

## **PENERAPAN TAKTIK BERMAIN GANDA CAMPURAN PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA TAHUN 2017/2018**

### ***APPLICATION OF MIXED DOUBLE PLAYING TACTICS OF BADMINTON EXTRACURRICULAR PARTICIPANT IN SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA IN 2017/ 2018***

Oleh : Rezha Arzhan Hidayat, fik uny  
rezhahidayat247@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berjumlah 18 siswa yang diambil menggunakan teknik *total sampling*/penelitian populasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (6 siswa), “baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 11,11% (2 siswa).

Kata kunci: penerapan, taktik, ganda campuran

#### **Abstract**

*This research intends to find out how good the application of mixed double tactics of badminton extracurricular participants in SMA Negeri (State Senior High School) 4 Yogyakarta in 2017/2018 is. The research was descriptive research. The method used was by survey. The data collection technique used was by using questionnaires. The population of the research was students of SMA Negeri 4 Yogyakarta in 2017/2018 of 18 students obtained by using total sampling technique/ population research. The data analysis technique employed descriptive quantitative analysis presented in percentage form. The research results show that the application of mixed doubles tactics of the participants of badminton extracurricular in SMA Negeri 4 Yogyakarta in 2017/2018 is in the "very less" category 5,56% (1 student), "less" category 27,78% (5 students), "medium" category 33,33% (6 students), "good" category 22,22% (4 students), and "very good" category 11,11% (2 students).*

*Keywords: application, tactics, mixed double*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, atlet-atlet bulutangkis Indonesia yang paling menonjol prestasinya adalah dari sektor ganda, baik ganda putra maupun ganda campuran. Dari ganda putra misalnya Kevin Sanja Sukamuljo/Markus Fernaldi Gideon, dan dari ganda campuran misalnya Ahmad Tantowi/Liliyana Natsir. Kedua ganda Indonesia ini sudah sering menjuarai kejuaraan elit dunia dan dapat mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Prestasi tersebut memberi motivasi pada para pelajar, sehingga semakin banyak pelaku bulutangkis tidak terkecuali pelajar di SMA Negeri 4 Yogyakarta.

Permainan bulutangkis ganda (*double*) adalah suatu permainan bulu tangkis yang sangat membutuhkan kerja sama tim (teman bermain/pasangan Anda). Sekalipun mampu bermain bagus akan tetapi bilamana pasangan kurang dapat bermain maksimal, maka sesungguhnya telah kehilangan 50% kemenangan. Pada permainan bulutangkis ganda yang paling mendesak dibutuhkan adalah pola kerjasama yang saling menutupi antar pemain. Karena permainan bulutangkis ganda itu identik dengan kecepatan lalu lintas pukulan (*shuttlecock*) maka menutupi daerah kosong dengan cepat adalah latihan yang paling wajib dipahami oleh setiap pasangan bulutangkis ganda. Berbeda halnya dengan permainan tunggal, di sana yang dibutuhkan adalah *footwork* yang sempurna dari pemain *single* tersebut.

Dapat bermain bulutangkis ganda dengan baik pada suatu pertandingan bulutangkis memang bukan suatu pekerjaan yang mudah. Jangankan bagi pemula, bagi seorang atlet profesional pun untuk dapat bermain taktis dan benar pada pertandingan bulutangkis ganda (*double/mix*) dibutuhkan suatu strategi tersendiri. Karena pola permainan bulutangkis ganda itu berbeda

dengan pola permainan tunggal (*single*). Perbedaannya adalah pada permainan tunggal tidak ada atau tidak dibutuhkan kerja sama tim, akan tetapi sebaliknya pada permainan bulutangkis ganda maka kerja sama tim adalah merupakan sesuatu hal yang mutlak dituntut harus dipelajari dan dipahami.

SMA Negeri 4 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler bulutangkis. Ekstrakurikuler diperlukan untuk meningkatkan keterampilan, baik individu maupun kelompok dalam cabang olahraga masing-masing, dalam hal ini olahraga bulutangkis. Menurut Hernawan (2013: 4) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya sesuai dengan pendidikan nasional. Ekstrakurikuler digunakan untuk memperluas pengetahuan peserta didik. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta cukup banyak, yaitu berjumlah 18 siswa. Latihan ekstrakurikuler bulutangkis berjalan cukup baik, latihan dilaksanakan dua kali dalam satu minggu, yaitu Rabu dan Jumat dari pukul 16.00-17.30 WIB. Sarana dan prasarana yang digunakan juga cukup memadai, misalnya lapangan yang digunakan untuk latihan masih cukup bagus dan merupakan lapangan *indoor*.

Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta ada beberapa siswa yang telah mengikuti kejuaraan-kejuaraan bulutangkis, dan banyak siswa yang sudah meraih prestasi. Beberapa prestasi siswa peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 4 Yogyakarta di tahun 2017 yaitu, juara I tunggal putri *Female Sport* 2017, juara I tunggal putri Dies Natalis Universitas Terbuka 2017, juara I Ganda Campuran Tirto Open Badminton 2017, Juara II ganda putra

Popda DIY, juara III tunggal putra Dies Natalis UT 2017, juara III tunggal putra LPP Cup 2017. Dari sekian banyak prestasi yang diraih, lebih menonjol pada sektor tunggal putri dan tunggal putra akan tetapi dari sektor ganda campuran masih kurang menunjukkan prestasi seperti di tunggal putra dan putri. Saat pertandingan siswa sering melakukan kesalahan, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa tentang taktik bermain ganda campuran dalam bulutangkis itu sendiri.

Kesalahan yang sering terjadi yaitu pada perubahan posisi pemain dari formasi bertahan ke formasi menyerang maupun sebaliknya dari formasi menyerang ke formasi bertahan. Formasi kiri kanan saat bertahan dan formasi depan belakang saat menyerang, seperti halnya arah servis juga menentukan posisi atau formasi yang diterapkan di lapangan. Permainan ganda campuran mirip dengan permainan ganda dengan posisi di muka dan di belakang. Pemain putera mempertahankan bagian belakang lapangan dan pemain puteri menjaga net. Pemain putri berdiri di atas garis servis pendek selama permainan dan pada waktu pemain putra melakukan servis

Pada saat latihan ekstrakurikuler berlangsung, pembina/pelatih juga kurang memberikan pengarahan untuk ganda campuran, menerangkan macam-macam taktik dan aplikasi taktik dalam permainan bulutangkis, tetapi lebih banyak latihan teknik dan *game*. Dalam permainan olahraga pada umumnya dan permainan bulutangkis pada khususnya, aspek taktik sangat berpengaruh pada menang dan kalahnya dalam sebuah pertandingan. Sebagai contoh misal, jika dapat menerapkan taktik dalam pertandingan dengan baik, sekalipun lawan yang dihadapi lebih baik, kemungkinan besar dapat memenangkan sebuah pertandingan asalkan

taktik yang diterapkan berjalan sesuai rencana. Contoh lain misalnya jika lawan mempunyai pertahanan yang lemah, maka harus menyerang dan sebaliknya. Apabila lawan mengangkat *shuttlecock*, maka harus menurunkan *shuttlecock*, misalnya melakukan *netting*. Khusus untuk bermain ganda campuran, usahakan *shuttlecock* selalu diarahkan ke pemain putri, karena pemain putri dianggap lebih lemah dibanding pemain putra.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dijadikan koreksi baik untuk pelatih maupun atlet itu sendiri agar di permainan berikutnya menjadi lebih baik. Atlet yang melakukan pelanggaran tentunya dapat mengganggu atlet itu sendiri maupun pertandingan yang sedang dihadapi, sehingga diharapkan atlet dapat menerapkan taktik permainan ganda campuran secara menyeluruh. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sukmadinata (2012: 72) penelitian deskriptif ditujukan untuk bisa mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018.

**Target/Subjek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta yang berjumlah 18 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*/penelitian populasi.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Arikunto (2006: 195) menyatakan angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” Angket dalam penelitian ini adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan empat pilihan jawaban.

Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. *Expert Judgement* dalam penelitian ini yaitu Bapak Amat Komari, M.Si. Uji coba instrumen penelitian ini akan dilakukan pada tanggal 23 Januari 2018 di SMA Muhammadiyah 3 dengan responden berjumlah 10 siswa.

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 42 butir terdapat 2 butir gugur, yaitu butir nomor 6 dan 33 ( $r_{hitung} < r_{tabel}$  ( $df_{10;0,05}$ ) 0,576), dari butir gugur dapat diujicobakan kembali namun mengingat keterbatasan waktu sehingga terdapat 40 butir yang digunakan untuk penelitian. Koefisien reliabilitas sebesar 0,993.

Penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta

tahun 2017/2018, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 40 butir, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) awal pertandingan (2) saat pertandingan, (3) akhir pertandingan.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini angket kepada siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta.
- b. Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi

N = Jumlah

Menurut Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Norma Penilaian**

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

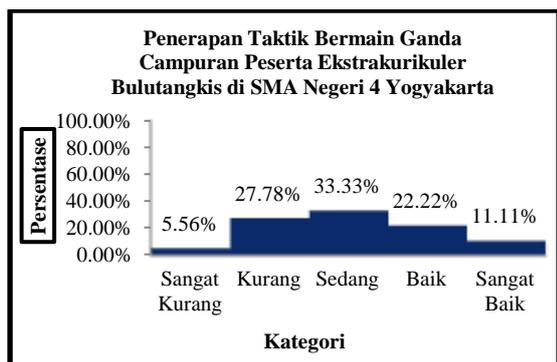
(Sumber: Azwar, 2016: 163)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 didapat skor terendah (*minimum*) 115,00, skor tertinggi (*maksimum*) 155,00, rerata (*mean*) 133,50, nilai tengah (*median*) 133,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 123,00, *standar deviasi* (SD) 12,31.

Penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Batang Penerapan Taktik Bermain Ganda Campuran Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun 2017/2018**

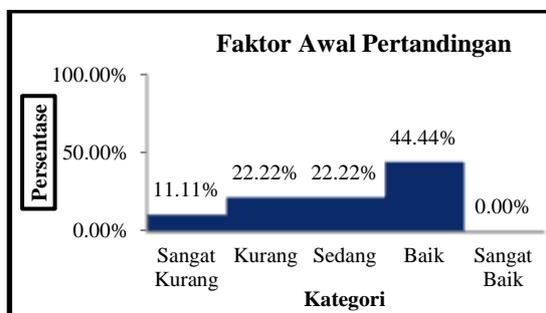
Berdasarkan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (6 siswa), “baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 11,11% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 133,50, penerapan taktik

bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dalam kategori “sedang”.

**1. Faktor Awal Pertandingan**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor awal pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 14,00, skor tertinggi (*maksimum*) 20,00, rerata (*mean*) 18,00, nilai tengah (*median*) 18,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 18,00, *standar deviasi* (SD) 1,91.

Penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor awal pertandingan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Batang Faktor Awal Pertandingan**

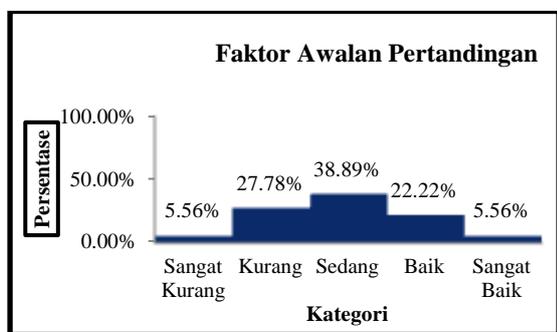
Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta berdasarkan faktor awal pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,11% (2 siswa), “kurang” 22,22% (4 siswa), “sedang” 22,22% (4 siswa), “baik” sebesar 44,44% (8 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata,

18,00, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta berdasarkan faktor awal pertandingan dalam kategori “sedang”.

**2. Faktor Saat Pertandingan**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 86,00, skor tertinggi (*maksimum*) 119,00, rerata (*mean*) 102,56, nilai tengah (*median*) 102,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 99,00, *standar deviasi* (SD) 9,67.

Penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Faktor Awal Pertandingan**

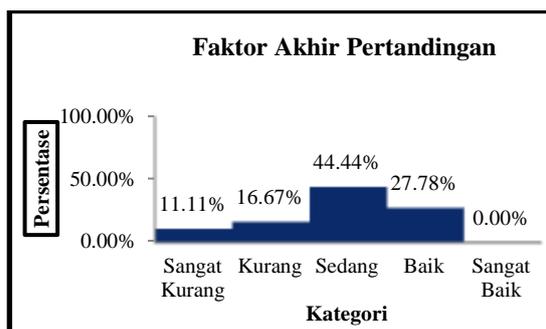
Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang”

sebesar 38,89% (7 siswa), “baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,56% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 102,56, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor saat pertandingan dalam kategori “sedang”.

