

**SURVEI KEMAMPUAN *NETTING* PESERTA DIDIK
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SD NEGERI BANASARA
KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULONPROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi Sebagian
Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
YANUAR PRASETYA
NIM 20604224018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

**SURVEI KEMAMPUAN *NETTING* PESERTA DIDIK
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SD NEGERI BANASARA
KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULONPROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi Sebagian
Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
YANUAR PRASETYA
NIM 20604224018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

**SURVEI KEMAMPUAN *NETTING* PESERTA DIDIK
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SD NEGERI BANASARA
KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULONPROGO**

Yanuar Prasetya
20604224018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan teknik dasar *netting* peserta didik ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Banasara Kecamatan Lendah Kabupaten Lendah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengambilan data yang digunakan berupa tes dan pengukuran *netting* dan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Banasara sebanyak 15 peserta didik. Penelitian dilakukan di lapangan banasara pada 7-12 Maret 2024. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui pukulan *netting* dengan realibilitas 0,712 dan validitas 0,698.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan *netting* peserta didik ekstrakurikuler SD Negeri Banasara diperoleh kategori "Sangat Baik" sebesar 13,3% (2 peserta didik), "Baik" sebesar 66,6 % (10 peserta didik), "Cukup" sebesar 20% (3 peserta didik), "Kurang" sebesar 0% (0 peserta didik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan *netting* peserta didik SDN Banasara dalam kategori **baik**.

Kata kunci: Bulutangkis, Pukulan *netting*, Ekstrakurikuler

**SURVEY ON THE NETTING SKILLS OF BADMINTON
EXTRACURRICULAR MEMBERS OF SD NEGERI BANASARA,
LENDAH, KULON PROGO REGENCY**

Abstract

This research aims to identify the basic netting technical skills of badminton extracurricular members of SD Negeri Banasara (Banasara Elementary School), Lendah District, Kulon Progo Regency.

This research used a descriptive quantitative approach with a survey method. The data collection techniques used netting tests and measurements and analyzed by using descriptive statistical analysis techniques. The research subjects were 15 badminton extracurricular members of SD Negeri Banasara. The research was conducted at Banasara field on March 7-12, 2024. The research instrument was obtained through netting strokes with a reliability of 0.712 and a validity of 0.698.

The results of the research show that the netting skills of badminton extracurricular members of SD Negeri Banasara are categorized as follows: in the "Very Good" category at 13.3% (2 students), in the "Good" category at 66.6% (10 students), in the "Moderate" category at 20% (3 students), in the "Poor" category at 0% (0 student). Hence, it can be concluded that the netting skills of students from SD Negeri Banasara is in the good category.

Keywords: *Badminton, Netting, Extracurricular*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yanuar Prasetya
NIM : 20604224018
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Survei Kemampuan *Netting* Peserta Didik Ekstrakurikuler Bulutangkis di SD Negeri Banasara Kecamatan Lendah Kabupaten Kulonprogo

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

Yogyakarta, 20 Juli 2024

Yang menyatakan,



Yanuar Prasetya

NIM 20604224018

LEMBAR PERSETUJUAN

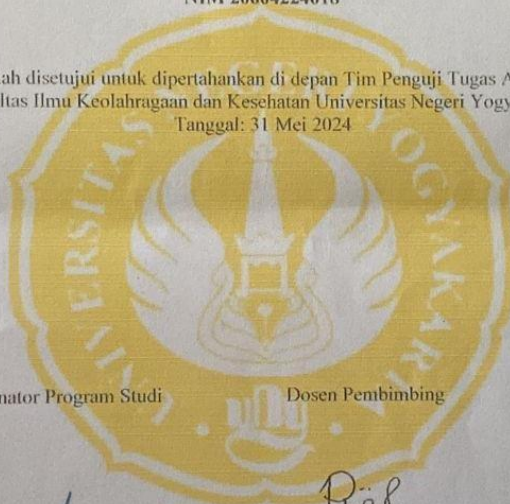
LEMBAR PERSETUJUAN

SURVEI KEMAMPUAN *NETTING* PESERTA DIDIK
EKSTRAKURIKULER DI SD NEGERI BANASARA

TUGAS AKHIR SKRIPSI

YANUAR PRASETYA
NIM 20604224018

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 31 Mei 2024



Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.
NIP 198205222009121006

Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIP 198211292015041001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

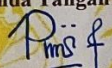


**SURVEI KEMAMPUAN *NETTING* PESERTA DIDIK
EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SD NEGERI BANASARA
KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULONPROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**YANUAR PRASETYA
NIM 20604224018**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 24 Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. (Ketua Tim Penguji)		3-7-2024
Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd (Sekretaris Tim Penguji)		3-07-2024
Dr. R. Sunardianta, MKes (Penguji Utama)		03-07-2024

Yogyakarta, 5 Juli 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Andiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 197702182008011002

MOTTO

Jadilah diri sendiri tanpa membandingkan dengan orang lain. Setiap orang punya proses dan progresnya masing-masing.

(Dailypositive)

Kemenangan terbesar bukanlah karna kita tidak pernah jatuh. Tetapi bagaimana kita bisa bangkit kembali setiap kali jatuh.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Allah SWT, dengan rahmat dan bimbingan-Nya, tugas akhir skripsi ini selesai dengan baik. Kesuksesan ini menunjukkan karunia dan nikmat-Nya yang tak terhingga. Saya dengan penuh rasa syukur dan rendah hati menyampaikan karya sederhana ini sebagai bukti dedikasi dan kontribusi dalam bidang pengetahuan. Semoga temuan penelitian ini dapat membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan. Saya juga berterima kasih kepada:

1. Kepada orang tua saya Suprapdi dan Ika Septiana Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan. Terima kasih sudah senantiasa menemani, mendidik, dan menunggu dengan penuh kasih sayang yang luar biasa.
2. Saudara saya Nanang Prabowo Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan. Terima kasih sudah menemani dalam menyusun skripsi.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, yang diberi judul "Survei Kemampuan *Netting* Peserta Didik Ekstrakurikuler Bulutangkis di SD Negeri Banasara Kecamatan Lendah Kabupaten Kulonprogo" Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada banyak orang yang telah membantunya menyelesaikan skripsi ini dengan baik:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Hari Yulianto, M.Or., selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or., selaku Dosen Pembimbing.
5. Ketua Penguji, Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Sumaryatun, S.Pd.SD., selaku Kepala SD Negeri Banasara yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan karyawan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu dan mengurus administrasi di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Orang tua dan keluarga tercinta, terima kasih telah memberikan dukungan serta doa yang telah diberikan.
9. Teman-teman seperjuangan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Angkatan 2020 yang telah berjuang bersama dan selalu memberikan dukungan serta doa.

10. Pihak-pihak terkait yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

Sejujurnya, penulis mengakui bahwa skripsi ini tidak lengkap dan jauh dari kata sempurna. Karena mereka tahu ada keterbatasan, penulis meminta kritik dan saran untuk meningkatkan karya mereka. Keinginan untuk menerima kritik yang bermanfaat menunjukkan keinginan penulis untuk terus meningkatkan dan meningkatkan karyanya. Oleh karena itu, penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan membantu bidang pengetahuan yang relevan.

Yogyakarta, 20 Juni 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a horizontal line across the middle, set against a light beige background.

Yanuar Prasetya

NIM 20604224018

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Ekstrakurikuler	8
2. Hakikat Bulutangkis.....	14
3. Pukulan <i>Netting</i>	24
C. Hasil Penelitian yang Relevan	33
D. Kerangka Pikir	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37

C. Populasi dan Sampel	37
D. Definisi Operasional Variabel.....	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
1. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	47
BAB V	51
KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Implikasi.....	51
C. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
Uji Validitas	60
Uji Reliabilitas	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kelas Interval	41
Tabel 2. Hasil Tes	46
Tabel 3. Hasil Penilaian	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bulutangkis.....	17
Gambar 2. Tiang Jaring Bulutangkis	17
Gambar 3. Jaring Bulutangkis.....	18
Gambar 4. Shuttlecock	19
Gambar 5. Raket.....	20
Gambar 6. Sepatu dan Pakaian Bulutangkis	21
Gambar 8. Pedoman Penskoran	39
Gambar 9. Diagram Hasil Tes Kemampuan Netting	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 . Surat Izin penelitian.....	56
Lampiran 2. Surat keterangan Penelitian	57
Lampiran 3. Angket Penelitian	58
Lampiran 4. Hasil Tes	59
Lampiran 5. Hasil Olah Data	60
Lampiran 6. Kartu Bimbingan	61
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh berulang-ulang dan ditunjukkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kesehatan olahraga adalah upaya yang memanfaatkan olahraga untuk meningkatkan derajat kesehatan. Olahraga merupakan sebagian kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari karena dapat meningkatkan kebugaran yang di perlukan dalam melakukan tugasnya.

Olahraga di Indonesia terus mengalami perkembangan secara pesat seiring berjalannya waktu pengembangan olahraga tersebut, ditandai dengan banyaknya warga negara Indonesia yang melakukan aktivitas olahraga dalam kehidupan sehari-hari. Warga Indonesia yang melakukan aktivitas olahraga tersebut memiliki tujuan yang berbeda-beda. Adapun tujuan mereka melakukan aktivitas olahraga untuk meningkatkan kesegaran jasmani, sederajat kesehatan, dan untuk meraih prestasi bidang olahraga tertentu, oleh karena itu dengan melakukan aktivitas olahraga, masyarakat Indonesia sudah mulai mengetahui dan mulai dapat merasakan manfaat dari olahraga tersebut.

