

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Melalui bimbingan orang lain pendidikan biasa terjadi, tetapi dapat juga terjadi secara otodidak. Indonesia merupakan negara yang sedang giat dan sedang berkembang dalam membangun di berbagai bidang, termasuk didalamnya yaitu bidang pendidikan. Sehingga pendidikan itu mutlak ada dalam kehidupan, baik diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara secara umum.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional Pasal 25 Ayat 2 yakni:

“Pembinaan dan pengembangan Olahraga Pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan guru atau dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat serta didukung prasarana dan sarana olahraga yang memadai”.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum. Melalui program Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat diupayakan untuk mengembangkan kepribadian setiap individu. Sumbangan nyata yang dapat terlihat dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah pengembangan keterampilan psikomotorik. Oleh karena itu Pendidikan

Jasmani Olahraga dan Kesehatan menjadi posisi paling unik karena berpeluang lebih banyak mengungkapkan kelebihan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dibanding pelajaran pelajaran lainnya.

Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus memiliki keterampilan di setiap bidang olahraga, terutama terkait pada teknik-teknik dasar yang memiliki keterampilan dan juga dengan teknik dasar tersebut guru sangat diharapkan mampu memberikan contoh yang baik untuk para peserta didik dalam melakukan olahraga dan selalu disesuaikan dengan Kurikulum 2013 atau yang berlaku saat ini.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan di Indonesia saat ini. Kurikulum ini di terapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006 atau yang biasa kita sebut dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 ini telah masuk dalam masa percobaan pada tahun 2013 dengan mempersiapkan beberapa sekolah sebagai sekolah rintisan dan percontohan.

Kurikulum 2013 ini pemerintah menuntut guru untuk lebih menerapkan bagaimana agar siswa lebih berperan aktif disetiap proses belajar mengajar. Sehingga siswa pada akhirnya akan mendapatkan sebuah hasil yang sangat maksimal. Tetapi yang terjadi saat ini lebih banyak yang sering melakukan gerakan tambahan diluar dari yang diharapkan oleh guru. Melihat dari pendidikan jasmani yang di terapkan disekolah menuntut siswa untuk mempelajari beberapa materi dan jenis cabang olahraga dan permainan,

diantaranya adalah permainan Bulutangkis. Akan tetapi dengan melihat kenyataan yang ada, bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang hanya 3 (tiga) jam pelajaran perminggu diperkirakan belum memenuhi apa yang diinginkan untuk mencapai tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu solusi untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan Jasmani khususnya dalam cabang olahraga Bulutangkis. Jika kegiatan Ekstrakurikuler dilaksanakan dengan baik, terencana dan berkesinambungan diharapkan dapat meningkatkan salah satu keterampilan siswa dalam cabang olahraga Bulutangkis khususnya. Ekstrakurikuler dapat membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan siswa serta siswa juga dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan masing-masing cabang olahraga, pembentukan nilai-nilai kepribadian siswa, serta memunculkan bakat siswa yang berprestasi dalam bidangnya, dalam cabang olahraga Bulutangkis misalnya.

Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir bermacam-macam. Kegiatan tersebut ada yang berorientasi di bidang olahraga, kesenian, agama, pramuka dan lain-lainnya. Peserta didik diwajibkan memilih salah satu kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan bakat dan minat. Adapun kegiatan ekstrakurikuler dalam bidang olahraga yang diselenggarakan di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir antara lain adalah Bulutangkis, futsal, bolavoli, pramuka, tari

dan dram *band*. Selanjutnya, pada kesempatan ini peneliti ingin meneliti pada cabang ekstrakurikuler Bulutangkis.

di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, namun prestasinya belum mampu bersaing dengan sekolah lain dalam bidang olahraga, khususnya cabang olahraga Bulutangkis. Berdasarkan hasil survei yang peneliti lakukan di awal-awal Bulan Juli 2024 serta setelah mendapatkan informasi sementara yang didapat dari salah satu guru yang berada di di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir, ekstrakurikuler lebih banyak melakukan latihan dalam bentuk permainan dengan pemberian teknik dasar. Kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir diikuti oleh 15 siswa. Dalam kegiatan latihan masih banyak siswa yang mempunyai teknik dasar bermain Bulutangkis yang kurang baik.

Kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar Bulutangkis masih sering menemui kesalahan seperti servis pendek yang tidak sampai atau nyangkut di jaring net, servis panjang yang tanggung, dalam melakukan *smash*, *shuttlecock* tidak bergerak menukik ke bawah dengan keras dan bahkan bola melaju horizontal dan keluar lapangan. Teknik dasar merupakan hal yang penting dalam suatu cabang olahraga Bulutangkis, karena teknik dasar akan menentukan cara melakukan suatu gerakan dasar yang baik. Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya Bulutangkis di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir adalah belum diketahui secara pasti kemampuan dari masing-masing

siswa dalam bermain bulutangkis, sehingga dari hal tersebut perlu adanya sebuah penelitian yang meneliti dan membahas tentang keterampilan bermain bulutangkis. Untuk itu perlu diadakan penelitian.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka muncul permasalahan-permasalahan mengenai Teknik Dasar dalam Bermain Bulutangkis. Berkaitan dengan ini, permasalahan dan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Siswa ekstrakurikuler lebih banyak melakukan latihan dalam bentuk permainan dengan pemberian teknik dasar.
- 2) Kegiatan latihan masih banyak siswa yang mempunyai teknik dasar bermain Bulutangkis yang kurang baik.
- 3) Kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar Bulutangkis masih sering menemui kesalahan seperti: servis pendek yang tidak sampai atau nyangkut di jaring net, servis panjang yang tanggung
- 4) Ketika melakukan *smash*, *shuttlecock* tidak bergerak menukik ke bawah dengan keras dan bahkan bola melaju horizontal dan keluar lapangan.

1.3. Batasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang dapat mempengaruhi Teknik Dasar dalam Permainan Bulutangkis dan juga karena keterbatasan-keterbatasan yang ada pada peneliti. Maka perlu dilakukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus pada pencapaian tujuan penelitian. Permasalahan dalam

penelitian ini meliputi Survei Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir.

1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Seberapa Besar Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang disampaikan peneliti dalam proposal penelitian ini adalah untuk Mengetahui Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dan dapat memberikan manfaat yaitu:

- 1) Bagi Peneliti: menjadi bahan acuan yang berguna untuk peningkatan dan pengembangan pembelajaran Teknik Dasar dalam Permainan pada cabang olahraga Bulutangkis.
- 2) Bagi Pelatih: dapat dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran bermain Bulutangkis siswa.
- 3) Bagi Siswa: peneliti berharap penelitian ini bisa bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pembelajaran Teknik Dasar dalam permainan Bulutangkis.

