

**Pengaruh Pendekatan Keterampilan Taktis Terhadap Ketepatan  
*Smash* Bulutangkis Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh:**

**ELLA ANUGRARISTA  
NIM F38009039**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN  
REKREASI  
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2013**

# **Pengaruh Pendekatan Keterampilan Taktis Terhadap Ketepatan *Smash* Bulutangkis Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak**

**Ella Anugrarisita, Ahmad Atiq, EkaSupriatna**

Program Studi Ilmu Keolahragaan FKIP Untan

*Email : ellaanugrarisita@ymail.com*

**Abstract :** The research purpose is to know the influence of tactical skill approach to the badminton smash. This research are the extracurricular student at SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. They are twenty students. The research method is experimental using one group pretest-posttest design. Techniques of data analysis are test and measurement. The data analysis is being do are by using research hypothesis test: normality test, homogeneity, and influence (t-test). The result of data analysis from t-test for smash skill is 5,427 with degree of freedom  $db = (N-1)$  is  $20-1=19$  and on significance level 5%, the score of t-table is 2,093. Based on the result, the conclusion is  $t\text{-test} > t\text{-table}$ . It means there is an influence of tactical skill approach to the accuracy of smash. The percentase of improvement is 9,68%

**Keywords:** tactical skill approach, badminton smash

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan keterampilan taktis terhadap ketepatan *smash* bulutangkis. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak berjumlah 20 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan bentuk *one group pretest-posttest design* dengan teknik tes dan pengukuran. Analisis data dilakukan uji hipotesis penelitian, yaitu dengan uji normalitas, homogenitas, dan pengaruh (uji-t). Hasil analisis data yang diperoleh  $t_{\text{test}}$  untuk keterampilan *smash* yaitu sebesar 5,427 dengan derajat kebebasan  $db=(N-1)$  adalah  $20-1=19$  dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 2,093. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $uji\text{-}t > t\text{-tabel}$  berarti terdapat pengaruh pendekatan keterampilan taktis terhadap ketepatan *smash* bulutangkis. Selanjutnya persentase peningkatan yang diperoleh adalah sebesar 9,68 %.

**Kata Kunci:** *Pendekatan Keterampilan Taktis, Smash Bulutangkis*

Olahraga merupakan salah satu diantara cara untuk menjaga agar kebugaran jasmani tetap berada dalam kondisi yang baik. Olahraga mempunyai peran yang penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia tidak bias dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik untuk meningkatkan prestasi maupun kebutuhan dalam menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. Salah satu olahraga yang digemari dikalangan masyarakat saat ini yaitu cabang olahraga bulutangkis. Dalam bulutangkis ada beberapa latihan teknik yang harus dikuasai di antaranya : teknik memegang raket, teknik memukul bola, teknik penguasaan kerja kaki. Latihan teknik ini diberikan setelah pemberian latihan fisik. Menurut Herman Subardjah (2004: 32) teknik memukul secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu terdiri dari: (1) pukulan bawah, (2) pukulan lurus atau sampan, dan (3) pukulan atas. Sesuai dengan system energi yang dibutuhkan dalam bulutangkis unsur yang paling dominan adalah *power*.

Pukulan *smash* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai pemain. Karena dengan *smash* yang cepat ,tajam dan terarah, seorang pemain dapat mematikan lawan untuk memperoleh nilai dengan mudah. Menurut Rusdiansyah (2012:12) permainan bulutangkis adalah merupakan bentuk permainan bola kecil yang bersifat dan regu yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang (*single*) atau dilakukan oleh dua orang melawan dua orang (*double*). Dalam permainan bulutangkis terdapat teknik-teknik pukulan, diantaranya teknik pukulan *smash*. Menurut Sapta Kunta Purnama (2012:21) smash merupakan pukulan *over head* yang mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan agar bola, meluncur tajam menemuk. Baik *smash* lurus maupun smash silang, keduanya dapat dipukul dengan ayunan yang sama.

