

**ANALISIS KEMAMPUAN SMASH DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA  
SISWA SMP NEGERI SAIFI**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH :**

**NAMA : YANTY SREMERE  
NIM : 148520119139**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAAHRAGA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG  
2024**

**ANALISIS KEMAMPUAN SMASH DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA  
SISWA SMP NEGERI SAIFI**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, Dan Olahraga**

**Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong**

**Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna**

**Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Yanty Sremere**

**Lahir**

**Di Nabire**

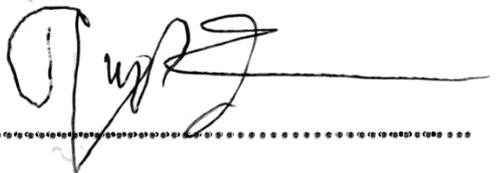
**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Skripsi ini Telah Di Setujui Tim Pembimbing Satu Dan Dua Dengan Judul**

**ANALISIS KEMAMPUAN SMASH DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA  
SISWA SMP NEGERI SAIFI**

**Pembimbing I**

**SUGIONO, M.Pd.  
NINK. 9912002391**



.....

**Pembimbing II**

**WASKITO AJI SURYO PUTRO M,Or,AIFO-FIT.  
NIND:1117019002**



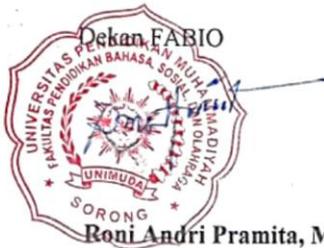
.....

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS KEMAMPUAN SMASH DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA  
SISWA SMP NEGERI SAIFI**

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, Dan Olahraga  
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada : 25 Juli 2024



**Dekan FABIO**  
**Roni Andri Pramita, M.Pd**  
**NIDN. 1411129001**

Tim Penguji Skripsi

1. Saiful Anwar, M.Pd  
NIDN. 1426079301

2. Harmaman, M.Pd  
NIDN. 1430109601

3. Sugiono, M.Pd.  
NIDK.. 9912002391

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperbolehi gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 25 Juli 2024  
Yang membuat pernyataan,

**NAMA : YANTY SREMERE**  
**NIM : 148520119139**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- ❖ Berusahalah hidup damai dengan semua orang dan kejarlah kekudusan, sebab tanpa kekudusan tidak seorang pun akan melihat tuhan . Ibrani 12: 14
- ❖ Yang paling kecil akan menjadi kaum yang besar, dan yang paling lemah akan menjadi bangsa yang kuat; Aku, Tuhan, akan melaksanakannya dengan segera pada waktunya. Yesaya 60: 22
- ❖ Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada nya, sebab ia yang memelihara kamu. 1 Petrus 5: 7
- ❖ Raihlan cita-cita mu selagi kamu masih bisa dan sebelum ayah dan ibu mu pergi selamanya, bahagiakan mereka sebisanya kamu membahagiakan mereka.

### **PERSEMBAHAN**

Hasil penelitian ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah tercinta Moses Sremere selaku orang tua kandung yang senantiasa memberikan motivasi, membantu membiayai dengan susah payah dan mendoakan saya sehingga mencapai keberhasilan.
2. Ibu tercinta Welmina Fairyo selaku orang tua yang dengan setia menjaga saya dari kecil sampai besar dengan selalu memberikan motivasi, membantu membiayai dengan susah payah dan mendoakan sehingga saya mencapai kesuksesan.
3. Dan buah hatiku tercinta Sean Rii Septon yang terus memberikan semangat bagi saya dalam menekuni pendidikan di bangku kuliah.
4. Kaka- kaka dan Adik-adik tersayang yulce, veronika, levina, yunita, yan, khawillis, marsello yang selama ini membantu dan meluangkan waktu untuk temani saya dan memberikan semangat kepada saya.
5. Pihak akademik universitas pendidikan muhammadiyah sorong dan seluruh staf dosen tercinta yang dengan setia menerima penulis dalam mengikuti studi dan membantu memberikan didikan dan pengajaran selama masa kuliah sampai pada akhir penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman program studi pendidikan Jasmani angkatan 2019 yang selalu memberikan motivasi dalam bangku kuliah hingga pada penulisan skripsi.

Semoga tuhan yang Maha Esa membalas atas segala yang diberikan kepada penulis ini.

## **ABSTRAK**

**Yanty Sremere/148520119139. Analisis Kemampuan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa SMP Negeri Saifi.** Skripsi Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, Februari 2023.

Penelitian Ini Bertujuan Antara Lain (1). Bagaimana analisis kemampuan dalam permainan bulutangkis pada siswa smp negeri saifi, (2) Apa saja macam-macam smash dalam permainan bulutangkis pada siswa smp negeri saifi. Penelitian ini termasuk jenis penelitian Deskriptif Kualitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa smp negeri saifi, dengan jumlah sampel 20 orang kelas VIIa 10 Orang dan kelas VIIb 10 orang .Teknik analisis data yang dilihat dari instrument penelitian. Hasil dari analisis data, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) Analisis kemampuan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa smp negeri saifi.

**Kata Kunci : Analisis Kemampuan Smash**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan rahmat,taufik, dan karunianya kepada penyusun sehingga penyusun dapat menyelesaikan proposal atau Skripsi ini .Proposal atau Skripsi dengan judul “Analisis Kemampuan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa SMP Negeri Saifi” Dapat di selesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusun proposal ini tidak terlepas dari bantuan pihak , untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepda yang terhormat:

1. Bapak Dr. Rustamadji,M.Si,Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuka belajar di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
2. Bapak Nursalim M.Pd. Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa,Sosial,Dan Olahraga, Universtas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah Memberikan ijin kepada saya.
3. Bapak Saiful Anwar M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Pendidikan Bahasa ,Sosial, Dan Keolahragaan, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong dan pembimbing yang telah bersedia menandatangani dan menyetujui proposal ini.
4. Bapak Sugiono, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I Yang Telah Membimbing Saya Dalam Menyusun Proposal dan Skripsi.
5. Bapak waskito Aji Suryo Putro,M.Or,AIFO-FIT. Selaku Dosen Pembimbing II Yang Telah Membimbing Saya Dalam Menyusun Proposal dan Skripsi.
6. Kepala Sekolah Guru, dan Siswa SMP Negeri Saifi yang telah memberikan ijin dan membantu saya penelitian . Di SMP Negeri Saifi dapat diselesaikan dengan lancar.
7. Kedua Orang Tua Yang Terus Memberikan Doa Yang Tulus Dan semangat Sehingga Penulis Selalu Berada Dalam Lindungannya.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan dorongan dan semangat sehingga penulisan proposal atau Skripsi ini dapat terselesaikan :

Penulis sadar bahwa dalam proposal ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan tersebut tentunya dapat dijadikan peluang untuk peningkatan penelitian selanjutnya. Akhirnya penulis tetap berharap semoga proposal ini dapat dimanfaatkan baik para pembaca Terimakasih

Sorong, 25 Juli 2024

Penulis

**YANTY SREMERE**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	
<b>HALAMAN SUBJUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PEGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Pembatasan Masalah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Hipotesis Penelitian .....	5
1.6. Definisi Operasional .....	5
1.7. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Kajian Teori .....	6
1. Hakikat Bulutangkis .....	6
2. Hakikat Kemampuan .....	18
3. Karakteristik Siswa SMP Negeri Saifi .....	19
2.2 Penelitian yang Terdahulu .....	19
2.3 Kerangka Berpikir .....	20
2.4 Hipotesis Tindakan .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
3.1 Jenis Dan Desain Penelitian .....	21
3.1.1. Jenis Penelitian .....	21

3.1.2. Desain Penelitian .....	21
3.1.3. Variabel Penelitian .....	22
3.2. Waktu Dan Tempat.....	22
3.2.1. Lokasi Penelitian .....	22
3.2.2. Populasi Penelitian .....	22
3.2.3. Sampel Penelitian .....	22
3.3. Alat Dan Bahan .....	25
3.4. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Alat Ukur .....	26
3.5. Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	28
4.2. Pembahasan.....	35
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>36</b>
5.1. Kesimpulan .....	36
5.2. Saran .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>39</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sampel Penelitian .....	23
Tabel 2. Instrumen Penilaian .....	24
Tabel 3. Instrumen Penilaian .....	29

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan .....	7
Gambar 2. Net/Jaring .....	8
Gambar 3. Raket .....	8
Gambar 4. Shuttlecock .....	9
Gambar 5. Forehand grip .....	11
Gambar 6. American grip .....	12
Gambar 7. Backhand grip .....	13
Gambar 8. Combination grip .....	13
Gambar 9. Pukulan Smash Penuh .....	15
Gambar 10. Pukulan Smash Potong .....	15
Gambar 11. Pukulan Smash Melingkar .....	16
Gambar 12. Pukulan Smash Cambukan .....	16
Gambar !3. Backhand Smash .....	17
Gambar 14. Model Penelitian .....	21

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	40
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian .....	41
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	42
Lampiran 4. Riwayat Hidup.....	48
Lampiran 5. Lembaran Bimbingan Seminar Proposal .....	49
Lampiran 6.Lembaran Bimbingan Sidang Skripsi.....	50
Lampiran 6. Dokumentasi.....	52

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan bagi manusia merupakan salah satu kebutuhan hidup, hal tersebut tercantum dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang system pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mencakup banyak mata pelajaran salah satunya yaitu pendidikan jasmani

Olahraga pada dasarnya mempunyai peran yang sangat besar dan penting bagi seseorang atau kehidupan manusia untuk menciptakan kesehatan secara fisik, rohani maupun social. Kebutuhan manusia akan olahraga merupakan sesuatu yang tidak dapat dipungkiri. Sejak manusia lahir dan masih dalam kandungan ibunya sampe sudah lanjut usianya olahraga sangat berkontribusi besar. Mulai saat anak-anak, remaja, dewasa sampai pada lanjut usia, olahraga menjadi seperti sebuah bengekel service dalam memelihara kesehatan seseorang. Melihat betapa pentingnya olahraga bagi manusia ini dan tentu saja berlaku sampai pada waktu kehidupan dunia ini. Olahraga mempunyai sifat yang universal. Artinya olahraga tidak mengenal usia, zaman, peradaban, Negara, strata kehidupan, formal maupun nonformal. Olahraga yang dilakukan pada tingkat formal mungkin sering diabaikan, namun faktanya di sana lebih banyak aktivitas olahraga yang terjadi. Aktivitas tersebut mungkin tidak untuk memperoleh penghargaan berupa emas atau perak, namun mereka melakukan olahraga untuk menunjukkan betapa besar harga diri yang dimilikinya.