- 4) Bagi Sekolah: Mampu memberikan sumbangsih pemikiran di sekolah sebagai bahan masukan dan referensi bagi guru olahraga mengenai usaha meningkatkan pembelajaran Teknik Dasar dalam permainan Bulutangkis.
- 5) Bagi Peneliti Berikutnya: diharapkan Skripsi ini bisa dijadikan referensi dan acuan untuk memperoleh hasil penelitian yang baik lagi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Hakikat Bulutangkis

Olahraga bulutangkis merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua orang atau empat orang yang saling berlawanan dengan menggunakan raket, net dan *shuttlecock* sebagai peralatannya. Menurut Poole (2016:7) Menyatakan permainan bulutangkis telah ada sekitar abad ke-12 di lapangan olahraga kerajaan Inggris, juga ada bukti yang menyatakan bahwa anggota-anggota kerajaan di Polandia memainkan olahraga ini pada akhir abad XVII atau permulaan abad XVIII. Di India olahraga ini disana dikenal dengan nama *Poona*. Pada tahun 1870 permainan “Poona” di bawa ke Inggris oleh perwira-perwira Inggris yang pernah bertugas di India. Pada tahun 1873 seorang bangsawan Inggris yang bernama Duke de Beaufort memainkan permainan ini pada sebuah taman di Gloucestershire, dekat kota Bristol di Inggris. Taman memilikinya itu bernama Badminton, sehingga permainan Poona, kemudian lebih dikenal dengan nama Badminton”.

Susanto (2019: 122) sejarah mencatat olahraga bulutangkis sebenarnya sudah ada pada abad 2000 SM di Mesir dan China. Dulu rakyat di China menggunakan nama *Jianzi* untuk menyebut bulutangkis. Perkembangan bulutangkis semakin pesat hingga akhirnya pada tahun 1934 Federasi Bulu Tangkis Internasional/IBF dibentuk. Pada tahun itu anggota IBF adalah Inggris, Wales, Irlandia, Scotlandia, Denmark, Belanda, Kanada,

Selandia Baru, dan Perancis, dengan India. Turnamen-turnamen besar mulai dilakukan dengan sebutan Piala Thomas, Piala Uber, Piala Sudirman, dan kejuaraan dunia lainnya.

Nursal dalam Juang (2015:2) Olahraga bulutangkis merupakan olahraga yang bersifat individual yang dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang (untuk tunggal) atau dua orang melawan dua orang (untuk ganda). Subarjah dalam Junanda (2016: 17) permainan ini telah berkembang dari zaman dahulu sampai sekarang, dan akan terus berkembang sebagai sebuah fenomena keolahragaan yang telah berhasil menarik perhatian masyarakat untuk berbagai tujuan atau kepentingan, baik kepentingan peningkatan kebugaran, pemenuhan kebutuhan rekreasi, peningkatan prestasi sekaligus pemenuhan kebutuhan ekonomi, prestise dan lain-lain.

Irawan (2020: 33) Bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. Bulutangkis bertujuan memukul bola atau *shuttlecock* melewati jaring (net) agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama. Sedangkan Gunawan (2019: 3) menyatakan Bulutangkis adalah cabang olahraga permainan yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun Internasional. Permainan bulutangkis dilakukan dengan menggunakan raket, dan *shuttlecock* sebagai alat bermain dengan saling berhadapan satu sama lain pada sebuah lapangan yang dibatasi oleh sebuah net. Selanjutnya Alwi (2021: 186) juga berpendapat permainan Bulutangkis

merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan 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 sendiri dan daerah permainan lawan.

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan penulis menarik kesimpulan bahwa Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Permainan bulutangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, dengan lapangan yang dibatasi garis-garis dalam dengan ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis di bagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan jaring/net yang tergantung di tiang yang ditanam di tepi lapangan. Alat yang digunakan adalah raket sebagai pemukul dan kok (*shuttlecock*) sebagai bola yang dipukul. Permainan dimulai dengan cara melakukan servis, yaitu memukul kok dari petak servis kanan ke petak servis kanan lawan, sehingga jalannya kok menyilang. Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah permainan lawan dan berusaha supaya lawan tidak bisa memukul atau mengembalikan *shuttlecock* di daerah permainan sendiri.

2.1.2. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Bagi masyarakat Indonesia olahraga ini merupakan olahraga untuk semua lapisan masyarakat, karena dapat dimainkan oleh semua kalangan

baik anak-anak, dewasa, laki-laki atau perempuan. Agar seseorang bisa bermain Bulutangkis, mereka harus menguasai beberapa teknik dasar, sehingga mampu melakukan pukulan pada *shuttlecock*. Pada permainan Bulutangkis ada beberapa teknik pukulan yang harus dikuasai.

Putra & Sugiyanto (2016: 177-178) mengemukakan ada beberapa jenis pukulan yang harus dikuasai seperti *service*, *lob*, *dropshot*, *smash*, *netting*, *underhand* dan *drive*. Semua jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan *grip* dan *footwork* yang benar. Lebih lanjut, teknik dasar yang uraikan di atas merupakan hasil dari pengkajian dengan mempertimbangkan efektif, efisien, dan kemudahan gerak. Teknik dasar pada Bulutangkis terdiri atas; (1) pegangan raket yang terdiri atas *american grip*, *forehand grip*, *backhand grip*, dan *combination grip*, (2) *service* yang terdiri atas *short service forehand*, *long service forehand*, dan *short service backhand*, (3) pukulan dari atas (*overhead stroke*) yang terdiri atas *overhead lob forehand* dan *overhead drop forehand*, (4) pukulan dari bawah (*underhand stroke*) yang terdiri atas *underhand lob forehand*, *netting forehand*, *underhand lob backhand*, dan *netting backhand*.

a. Pukulan

Menurut Sarjiyanto & Sujarwadi dalam Hasyim (2020: 14-17) pukulan ini untuk mengawali permainan bulutangkis. Ada tiga jenis pukulan servis sebagai berikut:

1. Teknik Servis

1) Servis Panjang

Servis Panjang biasa digunakan untuk permainan tunggal, karena shuttlecock bisa mencapai area dekat garis belakang dengan cara menukik tajam, lurus ke bawah. Meskipun di sisi lain, pukulan ini lumayan menguras tenaga.