Dalam suatu permainan bulutangkis harus dilakukan suatu pendekatan, yaitu dengan pendekatan keterampilan taktis. Menurut Herman Subarjah( 2004:49) pendekatan taktis adalah pembelajaran teknik yang dipadukan dengan keputusan taktik dalam pendekatan pembelajaran. Keterampilan taktis merupakan keterampilan yang mendorong siswa untuk terampil dalam memecahkan masalah taktik dalam permainan bulutangkis. Pada keterampilan ini dapat dilalui dengan

suatu pendekatan, yaitu pendekatan taktis. Pendekatan taktis ini merupakan suatu pendekatan yang membelajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga permainan dimana pembelajarannya diajarkan sekaligus dengan menerapkan keterampilan kedalam suatu permainan. Dengan pendekatan tersebut siswa semakin memahami taktis permainan yang sebenarnya. Pendekatan ini menekankan tentang bagaimana membelajarkan konsep bermain sekaligus juga mengembangkan keterampilan taktis. Pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam konsep bermain melalui penerapan taktis dengan permainan sesungguhnya.

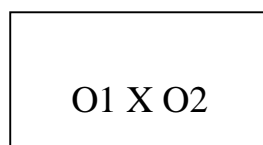
Dalam suatu ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak khususnya bulutangkis, mempunyai prestasi yang kurang baik. Dilihat dari observasi, bahwa letak dari kekurangannya adalah pada permainan dan pada pukulan *smash*nya. Latihan ekstrakurikuler bulutangkis yang dilakukan setiap 2-3 kali seminggu, tidak membuat para siswa mengalami peningkatan yang cepat. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya pendekatan keterampilan taktis pada siswa. Siswa belum terlalu menguasai teknik dasar permainan bulutangkis, terutama pada pukulan *smash*. *Smash* yang dilakukan hanyalah sekedar melakukan gerakan *smash*, tanpa berfikir diman ia dapat harus menempatkan bola tersebut. Pukulan *smash* yang diharapkan pada setiap permainan adalah siswa berusaha bagaimana cara bias mengarahkan bola ditempat yang kosong atau tempat yang susah dijangkau pemain.

Dari uraian diatas penulis ingin meneliti karena belum ada suatu pendekatan keterampilan taktis yang diterapkan dalam pembelajaran bulutangkis. Dari uraian diatas penulis ingin melakukan penelitian yang mengangkat judul Pengaruh Pendekatan Keterampilan Taktis Terhadap Ketepatan *Smash* Bulutangkis Pada Ekstrakurikuler SMA Muhammadiyah I Kota Pontianak.

## **METODE**

Bentuk penelitian yang digunakan adalah eksperimen, yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk

desain eksperimen *pre-experimental design*. Menurut Sugiyono (2010: 109) *pre-experimental design* adalah desain penelitian dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Untuk desain penelitian eksperimen yang lebih spesifik, penulis menggunakan model penelitian *pretest-posttest design* dimana desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



(Sugiyono, 2010:111)

Populasi yang digunakan adalah siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis dengan sampel yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini bertempat di lapangan bulutangkis Sepakat Indah di Jalan Dr. Wahidin dan lapangan bulutangkis Citra Kartini di Jalan Sungai Raya Dalam. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan yaitu dari tanggal 17 Mei sampai 17 Juni 2013. Data yang dikumpulkan yaitu berupa tes kekuatan smash bulutangkis. Adapun alat pengumpulan data atau benda yang digunakan dalam penelitian ini adalah lapangan bulutangkis, raket, bola, net, alat tulis, kapur tulis. Teknik pengambilan data dilaksanakan dengan tes, yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Menurut Satriya, dkk (2007:130), mengemukakan bahwa dalam latihan mingguan bisa saja latihan satu minggu 3 hari atau 4 hari mungkin juga 5 hari.

#### 1. Tes Pendekatan Keterampilan Taktis

Tes ini dilakukan dengan menjalankan program latihan yang dilaksanakan selama 12 kali pertemuan selama 1 bulan. Pendekatan ini dilakukan dengan cara melihat kelemahan dan kelebihan dari setiap siswa, terutama pada saat siswa melakukan *smash*. Dengan melakukan pendekatan ini pelatih/ guru mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat permainan bulutangkis berlangsung.

## 2. Tes Ketepatan *Smash*



( Nurhasan 2001 :183 )

Pelaksanaan :

Orang coba berdiri didaerah yang tekah disediakan. Seorang pembantu berdiri ditengah-tengah lapangan yang bertarget sasaran, untuk memberikan servis, orang coba boleh meninggalkan tempatnya serta memukul *shuttlecock* sekuatnya dan harus lewat diatas tali. Orang coba diberikan kesempatan memukul sebanyak 20 kali.