Bulutangkis Merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di dunia Termasuk di Indonesia. “Fakta ,menunjukkan bahwa di perkotaan, lapangan bulutangkis terdapat hampir disetiap Rukun Warga (RW)” (Dinata, 2004:1). Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu lawan satu atau dua orang lawan

dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat memukul dan shuttlecock sebagai objek pukulan, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan lawan.

Untuk menjadi pemain bulutangkis, seseorang pemain harus bisa memukul shuttlecock, baik dari atas maupun dari bawah. Agar dapat melakukan smash, teknik pukulan bulutangkis yang harus dikuasai yaitu: pukulan servis, pukulan lob atau clear, pukulan dropshot, pukulan smash, pukulan drive atau mendatar dan pengembalian servis atau return service. Salah satu teknik untuk memperoleh poin atau angka yaitu smash. Menurut Poole (1986 : 143) smash adalah “pukulan overhead yang keras, diarahkan ke bawah yang kuat, merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis”. Salah satu teknik untuk memenangkan permainan adalah smash.

Dengan melakukan pukulan keras dan terarah akan menyulitkan lawan untuk mengembalikan pukulan tersebut. Pukulan smash adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakter dari pukulan ini adalah keras dan laju shuttlecock cepat menuju lantai lapangan. Di samping pukulan lain, smash merupakan pukulan yang biasa digunakan karena sangat memungkinkan untuk menekan permainan lawan sehingga lawan harus selalu siap dalam mengantisipasi.

Pukulan smash adalah pukulan overhead (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik dengan pukulan menyerang karena tujuannya adalah mematikan permainan lawan. Smash selain harus dilakukan dengan keras juga dilakukan dengan tepat mengarah ke sasaran yang susah dijangkau lawan (Poole, 1986:143).

Badminton merupakan salah satu cabang olahraga yang ada dalam lingkungan formal maupun nonformal. Bulutangkis atau yang sekarang lebih dikenal dunia dengan sebutan badminton mulai berkembang dan dikenal oleh masyarakat sedunia pada abad ke-17. Badminton sendiri berasal dari sebuah nama tempat atau lebih tepatnya istana yang terletak di daerah Gloucester-shire sekitar 200 kilometer sebelah barat kota London, Inggris yaitu “Badminton House”. Permainan bulutangkis adalah salah satu jenis olahraga yang tidak banyak jumlahnya, yang dapat dimainkan regu campuran pria dan wanita dalam pertandingan baik secara tunggal atau ganda.

Salah satu teknik dasar memukul yang digunakan dalam permainan bulutangkis adalah *smash*. Menurut Poole (1986 : 143) *smash* adalah pukulan overhead yang keras, diarahkan ke bawah yang kuat, merupakan pukulan menyerang yang utama dalam bulutangkis. *Smash* merupakan salah satu

teknik yang tepat untuk mematikan lawan dan mencetak poin. Dengan melakukan pukulan *smash* yang keras dan terarah memungkinkan lawan tidak dapat mengembalikan pukulan tersebut.

Menurut Farud, (2008 : 2) Bulutangkis adalah olahraga dan permainan yang mendarah daging untuk masyarakat Indonesia. Artinya sebagai salah satu bukti bahwa permainan dan olahraga ini tumbuh subur di tengah-tengah masyarakat dan sudah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan bulutangkis yaitu untuk mencetak poin dan mencegah lawan untuk mendapatkan poin.

Menurut Poole (1985:143) pukulan *smash* adalah pukulan *overhand* yang keras ke arah lawan dengan kuat untuk menyerang dalam permainan bulutangkis. Dengan melakukan pukulan keras ke arah lawan untuk menyulitkan lawan untuk tidak mengembalikan pukulan tersebut, pukulan *smash* pukulan yang *relative* membutuhkan kekuatan atau koordinasi yang baik misalnya: otot tungkai, bahu, pergelangan tangan yang kuat serta koordinasi tubuh yang baik.

SMP Negeri Saifi merupakan salah satu sekolah yang memberikan latihan pada siswa dalam bentuk latihan jasmani yang ditawarkan sekolah tersebut SMP Negeri Saifi antara lain: *bolavoli*, *bolabasket*, *bulutangkis*, dan *sepakbola*. Dari sekian banyak latihan yang ditawarkan yang akan dijadikan bahasan dalam proposal atau penelitian ini yang mengenai permainan bulutangkis.

Kegiatan permainan bulutangkis di SMP Negeri Saifi berjalan cukup baik, latihan dilaksanakan empat kali dalam satu minggu, yaitu hari senin, selasa, kamis, dan jumat jam 7.30-10.30 wit. Sarana dan prasarana yang digunakan sekolah tersebut cukup memadai, misalnya yang lapangan yang digunakan cukup baik karena masih menggunakan lapangan terbuka. Namun permainan tersebut tidak ada kendala untuk bermain dan untuk digunakan.

Berdasarkan observasi, di SMP Negeri Saifi, hampir semua siswa belum menguasai atau masih kurang baik dalam melakukan *smash* pada dasarnya, sehingga kemampuan dalam *smash* masih sangat kurang baik/variatif. Siswa dalam melakukan teknik *smash* masih salah-salah, sehingga tidak mengenai pada *shuttlecocknya* kurang baik, misalnya tangan kurang luruskan untuk memukul atau kurang paham cara memegang raket dengan baik sehingga pukulan *smash* kurang baik dan menyangkut *dinet*.

adalah pukulan servis, pukulan forehand, pukulan backhand, pukulan lob, pukulan drop shot, Yang seharusnya pukulan smash dapat menjadi senjata untuk menjadikan poin pada pukulan tersebut untuk memtikan lawan. Lebih diperbanyak latihan pada saat waktu permainan bulutangkis.berdasarkan pengamatan atau hasil yang diamati pada permainan bulutangkis yang berfokus pada smash masih kurang baik dan perlu peningkatan latihan yang maksimal Teknik pukulan permainan bulutangkis yang harus dapat dikuasai pukulan drive, pukulan netting, dan pukulan smash.Salah satu pukulan laju atau keras untuk mendapatakn poin atau angka yaitu pukulan smash.

Disamping itu pukulan smash biasa digunakan untuk menekan pukulan pada lawan untuk selalu siap dalam mmengantisipasi pukulan tersebut.Smash selain harus dilakukan dengan pukulan keras juga dengan kemampuan melakukan smash tersebut kearah lawan dengan tepat kesasaran yang susah dijangkau lawan.

### **1.2.Pembatasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian ini,agar masalah yang akan diteleti tidak meluas maka peneliti membuat batasan masalah. Peneliti hanya akan meneliti analisis kemampuan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa Smp Negeri Saifi.

### **1.3.Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang dan pembatasan masalah di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu:.

1. Bagaimana analisis kemampuan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa Smp Negeri Saifi?
2. Apa saja macam-macam smash dalam permainan bulutangkis pada siswa Smp Negeri Saifi?

### **1.4.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian tersebut yang mau digapai adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa Smp Negeri Saifi.
2. Untuk mengetahui macam-macam smash dalam permainan bulutangkis pada siswa Smp Negeri Saifi.

### **1.5.Hipotesis penelitian**

Dari urai diatas adalah dimana titik masalah akan diteleti dalam penelitian tersebut adalah:Seberapa baik dalam kemampuan smash pada permainan bulutangkis pada siswa Smp Negeri Saifi.

### **1.6. Definisi Operasional**

Sehubungan dengan judul tersebut diatas,Kiranya perlu dibatasi dalam penelitian yang cukup jelas dan releva sehingga penelitian ini dapat disesuaikan dengan permasalahan tersebut yang akan diteleti.Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah tentang kemampuan smash pada permainan bulutangkis pada siswa Smp Negeri Saifi dalam tahun ajaran 2022/2023.

### **1.7. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup masalah tersebut yang diteleti mempunyai manfaat sebagai berikut:

#### 1 Teori

Dalam pihak akademik penelitian akan menjadi referensi yang digunakan pada umumnya dalam dunia olahraga dan khususnya untuk permainan bulutangkis.