Olahraga prestasi adalah kegiatan olahraga dan dikelola secara profesional dengan tujuan untuk memperoleh prestasi optimal pada cabang-cabang olahraga. Atlet yang menekuni salah satu cabang tertentu untuk meraih prestasi, dari mulai tingkat daerah, nasional dan internasional mempunyai

syarat memiliki teknik yang mempunyai syarat memiliki teknik yang tingkat kebugaran yang tinggi dalam Husdarta (2010, p. 146)

Bulutangkis sudah menjadi olahraga yang digemari oleh masyarakat Indonesia seperti orang tua, remaja, anak-anak baik dalam golongan putra atau putri. Karena bulutangkis merupakan olahraga yang mudah dimainkan dan tidak memerlukan tempat yang luas untuk memainkannya. Selain itu juga bulutangkis dapat menjadi olahraga yang menghasilkan prestasi bagi anak-anak yang menekuni bulutangkis, sehingga meningkatkan minat para orangtua untuk membina anak-anak untuk masuk dalam klub-klub bulutangkis yang ada di daerah sebagai salah satu cara untuk mengembangkan bakatnya dan menjadi atlet yang berprestasi untuk daerahnya masing-masing.

Cabang olahraga bulutangkis atau badminton merupakan salah satu jenis cabang olahraga prestasi yang sangat terkenal di seluruh dunia. Saat ini asal-usul jenis cabang olahraga ini belum diketahui pasti, karena memang pada awalnya cabang olahraga ini dimainkan oleh beberapa negara seperti Inggris, India, dan China. Pada saat ini, hampir semua negara di seluruh dunia berlomba-lomba untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai teknik, taktik serta strategi permainan bulutangkis.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu lawan satu orang atau dua lawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan. Tujuan dari permainan

bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* serta menjatuhkan di daerah sendiri Subardjah (2002. p. 13).

Dalam permainan bulutangkis harus selalu menjunjung tinggi sportivitas, kerja sama, kejujuran, dan aspek-aspek lainnya sehingga dalam permainan tersebut dapat menjadi sikap yang positif diantara pemain, maka dalam hal ini pendidikan jasmani sangatlah diperlukan. Bermain bulutangkis bagi anak-anak apabila dilakukan dengan baik dan sesuai dengan kriteria tertentu, maka akan banyak manfaat yang di peroleh, terutama dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental psikologis terhadap anak-anak. Permainan bulutangkis sangat mengutamakan aktivitas fisik, sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik yang lebih cepat. Selain itu juga anak akan memiliki tinggat kesadaran jasmani yang lebih baik.

Untuk mencapai prestasi tinggi dalam permainan bulutangkis harus didukung kondisi prima dalam berbagai aspek. Cabang olahraga bulutangkis bersifat *competitive sport* yang membutuhkan kesiapan fisik, teknik, taktik, mental, dan kematangan juara. Pembinaan kondisi fisik bertujuan agar kemampuan fisik atlet meningkat ke kondisi yang lebih baik dan berguna untuk melakukan aktivitas olahraga dalam mencapai prestasi yang maksimal. Pembinaan kondisi fisik, teknik, taktik, mental dan kematangan pertandingan merupakan sasaran latihan secara keseluruhan, dimana satu aspek tidak dapat ditinggalkan dalam program latihan yang berkeseluruhan sepanjang tahun.

Bulutangkis dikenal sebagai olahraga yang banyak menggunakan pergelangan tangan, karena itu, di dalam bulutangkis mempunyai teknik dasar Bulutangkis, Teknik Dasar Bulutangkis ada 5 Teknik yaitu sebagai berikut :

1. *Servis* : Penyajian pertama shuttlecock yang dilakukan oleh pemain ke daerah lawan yang kosong dengan tujuan mendapatkan poin. Teknik servis dilakukan dengan *shuttlecock* ke kanan, kiri, depan, ataupun belakang lawan.
2. *Smash* : Suatu teknik yang bersifat menyerang ke daerah lawan yang kosong yang bertujuan untuk mematikan lawan agar mendapatkan poin. Smash terbaik dilakukan dengan lompatan tinggi.
3. *Dropshot* : Gerakan yang hampir sama seperti smash tetapi gerakan serangan yang ditunjukkan untuk mematikan gerakan lawan, hanya saja pukulan ini dilakukan lebih sentuhan halus dengan sedikit dorongan yang ditujukan di dekat net. Gerakan *dropshot* ini biasanya ditujukan untuk mengecohkan lawan.
4. *Netting* : Pukulan yang dilakukan dekat net, diarahkan sedekat mungkin dengan net, dipukul dengan sentuhan tenaga yang halus sekali. Pukulan *netting* yang baik adalah jika bolanya dipukul halus dan melipir tipis di dekat sekali dengan net.
5. *Lop* : Pukulan dalam bulutangkis yang bertujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin yang mengarah jauh kebelakang garis lapangan lawan. Pukulan lob ini menguasai pukulan *overhead lob* ini

karena teknik pukulan lob ini banyak kesamaan dengan teknik smash dan *dropshot*.

Untuk mencapai prestasi bulutangkis yang setinggi-tingginya seharusnya ada perencanaan yang baik dan upaya pembinaan secara sistematis. Berhasilnya pembinaan atlet tidak hanya tergantung dari bakat kemampuan atlet dan keahlian pelatih, berbagai faktor perlu diperhatikan karena prestasi merupakan hasil suatu sistem pembinaan yaitu keterpaduan antara semua komponen sebagai suatu kesatuan sistem yang ditujukan untuk menghasilkan prestasi atlet setinggi tingginya. Menghadapi pertandingan atlet harus memiliki kesiapan mental disamping kesiapan fisik dan keterampilan.

Faktor penyebab kurangnya pukulan *netting* adalah Pada saat melakukan pukulan *netting* bola yang dipukul tidak bisa mendarat dibidang lapangan lawan dan Pada saat pengembalian pukulan *netting shuttlecock* masih tinggi didepan net sehingga lawan mudah mendapatkan poin. Berdasarkan latar belakang di atas yang dikemukakan maka penulis sangat tertarik untuk mengkaji lebih mendalam dengan judul “Survei Kemampuan *Netting* Peserta Didik Ekstrakurikuler di SD Negeri Banasara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, masalah yang akan dibahas terdiri dari hal-hal yang berkaitan dengan:

1. Belum diketahui tingkat ketepatan *netting* dalam permainan bulu tangkis peserta didik ekstrakurikuler di SD Negeri Banasara.

2. Masih ada peserta didik ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Banasara yang belum memahami bagaimana teknik pukulan *netting* kurang baik.
3. Kurangnya latihan pukulan *netting* peserta didik ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Banasara, latihan lebih banyak berfokus pada di latihan fisik dan game.

C. Pembatasan Masalah

Karena masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini harus dibatasi agar hasilnya benar dan tidak salah interpretasi. Dalam penelitian ini, satu-satunya masalah yang dibahas adalah Survei Kemampuan *Netting* Peserta Didik Ekstrakurikuler di SD Negeri Banasara.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah juga tidak akan terlepas dari judul tersebut. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana kemampuan pukulan *netting* peserta didik ekstrakurikuler di SD Negeri Banasara?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan pukulan *netting* pada peserta didik ekstrakurikuler di SD Negeri Banasara.

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan penelitian lanjutan.

- b. Memberikan informasi yang dapat dijadikan pegangan bagi pelatih ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Banasara.
- c. Membantu kemajuan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi atlet, penelitian ini berfungsi untuk memberikan motivasi untuk lebih giat berlatih fisik Teknik dasar meningkatkan skill dan kualitas baik diri sendiri maupun klub.
- b. Bagi pelatih, penelitian ini berfungsi untuk pertimbangan program fisik dan keterampilan Teknik dasar pada pelatihan rutin di SD Negeri Banasara.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler pada dasarnya ditunjukkan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian dan kemampuannya di berbagai bidang, hal ini juga terjadi pada kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Selain itu melalui kegiatan ini dapat juga dijadikan pedoman bagi para guru sebagai pembinaan atau menjadikan siswa bisa berprestasi sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Adapun menurut Arikunto (2010), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan di luar strata program yang ada pada umumnya merupakan kegiatan pilihan.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah sarana untuk pengembangan diri siswa, sedangkan olahraga adalah setiap aktivitas fisik berupa permainan baik itu melawan unsur-unsur alam, diri sendiri, orang lain, atau sekelompok orang, dan biasanya bersifat kompetitif. Jadi kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu upaya pembinaan olahraga bagi pelajar, hal ini sangat penting agar pembibitan dan pembinaan olahraga di kalangan pelajar akan meningkat terus dan yang diharapkan dapat menghasilkan prestasi yang baik (Budiono, 2013)

Wibowo dan Fitria (2015, pp 15-18) Kegiatan pengembangan ekstrakurikuler olahraga mempunyai banyak fungsi dalam mendidik peserta didik atau olahragawan pelajar. Fungsi kegiatan ekstrakurikuler ialah: (1) pengembangan, (2) sosial, (3) rekreatif, dan (4) persiapan karir. Keempat fungsi kegiatan ekstrakurikuler olahraga dijabarkan sebagai berikut :

1) Pengembangan

Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat dan minatnya. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah secara otomatis akan mengembangkan potensi dan bakat dari olahragawan sekolah.

2) Sosial

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga juga dapat memberikan komunitas tersendiri bagi para pesertanya karena di dalamnya terjadi interaksi-interaksi sosial. Pengakuan status sosial bagi para peserta ekstrakurikuler olahraga merupakan sebuah penghargaan sosial yang tinggi bagi peserta didik.

3) Rekreatif

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat bersifat rekreatif meskipun tujuannya secara umum ialah prestasi. Namun, tidak menutup kemungkinan peserta didik memanfaatkannya sebagai kegiatan waktu luang dan bukan untuk prestasi. Peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan yang menunjang proses perkembangan.