Pada bagian lapangan yang bertali dibuat garis-garis batas sasaran yaitu :

- Disebelah dalam dari garis batas servis belakang dibuat garis dengan jarak masing-masing 61 cm dan sejajar dengan garis servis belakang.
- Disebelah luar garis belakang batas servis dibuat garis berjarak 61 cm dan sejajar dengan garis servis dari belakang batas servis.

Cara menskor :

*Shuttlecock* yang dipukul dengan benar dan memnuhi syarat-syarat tes serta jatuh didaerah sasaran, yang bernilai dengan urutan dari luar ke dalam yaitu: 3, 5, 4, dan 2. *Shuttlecock* yang tidak masuk disasaran tidak diberi nilai. *Shuttlecock* yang jatuh pada garis sasaran, dianggap masuk ke daerah sasaran yang bernilai lebih

tinggi. Nilai dari 20 kali percobaan tersebut, kemudian dijumlahkan.

Jumlah ini merupakan skor dari *clear test* seseorang.

Analisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan ( Sugiyono, 2012: 147).

Penelitian ini diawali dengan pengambilan data awal atau pretest dan apabila eksperimen telah selesai dilakukan maka diakhiri dengan posttest, yang kemudian dilanjutkan dengan tabulasi. Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas data.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak (Duwi Priyatno, 2010: 71). Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $>0,05$ , begitu juga sebaliknya, jika nilai signifikansi  $<0,05$ , maka data tersebut tidak normal. Perhitungan untuk uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Simornow*.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan un tuk mengetahui beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak (Duwi Priyatno, 2010: 71). Sebagai kriteria penguji jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 makan dapat dinyatakan bahwa varian lebih dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Perhitungan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Chi-Square*.

### 3. Uji Pengaruh

Rumus t-tes menurut Suharsimi Arikunto (2006:306-307), Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*. Dalam penelitian ini digunakan analisis uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara hasil pre test dan post test yang telah dilakukan untuk mengetahui kemampuan *smash* sesudah dan

sebelum perlakuan. Untuk perhitungan rumus t-tes sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran kemampuan *smash* bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. Setelah seluruh data penelitian didapatkan, maka tahap selanjutnya adalah menganalisa data. Adapun deskripsi data penelitian adalah sebagai berikut:

|            | N  | Min | Mak | Mean  | Std.Deviasi | Median | Modus |
|------------|----|-----|-----|-------|-------------|--------|-------|
| (Pretest)  | 20 | 54  | 81  | 65,55 | 7,86        | 65     | 71    |
| (Posttest) | 20 | 60  | 82  | 71,9  | 6,5         | 72     | 66    |

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan analisis hasil *pretest* atau tes awal menunjukkan kemampuan siswa yang terdiri dari 20 sampel maka diperoleh hasil untuk prestasi prestasi minimal = 54 sedangkan untuk prestasi maksimal = 81, dan rata-rata prestasi pencapaian siswa = 65,55, standar deviasi adalah 7,86, median = 65 dan modus = 71. Selanjutnya untuk *posttest* atau tes akhir diperoleh hasil untuk prestasi minimal = 60 sedangkan untuk prestasi maksimal = 82, dan rata-rata prestasi pencapaian siswa = 71,9, standar deviasi = 6,5, median = 72 dan modus = 66

### 1. Uji Hipotesis Penelitian

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis. Adapun pengujian persyaratan analisis dilakukan dengan:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan melihat perbandingan nilai signifikansi dari setiap variabel yang tertera dalam kolom Kolmogorov-Smirnov. Berikut ini merupakan output hasil uji normalitas berdasarkan petunjuk (Duwi Priyatno, 2010: 71-73) pengerjaan data menggunakan kolmogorov-smirnov yang dilakukan menggunakan SPSS versi (17.0). Adapun output hasil uji normalitas (secara lebih jelas dapat dilihat dilampiran) sedangkan hasil analisis dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

|                | Hasil Analisis | Siknifikansi | Keterangan |
|----------------|----------------|--------------|------------|
| <i>Pretest</i> | 0,903          | 0,05         | Normal     |
| <i>Postest</i> | 0,965          | 0,05         | Normal     |