Gambar 2.1. Servis Panjang (*Forehand Serve*)

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 15)

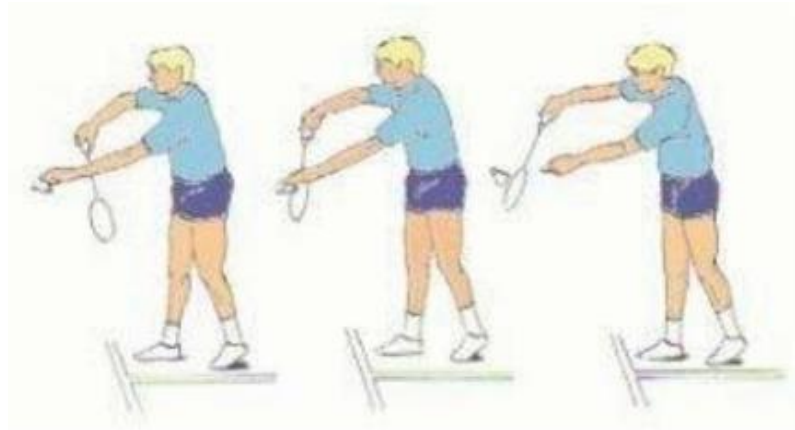
Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- Letakkan kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang agak melebar
- Ayunkan tangan dari belakang ke depan yang disertai dengan pukulan sehingga pada akhirnya gerakan dari seluruh pukulan. Raket berada di atas badan pada saat tengah memukul.
- Ayunkan raket disertai memindahkan berat badan dari belakang ke depan secara optimal.
- Segera turunkan tangan kiri kembali sesaat setelah kok terlepas dari tangan.

2) Servis Pendek

Servis pendek biasanya digunakan pada permainan ganda. Servis pendek dilakukan dengan tujuan untuk menghemat energi dalam permainan. Gerakan pergelangan atau kelentukan pergelangan sangat dibutuhkan pada pelaksanaan servis ini karena menentukan arah servis yang akan dilakukan. Semakin baik servis pendek yang dilakukan semakin susah lawan untuk mengembalikan. Menurut Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 16) menjelaskan langkahlangkah melakukan servis pendek:

- a) Kaki kanan berada di depan mengarah ke arah yang akan dilakukan servis.
- b) Membuka kedua kaki selebar panggul.
- c) Mulailah untuk mengayunkan raket secara pendek saja dan mendorong kok dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang ke kaki depan. Gerakan perlu dilakukan secara harmonis dan kontiniu.
- d) Jangan memanfaatkan tenaga dari pergelangan tangan, apalagi memakai tenaganya secara berlebihan sebab hanya bakal berpengaruh pada arah dan keakuratan pukulan.
- e) Fokus pada sikap dan posisi berdiri lawan supaya shuttlecock dapat diarahkan ke sasaran yang tepat sesuai dengan yang diperkirakan.



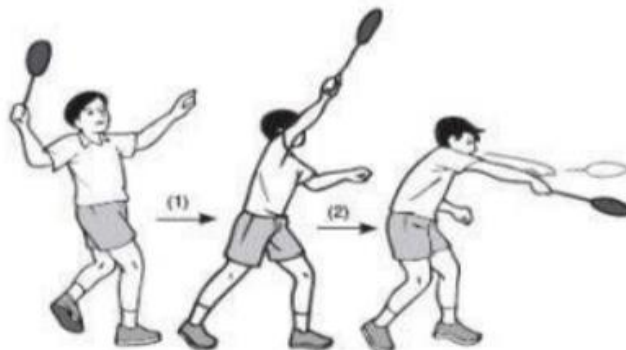
Gambar 2.2. Servis Pendek (*Backhand Serve*)

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 17)

2. Teknik Datar (*Drive*)

Cara melakukan sebagai berikut:

- 1) Berdiri siap dengan posisi agak ke belakang, agak jauh dari garis tengah.
- 2) Pukul *shuttlecock* sejauh mungkin agar lengan dapat bergerak dengan leluasa.
- 3) Lakukan servis ini dengan cepat dan sempurna sehingga lawan akan sulit mengembalikan *shuttlecock*.

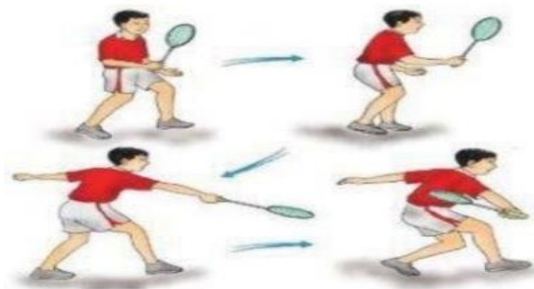


Gambar 2.3. Servis Panjang, Servis Pendek dan Servis datar

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 17)

3. Teknik *Overhead*

Teknik ini biasa disebut dengan teknik pukulan di atas. Teknik ini digunakan ketika kok berada di atas kepala dan siap untuk dipukul. Pukulan ini sangat penting dikuasai karena merupakan bagian dari pukulan *smash* dan *dropshot*.



Gambar 2.4. Teknik *Overhead*

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 18)

4. Teknik *Underhand*

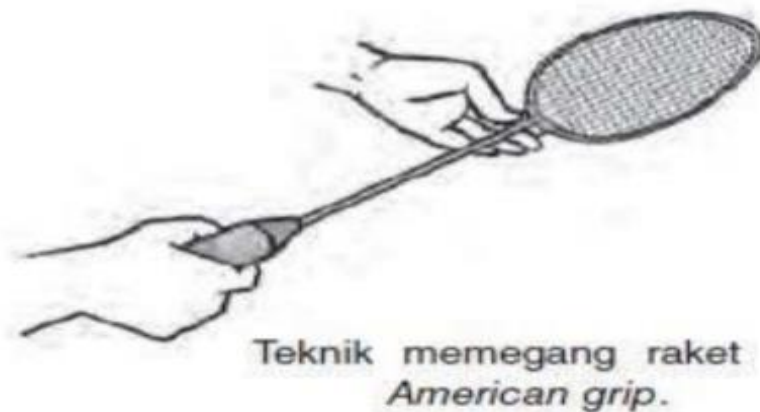
Teknik *underhand* merupakan kebalikan dari teknik *overhead*. Pemain harus mampu menguasai teknik ini untuk dapat melakukan pukulan pada bola rendah, sehingga bisa dengan cermat mengembalikan ke arah lawan. Ketika memukul *shuttlecock*, tenaga kekuatan siku dapat digunakan berikut juga pergelangan tangan. Lakukan sampai pada gerakan lanjut berakhir pada bagian atas pundak kiri. Telapak kaki harus tetap dijaga untuk menyentuh lantai sambil terus meraih *shuttlecock*, tapi gerak langkah jangan sampai terhambat karena gerakan kaki kiri tertahan.

b. Pegangan Raket

Menurut Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020:

18). Dalam permainan bulutangkis tentunya mampu menguasai beberapa teknik tertentu salah satunya adalah cara memegang raket. Berikut pemaparan teknik dasar dalam memegang raket:

1. *American Grip*



Gambar 2.5. Teknik Memegang Raket *American Grip*

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 19)

Dalam melakukan teknik pegangan Amerika atau American grip ini, ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan, yakni:

1) Usahakan tangan memegang dibagian ujung seperti memegang pukul/geblok kasur. Inilah mengapa pegangan amerika kerap juga disebut dengan istilah pegangan geblok kasur.

2) Pastikan telunjuk serta ibu jari menempel di bagian handle raket.

Jenis pegangan ini sangat efektif untuk melakukan pukulan smash di depan net Tak hanya itu, memang tipe pegangan ini juga banyak diunggulkan oleh para pemain bulu tangkis ketika memukul bola-bola atas.