4) Persiapan Karier

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga berfungsi untuk persiapan karier. Hal ini terutama terjadi pada peserta didik yang mempunyai cita-cita menjadi olahragawan profesional. Pengakuan publik pada olahragawan berprestasi membuat olahragawan lebih mudah dalam memperoleh pekerjaan. Hal itu juga mendorong peserta didik mengembangkan karier melalui olahraga.

b. Tujuan Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler adalah sarana untuk pengembangan diri siswa, sedangkan olahraga adalah setiap aktivitas fisik berupa permainan baik itu melawan unsur-unsur alam, diri sendiri, orang lain, atau sekelompok orang, dan biasanya bersifat kompetitif. Jadi kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu upaya pembinaan olahraga bagi pelajar, hal ini sangat penting agar pembibitan dan pembinaan olahraga di kalangan pelajar akan meningkat terus dan yang diharapkan dapat menghasilkan prestasi yang baik.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah :

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

Berorientasi dari tujuan tersebut, maka eksistensi kegiatan ekstrakurikuler sebagai bentuk akomodasi pengembangan ketiga potensi siswa (afektif, kognitif, dan psikomotorik) akan mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional. Hal tersebut dapat tercapai bila konsep suatu kegiatan dapat dirumuskan secara selektif sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya diharapkan akan menumbuhkan kesadaran pada diri siswa bahwa kegiatan tersebut merupakan kegiatan dari proses belajar mengajar yang mereka ikuti selama ini. Dengan demikian, akan menciptakan suasana kondusif dalam mencapai prestasi belajar mengajar yang tinggi.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah salah satu kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka pembinaan siswa. Aturan dan dasar hukum mengenai kegiatan ekstrakurikuler olahraga mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 39 Tahun 2008, tujuan pembinaan dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga yaitu:

1. Mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas.
2. Memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dan pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan.

3. Mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat.
4. Menyiapkan peserta didik agar menjadi warga Masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati HAM dalam rangka mewujudkan Masyarakat madani (*civil society*).

c. Format Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga

Menurut Permendikbud RI No. 81A Tahun 2013, Kegiatan ekstrakurikuler olahraga disekolah terdapat dalam berbagai bentuk kegiatan. Beberapa bentuk kegiatan ekstrakurikuler ialah:

1. Individual adalah kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang diikuti peserta didik secara perorangan.
2. Kelompok adalah kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang diikuti oleh kelompok-kelompok peserta didik.
3. Klasikal adalah kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang diikuti peserta didik dalam satu kelas.
4. Gabungan adalah kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang diikuti peserta didik antar kelas atau antar sekolah atau madrasah.

d. Manfaat Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan untuk memperoleh manfaat-manfaat positif bagi peserta didik (Widowo & Andriyani, 2015, pp. 7-8). Manfaat tersebut antara lain:

1. Sebagai media untuk menggunakan waktu luang secara positif
Peserta didik dapat menggunakan waktunya sebagai cara untuk mengisi waktu luang mereka dengan hal-hal yang bermanfaat. Kegiatan ini dapat memberikan peserta didik

kesempatan untuk bersosialisasi, berinteraksi dengan teman-teman, hingga menemukan bakat dan minat mereka.

2. Sebagai media bagi peserta didik untuk menyalurkan energi secara positif.

Energi yang berlebih harus dilepaskan dengan benar. Jika tidak dilepaskan dengan benar, dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik, dan dapat dilampiaskan secara negatif seperti halnya melakukan perkelahian dengan teman sebayanya. Penyaluran energi melalui olahraga cara yang sangat baik. Didukung oleh fakta bahwa aktivitas jasmani dan olahraga dalam jumlah yang cukup dan mendorong pelepasan hormon endorfin yang menimbulkan rasa nyaman dan bahagia.

3. Meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik

Meskipun kebanyakan ekstrakurikuler olahraga tidak dilakukan sebanyak tiga kali seminggu, namun hal tersebut tetap memberikan kontribusi positif terhadap jumlah aktivitas jasmani dan olahraga yang dilakukan peserta didik. Hal ini membuat kebugaran jasmani peserta didik meningkat, terutama bila dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mengikuti ekstrakurikuler olahraga dan minim melakukan aktivitas jasmani.

4. Meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri peserta didik

Peserta didik yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidang olahraga, dapat meningkatkan kepercayaan diri. Terutama berlaku dalam pelajaran PJOK di mana peserta didik memperoleh kepercayaan diri mereka sendiri. Peserta didik seperti ini akan memiliki kemampuan yang lebih baik daripada peserta didik lain. Ketika peserta didik berpartisipasi dalam pertandingan olahraga antar kelas atau pertandingan yang di jenjang yang lebih tinggi, maka mereka akan menunjukkan keterampilan olahraga yang dilatih selama mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Hal ini akan meningkatkan kepercayaan diri dan harga diri siswa.

5. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi.

Pada kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik akan aktif berinteraksi dengan kawan sebayanya, ini akan membantu mereka berkomunikasi dengan lebih baik, yang akan meningkatkan kemampuan mereka untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan peserta didik. Peserta didik akan belajar tentang karakter satu sama lain, bagaimana bergaul dengan baik agar tidak memiliki musuh dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Peserta didik juga akan belajar bagaimana mengatasi dan berdamai saat terjadi konflik, serta saling memahami satu sama lain.

6. Sebagai sarana mengaktualisasikan diri

Peserta didik membutuhkan cara untuk mengaktualisasikan bakat dan potensi mereka. Kegiatan olahraga di luar kelas adalah

cara yang bagus bagi peserta didik untuk melakukannya dalam menunjukkan kemampuan, keahlian, dan keunggulannya. Jika bakat dan potensi disalurkan dengan benar, akan membawa banyak manfaat. Namun, jika tidak ada wadah untuk menyalurkan bakat dan potensi peserta didik dapat teralihkan pada kegiatan yang merugikan. Peserta didik yang memiliki keterampilan artistik yang luar biasa, tetapi tidak didorong untuk mengembangkannya maka terjadilah sebuah Tindakan yang negatif, maka perlunya untuk mendapatkan dukungan di sekitarnya.

2. Hakikat Bulutangkis

a. Pengertian Bulutangkis

Bulutangkis termasuk salah satu cabang olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, baik pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi dan prestasi. Dalam memainkan bulutangkis menggunakan net, raket, dan shuttlecock dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari pukulan relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan (Grice, 2007. p. 1). Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau diluar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang permainan.

Permainan ini menggunakan teknik pukulan yang bervariasi selama pertandingan. Siswantoyo (2014, p. 33) menjelaskan bahwa bulutangkis termasuk salah satu olahraga yang populer di dunia. Bulutangkis dapat menembus di kalangan masyarakat yang mempunyai batasan etnis, agama, dan budaya. Oleh karena itu bulutangkis cukup dapat memberikan peran dalam kehidupan

masyarakat luas secara nyata. Bulutangkis adalah permainan yang dimainkan satu lawan satu (*single*) dan dua lawan dua (*double*) dengan peraturan yang sudah ditentukan dimana cara memainkannya adalah dengan memukul kok melewati atas net menggunakan raket.

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

b. Perlengkapan Permainan Bulutangkis

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

1) Lapangan

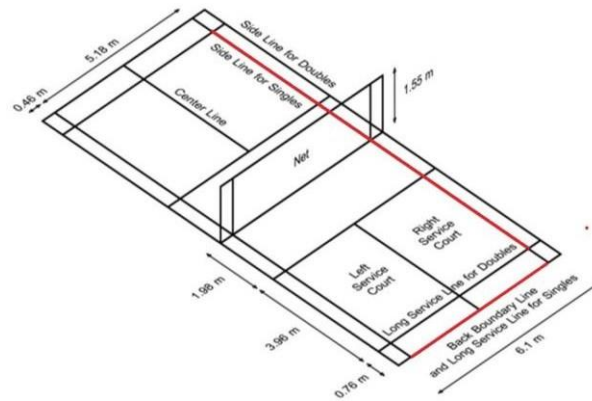
Lapangan bulutangkis dapat dibuat diberbagai tempat, bisa diatas tanah, atau untuk saat ini kebanyakan diatas lantai semen atau ubin. Pembuatan lapangan bulutangkis biasanya sekaligus didesain dengan gedung olahraganya (Alhusin, 2007, pp. 15-17). (Purnama, 2010) menyatakan bahwa lapangan bulutangkis dapat dibuat di berbagai tempat, bisa di atas tanah, atau saat ini

kebanyakan di atas lantai semen atau ubin. Pembuatan lapangan bulutangkis biasanya sekaligus didesain dengan gedung olahraganya. Garis-garis batas pada lapangan dibuat dengan warna putih dan warna lainnya. Lebar garis batas lapangan adalah 40 mm (1,5 inci). Lapangan bulutangkis berukuran 610 x 1340 cm, yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan. Ada garis tunggal, ada garis ganda, juga ada ruang yang memberi jarak antara pelaku dan penerima servis.

Dalam pertandingan bulutangkis mempertandingkan beberapa nomor pertandingan yaitu, tunggal (single), ganda (double), dan ganda campuran (mixed double). Pada prinsipnya, permainan bulutangkis dapat dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Meskipun demikian, semua turnamen resmi saat ini praktis dilakukan di dalam ruangan. Hal ini dikarenakan di dalam ruangan laju shuttlecock relatif tidak terpengaruh oleh angin.