Berdasarkan hasil tabel 2 tersebut terlihat nilai signifikansi *pretest* dan *postest* tiap indikator lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berikut ini merupakan output hasil uji homogenitas berdasarkan petunjuk (Duwi Priyatno, 2010: 71-73) pengerjaan data menggunakan *Anova* yang dilakukan menggunakan SPSS versi (17.0). Adapun output hasil uji homogenitas (secara lebih jelas dapat dilihat dilampiran) sedangkan hasil analisis dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

|                | Hasil Analisis | Siknifikansi | Keterangan |
|----------------|----------------|--------------|------------|
| <i>Pretest</i> | 0,442          | 0,05         | Homogen    |
| <i>Postest</i> |                |              |            |

Berdasarkan hasil tabel 3 tersebut terlihat nilai signifikansi *pretest* dan *postest* tiap indikator lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi homogen.

c. Uji Pengaruh

Adapun uji pengaruh yang dilakukan digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak yaitu dengan menggunakan *uji-t*. Berdasarkan hasil penghitungan melalui pengaplikasian rumus *uji-t* akhirnya didapatkan data, sebagai berikut:

| Uraian          | Rata-rata | $t_{test}$ | d.b. | $t_{tabel}$ | Taraf Signifikansi |
|-----------------|-----------|------------|------|-------------|--------------------|
| <i>Pretest</i>  | 65,55     | 5,427      | 19   | 2,093       | 5%                 |
| <i>Posttest</i> | 71,9      |            |      |             |                    |

Setelah melalui perhitungan analisis data menggunakan uji-t, maka didapat nilai  $t_{test}$  yaitu sebesar 5,427, selanjutnya dengan melihat tabel statistika pada derajat kebebasan ( $db=N-1$ ) adalah  $20-1=19$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,093.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai  $t_{test} = 5,427$  lebih besar dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel} = 2,093$  sehingga hipotesis alternatif dalam penelitian ini diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh pendekatan keterampilan taktis terhadap kemampuan *smash* bulutangkis pada ekstrakurikuler SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

Adapun persentase peningkatan antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan terhadap sampel melalui pendekatan keterampilan taktis bermain adalah sebesar 9,68%.

Berdasarkan hasil analisis data maka didapat hasil nilai  $t_{test}$  yaitu 5,427 lebih besar dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,09. Terjadi peningkatan hasil rata-rata kemampuan *smash* bulutangkis pada ekstrakurikuler SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak yaitu *pretest* = 65,55 menjadi *posttest* = 71,9. Persentase peningkatan hasil tes kemampuan *smash* bulutangkis adalah 9,68%

Dari hasil data penelitian yang didapat bahwa terjadi peningkatan kemampuan *smash* bulutangkis terhadap siswa ekstrakurikuler SMA

Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pendekatan keterampilan taktis terhadap kemampuan *smash* bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak didapat hasil data pengambilan test awal, hasil kemampuan *smash* yang dilakukan di awal hasilnya lebih rendah dibanding dilakukan di akhir setelah melakukan program latihan yang dilakukan selama 10 kali pertemuan. Hal ini berarti bahwa pada pelaksanaan test akhir, sampel memaksimalkan kemampuannya setelah dilakukan latihan. Hal ini terbukti, rata-rata kemampuan test awal sebelum dilakukan latihan adalah 65,55, sedangkan test akhir setelah dilakukan latihan *sirkuit training* adalah 71,9. Maka terdapat peningkatan rata-rata sebesar 6,35.

Untuk meningkatkan suatu prestasi dan kemampuan dalam berolahraga maka tidak terlepas dari sebuah aktivitas yang disebut latihan. Proses latihan ditujukan untuk mengembangkan serta meningkatkan baik dalam kondisi fisik, teknik, maupun taktik. Hasil peningkatan rata-rata siswa setelah dilakukan perlakuan dengan pendekatan keterampilan taktis terjadi disebabkan diantaranya karena pendekatan keterampilan taktis ini merupakan suatu pendekatan yang membelajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga permainan dimana latihan diberikan dengan menerapkan keterampilan ke dalam suatu permainan. Pendekatan keterampilan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan beberapa keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan demikian siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Tujuan utama dari pendekatan keterampilan taktis dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.