#### 2. Praktis

- a. Bagi pihak permainan bulutangkis dapat digunak untuk pedoman untuk menyusun latihan kemampuan smash tersebut sehingga lebih efesien dan lebih baik.
- b. Bagi sekolah sehingga selain teori dapat menambah pada teori sebelumnya.
- c. Untuk Peneliti dapat dimasukkan sebagai referensi untuk meneliti teori tersebut.
- d. Dan untuk masyarakat pada umumnya sebagai bahan atu pendapa masukkan untuk permainan bulutangkis untuk mendukung permainan bulutangkis terlebih khusus pada pukulan smash kepada masyarakat ata siswa-siswa tersebut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Bulutangkis**

###### **a. Pengertian Bulutangkis.**

Bulutangkis atau badminton merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Bulutangkis adalah permainan yang menggunakan raket dan *shuttlecock* (bulu) dengan cara menangkis *shuttlecock* agar tidak jatuh ke daerah sendiri. Hal inilah yang membuat permainan ini dinamakan “Bulutangkis”. Menurut Salim (2008 :9) Bulutangkis adalah aksi saling memukul terhadap sebuah bola berbentuk seperti peluru yang dilengkapi aksesoris yang terbuat dari bulu unggas. Aksi saling memukul ini dilakukan oleh dua orang atau regu dengan saling melontar dan menerima bola. Tony Grice (1999 : 01). Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, sebagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun di luar ruangan sebagai rekreasi juga sebagai ajang persaingan.

Tujuan permainan bulutangkis ini adalah bagaimana kita berusaha menjatuhkan shuttlecock di daerah lawan dan berusaha agar lawan tidak melawan balik pukulan tersebut di daerah kita sendiri, dalam permainan ini pada saat permainan berlangsung masing-masing pemain berusaha agar shuttlecock dijatuh di daerah sendiri tapi jatuh di daerah lawan. Apabila shuttlecock jatuh atau menyangkut di net maka permainan akan dinyatakan berhenti dan memulai servis baru. Pada permainan bulutangkis ini akan dilakukan pada daerah sendiri yang disebut daerah lapangan bulutangkis yang ditetapkan pada ukuran dasar oleh International Badminton Federation (IBF) . Lapangan permainan bulutangkis berbentuk persegi dengan garis dan warna kontras pada lapangan.

Dengan demikian yang dimaksud permainan bulutangkis dalam proposal/penelitian ini adalah permainan pukulan smash sebuah shuttlecock menggunakan raket, melewati net ke daerah lawan sampai lawan tidak bias atau tidak dapat mengembalikan shuttlecock dan permainan ini dilaksanakan bergantian dan bertujuan menjatuhkan atau mengembalikan shuttlecock pada daerah lawan dan mendapat poin. Dalam permainan bulutangkis ada beberapa teknik-teknik pukulan dengan bertujuan menerbangkan shuttlecock ke bidang lingkup lapangan.

## b. Sarana dan prasarana Bulutangkis

Sepertinya halnya dengan cabang olahraga yang lain, bulutangkis juga punya sarana dan prasarana guna menunjang pelaksanaan permainan yang baik dan benar.

Berikut sarana dan prasarana bulutangkis yaitu:

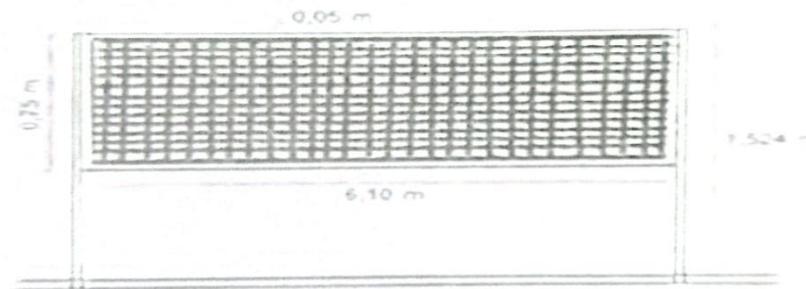
### a. Lapangan

Lapangan bulutangkis berbentuk persegi empat dan garis-garis yang ada mempunyai ketebalan 40 mm dan harus berwarna kontras terhadap warna lapangan pada umumnya. Garis-garis batas pada lapangan yaitu putih atau kuning. Permukaan lapangan disarankan terbuat dari bahan sintetis yang lunak. Permukaan lapangan yang terbuat dari beton atau bahan sintetis yang keras sangat tidak dianjurkan karena dapat mengakibatkan cedera pada pemain. Jaring setinggi 1,55 m berada tepat di tengah lapangan.



### b. Net/Jaring

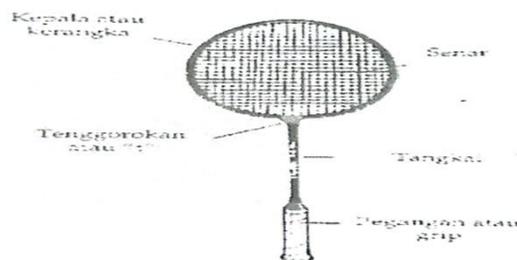
Net merupakan batas dimana perhitungan poin dilakukan. Net terbuat dari tali halus berwarna gelap berketebalan yang sama dan dianyam sehingga membentuk jarring. Panjang net yaitu 6,10 meter, lebar net yaitu 0,75 meter. Tinggi tiang net yaitu 1,55 meter dari permukaan lapangan. Tepi net dikelilingi batasan pita putih selebar 0,075 meter. Puncak net dari permukaan lapangan yaitu 1,524 meter di tengah lapangan.



**Gambar 2.2. Net Bulutangkis**  
 Sumber: <https://www.maolioka.com>  
 Diakses tanggal : 07 Mei 2018

c. Raket

Raket dipergunakan sebagai pemukul bola dalam permainan bulutangkis. Ujung raket berbentuk oval dan berjaring yang terbuat dari bahan nilon, bergagang, dan dilengkapi dengan pegangan. Tidak ada dalam persyaratan khusus mengenai panjang raket, namun pada umumnya panjang raket adalah 65 cm sampai 67 cm dengan berat 200 gram sampai 300 gram. Pilihan raket biasanya berdasarkan ukuran, keseimbangan, macam pegangan, ayunan dan tegangan tali dan itu sesuai kebutuhan.



**Gambar 2.3. Raket**  
 Sumber: <https://www.kajianpustaka.com>  
 Diakses tanggal : 07 Mei 2018

d. Shuttlecock (bola)

Shuttlecock terdiri dari bagian kepala dan bulu. Shuttlecock yang baik menggunakan gabus sebagai kepalanya dan dibungkus dengan kulit yang tipis dan kuat. Shuttlecock harus mempunyai 16 helai bulu yang tertancap pada gabus. Ujung-ujung bulu harus membentuk lingkaran dengan diameter antara 58 mm sampai 68 mm. Diameter gabus harus berukuran antara 25 mm sampai 28 mm. Berat Shuttlecock berkisar antara 4,74 gram sampai 5,50 gram.



### **c. Peraturan Dasar Permainan Bulutangkis**

Peraturan bulutangkis merupakan sebuah ketentuan yang harus ditaati setiap pemain dalam pertandingan. Oleh karena itu tidaklah cukup bagi pemain hanya memiliki kemampuan yang hebat namun juga harus di bekali dengan pemahaman akan pentingnya kepatuhan terhadap aturan-aturan baku yang telah disepakati dalam permainan bulutangkis. Berikut beberapa aturan dasar dalam permainan bulutangkis:

#### **a. Memulai permainan**

Memulai permainan dengan undian koin,putar raket atau undian dengan gabus cock mengarah ke pemain yang ditunjuk. Pemenang tos berhak memilih dulu yang kalah kemudian,pilihannya adalah:

1. Servis Terlebih dahulu.
2. Menerima servis terlebih dahulu.
3. Memilih tempat.
4. Menyerang ke lawan.

#### **b. Posisi di lapangan saat memulai permainan**

Pelaku servis berdiri di kotak servis sebelah kanan.Penerima servis berdiri di seberang lapangan samping sebelah kanan,partner boleh berdiri ditempat yang telah tersedia lain dimana tidak menerima servis.

#### **c. Posisi yang harus dilakukan saat melakukan servis**

Tunggal : Jika poin genap berada dikotak servis sebelah kanan , pada poin ganjil berdiri Dikotak sebelah kiri.

Ganda : Pelaku servis berdiri dikotak servis disesuaikan dengan poin yang diperoleh, servis Hanya lakukan sekali karena system scoring terbaru dalam permainan badminton Menggunakan relly poin. Siapa tim yang menang relly dia berhak mendapatkan Tambahan angka.

**d. Memulai Pertandingan Bulutangkis**

Pelaku servis berdiri dilotak servis sebelah kanan penerima servis berdiri disebelah kanan seberangan. Penerima tidak boleh bergerak sampai pelaku servis memukul cock.

**e. Aturan servis**

1. Kaki tidak boleh bergeser atau tetap dilantai saat melakukan servis.
2. Cock dipukul pada gabus.
3. Pukulan tidak boleh melebihi pinggang.
4. Kepala raket harus berada dibawah atau sejajar pegangan raket.
5. Gerakan raket ke depan harus secara berkesinambungan.

**f. Waktu permainan**

Tunggal : angka diperoleh jika pelaku servis menang relly, berhak melanjutkan servis Dan berpindah kotak servis.

Ganda : jika tim menang relly mereka berhak mendapatkan poin, berhak melakukan Servis berikutnya. Apabila kalah relly maka penerima servis berhak mendapat Kan poin.

**g. Hal-hal yang menjadi kesalahan**

1. Cock mendarat diluar daerah lapangan.
2. Pemain, raket, atau baju menyentuh net saat cock masih dalam permainan.
3. Cock dipukul dengan dua kali pukulan.
4. Pasangan penerima memukul luncuran servis dari lawan.
5. Ayunan pukulan tidak benar.

