

Cg

Pengembangan Olahraga Prestasi

LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI
PUSDI OLAHRAGA
TAHUN ANGGARAN 2018



JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRIADTON (TRIPLES BADMINTON)* DALAM
MENINGKATKAN KESENYANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN
BULUTANGKIS

TIM PENGUSUL

Dr. Sigit Nugroho, M.Or / NIP 19800924 200604 1 001
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or/ NIP 19821129 201504 1 001
Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or/ NIP 19830626 200812 1 002
Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or/ NIP. 19740709 200501 1 002
Gatot Agung Syahputra/ NIM. 13603144001
Rido Insan Raharjo/ NIM. 13603141016

Dibiayai Oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian
Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi
Tahun Anggaran 2018 Nomor: 6/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018
tanggal 6 Juni 2018

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2018

LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI
PUSDI OLAHRAGA
TAHUN ANGGARAN 2018



JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRIADTON (TRIPLES BADMINTON)* DALAM
MENINGKATKAN KESENANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN
BULUTANGKIS

TIM PENGUSUL

Dr. Sigit Nugroho, M.Or / NIP 19800924 200604 1 001
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or/ NIP 19821129 201504 1 001
Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or/ NIP 19830626 200812 1 002
Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or/ NIP. 19740709 200501 1 002
Gatot Agung Syahputra/ NIM. 13603144001
Rido Insan Raharjo/ NIM. 13603141016

Dibiayai Oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian
Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi
Tahun Anggaran 2018 Nomor: 6/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018
tanggal 6 Juni 2018

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRIADTON (TRIPLES BADMINTON) DALAM MENINGKATKAN KESENANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS

Peneliti/Pelaksana
Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0024098004
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
Nomor HP : +628122755287
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIDN : 0029128203
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or
NIDN : 0026068302
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)
Nama Lengkap : Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
NIDN : 0009077405
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra :
Alamat Institusi Mitra :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : 2018
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 25.000.000,00

Mengetahui,
Ketua LPPM,



Yogyakarta, 5 Juni 2018
Ketua Pelaksana

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIP 19800924 200604 1 001

ABSTRAK PENELITIAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRIADTON (TRIPLES BADMINTON)* DALAM MENINGKATKAN KESENYANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS

Oleh:

Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh, Riky Dwihandaka, Tri Hadi Karyono

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan tentang pola/cara memodifikasi bentuk permainan olahraga bulutangkis. Titik tekan pada penelitian ini terdapat pada rancangan perubahan pola permainan yang sifatnya rekreasi (*triples*), akan tetapi tidak merubah dari segi keterampilan pemain bulutangkis. Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan bentuk permainan *triadton (triples badminton)* sesuai dengan tingkat kesenangan dan keterampilan bermain dalam olahraga bulutangkis.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Prosedur *penelitian* dan pengembangan didasarkan pada dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Target penelitian ini dirancang melalui tiga tahap, yaitu 1) deskriptif, 2) pengembangan dan 3) eksperimental. Pada tahapan penelitian ini baru sampai tahap pengembangan. Subyek penelitian untuk mengembangkan bentuk permainan sesuai dengan nilai kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis adalah pelatih bulutangkis, pengajar bulutangkis, dan mahasiswa yang mengambil perkuliahan bulutangkis. Analisis data untuk tahap pertama dan kedua menggunakan analisis deskriptif dan tahap ketiga menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa spesifikasi hasil dalam mengembangkan bentuk permainan *triadton* diantaranya jumlah pemain sebanyak tiga orang, posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang. Pemain depan bebas dalam memukul kock, untuk pemain belakang tidak boleh memukul kock secara berurutan harus bergantian. Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam dilakukan setelah pergantian servis. Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem "Rally Point" the best of three games. Permainan *triadton* menarik dan layak untuk diterapkan dalam pertandingan bulutangkis. Permainan *triadton* sangat menyenangkan, menghibur, dan semua pemain baik dari pemula sampai atlet bisa menikmati bentuk permainan. Dari segi keterampilan teknik dasar pukulan bulutangkis, kerja sama dan komunikasi antar pemain dapat tingkatkan dengan melaksanakan permainan *triadton*.