2. *Forehand Grip*

Berikut adalah cara melakukan pegangan *Forehand Grip*:

- 1) Pegangan raket dilakukan dengan posisi miring.
- 2) Pastikan posisi ibu jari serta telunjuk menempel di bagian pegangan atau handle raket yang kurang luas.
- 3) Disarankan untuk tidak mengubah pegangan saat melakukan pegangan ini.

Ada beberapa kelemahan cara memegang dengan *forehand grip* ini. Ketika beralih dari *forehand* ke *backhand*, pemain harus menggunakan banyak energi dan kekuatan bahu sangat dibutuhkan. Selain itu, pegangan ini juga sulit digunakan untuk permainan dekat net.



Gambar 2.6. Teknik Memegang Raket *Forehand Grip*

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 20)

3. *Backhand Grip*

Beberapa cara melakukan pegangan *backhand grip*:

- 1) Peganglah raket dalam posisi miring.
- 2) Sewaktu memegang raket, pastikan posisi ibu jari ada di bagian belakang handle atau pegangan raket, sementara jari-jari tangan bisa diposisikan pada bagian depan.

Keunggulan teknik pegangan ini antara lain pemain lawan sulit membaca arah gerakan kok serta pukulan yang dilakukan dapat melesat dengan cepat dan kuat. Selain itu, pegangan ini juga memiliki kelemahan yaitu pemain akan sangat sulit untuk mengembalikan bola yang keras apalagi apabila diarahkan ke bagian sisi badan pemain.



Gambar 2.7. Teknik Memegang Raket *Backhand Grip*

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 21)

4. *Combination Grip*

Teknik ini adalah teknik yang menggabungkan semua pegangan grip atau biasa disebut dengan combination grip. Memakai pegangan ini, pemain bisa secara gampang melakukan perubahan handle dan menyesuaikannya dengan arah datang *shuttlecock* dari hasil pukulan lawan. Pegangan dengan teknik kombinasi ini biasanya adalah campuran antara *forehand grip* dan *backhand grip* yang penting untuk dikuasai. Untuk kelemahannya, *combination grip* ini memang dianggap susah ketika dicermati.

Perlu diketahui juga bahwa pegangan raket juga sangat berpengaruh pada saat permainan maupun pertandingan. Penggunaan pegangan yang salah akan berakibat fatal pada proses permainan. Selain

itu, dengan pegangan raket akan berpengaruh pada energi yang dikeluarkan. Itulah sebabnya kelentukan pergelangan tangan juga sangat dibutuhkan untuk meminimalisir penggunaan energi yang berlebihan. Berikut posisi tangan saat menggunakan pegangan *combination grip*.



Gambar 2.8. Teknik Memegang Raket *Combination Grip*

Sumber: Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan dalam Hasyim (2020: 22)

c. Pukulan

1. Pukulan *Droshot*

Menurut Sarijayanto dan Sujarwadi dalam Hasyim (2020: 22)

Pukulan dropshot adalah pukulan yang tepat melampaui net dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Cara melakukan dropshot ada dua cara yaitu pukulan *dropshot* atas dan *dropshot* bawah.

1) Pukulan *Dropshot* Atas



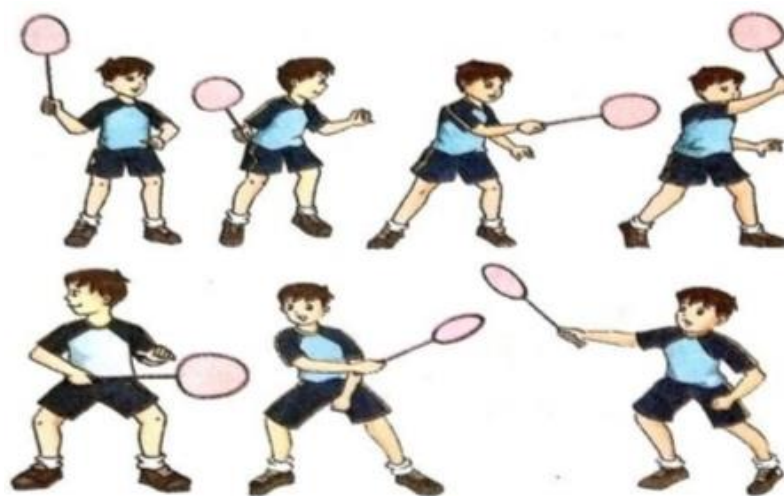
Gambar 2.9. Cara Melakukan Pukulan *Dropshot* Atas

Sumber: Sarjiyanto & Sujarwadi dalam Hasyim (2020:22)

Cara memukul *dropshot* dari atas mempunyai posisi memukul yang hampir sama dengan pukulan *lob* atau *smash*. Namun pada pukulan ini *shuttlecock* tidak dipukul dengan keras. Saat raket mengenai *shuttlecock*, tahan gerakan ayunan raket dan diarahkan secara curam ke depan sehingga *shuttlecock* tersebut jatuh ke titik dekat net.

2. Pukulan *Droshot* Bawah

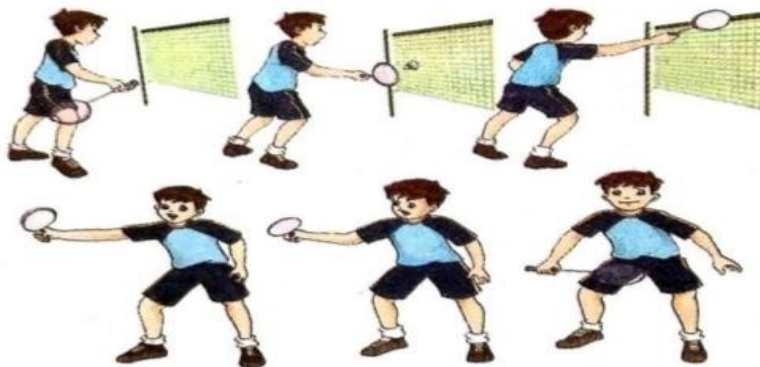
Pukulan ini mengarahkan *shuttlecock* ke daerah lawan yang jatuhnya sedekat mungkin dengan net. Misalnya digunakan untuk memukul *shuttlecock* yang berada di bawah badan agar jatuh sedekat mungkin dengan net di daerah lawan. Pukulan ini dapat dilakukan dengan *forehand* atau *backhand*. Pukulan *dropshot* dari bawah mengandalkan keterampilan gerak tangan dengan menjaga keseimbangan badan. Pukulan *dropshot* dari bawah dapat dilakukan dengan mendorong, memotong, maupun mengangkat kok setinggi net, lawan pun akan kesulitan mengembalikan bola.