**h. Permainan atau relly dihentikan bila**

1. Menyentuh lantai.
2. Menyentuh badan.
3. Menyentuh baju seseorang.
4. Cock dipukul sebelum melewati net.

**i. Akhir permainan**

Poin terakhir dalam system relly poin adalah 21, jika terjadi perolehan poin yang sama maka terjadi penambahan poin. Penentuan kemenangan diperoleh dari selisih dua angka dari

lawannya. Bata akhir dari selisih angka tersebut adalah 30 (tiga puluh), atau jika pemain yang mendapatkan angka 30 terlebih dahulu dia yang akan keluar sebagai pemenang.

#### d. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

##### 1. Teknik Memegang Raket

Sebelum mempelajari teknik dasar yang lain, pemain harus mempelajari dan mengetahui dahulu mengenai teknik memegang raket yang benar. Oleh PBSI (1985) cara memegang raket dibedakan menjadi 4 jenis:

###### a. *Forehand Grip*

Forehand grip adalah pukulan standar yang paling mudah diajarkan dalam memukul shuttlecock. Untuk memperoleh forehand grip, raket diletakkan di lantai dalam posisi miring kemudian dipegang dengan cara bagian tangan antara ibu jari dengan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan tangkai yang sempit. Raket dipegang tanpa mengubah-ubah. Perlu diperhatikan adalah letak ujung jari yaitu tidak melebihi dan tidak juga kurang dari jari telunjuk.



*b. American Grip*

American grip disebut juga pegangan geblek kasur. Raket diletakkan (handle) dengan cara seperti memegang alat pukul kasur ( geblek kasur), bagian tangan antara permukaan tangkai yang luas. Permukaan raket sejajar dengan lantai. Sikap raket yang lurus berhadapan dengan net menyebabkan pukulan yang keras kearahnya sulit diduga. Namun American grip kurang efektif untuk melakukan pukulan backhand dan untuk permainan netting yang disamping net atau bawah net.



*c. Backhand Grip*

Backhand grip merupakan jenis pegangan lanjut dari pegangan forehand yaitu dengan cara memutar raket seperempat putaran ke kiri, posisi ibu jari agak dekat dengan daun raket atau cara memegang raket dengan cara menempelkan penampang ibu jari di bagian permukaan tangkai raket yang terlebar. Keuntungan dengan pegangan backhand ini adalah hasil pukulan sulit diterima. Selain bolanya bisa keras dan dikontrol, dengan posisi ini akan menghasilkan tenaga dan gaya yang sangat kuat terhadap pukulan backhand dan seborotan dipojok depan sebelah kiri net.



#### d. Combination grip (campuran)

Cara pegang raket ini dilakukan dengan memegang raket dalam posisi miring. Kemudian jari telunjuk diletakkan di bagian depan menhadap keujung raket, sedangkan ibu jari di sisi belakang, dan jari di sisi belakang dan jari lainnya diteuk di grip raket bagian bawah.

Teknik-teknik pukulan pada permainan bulutangkis yaitu meliputi :

#### 1. Pukulan Servis

Pukulan servis atau yang biasa dikenal "Serve" pukulan ini merupakan pukulan awal permainan dalam suatu permainan bulutangkis yang bertujuan membuka permainan tersebut. Menurut Ferry Sonneville yang dikutip Tohar (1991:41) melatih pukulan servis tersebut dengan baik.

#### 2. Pukulan Netting

Adalah pukulan yang dilakukan di dekat net yang dipukul dengan sentuhan halus dan akurat dengan tujuan pukulan ini supaya shuttlecock jatuh dekat bidang lawan jatuh sedekat mungkin pada daerah lawan dekat net.

#### 3. Pukulan Lob Atau Clear

Pukulan ini adalah salah satu pukulan yang dilakukan dengan tujuan dan maksud menerbangkan shuttlecock setinggi mungkin ke daerah lawan. Shuttlecock akan diarahkan jauh dari belakang

garis lapangan ke area lawan tujuan pukulan ini untuk mengembalikan tim atau pemain ke posisi awal Pukulan ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. Overhand Lob adalah lob pukulan yang dilakukan dari arah kepala dengan cara menerbangkan shuttlecock melambung kebelakang.
- b. Underhand Lob adalah lob pukulan dari bawah yang berada dibawah badan dan dilambungkan tinggi kebelakang daerah lawan.

#### 4. Pukulan Drive

Adalah pukulan pada bulutangkis dilakukan dengan menerbangkan shuttlecock secara mendarat yang ketinggiannya menyusur ke atas net ke daerah lawan dan pukulan ini adalah salah satu pukulan yang memukul shuttlecock pada permainan bulutangkis.

#### 5. Pukulan Backhand

Pukulan ini adalah pukulan yang harus dimiliki pemain untuk memiliki koordinasi yang cepat antara lengan, bahu, dan langkah kaki untuk koordinasi yang baik pada permainan tersebut.

#### 6. Pukulan Dropshot

Menurut James Poole (1986 : 132) pukulan yang tepat melalui jarring, dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Pukulan ini rendah dan tepat diatas net, dan pelan sehingga shuttlecock permukaan raket dimiringkan untuk shuttlecock lebih pada kebawah.

#### 7. Pukulan Forehand

Adalah pukulan yang diayunkan dari belakang badan dengan arah raket dan telapak tangan menhadap ke shuttlecock atau kok. Pukulan ini dinamakan pukulan forehand karan pukulan dari bagian depan raket.

#### 8. Pukulan Smash

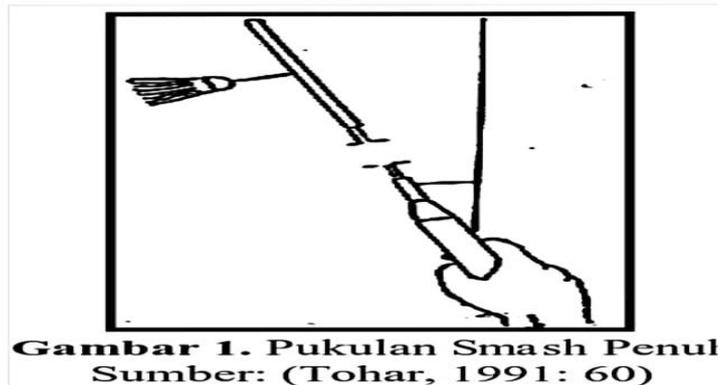
Smash adalah salah satu pukulan yang keras dan tajam kearah bawah mengarah kebidang lapangan lawan. Pukulan ini dilakukan secara tepat apabila penerbangan shuttlecock berada diatas kepala dan diarahkan atau diterjunkan dengan tajam dan keras kearah lawan.

### **b. Macam-macam Pukulan Smash Bulutangkis**

Menurut Tohar (1992 : 60-64) bahwa dalam permainan bulutangkis ada beberapa pukulan smash yang dapat dilakukan dengan cara yaitu ada lima pukulan smash pada cabang olahragabulutangkis.

## 1. Pukulan Smash Penuh

Pukulan smash penuh adalah pukulan yang dilakukan dengan mengayunkan raket yang mengenai perkenaannya teagk lurus antara daun raket dengan datangnya shuttlecock, sehingga pukulan itu dilakukan dengan tenaga (Tohar ,1991: 60). Secara penuh.Pukulan ini harus dihitung dengan baik agar menyulitkan pengembalian smash.



## 2. Pukulan Smash Potong ( Iris)

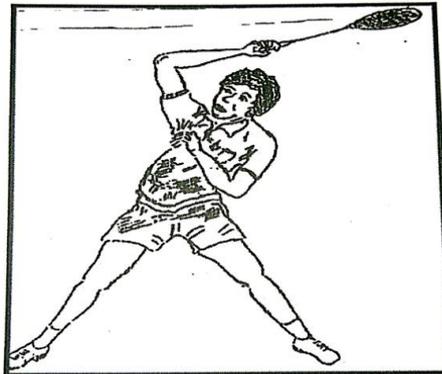
Pukulan smash potong adalah pukulan yang begitu kurang kencang dibandingkan smash penuh,namun laju shuttlecock lebih tajam dan terarah karna smah potong biasanya dilakukan secara menyilang sebagai smash silang atau cross smash.Pukulan smash pada saat perkenaannya antara ayunan raket dan pernerbangan shuttlecock.



**Gambar 2. Gerakan melakukan Pukulan Smash Potong** Sumber: (Tohar, 1991: 60)

### 3. Pukulan Smash Melingkar

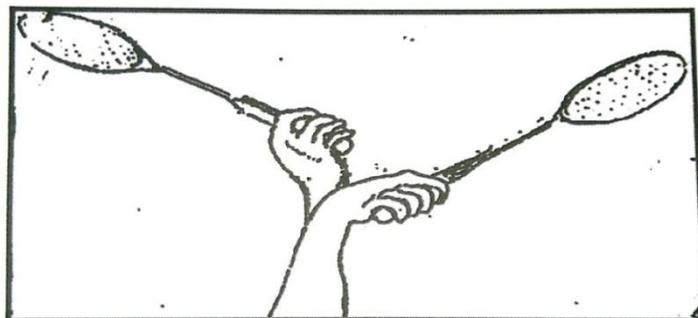
Pukulan smash melingkar adalah gerakan pukulan dengan mengayunkan tangan yang memegang raket kemudian dilingkarkan diatas kepala dilanjutkan dengan menggerakkan pergelangan tangan dengan cara mencambukkan raket sehingga shuttlecock mengarah keseberang lapangan lawan (Tohar,1991:63). Dalam pukulan ini smash melingkar ini dibutuhkan kelentukan dan koordinasi gerak badan serta membutuhkan keterampilan gerak pergerakan tangan.