**3. Faktor Akhir Pertandingan**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor akhir pertandingan didapat skor terendah (*minimum*) 9,00, skor tertinggi (*maksimum*) 16,00, rerata (*mean*) 12,94, nilai tengah (*median*) 13,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,00, *standar deviasi* (SD) 2,21.

Penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor akhir pertandingan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Faktor Akhir Pertandingan**

Berdasarkan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan

faktor akhir pertandingan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,11% (2 siswa), “kurang” sebesar 16,67% (3 siswa), “sedang” sebesar 44,44% (8 siswa), “baik” sebesar 27,78% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, 12,94, penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berdasarkan faktor akhir pertandingan dalam kategori “sedang”.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018, yang terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) awal pertandingan (2) saat pertandingan, (3) akhir pertandingan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 masuk dalam kategori sedang. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu berada pada kategori sedang sebanyak 6 siswa (33,33%), selanjutnya pada kategori kurang sebanyak 5 siswa (27,78%). Hasil ini sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu saat melakukan wawancara secara singkat dengan beberapa siswa, menyatakan bahwa pelatih/pembina tidak pernah memberikan pengetahuan tentang taktik dalam bulutangkis, tetapi lebih banyak pada latihan teknik dan *game*. Siswa lebih banyak mengetahui taktik bulutangkis dengan membaca internet.

Permainan bulutangkis ganda (*double*) adalah suatu permainan bulutangkis yang sangat membutuhkan kerja sama tim (teman bermain/pasangan Anda). Sekalipun mampu bermain bagus akan tetapi bilamana pasangan Anda kurang dapat bermain maksimal, maka

sesungguhnya telah kehilangan 50% kemenangan. Pada permainan bulutangkis ganda yang paling mendesak dibutuhkan adalah pola kerjasama yang saling menutupi antar pemain. Karena permainan bulutangkis ganda itu identik dengan kecepatan lalu lintas pukulan (*shuttlecock*) maka menutupi daerah kosong dengan cepat adalah latihan yang paling wajib dipahami oleh setiap pasangan bulutangkis ganda. Berbeda halnya dengan permainan tunggal, di sana yang dibutuhkan adalah *footwork* yang sempurna dari pemain *single* tersebut.

Dapat bermain bulutangkis ganda dengan baik pada suatu pertandingan bulutangkis memang bukan suatu pekerjaan yang mudah. Jangankan bagi pemula, bagi seorang atlet profesional pun untuk dapat bermain taktis dan benar pada pertandingan bulutangkis ganda (*double/mix*) dibutuhkan suatu strategi tersendiri. Karena pola permainan bulutangkis ganda itu berbeda dengan pola permainan tunggal (*single*). Perbedaannya adalah pada permainan tunggal tidak ada atau tidak dibutuhkan kerja sama tim, akan tetapi sebaliknya pada permainan bulutangkis ganda maka kerja sama tim adalah merupakan sesuatu hal yang mutlak dituntut harus dipelajari dan dipahami.

Taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan oleh perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Pada hakikatnya, penggunaan taktik adalah suatu usaha mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta improvisasi untuk menentukan alternatif terbaik memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu pertandingan secara efektif, efisien, dan produktif dalam rangka memperoleh hasil yang maksimal yaitu sebuah kemenangan dalam pertandingan.

Strategi dan taktik bermain ganda bulu tangkis, (1) siapa yang bisa menyerang lebih dulu, dialah yang akan menang, (2) Pertahanan yang terbaik adalah dengan menyerang, ganda adalah permainan yang mengandalkan kerjasama. Pukulan harus dirancang, kemudian mematikan lawan dengan pukulan dari hasil kerjasama yang solid. Permainan ganda dalam bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara dua lawan dua. Dalam permainan ganda dua orang pemain merupakan satu kesatuan yang harus tampil baik. Pemain harus bermain menurut suatu bentuk permainan tertentu yang mengutamakan kerjasama. Agar dapat bermain sebaik mungkin, kedua pemain harus saling percaya terhadap kemampuan masing-masing, harus saling menutupi kelemahan, dan harus paham atas tugas serta fungsinya dalam taktik yang hendak dilaksanakan secara konsekuen dalam permainan. Seorang pemain ganda yang baik, tidak saja berusaha mengembangkan permainan sendiri, tetapi juga berusaha menambah semangat kawannya, sehingga dapat bermain dengan baik.