Semua garis batas lapangan bulutangkis, dibuat dengan ketebalan/ lebar 3.8 cm (1 1/2 inci). Jaring yang melintang di tengah lapangan yang membatasi kedua sisi lapangan, terbuat dari bahan katun atau nilon. Tinggi jarring yaitu 155 cm (5 kaki 1 inci) di tiang dan 152 cm (5 kaki) ditengah lapangan (Poole, 2008: 14). Lapangan bulutangkis dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1. Lapangan Bulutangkis



Sumber: <https://www.sonora.id/read/423604736/ukuran-lapangan-bulutangkis-untuk-standar-nasional-dan-internasional>

2) Tiang Jaring

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

Gambar 2. Tiang Jaring Bulutangkis



Sumber: <https://kumparan.com/info-sport/tinggi-net-bulu-tangkis-dan-ukuran-lapangannya-1wbsEYzHtnH>

3) Jaring (*Net*)

Jaring harus dibuat dari tali halus yang disamak dan dijala dengan jarak 1,6 cm ($5/8$ inci) sampai dengan 2,0 cm ($3/4$ inci). Jaring harus terentang dengan tegang dan kuat di antara tiang-tiang dan harus memiliki lebar 76 cm (2 kaki 6 inci). Ujung atas jaring, harus berada 152 cm (5 kaki 1) dari lantai pada pertengahan lapangan dan 155 cm (kaki 1 inci) pada tiang-tiangnya. Jaring harus mempunyai tepi dari pita putih selebar 3,8 cm (7,6cm dilipat dua), serta bagian tengah pita tersebut di dukung oleh kawat atau tali, yang ditarik dan ditegangkan dari ujung-ujung tiang. Gambar net dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:

Gambar 3. Jaring Bulutangkis



Sumber: <https://kumparan.com/info-sport/tinggi-net-bulu-tangkis-dan-ukuran-lapangannya-1wbsEYzHtnH>

4) Shuttlecock

Alhusin, (2007: 12) menyatakan bahwa kok adalah istilah lazim digunakan di Indonesia untuk menyebut shuttlecock (untuk selanjutnya, agar tidak membingungkan, menyebutnya shuttlecock). Shuttlecock yang biasanya terbuat dari bulu angsa

buatan pabrik umumnya sudah memiliki standar yang ditentukan IBF. Berat shuttlecock sekitar 5,67 gram. Bulu angsa atau bulu ayam yang menancap pada gabus yang dibungkus kulit berwarna putih berjumlah antara 14-16 buah, dan diikat dua tali agar tidak mudah lepas. Jenis inilah yang selalu dipakai untuk kejuaraan resmi. Secara umum, panjang sebuah shuttlecock sekitar 8,8 cm, diukur dari ujung kepala shuttlecock (dop) hingga ujung daun bulu. Panjang batang hingga daun shuttlecock adalah 6.5 cm, sedangkan panjang dop adalah 2.3 cm. Gambar shuttlecock dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:

Gambar 4. Shuttlecock



Sumber: <https://www.blibli.com/p/shuttlecock-badminton-feather-kok-bulu-fsc-990-speed-77x12pcs/ps--DHO-70033-00306>

5) Raket

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

Gambar 5. Raket



Sumber: <https://eagle.co.id/product/raket-badminton-evo-x/>

6) Sepatu dan Pakaian

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

Gambar 6. Sepatu dan Pakaian Bulutangkis



Sumber: Google <https://eagle.co.id/sepatu-lari-dan-sepatu-badminton/>

c. Teknik Dasar Bulutangkis

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

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

1) *Service*

Servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan (Purnama, 2010, p. 16). Dalam permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis

tinggi, dan flick atau servis setengah tinggi. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis forehand dan backhand.

2) *Clear/Lob*

Pukulan Clear adalah pukulan dari posisi belakang lapangan menuju posisi belakang lapangan lawan dengan shuttlecock masih berada di atas kepala lawan meskipun lawan sudah berdiri di posisi belakang lapangan, shuttlecock akan jatuh di posisi belakang lapangan lawan tidak jauh dari garis paling belakang.

3) Smash

Smash adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Pukulan smash merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya (Subardjah, 2002, p. 47). Pukulan smash adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis.

4) *Drive*

Drive merupakan jenis pukulan keras dan cepat yang arahnya mendatar (Purnama, 2010, p. 23). Pukulan ini menekankan pada pencapaian bola dengan menyeret kaki pada posisi memukul. Pukulan ini biasanya digunakan untuk menyerang atau mengembalikan bola dengan cepat secara lurus maupun

menyilang ke daerah lawan, baik dengan forehand maupun backhand.

5) *Dropshot*

Dropshot merupakan pukulan yang dilakukan seperti smash. Perbedaannya pada posisi raket saat perkenaan dengan kok. Bola dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. *Dropshot* mengandalkan kemampuan feeling dalam memukul bola sehingga arah dan ketajaman bola tipis di atas net serta jatuh dekat net (Purnama, 2010, p. 22). Tohar (1992, p. 83) menyatakan bahwa pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menyeberangkan *shuttlecock* ke daerah pihak lawan dengan menjatuhkan *shuttlecock* sedekat mungkin dengan net.

6) *Netting*

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

3. Pukulan *Netting*

a. Pengertian *Netting*

Netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net di daerah lawan (Purnama, 2010, p. 24). Pukulan *netting* yang baik yaitu apabila bolanya dipukul halus dan melintir tipis dekat sekali dengan net. Pengertian pukulan *netting* dalam permainan bulutangkis suatu pukulan yang di lakukan dekat net, di arahkan sedekat mungkin ke net, di pukul dengan sentuhan tenaga halus sekali. Pukulan *netting* yang baik adalah jika bolanya di pukul halus dan melintir tipis dekat sekali dengan net (Aksan, 2013, p. 78).

Kemampuan pukulan *netting* dalam permainan bulutangkis menurut James Poole (2013, p. 45), merupakan pukulan pendek yang dilakukan depan net yang dapat dilakukan dari sisi forehand maupun sisi *backhand* dengan tujuan arah *shuttlecock* berada tipis didepan net. Menurut Purnama (2010, p. 24), *netting* adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net didaerah lawan. *Netting* sangat menentukan akhir dari pertandingan bulutangkis, kualitas *netting* yang baik memungkinkan pemain mendapatkan umpan dari lawan untuk di *smash* atau diserang dengan pukulan mematikan dengan pukulan yang lain.

Pradinata (2022, pp. 21-23) ada beberapa petunjuk untuk melakukan pukulan net drop baik *forehand net drop* dan *backhand net drop*, yaitu:

- 1) Sentuhlah *shuttlecock* pada ketinggian sedekat mungkin dengan tinggi jaring.
- 2) Pergelangan tangan terancang dan tetap didorong dengan lembut, tepat melewati jaring dengan gerakan mengangkat.
- 3) Pukul *shuttlecock* dengan arah ke atas sehingga membuat gerakan melengkung yang mengakibatkan shuttlecock jatuh dekat jaring pada sisi lapangan lawan.
- 4) Jangan menembak *shuttlecock* tetapi antarkan *shuttlecock* ke sebelah jaring dengan pukulan halus. Karena mengembalikan netting yang baik tidak banyak pilihan naik kebelakang daerah lawan atau netting lagi. Untuk dapat menghasilkan pukulan netting yang baik pemain harus dapat menempatkan posisi badannya dengan baik sehingga saat memukul *shuttlecock* dapat berkonsentrasi dengan penuh, saat eksekusi memukul sedapat mungkin posisi bola masih diatas atau jarak dengan bibir net masih tipis. Konsentrasi harus tinggi namun relaks, tidak takut diserobot lawan.

b. Manfaat Pukulan Netting

Beberapa prinsip dasar yang harus di perhatikan jika ingin berhasil dalam melakukan pukulan netting dalam bulutangkis adalah

- a). *Shuttlecock* harus di ambil di atas atau setinggi mungkin, b).

Lambungan *shuttlecock* harus serendah mungkin dengan net, c). Jatuhnya *shuttlecock* harus serapat mungkin dengan net. Pukulan netting sangat lah penting menentukan akhir dari pertandingan bulutangkis sehingga akan mempersempit lawan untuk mengembalikan serangan. Manfaat Kemampuan pukulan netting adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersulit lawan untuk mengembalikan shuttlecock.
- 2) Dapat meningkatkan perhatian pemain terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Latihan pukulan netting dapat merangsang penyesuain pada respon latihan, dapat menurunkan kebosanan latihan dan dapat merangsang adaptasi fisiologi.

Hal Yang Perlu Diperhatikan Saat Melakukan Pukulan Netting menurut Drs. Marta Dinata, M.Pd (2004) yaitu:

- 1) Pegangan raket untuk forehand net dan backhand untuk backhand samping net.
- 2) Siku agak bengkok dan pergelangan ditekuk sedikit kebelakang.
- 3) Pada saat memukul, kaki kanan berada didepan dan bola dipukul pada posisi setinggi mungkin.
- 4) Sesaat sebelum perkenaan bola, buat tarikan kecil dari pergelangan tangan.

5) Pukul bola pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai pada bagian bawah bola.

c. Macam-Macam Pukulan *Netting*

1) Pukulan jaring tanpa sodokan

Bila saat kepala raket menyentuh *shuttlecock*, raket dibiarkan pasif, maka *shuttlecock* akan memantul keatas sebentar sampai pengaruh pantulan hilang kemudian mengikuti gaya tarikan bumi.

2) Pukulan jaring dengan sodokan ke depan

Pada saat raket menyentuh *shuttlecock*, raket di dorong ke depan. Maka *shuttlecock* akan memutar berbalik ke muka. Bila dorongan cukup kuat, *shuttlecock* akan berputar dua kali atau tiga kali. *Shuttlecock* akan berhenti berputar bila kekuatan gaya yang mempengaruhinya hilang dan *shuttlecock* akan kembali pasif ke bawah.

3) Pukulan jaring dengan sodokan ke samping

Raket di sodokan ke samping kanan atau samping kiri, dan cara ini lebih aman terhadap kemungkinan raket menyentuh bibir jaring. Oleh karena gerakan raket ke samping, maka *shuttlecock* akan berputar ke samping juga dalam keadaan tidak teratur, melintas bibir jaring pada posisi sejajar dengan lantai dan masih tetap berputar, sampai tenaga plintiran itu hilang. *Shuttlecock* dalam keadaan demikian sangat sukar untuk ditip lawan atau di pukul balik karena lawan harus cermat mengawasi *shuttlecock* yang sedang berputar.