Gambar 2.10. Cara Melakukan Pukulan *Dropshot* Bawah
Sumber: Sarjiyanto & Sujarwadi dalam Hasyim (2020:23)

3. Pukulan Mendatar (*Drive*)

Pukulan ini dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* yang tingginya sedikit di atas pinggang, melewati tidak jauh di atas net menyusur sejajar lantai. Pukulan ini dapat dilakukan dengan *forehand* atau *backhand*. Dalam pukulan *drive*, pemain perlu meningkatkan penampilan pegangan dan juga perlu secara *reflex* cepat merespon *shuttlecock*.



Gambar 2.11. Pukulan *Drive* Bulutangkis
Sumber: Sarjiyanto & Sujarwadi dalam Hasyim (2020: 24)

2.1.3. Hakikat Ekstrakurikuler

Sularso & Maria (2016: 2-3) Ekstrakurikuler adalah kegiatan-kegiatan siswa di luar jam pelajaran yang dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, memahami keterkaitan antar berbagai mata pelajaran, penyaluran bakat dan minat dan dalam rangka usaha untuk meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaan kepada tuhan yang maha esa, kesadaran berbangsa dan bernegara, berbudi pekerti luhur dan sebagainya. Fajar (2020: 93) Ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu solusi untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan Jasmani khususnya dalam cabang olahraga Bulutangkis. Jika kegiatan Ekstrakurikuler dilaksanakan

dengan baik, terencana dan berkesinambungan diharapkan dapat meningkatkan salah satu keterampilan siswa dalam cabang olahraga Bulutangkis khususnya. Setiawan & Darmawan (2014: 242) Ekstrakurikuler adalah aktifitas belajar di luar jam efektif sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan bakat peserta didik dalam satu bidang. Ekstrakurikuler sangat erat kaitannya dengan pengembangan potensi peserta didik di luar sekolah, terutama prestasi di bidang non akademik yang sering di pertandingkan di tingkat sekolah masing-masing.

Ekstrakurikuler dapat membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan siswa serta siswa juga dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan masing-masing cabang olahraga, pembentukan nilai-nilai kepribadian siswa, serta memunculkan bakat siswa yang berprestasi dalam bidangnya, dalam cabang olahraga Bulutangkis misalnya. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa kegiatan ekstrakurikuler berperan dalam pengembangan bakat, minat dan potensi peserta didik serta berperan dalam perkembangan diri peserta didik dalam hal pemahaman terhadap nilai-nilai nasional, moral, sosial dan spiritual.

Berkaitan dengan hal tersebut, kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir bermacam-macam. Kegiatan tersebut ada yang berorientasi di bidang olahraga, kesenian, agama, pramuka dan lain-lainnya. Peserta didik diwajibkan memilih salah satu kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan bakat dan minat. Adapun

kegiatan ekstrakurikuler dalam bidang olahraga yang diselenggarakan di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir antara lain adalah Bulutangkis, futsal, bolavoli, pramukan, tari dan dram *band*. Selanjutnya, pada kesempatan ini peneliti ingin meneliti pada cabang ekstrakurikuler Bulutangkis.

2.1. Penelitian yang Relevan

- a. Fitra, Saifu & Arwih (2020) dengan judul: *Studi Analisis Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis pada Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler SMP N 3 Kapontori*. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu menganalisis tingkat keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis pada siswa putra peserta ekstrakurikuler SMP N 3 kapontori. Metode yang digunakan adalah metode survey dengan tes dan pengukuran untuk memperoleh data yang nyata. Tes dan pengukuran yang dilakukan menggunakan tes dan kemampuan servis forehand, servis pendek backhand, smash, dan pukulan overhead lob. 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. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes servis panjang forehand, tes servis pendek backhand, smash, dan overhead lob permainan bulutangkis. Instrumen tes pukulan service panjang adalah suatu alat pengukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan pukulan service yang melambung tinggi ke belakang di daerah bidang lapangan lawan (Barry and Nelson). Nilai validitas kemampuan service panjang adalah 0,54 dan nilai reliabilitas kemampuan pukulan service panjang adalah 0,77 (Barry and Nelson). Data yang terkumpul perlu dianalisis agar dapat diambil kesimpulan melalui proses analisis. Urutan menganalisis data yang diperoleh dengan cara mencatat angka atau nilai yang diperoleh berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh masing-masing testee. Kemudian nilai yang diperoleh dari tes servis, dan smash dikonversi dengan tabel norma penilaian yang merupakan kategori keterampilan dari masing-masing tes. 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.

- b. Ari Subarkah & Ika Novitaria Marani (2020) dengan judul: *Analisis Teknik Dasar Pukulan dalam Permainan Bulutangkis*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1. Teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis, dan 2. Teknik dasar pukulan yang dominan digunakan dalam permainan bulutangkis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik survei. Populasi penelitian adalah semua pemain yang mengikuti pertandingan bulutangkis HSBC World Tour Final Tahun 2019. Sedangkan teknik sampling yang digunakan adalah teknik purposive sampling, sehingga sampel yang digunakan adalah pasangan ganda putra Indonesia yang mengikuti pertandingan tersebut. Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan video yang ada di Youtube pada pertandingan bulutangkis HSBC World Tour Final Tahun 2019 dan kemudian memasukkannya ke dalam tabel yang disesuaikan dengan teknik dasar bermain bulutangkis yang dilakukan selama pertandingan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif. Adapun hasil dari penelitian ini adalah: 1. Teknik dasar pukulan overhead sebanyak 26%, pukulan netting sebanyak 19%, pukulan drive sebanyak 37% dan pukulan service sebanyak 18%. 2. Teknik dasar pukulan yang dominan digunakan dalam permainan bulutangkis pada pertandingan bulutangkis HSBC World Tour Final Tahun 2019 adalah pukulan drive forehand.

2.3. Kerangka Konseptual

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan secara perorangan dengan cara satu lawan satu atau dua orang melawan dua orang. Pemain bulutangkis harus bisa menguasai teknik-teknik dalam permainan bulutangkis agar dapat bermain dengan baik. Agar pemain dapat bermain bulutangkis dengan baik, pemain harus mampu memukul *shuttlecock* dari atas maupun dari bawah. Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai pemain dalam permainan bulutangkis antara lain: pukulan servis, *lob*, *dropshot*, *smash*, *netting*, dan *drive*. Semua Jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan *grip* dan *footwork* yang benar.

Selanjutnya, dalam olahraga bulutangkis seorang pemain juga harus menguasai teknik-teknik dasar dalam bermain Bulutangkis. Teknik tersebut antara lain: (1) pegangan raket yang terdiri atas *american grip*, *forehand grip*, *backhand grip*, dan *combination grip*, (2) *service* yang terdiri atas *short service forehand*, *long service forehand*, dan *short service backhand*, (3) pukulan dari atas (*overhead stroke*) yang terdiri atas *overhead lob forehand* dan *overhead drop forehand*, (4) pukulan dari bawah (*underhand stroke*) yang terdiri atas *underhand lob forehand*, *netting forehand*, *underhand lob backhand*, dan *netting backhand*. Dengan menguasai teknik-teknik tersebut dengan baik dan dilakukan dengan sebaik-baiknya dalam suatu pertandingan, maka bisa dikatakan pemain akan semakin mudah untuk memenangkan suatu pertandingan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Nazir dalam Anugerah, *dkk* (2014: 4) Penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Survei. Sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis yang dikuasai oleh Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Gedung Olahraga Badminton Muara Rumbai dari jam 08.00 sampai selesai.

