

**PENINGKATAN KEMAMPUAN *SMASH* PADA PERMAINAN BULUTANGKIS  
SISWA KELAS V MIN TEMPEL KECAMATAN  
NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN DENGAN  
PENDEKATAN BERMAIN KETEPATAN  
MELEMPAR *SHUTTLECOOK*  
TAHUN 2017**

**ARTIKEL E-JOURNAL**



**Oleh:  
Tri Wianatun  
NIM. 15604227006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAMRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAMRAGAAN ·  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## PENGESAHAN

E-journal yang berjudul “Peningkatan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar *Shuttlecock* Tahun 2017”, yang disusun oleh Tri Wianatun, NIM 15604227006 ini telah sesuai untuk digunakan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana.

Penguji



R. Sunardianta, M.Kes.  
NIP. 19581101 198603 1 002

Pembimbing



Drs. Amat Komari, M.Si.  
NIP. 19620422 199001 1 001

**PENINGKATAN KEMAMPUAN *SMASH* PADA PERMAINAN BULUTANGKIS SISWA KELAS V MIN TEMPEL KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN DENGAN PENDEKATAN BERMAIN KETEPATAN MELEMPAR *SHUTTLECOOK* TAHUN 2017**

Oleh : Tri Wianatun / NIM. 15604227006  
Fakultas / Universitas : Fakultas Ilmu Keolahragaan / Universitas Negeri Yogyakarta  
Prodi / Jurusan : PGSD Penjas / Pendidikan Olahraga  
Alamat email : mrs.alfiana@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian mengetahui hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Subjek penelitian siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman sejumlah 32 siswa. Instrumen berupa lembar observasi pengamatan partisipasi siswa dan tes unjuk kerja siswa melakukan *smash* bulutangkis sebanyak 20 kali kesempatan. Hasil penelitian disimpulkan bahwa tindakan dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* yang dilakukan dalam 2 siklus dengan keseluruhan 4 kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan *smash* bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Peningkatan tersebut meliputi suasana pembelajaran dan perkembangan *smash* bulutangkis siswa yang telah sesuai dengan indikator Efektivitas Keberhasilan.

**Kata kunci : *Smash, Bulutangkis, Bermain, Melempar Shuttlecock.***

**ABSTRACT**

*The purpose of the study know the results improved ability of smash in badminton game grade V MIN Tempel Sub Ngaglik Sleman through precision approach play throw the shuttlecock. The subject of research grade Va MIN Tempel sub district of Sleman Regency Ngaglik number of 32 students. Instruments in the form of sheets of observations observations of the participation of students and the student performance tests do badminton smash as many as 20 times a chance. Results of the study it was concluded that the action with precision approach play throw the shuttlecock is done in 2 cycles with a whole 4 times, it was able to improve the ability of badminton smash grade V MIN Tempel Sub Ngaglik Sleman Regency. The increase includes an atmosphere of learning and development of badminton smash students who were in accordance with the indicators of the effectiveness of the success.*

**Keywords: *Smashes, Badminton, Playing, Throwing Shuttlecock.***

## PENDAHULUAN

Pembinaan bulutangkis pada usia dini sama halnya dengan pembinaan pada olahraga yang lainnya. Pendidikan jasmani pada anak usia dini atau anak Sekolah Dasar merupakan dasar pendidikan gerak bagi anak, sehingga harus diperhatikan dan dilakukan secara teratur, terukur, dan terprogram agar kebutuhan gerak anak dapat terpenuhi sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut. Dengan demikian, proses pertumbuhan dan perkembangan anak tidak mengalami hambatan atau gangguan.

Meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan *smash*. Kecakapan dalam melakukan *smash* yang baik akan berkesempatan memperoleh angka yang lebih besar. Apabila *smash* dilakukan dengan keras dan terarah akan menjadikan sesuatu bentuk serangan yang mematikan, tetapi apabila *smash* dilakukan keliru maka akan menjadikan peluang bagi lawan untuk memperoleh angka serta kesempatan untuk melakukan *servis*.

Kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*. Bentuk permainan yang diasumsikan baik untuk meningkatkan kemampuan *smash* siswa kelas

atas Sekolah Dasar usia 10-12 tahun dalam permainan bulutangkis adalah bermain ketepatan melempar *shuttlecock*.

Bentuk permainan dengan melempar *shuttlecock* dari titik-titik sudut lapangan bulutangkis maka secara tidak sengaja siswa akan meningkatkan kelincahan, kekuatan, dan ketepatan menggerakkan kaki dan tangan seperti gerakan melakukan *smash*, yang tanpa disadari oleh siswa tersebut. Dengan permainan melempar *shuttlecock* siswa akan merasa senang sehingga gerakan yang diulang-ulang dilakukan tidak terasa berat. Hasil dari kegiatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock* ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pendekatan pembelajaran permainan bulutangkis, yaitu untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan *smash*.

Masalah dalam skripsi ini dibatasi pada "Peningkatan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Dengan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar *Shuttlecock*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman melalui pendekatan bermain melempar *shuttlecock*.

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang berfokus pada upaya untuk