4) Pukulan jaring dengan sodokan ke belakang

Bila raket ditarik (hentak) ke belakang, maka shuttlecock akan berbalik menghadap ke belakang, terus membalik membawa badan *shuttlecock* berputar sampai gaya yang mempengaruhinya hilang. Setelah itu shuttlecock akan menghadap ke bawah dan jatuh. Bila sudut yang terbentuk antara bidang datar daun raket dan lintas *shuttlecock* terlalu tegak, maka shuttlecock tidak ke depan tetapi bergerak ke samping atau ke belakang menyebabkan tersangkut di jaring dan jatuh di bidang sendiri.

d. Cara Melakukan Pukulan Netting

Proses pembelajaran kooperatif dapat mencakup berbagai macam tujuan diantaranya:

1) Hasil belajar akademik

Siswa memiliki kesempatan untuk saling bertukar pengetahuan, keterampilan, dan perspektif dalam konteks ini, yang menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan saling mendukung. Siswa dengan kemampuan yang lebih rendah dapat mendapatkan bimbingan dan dukungan dari rekan-rekannya. Jenis keterlibatan dan kerja sama ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial di kelas, yang menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kerja sama.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individual

Siswa dari berbagai lingkungan memiliki kesempatan untuk bekerja sama satu sama lain untuk menyelesaikan tugas sekolah dan belajar menghargai satu sama lain melalui struktur penghargaan kooperatif.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif memberikan pengalaman yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menerapkan metode ini, siswa diajak untuk berinteraksi secara aktif, saling membantu, dan berbagi pemahaman. Di era saat ini, di mana beberapa siswa mungkin mengalami kekurangan dalam keterampilan sosial, pembelajaran kooperatif menjadi penting karena tidak hanya membantu dalam pemahaman materi pelajaran, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang esensial bagi perkembangan pribadi dan profesional siswa di masa depan. Dengan melibatkan siswa dalam kerjasama dan interaksi kelompok, pembelajaran kooperatif menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka, membantu mereka menjadi individu yang lebih terampil dan adaptif dalam berbagai konteks kehidupan.

B. Karakteristik Peserta Didik

Perkembangan anak-anak di kelas awal Sekolah Dasar memiliki ciri-ciri perkembangan yang terkait dengan rentang usia dini, yang merupakan periode perkembangan yang sangat penting bagi kehidupan mereka. Akibatnya, pada saat ini semua potensi anak harus didorong untuk berkembang secara optimal.

Sabani (2019, pp. 92-94) Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua, dan tiga sekolah dasar mencapai perkembangan fisik pada tingkat kematangan dan kemampuan anak untuk mengontrol tubuh dan keseimbangan. Perkembangan kecerdasan peserta didik di kelas awal sekolah dasar juga ditunjukkan dengan kemampuannya mengatur objek, mengelompokkan objek, minat terhadap angka dan tulisan, perbendaharaan kata yang lebih besar, senang berbicara, pemahaman sebab akibat, dan pemahaman ruang dan waktu yang berkembang.

Anak usia Sekolah Dasar dengan umur antara 6-12 tahun dikenal sebagai masa anak-anak atau *midchildhood*. Usia ini juga dikenal sebagai usia matang untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh guru di sekolah. Salah satu tanda awal periode sekolah ini adalah bagaimana anak-anak memperlakukan keluarga dengan secara bersikap objektif dan pragmatis terhadap lingkungan sekitar daripada egois. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektual, yang mengarah pada masa intelektualitas anak. Pada masa ini anak-anak cenderung mudah untuk dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya.

Memahami terkait dengan peserta didik maka harus memahami gejala atau kondisi yang dimiliki. Untuk memahami karakteristik gerak peserta didik sekolah dasar, maka perlu untuk memahami tingkat perkembangan peserta

didik sesuai dengan tingkat usianya. Secara umum sifat peserta didik antara lain:

1. Belajar hidup yang ehat terhadap individualnya sebagai makhluk biologis.
2. Belajar berteman dengan teman sebayanya
3. Mampu memainkan peranan sesuai dengan *gender*
4. Mampu belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung.
5. Belajar mengembangkan konsep sehari-hari
6. Membuat kata hati
7. Belajar mendapatkan kebebasan yang bersifat individu
8. Mengembangkan sifat positif
9. Memiliki sifat patuh terhadap aturan
10. Kecenderungan untuk memuji diri
11. Suka membandingkan diri sendiri dengan orang lain
12. Ketika tidak dapat menyelesaikan tugas, maka tugas tersebut tidak dianggap penting.
13. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan realistis
14. Cenderung melakukan kegiatan yang bersifat praktis dan nyata
15. Mempunyai minat kepada hal-hal yang khusus pada bakat, minat, dan mata pelajaran
16. Suka membangun kelompok dengan temannya untuk bermain bersama

Terdapat 2 fase pada jenjang pendidikan di sekolah dasar:

- a. Karakteristik fase kelas bawah sekolah dasar umur 6-10 tahun yaitu:
- (2) Karakteristik umum
 - a) Waktu reaksi yang lambat
 - b) Koordinasi otot belum sempurna
 - c) Suka bertengkar
 - d) Suka bergerak, memanjat, dan bermain
 - e) Menyukai dan bertindak aktif ketika mendengar bunyi-bunyian yang teratur
 - (3) Karakteristik kecerdasan
 - a) Kurangnya dalam memusatkan suatu perhatian
 - b) Kemauan dalam berpikir terbatas
 - c) Menyukai macam-macam kegiatan yang berulang-ulang
 - (4) Karakteristik Sosial
 - a) Hasrat besar pada sesuatu yang bersifat drama
 - b) Berkhayal dan suka meniru
 - c) Suka dengan suasana alam
 - d) Menyukai ketika bercerita
 - e) Pemberani
 - f) Menyukai terhadap pujian
 - (5) Kegiatan gerak yang dilakukan
 - a) Suka menirukan sesuatu yang dilihatnya secara langsung maupun tidak langsung

- b) Secara spontan menampilkan gerak dari objek yang diamatinya, namun tetap dari pengamatan objek yang dia sukai ketika menampilkan gerakan.
- b. Karakteristik fase kelas atas usia 10-13 tahun yaitu:
- (1) Karakteristik Umum
 - a) Memiliki waktu reaksi yang cepat
 - b) Koordinasi otot sudah sempurna
 - c) Suka bergerak maupun bermain
 - (2) Karakteristik kecerdasan
 - a) Mampu mempunyai pemusatan dalam perhatian
 - b) Kemampuan pola berpikirnya lebih banyak
 - (3) Karakteristik sosial
 - a) Tidak menyukai sesuatu yang bersifat drama
 - b) Menyukai cerita di lingkungan sosialnya
 - c) Menyukai lingkungan sosial
 - d) Memiliki sifat pemberani namun menggunakan logika
 - (4) Kegiatan yang dilakukan
 - a) Memiliki kemampuan dalam mengekspresikan kegiatan yang dilakukan
 - b) Memiliki artikulasi

C. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Frisky Pradinata 2022 tentang “Kemampuan Pukulan Netting pada Atlet Bulutangkis PB. Juanda Sport

Center Kota Sungai Penuh”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah atlet PB Juanda Sport Center yang berumur antara 10-16 tahun yang berjumlah 15 orang. Instrumen yang digunakan berupa angket dan untuk menganalisis data digunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil tes kemampuan netting PB Juanda Sport Center dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 orang mendapat hasil kategori sangat baik dengan persentase 13.3 %, 13 orang dengan kategori baik dengan persentase 86.67 % persen, kategori cukup 0 dengan persentase 0.00 % dan kategori kurang 0 persentase 0.00 % persen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Synta Kusuma Wardani 2020 tentang “Pengaruh Latihan Drilling Dan Shadow Diawali Dengan Visualisasi Terhadap Ketepatan Netting Bulutangkis” Berdasarkan hasil analisis uji t pada kelompok A diperoleh nilai t hitung $(9,165) > t$ tabel $(2,57)$, disimpulkan ada pengaruh latihan drilling diawali dengan visualisasi terhadap ketepatan netting bulutangkis dengan besarnya peningkatan ketepatan netting pada Kelompok A diperoleh sebesar 38,4%. Sedangkan hasil analisis uji t pada Kelompok B diperoleh nilai t hitung $(3,796) > t$ tabel $(2,57)$, disimpulkan ada pengaruh latihan shadow diawali dengan visualisasi terhadap ketepatan netting bulutangkis, besarnya peningkatan ketepatan netting pada kelompok B diperoleh sebesar 18,3%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Martini 2015 tentang “Identifikasi Faktor-Faktor Penghambat Pelaksanaan Ekstrakurikuler Bulutangkis Siswa Sd N Wonosari 1 Turi Sleman” Berdasarkan Hasil penelitian sebagai berikut: 1)

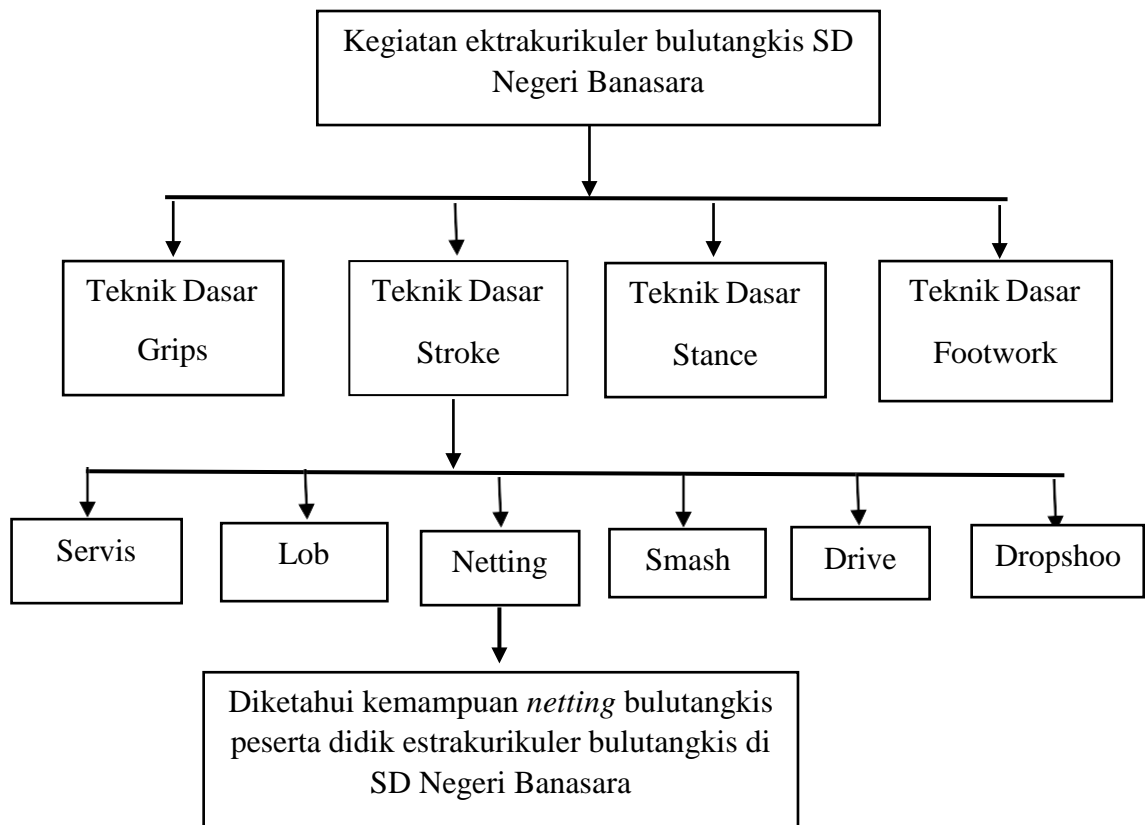
Faktor kompetisi berkategori tinggi dengan presentase 40,00%; 2) Faktor perhatian dan pendukung berkategori cukup dengan persentase 46,67%; 3) Faktor lingkungan berkategori cukup dengan persentase 46,67%; 4) Faktor alat dan fasilitas/sarana dan prasarana berkategori cukup dengan persentase 73,33%; 5) Faktor kurikulum berkategori cukup dengan persentase 53,33%; 6) Faktor pelatih berkategori rendah dengan persentase 36,37%. Berdasarkan hasil penelitian, maka faktor penghambat yang paling tinggi adalah faktor kompetisi.