3.3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sugiyono (2018: 80) 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. Adapun populasi dalam peneliti adalah seluruh siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir yang berjumlah 15 orang.

b. Sampel

Sugiyono (2018: 81) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *sampling* jenuh. *Sampling* Jenuh adalah teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra yang mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis dengan jumlah 15 siswa.

3.4. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah-pahaman dalam menginteprestasikan istilah-istilah yang dipakai, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Bulutangkis: Cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Permainan bulutangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar lapangan, dengan lapangan yang dibatasi garis-garis dalam dengan ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis di bagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan jaring/net yang tergantung di tiang yang ditanam di tepi lapangan. Alat yang digunakan adalah raket sebagai pemukul dan kok (*shuttlecock*) sebagai bola yang dipukul.
2. Teknik Dasar Bulutangkis: Teknik dasar merupakan suatu proses gerakan dalam permainan untuk mempelajari pola gerak dasar yang khususnya berkaitan dengan permainan bulutangkis dan pemain harus menguasai dan memahami setiap gerakan yang akan dipelajari didalam penelitian ini.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pengukuran terhadap variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini, adapun instrumen yang digunakan adalah:

- a. *Wall Volley Test* menggunakan instrumen tes dari (Budiwanto, 2017: 308) dan mempunyai validitas tes sebesar 0,83 dan reliabilitas tes sebesar 0,94. Tes ini bertujuan mengukur kecakapan bermain bulutangkis.
- b. Tes *Short Service* atau Servis Pendek menggunakan instrumen dari Budiwanto (2017: 301) dengan validitas sebesar 0,66 dan reliabilitas 0,88. Tes ini bertujuan mengukur kecakapan bermain bulutangkis.

- c. Tes *Long Service* atau Servis Panjang menggunakan instrumen dari Barry and Nelson dengan validitas 0,83 dan reliabilitas 0,97 (Suratman dan Fransiska, 2014: 90). Tes ini bertujuan mengukur ketelitian atau kecepatan memukul *shuttlecock* ke arah sasaran tertentu dengan pukulan atau servis panjang tinggi.
- d. Tes *Clear Test* menggunakan instrumen dari Fenanlampir dan Faruq 2015: 191) dengan tingkat Validitas 0,60 dan Reabilitas 0,96 (Putro, 2017: 3). Tes ini bertujuan mengukur kekuatan pukulan dalam permainan bulutangkis.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berbentuk tes pengukuran. Tes pengukuran ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang sesuai, data-data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil dari pengukuran Teknik-teknik Dasar Bulutangkis berupa: *wall volley test*, *short servive* atau servis pendek, *long service* atau servis panjang dan *clear test*.

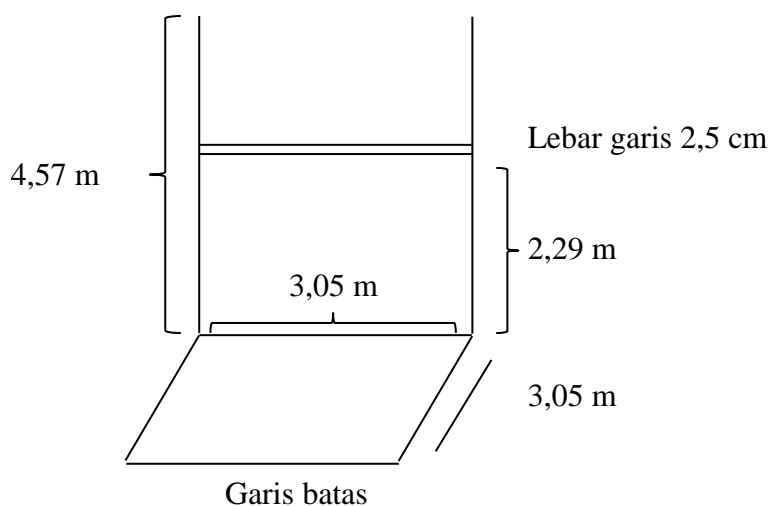
a. *Wall Volley Test*

Tes bulutangkis ini diperoleh dari hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan dalam kejuaraan bulutangkis amatir bulutangkis putra dan putri terhadap unsur-unsur *service*, *drop shots*, *clears*, *smashes*, *drives* dan *half court drives*. Dari hasil analisa disimpulkan bahwa *wall volley test* dengan jarak tertentu adalah yang paling tepat (Budiwanto, 2017: 307).

- a) Dinding tembok yang rata, dibuat petak sasaran dengan ukuran lebar sekurang-kurangnya 3.05 meter (10 *feet*) dan tinggi lebih baik dengan

ukuran 4,57 meter (15 *feet*) atau lebih. Tarik suatu garis selebar 2,5 cm (1 inchi) sejajar dengan lantai pada tembok setinggi 2,29 meter dari lantai. Tempatkan garis batas pada lantai dengan jarak 3,05 meter (10 *feet*) dari tembok.

- b) Pelaksanaan: Sebelum melakukan tes, testi diperbolehkan melakukan percobaan selama 1 menit. Dengan aba-aba “Siap-Ya” testi melakukan servis dari belakang garis batas ke arah sasaran pada atau di atas garis 2,5 cm. Jika *shuttlecock* memantul, segera dipukul kembali ke arah tembok. Demikian selanjutnya pukulan ke tembok dilakukan berulang-ulang dan terus menerus sebanyak mungkin, dilakukan selama 30 detik. Pukulan benar jika pada waktu servis anak coba berdiri pada atau di belakang garis batas. *Shuttlecock* dipukul mengenai pada atau di atas garis 2,5 cm. Setiap pukulan yang benar diberi skor 1. Pada waktu melakukan tes, diperbolehkan melakukan berbagai jenis pukulan. Jika anak coba melakukan pukulan di depan garis batas, segera diperintahkan mundur. Tes dilakukan selama 30 detik, diulang tiga kali.



Gambar 3.1. Sasaran *Wall Volley Test*

Sumber: (Budiwanto, 2017: 307)

- c) Penilaian: Setiap pukulan yang benar diberi skor 1. Hasil tes adalah jumlah pukulan yang benar selama 30 detik.