**Gambar 3.** Gerakan melakukan Pukulan *Smash* Melingkar  
Sumber: (Tohar, 1991: 62)

### 4. Pukulan Smash Cambukan (Flicsk Smash)

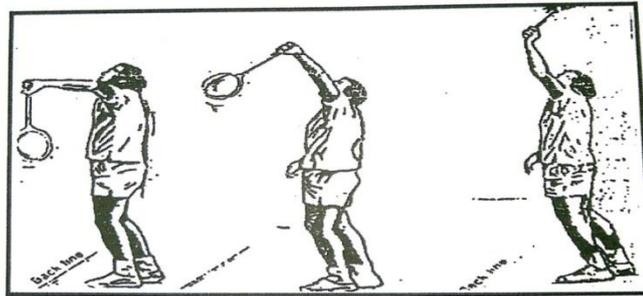
Pukulan smash ini dilakukan dengan cara mengaktifkan pergelanga tangan untuk dikcambukkan dan ditekan kebawah. Dengan kelajuan penerbangan shuttlecock dari hasil pukulan tidak cepat tetapi kecuraman penerbangan shuttlecock yang diharapkan (Tohar,1991:63). Pada pukulan smash ini paling sedikit mengeluarkan tenaga dibandingkan jenis pukulan smash lain.



**Gambar 4.** Gerakan melakukan *Smash* Cambukan  
Sumber: (Tohar, 1991: 20)

## 5. Pukulan Backhand Smash

Adalah pukulan dengan cara mengayunkan raket saat shuttlecock mengarah kedepan sang pemain; Tubuh harus memutar, serta tangan harus diayunkan dengan sekuat tenaga. Dalam teknik pukulan ini harus dalam posisi tubuh yang berbalik dan menggunkan raket dari belakang sebagai alat pemukul pada saat memukul atau smash dengan cara backhand ini pada dasarnya posisi badan membelakangi net.



Gambar 5. Gerakan melakukan Pukulan *Backhand Smash*.  
Sumber: (Tohar, 1991: 64)

## Gerakan Smash

Pada permainan ini hal yang perlu diperhatikan bagaimana kita menciptakan serangkaian pukulan dan gerak-gerak yang baik sesuai mekanika gerak yang efektif yang didukung oleh cara melakukan smash yang baik oleh kekuatan otot bagian kaki dan bagian perut dan lengan dan pergelangan tangan ( Tohar,1991 : 67 ). Kemampuan adalah suatu kapasitas individual untuk mengerjakan berbagai fungsi dalam suatu pekerjaan (Robbin (2004:45). Maka dengan kemampuan seseorang yang akurat seseorang bias saja melakukan pukulan smash dengan baik dan tidak dapat dikembalikan oleh lawan.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menguasai teknik smash tersebut yaitu:

- Memegang Raket (Grip)
- Sikap Atau Posisi Tubuh (Stance)
- Gerak Kaki (Footwork)
- Servis (Serve)
- Smash
- Drop Shot
- Clear Atau lob

- Netting
- Overhead
- Drive

Bentuk-bentuk latihan Sederhana smash menurut Mister Aladin:

1. Jangan bermain dengan otot menegang
2. Latihan teknik scissor jumpa
3. Gunakanlah otot pergelangan tangan
4. Kuasai timing yang tepat
5. Kembangkan teknik grip
6. Latihan kecepatan dan kelincahan

## **2 Hakikat Kemampuan**

### **a. Pengertian Kemampuan**

Kemampuan adalah salah satu unsur yang dimiliki seseorang untuk menunjukkan kapasitasnya yang dimiliki sendiri dan relative stabil untuk mewujudkan tentang aktif yang berbeda' Menurut Robbin (2002:45) menyatakan bahwa kemampun adalah suatu kapasitas individual untuk mengerjakan berbagai fungsi dalam suatu pekerjaan selanjutnya dikataka seluruh kemampuan seseorang individual pada hakikatnya tersusun dari dua perangkat factor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.Selanjutnya Robbin wibowo (3013:93) menjelaskan bahwa kemampuan (ability) menunjukkan kapasitas individual untuk mewujudkan berbagai tugas dalam pekerjaan.

### **b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan**

Kemampuan dipengaruhi oleh dua factor baik faktor intelektual dan faktor fisik.

1. Faktor intelektual adalah faktor sebagai kumpulan atau totalitas kemampuan seseorang untuk bertindak dengan tujuan tertentu,berpikir secara rasional,serta menghadapi lingkungan secara efektif.
2. Faktor fisik adalah segala macam faktor yang terdapat dalam setiap bidang industry (Pabewan:2011) Faktor ini meupakan faktor-faktor yang terdapat terjadi karena faktor diri sendiri,lingkungi, hubungan dengan orang lain, mapun fasilitas dalam kerja.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan antara lain:Menurut Michael Zwel Dalan Benny Nazar (2006:4) yaitu :

1. Keyakinan Dan Nilai-nilai
2. Keterampilan
3. Pengalaman
4. Karakteristik kepribadian
5. Motivasi
6. Isu emosional
7. Kemampuan intelektual.

### **3. Karakteristik Siswa Smp Negeri Saifi**

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki siswa smp pada umumnya yaitu :

1. Munculnya eksistensi dan sifat
2. Kemurahan dan keadilan tuhan
3. Reaksi dan ekspresi emosi yang masih labil
4. Mulai miliki harapan
5. Memiliki perilaku diri sendiri dengan dunia social
6. Cenderung pada minat dan pilihan karier yang sudah jelas
7. Mengetahui moral etik dari kehidupan

Pada masa ini siswa SMP disebut siswa remaja yang merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individual dalam masyarakat orang dewasa.

### **2.2. Hasil Penelitian Terdahulu**

Adalah penelitian yang releva sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teori penelitian yang dikemukakan, sehingga dapat dipergunakan sebagai landasan kajian hipotesis. Hasil penelitian yang releva dengan peneliti.

Menurut Arikunto (2010:13).

Penelitian terdahulu adalah jawaban sementara suatu permasalahan penelitian oleh karena itu penelitian terdahulu perlu diuji guna mengetahui apakah penelitian terdahulu tersebut didukung oleh data yang menunjukkan kebenaran atau tidak. Jadi penelitian terdahulu harus dibuktikan kebenarannya dengan cara penelitian. Sehingga peneliti harus mampu melihat dan memahami hasil dari penelitian terdahulu agar peneliti mampu melihat posisi penelitiannya.

### **2.3. Kerangka Berpikir**

Pukulan smash merupakan pukulan yang keras dan curam kebawah mengarah kebidang lapangan pihak lawan. Pada pukulan ini shuttlecock diarahkan tajam, curam kebawah, dengan kecepatan tinggi karena menggunakan tenaga sepenuhnya dan cambukn pergelangan tangan yang kuat pukulan smash ini keras dan terarah dalam permainan bulutangkis sering mendapatkan poin, karean pukulan smash bertujuan untuk mematikan lawan.

### **2.4. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya perlu diuji melalui bukti-bukti. Tindakan dilakukan agar dapat memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian untuk menjawab permasalahan dari penelitian yang dilakukan dapat diajukan hipotesis sebagai berikut dengan modifikasi alat dan bahan-bahan bulutangkis serta menggunakan model demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemampuan smash bulutangkis dikelas VII SMP Negeri Saifi Tahun Ajaran 2022/2023.

## BAB III METODE PENELITIAN

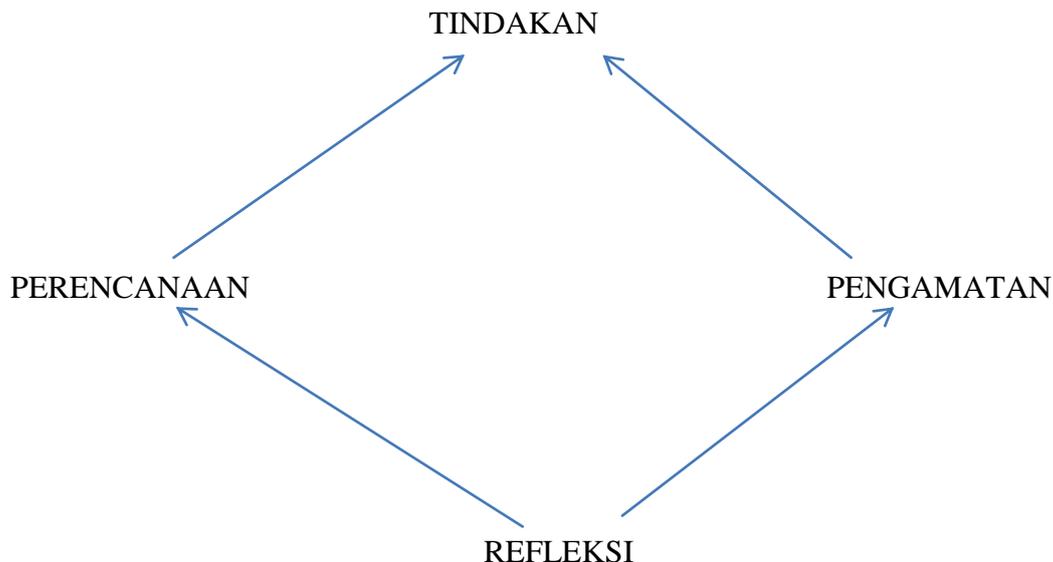
### 3.1. Jenis Dan Desain Penelitian

#### 3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2005:6). Adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang berupa kata-kata, sehingga penelitian ini disebut penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif. Metode deskriptif ini merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik suatu populasi atau [= 1 fenomena yang diteleti. Itu tidak menjawab pertanyaan tentang bagaimana/kapan/mengapa karakteristik itu terjadi. Melainkan membahas pertanyaan “apa”. Penelitian ini untuk menggambarkan mengenai Analisis kemampuan smash pada siswa di SMP Negeri Saifi.

#### 3.1.2 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah variable kualitatif/kategori yaitu: Analisis kemampuan smash pada siswa SMP Negeri 1 Seremuk. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini, adalah analisis kemampuan kemampuan smash pada siswa SMP Negeri Saifi.



Gambar 13. Model Penelitian Tindakan Kurt Lewin

### **3.2. Variabel Penelitian**

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai “Variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain (Hatch dan Farhady, 1981) dalam buku (Sugiyono, 2007:3). Variabel penelitian merupakan himpunan beberapa gejala yang berfungsi sama dalam suatu masalah. Menurut Arikunto (2002: 99) variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas terdiri dari  
Variabel bebas 1(X) Siswa Smp Negeri Saifi
2. Variabel terikat (Y) : Analisis kemampuan smash

### **3.3. Waktu Dan Tempat**

#### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

- a. Waktu yang digunakan atau diperlukan siswa dalam permainan bulutangkis hanya 1 jam 30 menit dimana siswa tersebut melakukan survey untuk memulai bertanding untuk mendapatkan point dan juara.
- b. Tempat penelitian di lapangan bulutangkis SMP Negeri Saifi lapangan nya cukup baik untuk siswa bermain bulutangkis.

#### **3.2.2 Populasi Penelitian**

Menurut Arikunto (2006: 130) “ populasi adalah keseluruhan objek penelitian”. Penelitian hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subjeknya tidak terlalu banyak. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri Saifi yang berjumlah 58 orang siswa.

Penelitian memilih siswa kelas VII dikarenakan sebagai perantara dari kelas VII. Siswa VII baru menyelesaikan pendidikan menengah sehingga memungkinkan masih adanya bawaan sifat saat itu. Sedangkan siswa kelas VIII dan IX harus mempersiapkan diri ujian ujian semester dan ujian nasional. Oleh karena itu, penelitian akan meneliti siswa kelas VII SMP.

#### **1.2.3 Sampel penelitian**

Menurut Sugiyono (2008: 188) “ sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” . Jadi dalam penelitian ini, sampel atau siswa yang diambil berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probably sampling* dengan *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi. Oleh karena

itu, jumlah sampel juga ditentukan sebanyak 15% dari populasi. Jumlah seluruhnya adalah  $15/100 \times 58 = 58$ . Jadi sampel penelitian ini sebanyak 20 orang siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel. 1  
Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Sampel
VII a	10
VII b	10
Jumlah	20

## Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal :  
Materi : Permainan Bulutangkis  
Nama Sekolah : SMP Negeri Saifi

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
Jumlah Rata-Rata Presentase		

### 3.4. Alat Dan Bahan

- a. Tujuan teleti : Mengukur tingkat keteletian dan ketetapan *testee* didalam untuk siswa bermain bulutangkis.
- b. Alat atau fasilitas pelaksana permainan bulutangkis
  1. Lapangan bulutangkis
  2. Shuttlecock
  3. Raket
  4. Net
  5. Alat tulis dan blangko penilain
  6. Pelaksanaan:
    - a. Seseorang pencatat nilai.
    - b. Sesorang siswa menjatuhkan shuttlecocknya pada sasaran lawan.
    - c. Seseorang siswa sebagai pengumpan.
    - d. Seseorang siswa sebagai pengambil.
- c. Pedoman pelaksanaan
  1. Sebelum pelaksanaan dimulai, siswa diberikan penjelasan dan contoh mengenai pelaksanaan yang akan diberikan, yaitu dengan mencoba 3 kali pukulan smash. Kemudia setiap *testee* akan melakukan pukulan smash, yang bertugas mencatat hasil yang diperoleh *testee* sesuai dengan jatuhnya shuttlecock ke daerah lawan tersebut.
  2. *Testee* harus menempatkan posisi yang telah ditentukan
  3. Testor akan melambungkan shuttlecock kebelakang dan *testee* akan bergerak kebelakang untuk melakukan smash dan *testee* akan kembali ke posis awal
  4. *Testee* melakuka smash setelah diberi umpan oleh testor dengan servis forehand panjang
  5. Hasil smash yang dijatuhkan di daerah sasaran atau di atas garis belakang area long servis, dianggap sah dan dianggap mendapatkan nilai, sedangkan untuk pukulan yang jatuh diluar daerah sasaran dan diluar lapangan mendapatkan nilai 0 (nol). Berikut ini kriteria penilaian jika shuttlecock masuk ke daerah lapangan lawan.
    - a) Bila shuttlecock jatuh digaris samping untuk tunggal atau (side line for single) pada jarak 1,98 m dari net dengan lebar 35 cm, maka skornya yang diperoleh 1(satu).
    - b) Bila shuttlecock jatuh pada service count right atau left pada jarak 1,32 m dari short service line, maka skor yang diperoleh 2 (dua).
    - c) Bila shuttlecock jatuh pada service count pada jarak 1,32 m sampai 2,64 m, maka skornya yang diperoleh 3 (3).

- d) Bila shuttlecock jatuh pada service count pada jarak 2,64 m sampai 3,96 m, maka skornya yang diperoleh 4 (4).
  - e) Bila shuttlecock jatuh pada long service line for single, maka skornya yang diperoleh 5 (5).
  - f) Bila shuttlecock jatuh pada garis antara dua sasaran smash, maka skornya yang diperoleh diambil yang terbesar.
  - g) Bila testor memberikan umpan, namun testor tidak memukul shuttlecock, maka testee tetap dianggap tidak melakukan pukulan dan mendapatkan nilai 0 (0).
  - h) Bila testor memberikan umpan shuttlecock buruk, testee diperoleh menolak untuk memukul dan umpan shuttlecock dilakukan pergulangan.
6. Kesempatan melakukan smash adalah sebanyak 10 kali.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data Instrumen Alat Ukur**

#### **3.2.4. Tes pukulan smash**

-Tujuan : Untuk mengetahui kemampuan *smash*

-Alat dan Perlengkapan:

1. Lapangan
2. Raket
3. Shuttlecock
4. Net
5. Formulir Penilaian

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan tes analisis kemampuan smash yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismennya adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian mencari data siswa SMP Negeri Saifi.
- b. Setiap siswa yang mengikuti mata pelajaran ini melakukan smash sebanyak 10 kali dari kanan dan kiri.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data hasil penelitian kemampuan smash pada siswa.

Setelah memperoleh data hasil kemampuan smash peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

### 3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2019), analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban, yang akan diwawancarai.

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

Keterangan :

A : Angka Persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah Responden (Siswa)

Kategori tersebut menggunakan lima kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, sangat kurang aktif.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

##### **1.1.2 Analisis Kemampuan Smash Dalam Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa SMP Negeri Saifi.**

Analisis kemampuan dalam smash dalam permainan bulutangkis pada siswa smp negeri saifi, khusus distrik saifi hanya memiliki satu sekolah menengah pertama hanya ada satu sekolah. yaitu smp negeri saifi yang terletak di kampung manggroholo distrik saifi dan disekolah ini hampir menghimpun sekolah kampong yang ada di distrik saifi untuk anak-anak dari anak semua belajar di smp negeri saifi, kampung-kampung tersebut yaitu kampung Mlaswat, Sira, Kwowok, Komaggaret, Sisir, Keyen, Dan Sayal.

Data Yang diperoleh dilapangan berupa hasil tes kemampuan yang terdiri dari kemampuan dalam smash pada permainan bulutangkis , dan pukulan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa Smp negeri saifi tabulasi data untuk memudahkan pengujian selanjutnya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Stastistik Deskriptif Kualitatif . Analisis data ini secara deskriptif kualitatif yang dimaksud untuk mendapatkan gambaran umum data meliputi data rata-rata, tindakan, perencanaan, pengamatan, dan refleksi.

##### **4.1.2. Display Data ( Penyajian Data)**

Penyajian data deskriptif kualitatif dimaksud untuk mendapatkan gambaran umum Data penelitian. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan data terhadap kemampuan smash dalam permainan bulutangkis smp negeri saifi. Analsis deskriptif kualitatif ini meliputi tindakan, perencanaan, pengamatan, refleksi dan juga skor siswa smp negeri saifi. Dari skor-skor nilai yang didapat memberikan gambaran umum tentang keadaan data kemampuan smash dalam permainn bulutangkis. Hasil analisis deskriptif kualitatif setiap pertemuan dapat dilihat atau dibuat dalam gambar sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : **Senin, 10 April 2023**  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	80
2	Domingus Kaliele	80
3	Eliazer Srefle	76
4	Oskar Kemसरar	70
5	Melkianus Smori	80
6	Estepen Kladit	80
7	Milka Srefle	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Elma Sremere	70
10	Rut Srer	70
11	Hahor Kombado	76
12	Martius Kladit	80
13	Andarias Smori	80
14	Alex Yable	76
15	Fridolin Kladit	70
16	Afrida Srefle	70
17	Evana Wagarefe	76
18	Apice Yilmolo	70
19	Ida Gomor	70
20	Yonima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		71.481.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Selasa, 11 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	85
2	Domingus Kbliele	76
3	Eliaser Srefle	80
4	oskar Kemesrar	76
5	MeKianus Smori	70
6	estepen Kladit	80
7	Milka Srefle	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	EMA Sremere	76
10	Put Srer	70
11	Hahor Kambado	85
12	Martinos Kladit	85
13	Andanias Smori	76
14	Alex Yabler	80
15	Fridolin Kladit	75
16	Afrida Srefle	80
17	Evana Wagarefe	70
18	Aprice Yumolo	70
19	Ida Ganov	76
20	Yonima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.450.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Rabu, 12 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	TIMOTIUS Kladit	85
2	Domingus Kaliele	76
3	Eliazer Srefle	80
4	Oskar Kemesrar	76
5	Melkianus smori	70
6	Estepen Kladit	70
7	Milka Srefle	85
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Elva Sremere	85
10	Rut Srer	76
11	Hahor Kombado	76
12	Marbinus Kladit	80
13	Andarias smori	70
14	Alex Yable	76
15	Fridolin Kladit	70
16	Aprida Srefle	80
17	Evana Wagarefe	70
18	Aprice Yimolo	70
19	Ida Gomor	76
20	Yomima Sremere	80
Jumlah Rata-Rata Presentase		7.520.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Kamis, 13 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	70
2	Dominggus Kaltele	70
3	Eliazer Srefle	70
4	Oskar Kemesrar	76
5	Melkianus smori	80
6	Estepen Kladit	76
7	Milka Srefle	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Ena Sremere	70
10	Rut Srer	70
11	Hahor Kombado	76
12	Martinus Kladit	80
13	Andarias smori	80
14	Alex Yable	80
15	Fridolin Kladit	70
16	Afrida Srefle	76
17	Evana Wagarefe	76
18	Aprice Yilmolo	70
19	Ida Gomor	70
20	Yomima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.410.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Jumat, 14 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	80
2	Dominggus Katiela	80
3	Eliazer Sreffe	80
4	Oskar Kemesrar	70
5	Melkianus Smori	80
6	Estepen Kladit	70
7	Milka Sreffe	70
8	Yuliana Wagarepe	70
9	Ema Sremere	70
10	Rut Srer	70
11	Hahor Kombado	80
12	Martinus Kladit	80
13	Andarias Smori	80
14	Alex Yable	80
15	Fridolin Kladit	76
16	Aprida Sreffe	70
17	Evana Wagarepe	70
18	Aprice Yilmolo	76
19	Ida Gomor	76
20	Yomima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.496.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Sabtu, 15 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	80
2	Dominggus Kajiela	76
3	Eliazer Srefle	70
4	Oskar Kemesrar	70
5	Mekianus Suori	70
6	Estopen Kladit	80
7	Milka Srefle	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Elma Semere	70
10	Rut Sref	70
11	Hahor Kombado	70
12	Martinus Kladit	80
13	Andarias Suori	80
14	Alex Yable	76
15	Fridolin Kladit	70
16	Afrida Srefle	70
17	Evana Wagarefe	70
18	Arice Yilmolo	70
19	Ida Gomor	70
20	Yomina Semere	76
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.528.000

## **4.2.Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan smash pada siswa smp negeri saifi. Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

### **4.2.1. Analisis Kemampuan Smash Pada Permaiana Bulu Tangkis Pada Siswa Smp Negeri Saifi.**

Kemampuan Smash dalam permainan bulutangkis pada siswa smp negeri saifi. Hasil memberikan analisis bahwa kemampuan smash seorang pemain bulutangkis dibutuhkan banyak melatih lagi agar lebih baik dalam melakukan smash. Pada dasarnya kemampuan seorang pemain bulutangkis dalam permainan adalah bagaimana mengarahkan pukulan smash dengan menggunakan raket. Menurut Robbin (2002:45) menyatakan bahwa kemampuan adalah suatu kapasitas individual untuk mengerjakan berbagai fungsi dalam suatu pekerjaan selanjutnya dikatakan kemampuan seseorang individual pada hakikatnya tersusun dari dua perangkat faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan smash dalam permainan bulutangkis untuk menguji seorang pemain baik dan tidak dalam melakukan smash pada siswa smp negeri saifi

## **4.3. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini sudah diusahakan dengan sebaik-baiknya, namun tida terlepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada dalam skripsi ini, diantara lainnya adalah:

1. Terbatasnya kemampuan smash yang diteleti yaitu pada analisis kemampuan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa smp negeri saifi.
2. Terbatas waktu, Sehingga penelitian ini tidak sebaik mungkin dan terlihat sangat sederhana dalam penelitian.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Dari hasil pembahasan yang diperoleh, akan lebih mengarahkan pada setiap penelitian untuk dapat memperoleh jawaban pasti yang memberikan sebuah kesimpulan dan saran.

#### **5.1. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya kemampuan pada individual diri seorang untuk melakukan kemampuan smash pada siswa smp negeri saifi. Dari rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka analisis data yang dilakukan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis kemampuan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa smp negeri saifi.

#### **5.2.Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru-guru yang melakukan tugas sebagai guru mata kuliah tersebut hari memberikan banyak manteri lagi dan praktek sehingga siswa tersebut mampu menguasai smash.
2. Dan bagi penelitian selanjutnya kita dapat kita lakukan dengan penelitian dengan analisis maupun eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

Rusli Lutan (2000 : 15) “bahwa melalui aktivitas jasmani diarahkan untuk belajar sehingga terjadi perubahan yang menyangkut tingkah laku aspek, intelektual, emosional, social dan moral”.

Poole (1985: 143) “ Pukulan smash adalah pukulan overhand yang keras kearah lawan dengan kuat untuk menyerang dalam permainan bulutangkis”.

Ferry Sonnevile yang dikutip Tohar (1991: 41) “ melatih pukulan servis tersebut dengan baik”.

James Poole (1986 : 132) “ Pukulan yang tepat melalui jarring, dan langsung jatuh kesisi lapangan lawan”.

Tohar (1992 : 60-64) “bahwa dalam permainan bulutangkis ada beberapa pukulan smash yang dapat dilakukan dengan cara yaitu ada lima pukulan smash pada cabang olahraga bulutangkis”.

(Tohar, 1991: 60) “ secara penuh, Pukulan ini harus dihitung dengan baik agar menyulitkan pengembalian smash”.

Gambar 1. Pukulan smash penuh (sumber: Tohar, 1991 : 60). Gambar 2. Pukulan smash potong (sumber: Tohar, 1991 : 60). Gambar 3. Pukulan smash melingkar. (Tohar, 1991: 63). “Dalam pukulan ini smash melingkar ini dibutuhkan kelentukan dan koordinasi gaera badan serta membutuhkan keterampilan gerak tangan”. (sumber: 1991: 62). Gambar 4. Pukulan smash cambukan (sumber: 1991: 20). “(Tohar, 1991 : 63). Pada pukulan ini paling sedikit mengeluarkan tenaga dibandingkan jenis pukulan smash lain”. Gambar 5. Pukulan smash Backhand smash (sumber: 1991: 64). Tohar, (1991: 63).

(Tohar, 1991 : 67). Kemampuan adalah salah satu kapasitas individual untuk mengerjakan berbagai fungsi dalam suatu pekerjaan.

(Robin (2004 : 45).” Maka dengan kemampuan seseorang yang akurat seseorang bisa saja melakukan pukulan smash dengan baik dan tidak dapat dikembalikan oleh lawan”.

Robbin (2002 : 45).” Menyatakan bahwa kemampuan adalah suatu kapasitas individual untuk mengerjakan berbagai fungsi dalam suatu pekerjaan selanjutnya dikatakan seluruh kemampuan

seseorang individual pada hakikatnya tersusun dari dua perangkat faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Robbin Wibowo (2013: 93) “ menjelaskan bahwa kemampuan (ability) menunjukkan kapasitas individual untuk mewujudkan berbagai tugas dalam pekerjaan”.

(Pabewan: 2011) “ faktor ini merupakan faktor-faktor yang terdapat terjadi karena faktor diri sendiri, lingkungan, hubungan dengan orang lain, maupun fasilitas dalam kerja”.

Michael Zwi Dalam Benny Nazar (2006 : 4)Arikunto (2010 : 13)

Moleong (2005: 6) “ Adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian”. Sugiyono (2019) “ Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung”.

Farud,(2008 :2) Poole, (1985 : 143)

Ame Natalia reholina Br sembiring, “Hubungan gaya ledak otot lengan dan kelentukan pinggang terhadap hasil smash bulutangkis pada club metro kota sorong”.

ISSN 2581-0383(online).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**UNIMUDA**  
SORONG

**PENDIDIKAN JASMANI**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAGA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG**  
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariyat Pantal, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

**Permohonan Surat Izin Penelitian**

Kepada Yth.:

**Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga**  
**Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong**

di-

Tempat

*Assalamu'alaikumwarohmatullahiwarokatuh.*

Dengan Hormat, Mahasiswa di bawah ini dari Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya memberikan surat izin penelitian berikut ini:

Nama Mahasiswa : Yanti Sremere  
NIM : 148520119139  
Judul Penelitian : "Analisis Kemampuan Smash Dalam Permainan Bulu tangkis pada Siswa SMP N 1 Seremuk Kab. Sorong Selatan."  
Tempat Penelitian : UNIMUDA Sorong

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wa'ssalamu'alaikumwarohmatullahiwarokatuh.*

Sorong, 29 Februari 2023  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Jasmani,  
  
**Saiful Anwar, M.Pd.**  
NIDN. 1426079301

**FABIO-UNIMUDA SORONG**  
**SMART**  
Santun • Mithaqul • Amanah • Mahligha • Tanggung

<https://penjas.unimudasorong.ac.id> PROGRAM STUDI:  
Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,  
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

## Lampiran 2. Surat Telah Melakukan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN SORONG SELATAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMP NEGERI SAIFI**   
Alamat : Jalan Towato, Kamp. Manggroholo, Dist, Saifi, Kab. Sorong Selatan. Prov. Papua Barat

---

**Email :** [smpnegeriseremuk@gmail.com](mailto:smpnegeriseremuk@gmail.com) **NPSN :** 60402071

**SURAT KETERANGAN TELAH MENGADAKAN PENELITIAN**  
Nomor : 421/ /SMPN-SAIIFI/B/MGRHL/DS/2023

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

1. NAMA : MARIA ANTHONETA SADA.S.Pd  
2. NIP : 19780405 200909 2 001  
3. Pangkat/Gol : Pembina , IV/a  
4. Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan Bahwa :

1. NAMA : YANTY SREMERE  
2. NIM : 148520119139  
3. Tempat Tanggal Lahir : Nabire.21 Januari 2002  
4. Agama : Kristen Protestan  
5. Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
6. Jurusan : Pendidikan Jasmani

Telah Secara nyata Melaksanakan Penelitian Di Sekolah SMP NEGERI SAIFI  
Dengan Judul : *Analisis Kemampuan Smesh Dalam Permainan Bulu tangkis pada siswa SMPN Saifi* Distrik Saifi, Kabupaten Sorong Selatan. Propinsi Papua Barat Daya.