D. Kerangka Pikir

Kegiatan ekstrakurikuler pada dasarnya ditunjukkan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian dan kemampuannya di berbagai bidang, hal ini juga terjadi pada kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu upaya pembinaan olahraga bagi pelajar, hal ini sangat penting agar pembibitan dan pembinaan olahraga di kalangan pelajar akan meningkat terus dan yang diharapkan dapat menghasilkan prestasi yang baik.

Bulutangkis merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SD Negeri Banasara. Olahraga permainan seperti bulutangkis, merupakan cabang olahraga yang sudah memasyarakat dan diajarkan di Sekolah. Sesuai dengan kurikulum yang berbasis kompetensi bulutangkis walau hanya merupakan olahraga pilihan. Dalam permainan bulutangkis terdapat teknik dasar pukulan *netting*. Teknik ini sangat berpengaruh dalam permainan bulutangkis, misalnya dalam mencetak poin. Oleh karena itu,

seorang guru atau pelatih harus benar-benar memberikan pembelajaran semaksimal mungkin untuk mencapai hasil yang maksimal pula. Kemampuan seseorang dalam melakukan pukulan *netting* yang tepat dan akurat sangatlah penting dimiliki oleh setiap pemain bulutangkis, oleh karena itu agar peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Banasara Yogyakarta dapat melakukan *netting* dengan baik dibutuhkan pembinaan serta latihan yang terorganisir dan berkelanjutan atau *continue*, penguasaan teknik dasar permainan bulutangkis dengan baik, dan intensitas latihan yang cukup agar materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik. Penelitian ini akan membahas tentang "Kemampuan *netting* peserta didik ekstrakurikuler di SD Negeri Banasara".



Gambar 7. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, sebab data dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan angka Seperti yang disampaikan (Arikunto, 2010, p.27). Data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif, lebih banyak angka bukan kata-kata atau gambar. Jenis yang digunakan dalam penelitian ini jenis deskriptif. Arikunto (2010, p. 30) penelitian deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dilapangan warga banasara tepatnya di dusun Jimatan. Waktu penelitian dilaksanakan Tanggal 7-21 maret 2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah jumlah dari keseluruhan obyek yang karakteristiknya hendak diduga kemudian ditarik kesimpulannya oleh peneliti (Sugiyono, 2012, p. 80). Sedangkan menurut Arikunto dalam (Riduwan 2014, p. 17) populasi yaitu semua subjek yang terdapat di penelitian. Berlandaskan sumber bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari subyek atau objek yang terdapat dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah 15 peserta ekstrakurikuler SD N Banasara yang berusia 10-16 tahun.

2. Sampel

Sugiyono (2010: 80) sampel ialah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Berpedoman dari data tersebut maka sampel penelitian ini ditetapkan 15 orang peserta ekstrakurikuler SD N Banasara.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan pukulan bulutangkis ialah melakukan gerakan pukulan raket agar *shuttlecock* dapat masuk di lapangan lawan.
2. Pukulan *netting* adalah pukulan yang berada di dekat net yang bertujuan menyebrangkan shuttlecock dengan dorongan halus di daerah lawan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2010, p. 62) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah langkah-langkah yang paling utama dari penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan pengukuran. Yang menjadi tolak ukur dalam penelitian ini adalah ketepatan pukulan *netting* yang mampu dilaksanakan oleh peserta Ekstrakurikuler SD Negeri Banasara.

a. Prosedur Pelaksanaan

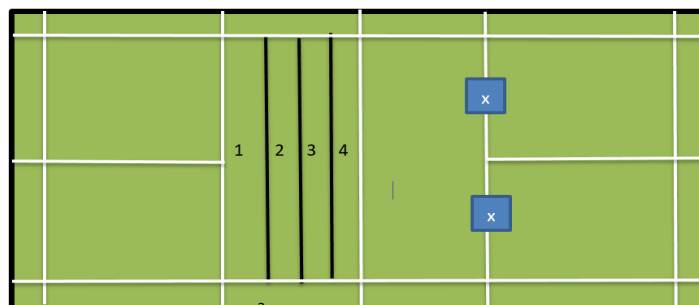
- 1) *Testee* berdiri dipetak servis yang telah diberi tanda X dengan memegang raket dengan posisi kaki kanan depan jika pemain tidak kidal dan siap melakukan pukulan *netting*.
- 2) Pelempar *shuttlecock* Berdiri Pada Seberang *Net Testee*.
- 3) Pelempar *shuttlecock* Melempar *shuttlecock* ke arah net.

- 4) Testee melakukan gerakan netting
- 5) Penilaian di lakukan pada saat *shuttlecock* jatuh tepat mengenai yang telah di berikan *skor*.
- 6) *Testee* melakukan rangkaian gerakan pukulan netting sebanyak 10 kali. Untuk *backhand* 5 kali dan *forehand* 5 kali.

b. Penskoran

- 1) Skor diambil dari jatuhnya *shuttlecock* ke petak yang sudah diberi skor/nilai
- 2) Jika *shuttlecock* jatuh tepat pada garis yang paling dekat dengan net maka diberi skor yang paling tinggi yaitu 4. Skor yang diperoleh dari hasil jumlah keseluruhan pukulan netting sebanyak 10 kali kesempatan, masing-masing 5 pukulan untuk *forehand net drop* dan 5 untuk *backhand net drop*.
- 3) Jumlah hasil keseluruhan yang dijadikan sebagai data penelitian. Lebih jelasnya mengenai tes pukulan *netting* lihat gambar berikut :

Gambar 8. Pedoman Penskoran



Sumber: Poole, 2009:45

2. Instrumen Penelitian

Semua penelitian melibatkan pengumpulan data untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian tersebut. Umumnya peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data penelitian. Sugiyono (2015, p. 191) menyebutkan bahwa Instrumen merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Instrumen dapat berbentuk tes dan juga dapat berbentuk non tes, namun untuk memperoleh sampel tingkah laku dari ranah kognitif digunakan tes.

Sugiyono (2015, p. 191) bahwa definisi instrumen adalah sebagai alat untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini adalah tes kemampuan netting. Alat ukur pada penelitian ini dengan melakukan pukulan netting. Dengan nilai realibilitas tes sebesar 0,721 dan validitas tes sebesar 0,698. Perlengkapan yang digunakan dalam penelitian kemampuan pukulan netting yaitu :

- a. Perlengkapan
 - 1) Raket
 - 2) *Shuttlecock*
 - 3) Lapangan Bulutangkis
 - 4) Kapur
 - 5) Alat Tulis
 - 6) Blangko Penelitian

7) Tali

b. Petugas Pelaksana

1) Pelempar *shuttlecock*.

2) Pencatat hasil sekaligus pengawas jatuhnya *shuttlecock*.

Penghitungan skor jika *shuttlecock* masuk daerah yang diberi garis di daerah lawan yang telah diberikan tingkatan skor yang telah ditentukan, kemudian setiap pukulan *netting* yang mengenai sasaran atau garis yang telah diberikan skor akan diberikan nilai/skor yang telah ditentukan. Setiap nilai/skor dari 10 kali Melakukan Pukulan *Netting* akan dijumlahkan, jumlah itulah yang merupakan skor dari pukulan *netting* yang dilakukan oleh sampel.

Tabel 1. Kelas Interval

No.	Rentang Nilai	Keterangan
1.	31 – 40	Sangat Baik
2.	21 – 30	Baik
3.	11 – 20	Cukup
4.	0 – 10	Kurang

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Yusuf (2014, p. 58) riset kuantitatif merupakan metode pemecahan masalah yang terencana dan cermat, dengan desain yang terstruktur ketat, pengumpulan data secara sistematis terkontrol dan

tertuju pada penyusunan teori yang disimpulkan secara induktif dalam kerangka pembuktian hipotesis secara empiris. Hasil kemampuan pukulan *netting* dihitung berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan. Pengolahan dan pengubahan skor mentah hasil penelitian dibawa menjadi nilai standar10 (Anas Sudijono, 2008: 312).