Adapun pendekatan keterampilan taktis tersebut, setelah diberikan siswa mampu untuk memahami bagaimana taktik dalam suatu permainan. Sehingga dengan pemahaman tersebut dapat meningkatkan kemampuan

siswa khususnya dalam penelitian ini adalah kemampuan *smash*. Pendekatan taktis dalam permainan bulutangkis disesuaikan dengan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah. Ini berarti seluruh penerapan tentang tugas ajar dan proses pembelajarannya, termasuk pentahapannya, sangat memperhatikan tingkat kemampuan siswa dan karakteristik kepiawaiannya. Diantaranya, sifat yang menonjol adalah dengan hasrat untuk bermain, dan memperoleh kegembiraan dari kegiatan itu ( Herman Subarjah, 2004: 42).

Dalam penelitian yang telah dilakukan di lapangan, program latihan yang telah dijalankan selama 1 bulan ini mengalami peningkatan, walaupun peningkatan tersebut tidak terlalu besar. Tapi untuk jangka waktu 1 bulan ini peningkatan ini sangat baik. Berdasarkan analisis khususnya teknik dasar dalam melakukan *smash*, kemampuan siswa mengalami perubahan yang positif. Hal ini dapat dilihat dari gerakan-gerakan yang ditampilkan siswa. Pada tes awal rata-rata kesalahan yang terjadi dalam melakukan gerakan *smash*, siswa terfokuskan hanya pada penempatan bola pada tiap sisi lapangan tetapi tanpa melihat posisi gerakan dalam melakukan *smash* yang benar. hal inilah yang menyebabkan hasil *smash* tersebut kurang maksimal.

Selanjutnya setelah dilakukan perlakuan-perlakuan, siswa lebih memahami dan dapat menganalisis gerakan dalam melakukan *smash*. sehingga hal tersebut dapat diterapkan pada saat pelaksanaan tes akhir, hal inilah menyebabkan hasil dari pelaksanaan tes akhir, rata-rata setiap siswa mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan pada pelaksanaan tes awal. Pada pelaksanaan perlakuan dengan latihan menggunakan pendekatan taktis, siswa diberikan pengalaman bermain, dimana pengalaman bermain tersebut dimaksudkan agar siswa dapat menguasai permainan yang sesungguhnya. Selain itu juga, pendekatan taktis yang diorientasikan pada pengalaman bermain, peneliti menekankan pada keterampilan dalam melakukan *smash*. Fokus utama latihan tersebut adalah memperbaiki dan memperhalus di setiap gerakan *smash* yang dilakukan.

Peningkatan kemampuan yang ditujukan sebagai hasil dari bentuk latihan dapat dilihat pada hasil tes akhir yang dilakukan. Hasil tersebut merupakan keberhasilan program latihan yang diberikan. Selanjutnya hasil tersebut diharapkan dapat diaplikasikan oleh setiap siswa baik dalam proses belajar khususnya materi bulutangkis maupun pada saat pertandingan, sehingga kemampuan hasil belajar dan prestasi bermain akan dapat termaksimalkan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan, terdapat pengaruh pendekatan keterampilan taktis terhadap kemampuan *smash* bulutangkis pada SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. Terjadi peningkatan hasil rata-rata kemampuan *smash* yang dilakukan siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak yaitu 65,55 menjadi 71,9. Persentase peningkatan hasil tes kemampuan *smash* bulutangkis adalah 9,68 %.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Kepada para siswa diharapkan dapat terus berlatih untuk meningkatkan ketepatan *smash* bulutangkis. Dengan melakukan latihan ketepatan *smash*, siswa akan memperoleh manfaat yaitu siswa dapat menempatkan bola yang terarah dalam permainan bulutangkis.
2. Kepada guru /pelatih hendaknya memberikan pendekatan keterampilan taktis dan program latihan yang sesuai terhadap siswa, agar siswa dapat mengerti arti dari program latihan dan pendekatan keterampilan taktis yang diberikan kepada siswa khususnya pada saat melakukan *smash* bulutangkis.
3. Kepada peneliti dengan adanya penelitian yang lebih lanjut dan yang lebih baik, dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan

bermain khususnya pada pukulan *smash* nya. Dengan demikian dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani: Prinsip-prinsip dan Penerapannya*. Jakarta : Dinas Diknasnem Dutjen Olahraga
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS Plus Tata Cara Dan Tips Menyusun Skripsi Dalam Waktu Singkat*. Yogyakarta: Media Kom.
- Purnama, Santa.K. 2012. *kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Subardjah, Herman. 2001. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bulutangkis*. Bandung : Pioner Jaya
- Rusdiansyah. 2012. *Hubungan Kekuatan Panjang Lengan dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis*. Pontianak. STKIP
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung ;ALFABETA