Demikian Surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Saifi, 17 April 2023  
Kepala SMP Negeri Saifi  
  
**Maria Anthoneta Sada, S.Pd**  
NIP. 19780405 200909 2 001

### Lampiran 3. Instrumen Penelitian

#### Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : **Senin, 10 April 2023**  
Materi : Permainan Bulutangkis  
Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	80
2	Domingus Kaliele	80
3	Eliazer Srefle	76
4	Oskar Kemstrar	70
5	Melkianus Smori	80
6	Estepen Kladit	80
7	Milka Srefle	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Elma Sremere	70
10	Rut Srer	70
11	Hahor Kombado	76
12	Martius Kladit	80
13	Andarias Smori	80
14	Alex Yable	76
15	Fridolin Kladit	70
16	Aprida Srefle	70
17	Evana Wagarefe	76
18	Apice Yimolo	70
19	Ida Gomor	70
20	Yonima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		7.484.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Selasa, 11 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	85
2	Domingus Kbliele	76
3	Eliaser Srefle	80
4	oskar Kemesrar	76
5	MeKianus Smori	70
6	estepen Kladit	80
7	Milka Srefle	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	EMA Sremere	76
10	Put Srer	70
11	Hahor Kambach	85
12	Martinos Kladit	85
13	Andanas Smori	76
14	Alex Yabler	80
15	Fridolin Kladit	75
16	Afrida Srefle	80
17	EVana Wagarefe	70
18	APriCe Yumolo	70
19	Ida Ganov	76
20	Yonima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.450.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Rabu, 12 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	TIMOTIUS Kladit	85
2	Domingus Kaliele	76
3	Eliazer Srefle	80
4	Oskar Kemesrar	76
5	Melkianus smori	70
6	Estepen Kladit	70
7	Milka Srefle	85
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Elva Sremere	85
10	Rut Srer	76
11	Hahor Kombado	76
12	Marbinus Kladit	80
13	Andarias smori	70
14	Alex Yable	76
15	Fridolin Kladit	70
16	Aprida Srefle	80
17	Evana Wagarefe	70
18	Aprice Yimolo	70
19	Ida Gomor	76
20	Yomima Sremere	80
Jumlah Rata-Rata Presentase		7.520.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Kamis, 13 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	70
2	Dominggus Kaltele	70
3	Eliazer Srefle	70
4	Oskar Kemesrar	76
5	Melkianus smori	80
6	Estepen Kladit	76
7	Milka Srefle	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Ena Sremere	70
10	Rut Srer	70
11	Hahor Kombado	76
12	Martinus Kladit	80
13	Andarias smori	80
14	Alex Yable	80
15	Fridolin Kladit	70
16	Afrida Srefle	76
17	Evana Wagarefe	76
18	Aprice Yilmolo	70
19	Ida Gomor	70
20	Yomima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.410.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Jumat, 14 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	80
2	Dominggus Katiela	80
3	Eliazer Sreffe	80
4	Oskar Kemesrar	70
5	Melkianus Smori	80
6	Estepen Kladit	70
7	Milka Sreffe	70
8	Yuliana Wazarepe	70
9	Ema Sremere	70
10	Rut Srer	70
11	Hahor Kombado	80
12	Martinus Kladit	80
13	Andarias Smori	80
14	Alex Yable	80
15	Fridolin Kladit	76
16	Aprida Sreffe	70
17	Evana Wazarepe	70
18	Aprice Yilmolo	76
19	Ida Gomor	76
20	Yomima Sremere	70
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.496.000

Instrumen Penilaian

Hari/Tanggal : Sabtu, 15 April 2023  
 Materi : Permainan Bulutangkis  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Seremuk

Table 2. Instrumen Penilaian

No	Nama Lengkap	Skor
1	Timotius Kladit	80
2	Dominggus Kajiela	76
3	Eliazer Sreffe	70
4	Oskar Kemesrar	70
5	Mekianus Suori	70
6	Estopen Kladit	80
7	Milka Sreffe	70
8	Yuliana Wagarefe	70
9	Elma Sremere	70
10	Rut Srer	70
11	Hahor Kombado	70
12	Martinus Kladit	80
13	Andarias Suori	80
14	Alex Yable	76
15	Fridolin Kladit	70
16	Afrida Sreffe	70
17	Evana Wagarefe	70
18	Arice Yilmolo	70
19	Ida Gomor	70
20	Yomina Sremere	76
Jumlah Rata-Rata Presentase		1.528.000

## Lampiran 4. Riwayat Hidup



### Daftar Riwayat Hidup RIWAYAT HIDUP

**YANTY SREMERE**, lahir di Nabire pada tanggal 21 Januari 2002, anak ketiga dari bersaudara, dari pasangan ayah Moses Sremere, S, Pd dan Ibu Welmina Fairyo. Penulis menempu Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2006 di SD YPK Hosana Manggroholo Sorong Selatan, dan tamat pada tahun 2012, Melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama (SMP) Negeri Saifi dan tamat pada tahun 2016, kemudian melanjutkan Pendidikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu SMA Negeri 1 Teminabuan Sorong Selatan pada 2019. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan Pendidikan di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA), Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, Dan Olahraga, (FBIO) Program Studi Pendidikan Jasmani (PENJAS) S-1.

Lampiran 5. Lembaran Bimbingan Seminar Proposal

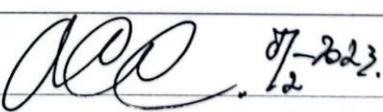


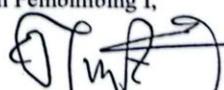
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH  
(UNIMUDA) SORONG**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PENDIDIKAN JASMANI**  
Office: Jl. Ki. Ahmad Dahlan, No. 01, Manyar Pantai, Almas, Sorong, Papua Barat, Telp. 0852-9150-2114

**LEMBAR BIMBINGAN  
PROPOSAL**

NAMA : YANTY SKEMBE  
 NIM : 140520119139  
 JUDUL PROPOSAL : Analisis Kemampuan Fisik terhadap Kemampuan Smash dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Smp Negeri 11 Seremuk

DOSEN PEMBIMBING I : .....

NO	TGL BIMBINGAN	BAB	MATERI BIMBINGAN	PARAF DOSEN
1	1/2-2023	I, II	Definisi	
2	2/2-2023	III	Revisi	
3	3/2-2023	I, II, III	Revisi Taksalah	
4			Pengetikan tidak sesuai dengan buku pedoman	
5	4/2-2023	III	Revisi Sengul dan populasi tidak sesuai	
6	8/2-2023	I, II, III, IV	Sesuai dan penuh	
7			 8/2-2023	

Sorong, 10 Januari 2023  
 Dosen Pembimbing I,  
  
 (SUGIONO, M.Pd.....)  
 NIDN. 8984440022



penjas@unimudasorong.ac.id    https://penjas.unimudasorong.ac.id

Lampiran 6. Lembaran Bimbingan Sidang Skripsi



**UNIMUDA**  
SORONG

**PENDIDIKAN JASMANI**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG**  
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Marlyat Pantal, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

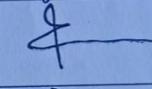
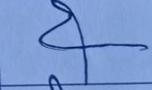
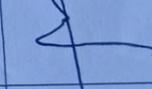
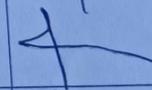
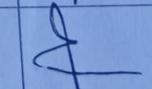
**LEMBAR BIMBINGAN**  
**SKRIPSI**

NAMA : Yanty Sremere

NIM : 148520119139

JUDUL SKRIPSI : Analisis Kemampuan Srasah dalam Permainan buwtang  
pada siswa smp Negeri Saifi

DOSEN PEMBIMBING I : .....

NO	TGL BIMBINGAN	BAB	MATERI BIMBINGAN	PARAF DOSEN
1	27/1-2023	I, II	Rwisi -	
2	27/1-2023	II, IV	- -	
3	29/1-2023	I, II	swat di per baki	
4	30/1-2023	II, IV	- -	
5	31/1-2023	I, II, IV	Rwisi	
6	1/2-2023	- -	swat di per baki	
7	2/2-2023		swat di per baki	

<https://penjas.unimudasorong.ac.id>

PROGRAM STUDI:

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD



8				
9				
10				
11				
12				

Sorong, ..... 20.23

Dosen Pembimbing,

(Sugiono, M. Pd.)

NIDN. 8584440022

898 444 0022.

**Lampiran 6. Dokumentasi**

**Perkenalan Kelas**











**TERIMAKASIH**