Perolehan skor mentah dalam penelitian adalah skor maksimal dikalikan dua, maka bila skor maksimal yang diperoleh dalam penelitian adalah 5 kemudian dibawa ke nilai standar 10 maka hasil skor tersebut menjadi 10. Skor yang dicari dalam penelitian kemampuan pukulan *netting* pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Banasara sebagai berikut:

1. Skor total adalah jumlah keseluruhan skor yang diperoleh.
2. Rata-rata atau *mean* adalah nilai rata-rata dengan menjumlahkan data seluruh individu kemudian dibagi dengan jumlah individu.
3. Skor maksimal, yaitu skor tertinggi yang didapatkan anak.
4. Skor minimal, yaitu skor terendah yang diperoleh anak

Berikut rumus untuk mencari mean (Anas Sudijono,2008).

$$MX = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Me = *Mean* (rata-rata)

$\sum x$ = Epsilon (jumlah)

X = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = Jumlah individu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini berupa hasil tes kemampuan pukulan *netting* yang dianalisis sesuai dengan data factual di lapangan yang telah dilakukan oleh peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara.

Berdasarkan hasil tes kemampuan pukulan *netting* yang telah dilakukan peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara dapat diambil kesimpulan bahwa hanya dua siswa yang dapat melakukan pukulan *netting* dengan sangat baik dikarenakan pegangan raket yang sudah benar saat menjangkau *shuttlecock* dan melepaskan *shuttlecock*, dengan posisi kaki kanan ditekuk sedangkan kaki kiri diluruskan dan kaki bertumpu menapak lantai sehingga tidak ada gerakan tambahan yang dapat mempengaruhi keseimbangan tubuh, kekuatan pukulan dan ketepatan saat mengarahkan *shuttlecock* dan siku agak bengkok lalu pergelangan tangan ditekuk sedikit kebelakang diusahakan tangan tidak kaku pada saat perkenaan dengan *shuttlecock* posisi raket kurang lebih sejajar dengan lantai, konsentrasi dan koordinasi gerak kaki dan tangan menjadi faktor penting yang mempengaruhi pukulan *netting* yang dilakukan sehingga menghasilkan pukulan maksimal dan berhasil mendapat kategori baik sepuluh siswa sedangkan tiga siswa mendapatkan kategori cukup dengan skor terendah mendapatkan sebelas

hal tersebut terjadi dikarenakan pada saat melakukan pukulan *netting* pengambilan pukulan *netting shuttlecock* mendarat jauh tidak tepat pada raket sehingga bola mendarat jauh kedepan dan mendapatkan poin terendah. Sehingga hasil tes kemampuan *netting* adalah sebagai berikut

- a. Skor total adalah jumlah keseluruhan skor yang diperoleh sesuai dengan data yang telah diolah dengan total skor sebesar 317.
- b. Rata-rata atau *mean* adalah nilai rata-rata dengan menjumlahkan data total skor kemudian dibagi dengan jumlah siswa. Berikut rumus untuk mencari *mean* menurut (Anas Sudijono, 2008)

$$MX = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Me = *Mean* (rata-rata)

$\sum x$ = Epsilon (jumlah)

X = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = Jumlah individu

Penyelesaian

$$MX = \frac{317}{15}$$

$$\begin{aligned} MX &= \frac{317}{15} \\ &= 21,133 \end{aligned}$$

Tabel 2. Hasil Tes

No	Hasil Tes	Nilai
1	Maksimal	32
2	Minimal	11

Hasil Tes :

- a. Skor maksimal, adalah skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 32.
- b. Skor minimal, adalah skor yang diperoleh siswa yaitu 11.

Tabel 3. Hasil Penilaian

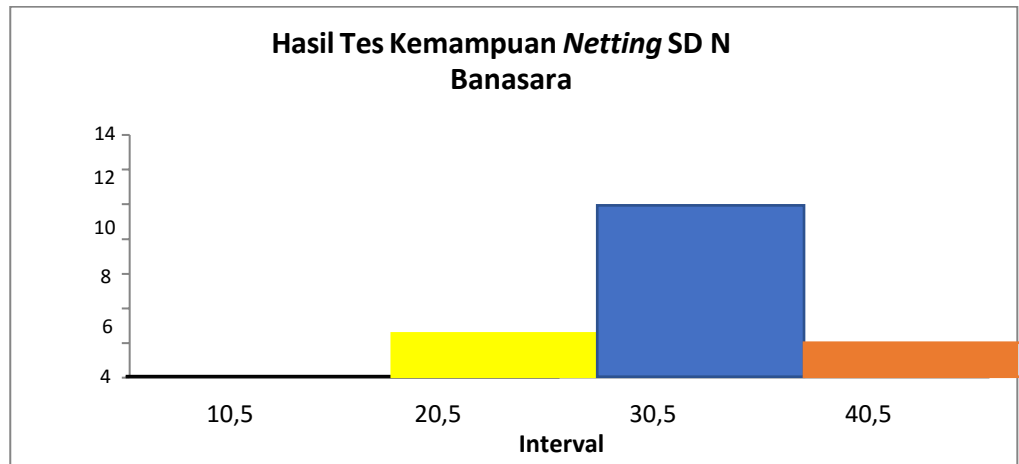
No.	Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	31-40	Sangat Baik	2	13,3
2.	21-30	Baik	10	66,6
3.	11-20	Cukup	3	20
4.	0-10	Kurang	0	0

Dari hasil tes kemampuan *netting* yang dilakukan peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara dapat disimpulkan bahwa 2 siswa mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 13,3%, 10 siswa mendapatkan kategori baik dengan persentase 66,6%, 3 siswa mendapatkan kategori cukup dengan persentase 20% dan kategori kurang 0 dengan persentase 0,00%.

Dari frekuensi dan tes kemampuan pukulan *netting* peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 siswa yang memperoleh hasil kategori sangat baik, 10 siswa mendapatkan kategori

baik, 3 siswa memperoleh kategori cukup dan 0 siswa memperoleh

Gambar 9. Diagram Hasil Tes Kemampuan Netting



B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di dusun Jimatan dan dilakukan saat jam pembelajaran. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara yang berjumlah 15 siswa. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari 15 Siswa SD Negeri Banasara terdapat 2 siswa yang mendapatkan skor dengan kategori sangat baik dengan persentase 13,3%, 10 siswa mendapatkan skor dengan kategori baik dengan persentase 6,66% dan 3 siswa mendapatkan skor dengan kategori cukup dengan persentase 20%.

Dari frekuensi dan tes kemampuan pukulan netting peserta ekstrakurikuler SD N Banasara dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 siswa yang memperoleh hasil kategori sangat baik, 10 siswa mendapatkan kategori baik, 3 siswa memperoleh kategori cukup dan 0 siswa memperoleh kategori cukup. Pengetahuan yang diperoleh berdasarkan teori-teori tertentu secara sistematis dan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang benar, maka pengetahuan

yang didapatkan tentu benar, sehingga penelitian yang telah dilakukan dapat diterima kebenarannya. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan pengamatan kemampuan peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara dengan memperhatikan ketepatan pukulan netting dan jatuhnya *shuttlecock* pada point tertentu. Pukulan *netting* yang baik adalah jika bolanya dipukul halus dan melintir tipis dekat sekali dengan net. Dalam penelitian terlihat bahwa rata-rata kemampuan netting peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara sebanyak sepuluh peserta ekstrakurikuler yaitu 66,6 pada kategori baik. Dari kategori sangat baik terdapat dua peserta ekstrakurikuler yang berhasil dikarenakan pegangan raket yang sudah benar saat menjangkau *shuttlecock* dan melepaskan *shuttlecock*, dengan posisi kaki kanan ditekuk sedangkan kaki kiri diluruskan dan kaki bertumpu menapak lantai sehingga tidak ada gerakan tambahan yang dapat mempengaruhi keseimbangan tubuh, kekuatan pukulan dan ketepatan saat mengarahkan *shuttlecock* dan siku agak bengkok lalu pergelangan tangan ditekuk sedikit kebelakang diusahakan tangan tidak kaku pada saat perkenaan dengan *shuttlecock* posisi raket kurang lebih sejajar dengan lantai, konsentrasi dan koordinasi gerak kaki dan tangan menjadi faktor penting yang mempengaruhi pukulan netting yang dilakukan sehingga menghasilkan pukulan maksimal. Dalam kategori cukup terdapat tiga peserta ekstrakurikuler dengan skor terendah memperoleh 11 poin hal tersebut terjadi dikarenakan pada saat melakukan pukulan netting pengambilan pukulan *netting shuttlecock* mendarat jauh tidak tepat pada raket sehingga bola mendarat jauh kedepan dan mendapatkan poin terendah.

Berdasarkan hasil dari penelitian perlu adanya peningkatan kemampuan netting karena kemampuan *netting* sangat diperlukan dalam permainan bulutangkis. Hal ini sebanding dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh James Poole (2013, p. 45), Kemampuan pukulan *netting* dalam permainan bulutangkis merupakan pukulan pendek yang dilakukan depan net yang dapat dilakukan dari sisi *forehand* maupun sisi *backhand* dengan tujuan arah *shuttlecock* berada tipis didepan net. Menurut Purnama (2010, p. 24), netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net didaerah lawan.

Dalam hal ini perlu adanya latihan yang intensif dan terprogram sehingga dapat menjadi lebih baik lagi untuk meningkatkan ketepatan, kelincahan, konsentrasi dan koordinasi yang dapat menjadi faktor penting dalam keberhasilan pukulan *netting*. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu upaya pembinaan olahraga bagi pelajar, hal ini sangat penting agar pembibitan dan pembinaan olahraga di kalangan pelajar akan meningkat terus dan yang diharapkan dapat menghasilkan prestasi yang baik. Fungsi kegiatan ekstrakurikuler ialah: (1) pengembangan, (2) sosial, (3) rekreatif, dan (4) persiapan karir.

Tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler dapat tercapai bila konsep suatu kegiatan dapat dirumuskan secara selektif sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya diharapkan akan menumbuhkan kesadaran pada diri siswa bahwa kegiatan tersebut merupakan kegiatan dari proses belajar

mengajar yang mereka ikuti selama ini. Dengan demikian, akan menciptakan suasana kondusif dalam mencapai prestasi belajar mengajar yang tinggi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis olah data dan penelitian kemampuan pukulan *Netting* peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara bahwa kemampuan *Netting* dapat dikategorikan **baik** dari lima belas orang jumlah sampel yang di uji.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang di uraikan diatas, kemampuan *netting* pada Peserta didi SD Negeri Banasara. Kemampuan *netting* sangat perlu dalam sebuah permainan bulu tangkis, teknik *netting* pada permainan bulu tangkis merupakan salah satu teknik yang sulit dilakukan. Karena itu, teknik ini mesti dipelajari dengan baik sebelum melakukan pertandingan bulu tangkis. Teknik ini adalah jenis pukulan pendek yang dilakukan pemain guna meraih poin. Untuk menguasai teknik ini membutuhkan kemampuan untuk menyentuh *shuttlecock* dengan raket selembut mungkin, Meskipun dilakukan di depan net, tidak jarang juga pukulan diarahkan jauh ke belakang guna menciptakan *rally*. Teknik *netting* termasuk teknik yang sulit dalam permainan bulutangkis. Pemain harus memperhatikan beragam aspek ketika melakukan teknik *netting*, seperti posisi tubuh, kekuatan pukulan serta arah raket. Dengan kemampuan *netting* peserta didik bisa bersaing dengan Atlet-atlet lain guna untuk mendulang prestasi sebanyak-banyaknya.

C. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang di dapat dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut ini :

1. Dalam rangka memperbaiki kemampuan pukulan *netting* sebaiknya diberikan program latihan secara terprogram, agar pukulan *netting* dapat dilakukan dengan penuh ketepatan dan pukulan lebih halus.
2. Selanjutnya diharapkan untuk para peneliti agar melihat faktor-faktor lain yang belum diperhatikan agar lebih sempurna
3. Bagi para pembaca diharapkan dapat berbagi pengetahuannya dengan membaca skripsi ini dengan judul kemampuan *netting* peserta ekstrakurikuler SD Negeri Banasara.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhusin, S. (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Anas Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S.(2006). *Prosedur penelitian*. Jakarta : PT Rineka Grice, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah. Direktorat Guru Dan Tenaga Teknis Bagian Penataran Guru Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan.
- Grice, T. (2007). *Bulutangkis petunjuk praktis untuk pemula dan lanjut*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hermawan, A. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- <https://www.sonora.id/read/423604736/ukuran-lapangan-bulu-tangkis-untuk-standar-nasional-dan-internasional>
- <https://kumparan.com/info-sport/tinggi-net-bulu-tangkis-dan-ukuran-lapangannya-1wbsEYzHtnH>
- <https://kumparan.com/info-sport/tinggi-net-bulu-tangkis-dan-ukuran-lapangannya-1wbsEYzHtnH>
- <https://www.blibli.com/p/shuttlecock-badminton-feather-kok-bulu-fsc-990-speed-77x12pcs/ps--DHO-70033-00306>
- <https://eagle.co.id/product/raket-badminton-evo-x/>
- <https://eagle.co.id/sepatu-lari-dan-sepatu-badminton/>
- Husdarta. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan (Olahraga Kesehatan)*. Alfabeta, 146.
- Marta Dinata Tarigan., H. T. (2004). *Bulu tangkis*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- Martini. (2015). *Identifikasi Faktor-Faktor Penghambat Pelaksanaan Ekstrakurikuler Bulutangkis Siswa SD N Wonosari 1 Turi Sleman*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Implementasi Kurikulum*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI. (2008). *Pembinaan Kesiswaan*
- Poole, J. (2013). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Pradinata, F. "Kemampuan Pukulan Netting Pada Atlet Bulutangkis PB Juanda Sport Center Kota Sungai Penuh. Skripsi, Program Studi kepelatihan Olahraga. Jambi: Universitas Jambi.
- Purnama. (2010). *Kepelatihan bulutangkis modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Riduwan. 2014. *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). *Jurnal Kependidikan*. 8(2).89-100.
- Siswantoyo. (2014). *Panduan identifikasi bakat istimewa olahraga*. Yogyakarta: UNY Press.
- Subardjah, H. (2002). Bulutangkis. *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara DIII*.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: ALFABETA.
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Tiar Budiono., J. (2013). Minat Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1.
- Tohar. (1992). *Olahraga pilihan bulutangkis*. Semarang: IKIP Semarang.
- Wardani, K. S. (2020). Pengaruh Latihan Drilling Dan Shadow Diawali Dengan Visualisasi Terhadap Ketepatan Netting Bulutangkis. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibowo, Ari. Y., Fitria Dwi. A. (2015). *Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press
- Yusuf, Muri.A. (2014). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

LAMPIRAN

Lampiran 1 . Surat Izin penelitian

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/1069/UN34.16/PT.01.04/2024

6 Maret 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SDN BANASARA

Alamat : Jimatan, Jatirejo, Kec. Lendah, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta
55663

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

Nama : Yanuar Prasetya
NIM : 20604224018
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Survei Kemampuan Netting Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SD Negeri Banasara
Waktu Penelitian : 7 - 21 Maret 2024

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.



Tembusan :

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

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.

NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 2. Surat keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI BANASARA

ꦱꦶꦏꦸꦭꦏꦸꦭꦺꦤꦺꦝꦶꦏꦸꦭꦺꦤꦺꦝꦶꦏꦸꦭꦏꦸꦭꦺꦤꦺꦝꦶ

Alamat: Jimatan, Jalirejo, Lendah, Kulon Progo, D.I Yogyakarta 55663

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/046/Bnsr/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUMARYATUN, S.Pd. SD.
NIP : 196408241990112001
Pangkat/Golongan : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Banasara

Dengan Ini menerangkan bahwa :

1. Nama : YANUAR PRASETYA
2. NIM : 20604224018
3. Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
4. Program Study : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
5. Jenjang : Strata Satu (S1)
6. Institusi Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
7. Lokasi Penelitian : SD Negeri Banasara
8. Waktu Penelitian : 4 s/d 18 Maret 2024

Menerangkan bahwa saudara tersebut diatas benar– benar telah melaksanakan Penelitian guna tugas akhir skripsi (TAS) dengan judul “ SURVEI KEMAMPUAN NETTING PESERTA DIDIK EKSTRA KURIKULER DI SD NEGERI BANASARA “

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



27 Mei 2024

Kepala Sekolah

SUMARYATUN, S.Pd. SD.

196408241990112001

Lampiran 3. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN PUKULAN *NETTING*

SD N BANASARA

No	Nama	Pukulan								Jumlah
		Backhand Net				Forehand Net				
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Lovia	4	4	4	1	3	2	1	3	22
2	Bagas	2	3	2	3	-	3	4	4	21
3	Abdan	2	4	-	-	2	4	1	4	17
4	Zeza	2	3	2	3	4	2	3	2	21
5	Putra	2	1	1	-	3	1	2	-	11
6	Chelo	1	4	3	-	1	1	-	-	11
7	Afex	4	3	4	3	2	3	2	1	22
8	Feri	2	3	3	4	1	3	3	2	21
9	Rafa	3	4	4	2	3	1	2	3	22
10	Dani	3	2	1	1	4	4	4	3	22
11	Daffa	3	2	3	4	2	3	3	3	23
12	Atika	3	4	4	4	4	4	4	4	31
13	Syifa	4	4	4	4	4	4	4	4	32
14	Alifah	1	1	2	3	1	1	1	2	12
15	Velis	4	3	2	1	3	4	2	3	22

Lampiran 4. Hasil Tes

Hasil Tes Kemampuan Pukulan *Netting* SD Negeri Banasara

No	Hasil tes	Keterangan
1	22	Baik
2	21	Baik
3	17	Cukup
4	21	Baik
5	11	Cukup
6	11	Cukup
7	22	Baik
8	21	Baik
9	22	Baik
10	22	Baik
11	23	Baik
12	31	Sangat Baik
13	32	Sangat Baik
14	12	Cukup
15	22	Baik
Jumlah :	317	

Lampiran 5. Hasil Olah Data

Uji Validitas

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Signifikan si	Batas Sig.	Keterangan
Pukulan Netting	P1	0.727	0.514	0.002	0.05	Valid
	P2	0.591	0.514	0.020	0.05	Valid
	P3	0.521	0.514	0.046	0.05	Valid
	P4	0.632	0.514	0.012	0.05	Valid
	P5	0.529	0.514	0.043	0.05	Valid
	P6	0.697	0.514	0.004	0.05	Valid
	P7	0.718	0.514	0.003	0.05	Valid
	P8	0.730	0.514	0.002	0.05	Valid

Sumber : SPSS

Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N	Keterangan
Pukulan Netting	0,792	8	Reliabel

Sumber : SPSS

Lampiran 6. Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PROGRAM SARJANA
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fikk.unv.ac.id>, Surel : humas_fikk@unv.ac.id

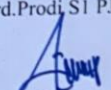
FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Yanuar Prasetya
Dosen Pembimbing : Riky D. Wibandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIM : 20604224018
Program Studi : P.J.S.D.
Judul TA : Survei Kemampuan Negeris Peserta Didik Ekstrakurikuler di SD NEGERI BANASARA

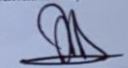
No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Rabu 17/01/2024	pertibahasan judul	pengantian judul	g
2.	selasa 30/01/2024	pembahasan judul	diskusi terkait variabel	g
3.	Jumat 02/02/2024	instrumen	Karakteristik Sample, Instrumen	g
4.	selasa 05/03/2024	Bab 3	instrumen, sample	g
5.	Kamis 28/03/2024	Bab 4	pengolahan data, table data	g
6.	Jumat 05/04/2024	Bab 5	tata penulisan	
7.	Kamis 11/04/2024	Bab 1 dan 2	penulisan sitasi, Penambahan kajian, penyelarapan kajian bab 2 dan 4	g
8.	Kamis 16/05/2024	Bab 1 - 5	Revisi penulisan skripsi sesuai panduan	g
9.	Jumat 31/05/2024		ACC setang	g

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Mengetahui
Koord.Prodi S1 P.J.S.D


Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820322 200912 1 006

Mahasiswa,


Yanuar Prasetya
NIM. 20604224018

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian