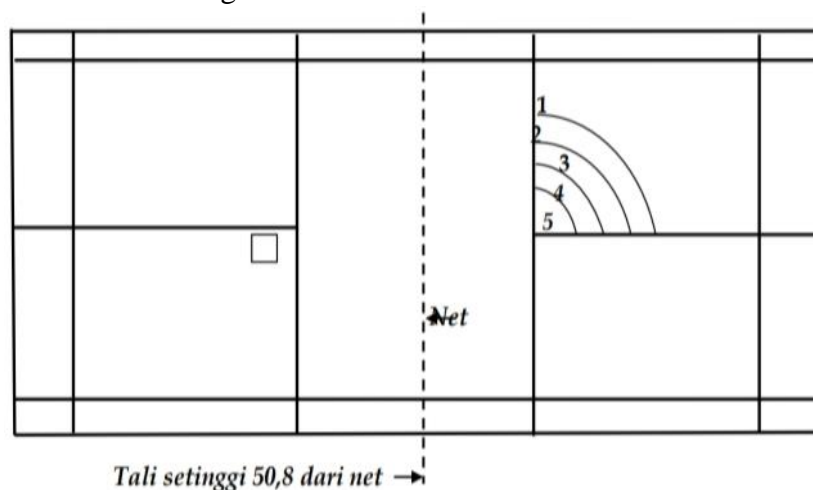
b. *Short Service* atau Servis Pendek

a) Perlengkapan:

- Sasaran tes dibuat di lapangan yang berseberangan secara diagonal dengan tempat servis. Sasaran servis dibuat garis-garis lengkung pada sudut yang dibentuk oleh garis servis depan dan garis tengah. Garis-garis lengkung tersebut mempunyai radius masing-masing 55,88 centimeter (22 inci), 76,2 centimeter (30 inci), 96,42 centimeter (36 inci), dan 116,84 centimeter (46 inci). Skor 5 adalah daerah yang berada paling dekat dengan sudut garis servis depan dan garis tengah. Berturut-turut skor 4, 3, 2 adalah daerah yang dibatasi garis lengkung berikutnya.
- Sebuah tali direntangkan di atas dan sejajar net berjarak 50,8 centimeter.

b) Pelaksanaan tes:

Testi berdiri di lapangan yang berseberangan diagonal dengan sasaran servis. Tes servis pendek dilakukan sebanyak dua puluh kali secara berurutan, atau dibagi menjadi dua, masing-masing sepuluh kali pukulan. Testi melakukan pukulan servis pendek ke arah sasaran, *shuttlecock* harus lewat antara net dan tali yang direntangkan di atas net. Pukulan servis yang tidak sah harus diulang.



Gambar 3.2. Sasaran Tes Keterampilan Pukulan Servis Pendek
Sumber: (Budiwanto, 2017: 302)

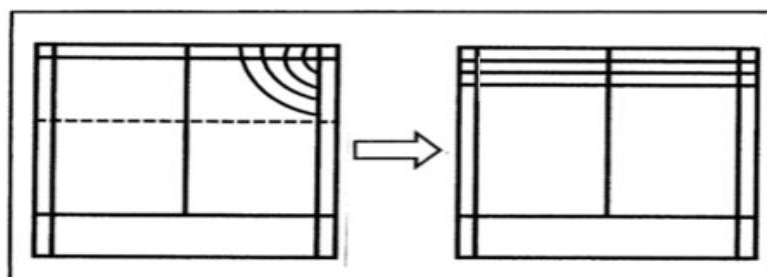
c) Cara Menskor:

Setiap pukulan *lob* yang sah diberikan skor sesuai dengan jatuhnya bola di petak sasaran, dengan ketentuan bahwa pukulan *lob* dilakukan tidak melanggar peraturan permainan dan *shuttlecock* melambung lewat di antara tali dan net. *Shuttlecock* yang jatuh di garis batas antara dua petak sasaran dianggap jatuh di petak yang berskor lebih tinggi. Skor keterampilan pukulan servis pendek adalah jumlah skor yang diperoleh dari dua puluh kali pukulan.

c. *Long Service* atau Servis Panjang

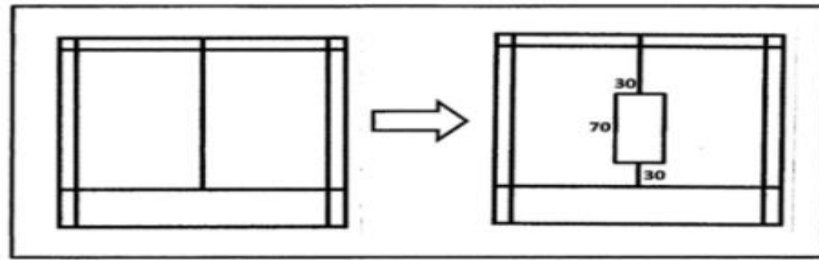
Tes yang digunakan adalah tes yang dikembangkan oleh Barry and Nelson dalam Suratman dan Fransiska (2014: 92-93). Adapun tes *service* panjang yang dikembangkan sebagai berikut:

- a) Sasaran *service* panjang yang sebelumnya dibagi menjadi lima, dirubah menjadi tiga daerah sasaran.



Gambar 3.3. Pengembangan Daerah Sasaran Servis Panjang
Sumber: (Barry and Nelson dalam Suratman dan Fransiska, 2014: 92)

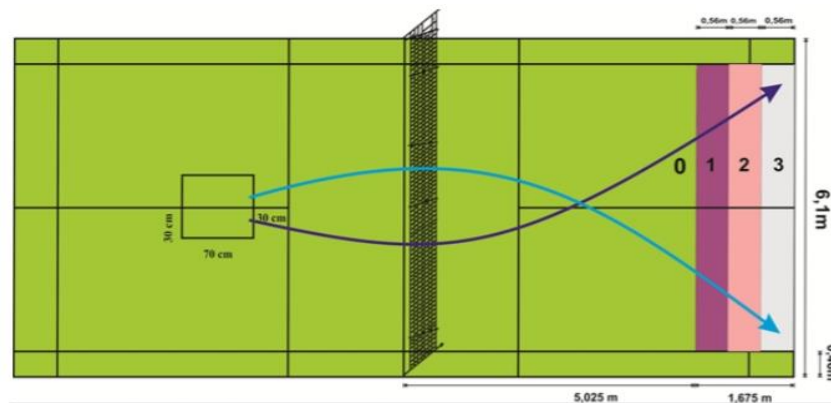
- b) Pada instrumen baku batasan sasaran *service* panjang berukuran 14 *feet* (4,27 meter) dari net, dikembangkan menjadi $\frac{3}{4}$ panjang lapangan lawan atau 5,025 meter dari net.
- c) Posisi *testee* yang sebelumnya tidak ditentukan batasnya, dikembangkan dengan diberi batasan persegi panjang berjarak 30 cm dari garis batas *service* pendek dengan panjang 70 cm dan lebar 30 cm.



