	5	3	4	4	5	4	4	2	5	4	3	2	4	0	4	4	5	0	0	71
7.	Desnanta Setyo	5	5	4	0	3	4	5	3	3	2	2	0	0	5	5	3	5	5	5	0	65
8.	Dewi Putri	4	4	4	5	3	4	5	4	5	3	2	3	5	4	4	5	4	5	5	0	82
9.	Himawan F	4	3	4	3	4	4	0	5	4	4	4	4	4	7	5	5	5	5	5	5	83
10.	Jeni Nur Hastuti	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	4	86
11.	Jezika Zamliil	5	4	4	4	0	4	4	0	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	81
12.	Lisa Destiyati	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	0	0	5	3	4	4	5	4	4	4	78
13.	Muh. Fadhil	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	91
14.	Pasha Rahma	2	5	0	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	5	79
15.	Prita Anandita	3	2	0	4	5	5	5	0	5	4	3	3	4	4	5	4	0	4	5	3	69
16.	Rahmat E D	2	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	7	5	5	4	3	4	4	7	84
17.	Refi Afrinda	0	5	4	4	5	4	5	5	3	2	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	83
18.	Salsabila C S	4	4	3	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	2	5	5	5	81
19.	Syifa Chairunisa	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	0	3	3	3	82
20.	Wulan Prastiwi	0	3	4	5	0	4	4	5	2	0	0	4	0	7	4	3	4	7	5	4	63
TOTAL																						1723

No	Nama	Pukulan Semes Bulutangkis																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Abimanyu S	0	0	5	4	4	7	4	7	5	3	5	4	5	4	5	4	4	4	3	78	
2.	Ananda Yessi	5	4	0	0	5	4	5	5	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	3	72	
3.	Anisah Nur	3	4	5	4	0	0	4	5	5	2	2	4	4	4	3	5	5	5	3	74	
4.	Annisa Rizqia	2	3	5	4	2	0	0	2	2	3	2	2	3	5	4	4	5	4	5	63	
5.	Bintan Artanti	5	5	5	3	4	5	5	5	3	3	0	5	5	3	4	5	4	4	4	81	
6.	Brigita Putri M	4	0	5	4	5	4	0	3	4	5	4	0	4	0	4	3	0	0	0	58	
7.	Desnanta Setyo	3	5	2	0	3	0	0	4	3	0	5	4	0	4	4	4	5	0	5	57	
8.	Dewi Putri	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	0	4	5	5	5	77	
9.	Himawan F	5	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	3	4	3	4	4	5	5	3	82	
10.	Jeni Nur Hastuti	4	5	5	4	3	3	4	4	5	5	0	4	5	5	5	4	4	5	5	84	
11.	Jezika Zamlil	3	0	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	3	5	3	4	3	0	0	71	
12.	Lisa Destiyati	2	3	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	3	3	0	5	78	
13.	Muh. Fadhil	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	7	3	4	5	4	85	
14.	Pasha Rahma	0	4	2	4	3	7	4	4	5	4	5	4	7	3	4	4	5	5	5	80	
15.	Prita Anandita	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	7	5	3	5	4	0	4	5	5	71	
16.	Rahmat E D	5	5	3	0	5	5	4	5	5	5	5	3	3	4	4	3	5	4	5	83	
17.	Refi Afrinda	5	4	5	4	4	4	5	0	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	85	
18.	Salsabila C S	5	4	4	4	0	3	5	4	7	3	5	0	5	5	4	4	3	5	5	78	
19.	Syifa Chairunisa	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	0	5	4	3	0	75	
20.	Wulan Prastiwi	0	0	4	4	5	4	5	5	5	0	5	3	3	5	3	5	4	0	0	65	
TOTAL																						1497

No	Nama	Pukulan Dropshot Bulutangkis										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Abimanyu S	0	0	4	3	2	0	2	3	0	4	18
2.	Ananda Yessi	2	2	2	3	4	2	0	0	4	0	19
3.	Anisah Nur	3	3	3	2	2	2	0	0	4	0	19
4.	Annisa Rizqia	0	2	0	2	0	0	3	4	2	3	16
5.	Bintan Artanti	5	5	3	4	0	0	5	3	2	3	30
6.	Brigita Putri M	3	2	0	2	4	0	0	0	3	3	17
7.	Desnanta Setyo	3	2	4	0	3	2	0	0	0	3	15
8.	Dewi Putri	5	3	4	5	5	3	0	0	0	2	27
9.	Himawan F	5	0	0	4	3	2	0	2	0	4	20
10.	Jeni Nur Hastuti	3	4	0	5	4	4	3	3	4	0	30
11.	Jezika Zamlil	3	2	3	2	4	4	0	0	5	2	25
12.	Lisa Destiyati	3	3	3	0	0	0	5	2	3	4	23
13.	Muh. Fadhil	5	5	3	4	4	0	0	3	3	3	30
14.	Pasha Rahma	4	3	2	2	2	3	4	0	0	0	20
15.	Prita Anandita	2	3	2	3	4	0	0	4	0	0	18
16.	Rahmat E D	3	0	4	5	5	0	0	5	3	2	25
17.	Refi Afrinda	2	5	5	0	4	4	3	4	2	0	29
18.	Salsabila C S	3	2	3	4	4	4	3	0	0	3	26
19.	Syifa Chairunisa	3	4	4	3	5	5	3	0	5	3	35
20.	Wulan Prastiwi	0	0	0	4	2	4	3	2	2	0	18
TOTAL												460

No	Nama	Kemampuan Teknik Dasar Keseluruhan					Jumlah
		Servis Pendek	Servis Panjang	Lob	Smash	Dropshot	
1.	Abimanyu S	62	54	60	70	18	272
2.	Ananda Yessi	56	60	72	71	19	279
3.	Anisah Nur	43	72	73	74	19	281
4.	Annisa Rizqia	49	75	59	63	16	262
5.	Bintan Artanti	51	77	81	81	35	310
6.	Brigita Putri M	51	74	71	58	17	251
7.	Desnanta Setyo	50	52	65	57	17	239
8.	Dewi Putri	68	67	82	77	27	321
9.	Himawan F	56	69	83	82	20	310
10.	Jeni Nur Hastuti	65	64	86	84	30	329
11.	Jezika Zamlil	60	61	81	71	25	299
12.	Lisa Destiyati	53	61	79	78	23	295
13.	Muh. Fadhil	63	83	91	85	30	352
14.	Pasha Rahma	59	64	79	80	20	302
15.	Prita Anandita	52	58	69	71	18	268
16.	Rahmat E D	68	81	84	83	25	341
17.	Refi Afrinda	55	59	83	85	20	311
18.	Salsabila C S	59	79	81	78	26	323
19.	Syifa Chairunisa	53	58	82	75	35	303
20.	Wulan Prastiwi	54	74	63	65	18	274
TOTAL		1127	1325	1525	1497	460	5930

Lampiran 5. Perhitungan Pengkategorian Skor

1. Kemampuan teknik dasar pukulan servis pendek bulutangkis

Interval	Kategori
$66,26 < X$	Sangat Tinggi
$59,65 < X \leq 66,26$	Tinggi
$53,05 < X \leq 59,65$	Sedang
$46,44 < X \leq 53,05$	Rendah
$X < 46,44$	Sangat Rendah

Jumlah Item	20
Skor Terendah	43
Skor Tertinggi	68
Rata-rata	56
Median	55,5
Modus	56
Standar Deviasi	6,60

2. Kemampuan teknik dasar pukulan servis panjang bulutangkis

Interval	Kategori
$80,51 < X$	Sangat Tinggi
$70,94 < X \leq 80,51$	Tinggi
$61,36 < X \leq 70,94$	Sedang
$51,79 < X \leq 61,36$	Rendah
$X < 51,79$	Sangat Rendah

Jumlah Item	20
Skor Terendah	52
Skor Tertinggi	83
Rata-rata	66
Median	64
Modus	54
Standar Deviasi	9,57

3. Kemampuan teknik dasar pukulan lob bulutangkis

Interval	Kategori
$89,83 < X$	Sangat Tinggi
$80,71 < X \leq 89,83$	Tinggi
$71,59 < X \leq 80,71$	Sedang
$62,47 < X \leq 71,59$	Rendah
$X < 62,47$	Sangat Rendah

Jumlah Item	20
Skor Terendah	59
Skor Tertinggi	91
Rata-rata	76
Median	80
Modus	81
Standar Deviasi	9,12

4. Kemampuan teknik dasar pukulan *smash* bulutangkis

Interval	Kategori
$87,65 < X$	Sangat Tinggi
$79,12 < X \leq 87,65$	Tinggi
$70,58 < X \leq 79,12$	Sedang
$62,05 < X \leq 70,58$	Rendah
$X < 62,05$	Sangat Rendah

Jumlah Item	20
Skor Terendah	57
Skor Tertinggi	85
Rata-rata	75
Median	77,5
Modus	78
Standar Deviasi	8,54

5. Kemampuan teknik dasar pukulan *dropshot* bulutangkis

Interval	Kategori
$31,66 < X$	Sangat Tinggi
$25,89 < X \leq 31,66$	Tinggi
$20,11 < X \leq 25,89$	Sedang
$14,34 < X \leq 20,11$	Rendah
$X < 14,34$	Sangat Rendah

Jumlah Item	20
Skor Terendah	15
Skor Tertinggi	35
Rata-rata	23
Median	21,5
Modus	18
Standar Deviasi	5,78

6. Kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis keseluruhan

Interval	Kategori
$342,01 < X$	Sangat Tinggi
$311,67 < X \leq 342,01$	Tinggi
$281,33 < X \leq 311,67$	Sedang
$250,99 < X \leq 281,33$	Rendah
$X < 250,99$	Sangat Rendah

Jumlah Item	20
Skor Terendah	239
Skor Tertinggi	352
Rata-rata	297
Median	274
Standar Deviasi	30,34

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian



Gambar memberikan penjelasan tes kemampuan teknik dasar pukulan bulutangkis



Gambar melakukan pukulan servis pendek bulutangkis



Gambar melakukan pukulan servis panjang bulutangkis



Gambar melakukan pukulan lob bulutangkis



Gambar melakukan pukulan *smash* bulutangkis



Gambar melakukan pukulan *dropshot* bulutangkis