Komari (2018) menyatakan bahwa ciri-ciri penggunaan taktik sebagai berikut:

**1. “Don’t change with the winning game”**

Maksudnya bahwa seorang pemain jangan mengubah atau mengganti permainan yang sedang menang, secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi:

- a. Jangan mengganti *shuttlecock* yang sedang menguntungkan, walaupun *shuttlecock* itu jelek namun kalau sedang mendatangkan nilai maka jangan diganti, pakai, pakai saja terus karena *shuttlecock* tersebut membawa berkah. Kalau lawan yang menghendaki pergantian, baru *shuttlecock* itu diganti.
- b. Jangan mengganti raket yang sedang menguntungkan, mungkin pengangannya

sudah tidak enak/terlalu basah tapi kalau masih memperoleh angka jangan diganti kecuali kalau senarnya putus harus diganti.

- c. Jangan mengubah taktik yang sedang menguntungkan, misalnya kalau menyerang dengan smash menghasilkan angka maka diperbanyak melakukan *smash*. Kalau bermain net banyak memenangkan *rally* maka diperbanyak main net.
- d. Kalau servis pendek menghasilkan angka servis yang dilakukan juga servis pendek terus jangan mengganti dengan servis *lob*.
- e. Kalau servis panjang banyak menghasilkan angka maka dipilih servis panjang untuk memulai permainan.

**2. “Have to change with the loser game”**

Maksudnya bahwa seorang pemain harus mengganti permainan yang sedang kalah. Secara luas formula tersebut dapat di-*breakdown* menjadi:

- a. Jika *shuttlecock* yang digunakan banyak mendatangkan nilai/angka bagi lawan, maka harus minta ganti karena *shuttlecock* tersebut tidak cocok di samping itu *shuttlecock* tersebut menguntungkan lawan. Kalau *shuttlecock* mendatangkan angka untuk lawan tiga kali berturut-turut berarti saat itu *shuttlecock* tidak cocok bagi anda maka harus diganti.
- b. Kalau raket yang dipakai terasa tidak enak maka segera harus diganti, barangkali medan magnet yang melingkup raket anda sudah tidak cocok, jika sudah diganti maka medan magnet yang menyelimuti terbentuk lagi sesuai dengan permainan yang anda inginkan.
- c. Harus mengubah taktik yang sedang merugikan, misalnya kalau menyerang dengan *smash* malah keteteran atau lawan tidak mati di *smash* maka harus mengganti dengan pukulan yang lain selain pukulan *smash*.

- d. Kalau kalah duel dalam bermain net atau banyak tidak berhasil maka harus menghentikan beradu bermain net.
- e. Kalau menggunakan servis pendek tidak bisa menghasilkan angka maka harus segera berganti servis panjang.
- f. Kalau bermain menggunakan servis panjang tidak bisa menghasilkan *point* maka segera ganti jangan servis pendek atau *service drive*.
- g. Kalau dalam permainan ganda apabila menyerang pemain yang satu tidak berhasil memastikan maka segera ganti menyerang pemain lainnya.
- h. Kalau lawan sulit dimatikan maka *shuttlecock* diarahkan pada satu pemain terus menerus (satu keroyok dua), lama lama lawan kehabisan tenaga.

Bermain bulutangkis dengan baik terlebih dahulu harus memahami bagaimana cara atau peraturan bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik/taktik dan keterampilan dasar permainan ini. Taktik adalah rencana atau tindakan yang bersistem untuk mencapai tujuan. Suharno (1993: 32) menambahkan bahwa taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif. Taktik selalu berubah-ubah disesuaikan dengan lawan yang dihadapi dan kemampuan timnya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,56% (1 siswa), “kurang” sebesar 27,78% (5 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (6 siswa),

“baik” sebesar 22,22% (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 11,11% (2 siswa).

### Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018.
2. Agar melakukan penelitian tentang penerapan taktik bermain ganda campuran pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun 2017/2018 dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Azwar, S. (2016). *Tes prestasi. fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hernawan, A.H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Komari, A. (2018). *Tujuh sasaran semes bulutangkis*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Suharno. (1993). *Ilmu coaching umum*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.