Gambar 3.4. Pengembangan Batasan Posisi *Testee* Servis Panjang

Sumber: (Barry and Nelson dalam Suratman dan Fransiska, 2014: 92)

- d) Pada instrumen tes baku daerah sasaran yang sebelumnya berbentuk seperempat lingkaran, dikembangkan menjadi persegi panjang dengan membagi tiga daerah sasaran, yaitu daerah sasaran *back boundary* dengan lebar 0,76 meter yang diberi nilai 3 dan dua daerah sasaran di depannya, masing-masing bagian lebarnya 0,46 meter yang diberi nilai 2 dan 1.



Gambar 3.5. Daerah Sasaran dan Batasan Posisi *Testee* Servis Panjang

Sumber: (Barry and Nelson dalam Suratman dan Fransiska, 2014: 98)

- e) Setiap anak coba atau *testee* melakukan 20 kali pukulan. *Service* panjang dari kanan sebanyak 10 kali dan dari kiri sebanyak 10 kali.

d. Tes Menggunakan Teknik *Clear Test*

1. Tujuan:

Untuk mengukur kekuatan pukulan dalam permainan Badminton

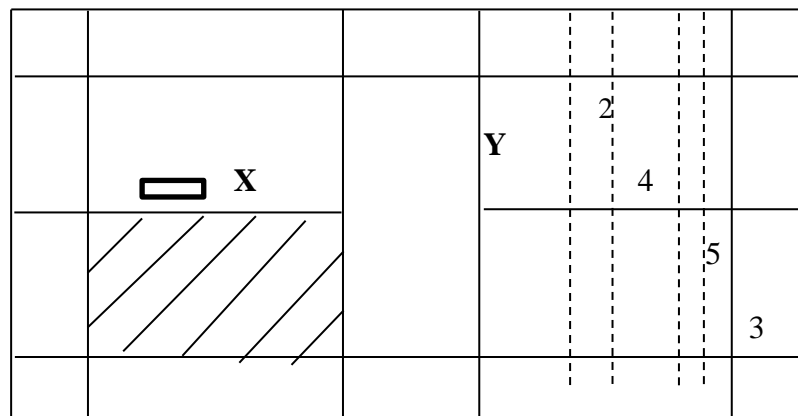
2. Alat:

- 1) Lapangan bulutangkis, raket bulutangkis, *shuttlecock*, pita minimal sepanjang net dengan lebar 5 cm direntangkan sejajar dengan net, sejauh 4,27 m dari net dengan tinggi 2,44 m dari lantai.

- 2) Disebalah dalam (kurang lebih 61cm) dari dan sejajar dengan garis servis untuk *double* ke belakang.
 - 3) Di sebelah luar, kurang lebih 61 cm dari dan sejajar dengan garis servis untuk *single* sebelah belakang.
 - 4) Pada bagian lapangan yang lain, di kedua belah lapangan dibuat tanda segiempat masing-masing sisinya berukuran 2 inchi diberi tanda K dan Y.
 - 5) Garis bagian tengah dari segiempat tersebut berjarak 11 *feet* dari garis tengah lapangan prosedur.
 - 6) Pada sisi lapangan yang bertali, dibuat garis.
3. Pelaksanaan:
- 1) Testi berdiri dalam tanda yang telah disediakan (X dan Y), seorang pembantu berdiri di tengah-tengah lapangan yang bertarget untuk memberikan servis.
 - 2) Setelah pembantu melakukan servis, maka testi boleh meninggalkan tempatnya serta memukul *shuttlecock* sekuat-kuatnya dan harus melewati bagian atas tali.
 - 3) Dua puluh kali kesempatan diberikan kepada setiap testi.
 - 4) Hasil *shuttlecock* dipukul dengan benar memenuhi syarat-syarat serta jatuh di tempat sasaran yang telah ditetapkan, skornya yaitu dari luar ke dalam 3,5,4, dan 2.
 - 5) *Shuttlecock* yang tidak masuk bidang sasaran tidak mendapatkan skor.
 - 6) *Shuttlecock* yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk ke dalam bidang sasaran dengan skor yang lebih tinggi.

4. Penilaian:

Jumlah skor dari 20 kali kesempatan di catat sebagai skor akhir testi.



Gambar 3.6. *Clear Test*

Sumber: (Fenanlampir dan Faruq, 2015:192)

3.7. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul perlu dianalisis agar dapat diambil kesimpulan. Suatu data tidak akan ada artinya jika tidak melalui proses analisis, maka dari itu analisis data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian. Urutan menganalisis data yang diperoleh dengan cara mencatat angka atau nilai yang diperoleh berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh masing-masing testi. Kemudian Nilai yang diperoleh dari tes: a) *Wall Volley*, b) *Short Service*, c) *Long Service*, dan d) *Clear Test*. dikonsultasikan dengan tabel norma tes keterampilan Bulutangkis.

Tabel 3.1. Norma Tes Keterampilan Bulutangkis

Skor Tes	Klasifikasi
933,82 ke atas	Sempurna
824,27 – 933,81	Sangat Baik
714,72 – 829,26	Baik
605,17 – 714,71	Cukup

495,62 – 605,16	Sedang
386,07 – 495,61	Kurang
276,52 – 386,06	Buruk
166,52 – 276,51	Sangat Buruk
57,42 – 166,96	Tidak Ada Hasil

Sumber: (Fenanlampir, 2015: 192)

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis dan mengolah data sebagai berikut:

1. Editing yaitu mengecek semua data yang dikumpulkan.
2. Tabulasi yaitu proses pembuatan tabel memasukkan data kedalam bagan tabel dan pemberian nilai terhadap item-item yang perlu diberi nilai.
3. Mengklasifikasi nilai yang diperoleh siswa dalam skala yang telah ditentukan.
4. Mempresentasikan data yang telah dihitung perkategoriya dengan rumus.

$$Dp = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Dp = Deskripsi Persen

n = Jumlah Nilai yang Diperoleh

N = Jumlah Keseluruhan Nilai

5. Menyimpulkan hasil penelitian, sehingga diperoleh deskripsi tentang kemampuan teknik dasar bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMK Ahmad Latifah Kecamatan Rambah Hilir
6. Nilai yang diperoleh dari tes *Wall Volley*, *Short Service*, *Long Service*, dan *Clear Test* dikonsultasikan dengan tabel norma penilaian yang merupakan kategori keterampilan dari masing-masing tes.

Tabel 3.2. Kriteria Pengkategorian

No	Interval Koefisiensi	Kategori
1	$Mi + 1,5 SDi < X$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,5 SDi < X \leq Mi + 1,5 SDi$	Baik
3	$Mi - 0,5 SDi < X \leq Mi + 0,5 SDi$	Cukup
4	$Mi - 1,5 SDi < X \leq Mi - 0,5 SDi$	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Kurang

Sumber: (Azwar dalam Fitra, 2020: 39)

Keterangan:

Mi : $\frac{1}{2}$ (Nilai maksimal Ideal + Nilai Minimum Ideal)

SDi : $\frac{1}{6}$ (Nilai maksimal Ideal - Nilai Minimum Ideal)