Kata kunci: Pengembangan, bulutangkis, kesenangan, keterampilan

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga penelitian yang berjudul: “**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRIADTON (TRIPLES BADMINTON) DALAM MENINGKATKAN KESENANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS**”, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Progam Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2018 Nomor: 26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018 tanggal 6 Juni 2018. Bidang penelitian ini berbasis Unggulan Perguruan Tinggi dilaksanakan pada mahasiswa yang mengambil matakuliah Permainan Bulutangkis di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada Dekan FIK UNY dan Ketua LPPM UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 16 November 2018

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Roadmap Penelitian	5
F. Sistematika Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Luaran Penelitian	7
BAB II TINJUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Permainan Bulutangkis	8
2. Pengajaran Bulutangkis	11
3. Kesenangan	12
4. Keterampilan Bulutangkis	13
B. Penelitian Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Desain Penelitian	21
B. Model Pengembangan	21
1. Penelitian Survei	21
2. Penelitian Pengembangan	23

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian	25
1. Penelitian Survei	25
2. Penelitian Pengembangan	27
B. Pembahasan	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	34
A. Kesimpulan	34
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN PENELITIAN	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Subyek Penelitian	22
Tabel 2. Variabel, Indikator dan Pengukuran Penelitian Survey	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistematika Penelitian	6
Gambar 2. Model Pengembangan RPPT	23
Gambar 3. Daftar Acara Seminar Awal/Instrumen Penelitian	45
Gambar 4. Lembar Penelitian Kegiatan Penelitian	46
Gambar 5. Daftar Hadir Seminar Awal/Instrumen Penelitian	47
Gambar 6. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian	49
Gambar 7. Lembar Penilaian Seminar Akhir (Lembar Hasil Penelitian)	50
Gambar 8. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian	51
Gambar 9. Daftar Pengetahuan Tanggung Jawab Belajar	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Penelitian	39
Lampiran 2. Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian	41
Lampiran 3. Berita Acara Seminar Awal/Instrumen Penelitian	45
Lampiran 4. Lembar Penilaian Kesiapan Penelitian	46
Lampiran 5. Daftar Hadir Seminar Awal/Instrumen Penelitian	47
Lampiran 6. Berita Acara Seminar Akhir Penelitian	49
Lampiran 7. Lembar Penilaian Seminar Hasil (Luaran Hasil Penelitian)	50
Lampiran 8. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian	51
Lampiran 9. Lembar Pernyataan Tanggung Jawab Belanja	53

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga bulutangkis (badminton) secara umum termasuk kategori olahraga permainan. Namun seiring dengan berjalannya waktu, bulutangkis berkembang menjadi bukan sekadar sebuah permainan di lapangan, bagi banyak orang bulutangkis merupakan olahraga yang mengajarkan berbagai makna filosofis. Secara individual, permainan bulutangkis mengajarkan kita menguasai diri di lapangan. Permainan bulutangkis juga mengajarkan mengelola emosi agar tetap tenang dan percaya diri sehingga dapat secara taktis mengubah strategi saat keadaan tertekan atau tertinggal. Sedangkan saat bermain ganda, pemain belajar bagaimana bekerja sama dan berkomunikasi dengan mitranya. Mencoba untuk saling menutupi kelemahan mitra, saling melindungi, saling memberi semangat, saling pengertian dan saling memberi motivasi & apresiasi. Selain mengajarkan filosofi berharga, banyak manfaat besar dengan bermain olahraga bulutangkis. Bermain bulutangkis merupakan kesenangan yang tidak bisa tergantikan dengan bulutangkis bisa dijadikan sebagai obat penghilang stres. Selain itu, bermain bulutangkis membuat stamina tubuh terjaga.

Dalam memberikan pembelajaran permainan bulutangkis nilai kesenangan, keunikan, dan makna filosofis dalam olahraga bulutangkis seharusnya perlu disampaikan, supaya nilai-nilai moral dan karakter yang terkandung dalam olahraga bulutangkis dapat terdistribusi dan dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam hal pergaulan, berorganisasi, dan bersosial. Penekanan karakter moral dalam permainan bulutangkis sangat penting. Hal itu akan membantu dan mendorong para pemain dalam pengembangan moral dengan bebas. Olahraga bulutangkis tidak hanya difokuskan untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik tetapi juga aktivitas yang bisa mendorong pengembangan sosial serta pengembangan karakter pemain.

Herman (2001) menyatakan bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan bulutangkis mempunyai keunikan yang tidak dipunyai oleh cabang olahraga lainnya. Adapun keunikan tersebut antara lain: (1) alat yang digunakan sangat ringan, (2) nuansa penggunaan kekuatan paling lengkap, (3) mampu mematikan lawan dengan kekuatan mendekati nol, (4) memenuhi kebutuhan aktualisasi diri, (5) keterampilan gerak bulutangkis mudah ditransfer ke dalam cabang olahraga lainnya, (6) filosofi kehidupan, (7) nilai kebugaran jasmani, dan (8) nilai bisnis yang tinggi.

Secara umum kompetisi bulutangkis hanya dimainkan oleh dua orang (*single*) dan dua pasangan (*double*) yang saling berlawanan, jarang sekali dimainkan untuk partai *triples*. Partai *triples* permainan tiga lawan tiga dalam bulutangkis sering digunakan dalam latihan tim bulutangkis Asia seperti Malaysia dan Tiongkok. Ide partai *triples* pertama kali dicetuskan oleh Bambang Rudyanto, internasional Relationship Manager PBSI. Ide tersebut diperoleh pada saat bulutangkis mengalami stagnasi, untuk memberi warna baru dalam pertandingan dan membuat bulutangkis menjadi dinamis, maka tercetuslah permainan bulutangkis pada nomor *triples* di partai resmi. Kemudian PBSI bergerak cepat dengan mengajukan kepada badan olahraga tertinggi bulutangkis dunia BWF. Permainan bulutangkis *triples* akhirnya disetujui dan boleh dipertandingkan di sebuah kompetisi. Liga Mahasiswa (LIMA) bulutangkis pada tahun 2013 menjadi turnamen resmi pertama kali yang mempertandingkan nomor *triples* (www.ligamahasiswa.co.id).

Peraturan pada pertandingan bulutangkis *triples* tidak banyak berbeda dengan pertandingan di nomor ganda. Pertandingan bulutangkis *triples* setiap pemain boleh melakukan servis tanpa memperhatikan angka atau poin yang didapatkan. Format permainan *triples* sebenarnya berguna untuk membiasakan para pemain dengan permainan bertempo cepat. Para pemain harus menguasai

daerahnya masing-masing. Partai *triples* juga sangat bagus diterapkan untuk menjaga kekompakan, mengasah cara berpikir dan mengatur strategi di lapangan. Kekurangan dalam partai *triples* apabila pemain tidak kompak, kemungkinan salah pengertian dan salah strategi akan semakin besar, raket sesama pemain saling beradu.

Meski sudah dipertandingkan di Liga Mahasiswa nasional, bulutangkis *triples* belum bisa memasuki pertandingan tingkat internasional atau pertandingan resmi *Badminton World Federation* (BWF). Hal ini dikarenakan pertandingan bulutangkis *triples* dinilai terlalu rumit dan berbahaya bagi pemain. Bulutangkis *triples* jika dimainkan dipertandingan BWF, maka pemain profesional elit tingkat dunia tidak memiliki celah untuk mematikan lawan, karena lapangan lawan tidak memiliki lahan kosong. Pertandingan bulutangkis internasional pasti sangat berbeda dengan pertandingan nasional. Pemain bulutangkis yang sudah mendunia tentu akan bermain cepat dan tanpa celah, jika terlalu banyak pemain di lapangan maka hal ini ditakutkan akan membahayakan bagi pemain.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mencoba untuk mengembangkan dan memodifikasi peraturan dan cara bermain dalam permainan *triadton* (*triples badminton*) sehingga dapat meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan suatu masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana mengembangkan permainan bulutangkis *triadton* (*triples badminton*) untuk meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis?

2. Bagaimanakah kelayakan *triadton (triples badminton)* dalam penerapannya untuk permainan yang dapat meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)* untuk meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain
2. Mengetahui kelayakan *triadton (triples badminton)* pada penerapan permainan bulutangkis.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dikembangkan dalam bentuk permainan bulutangkis *triadton* ini memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi pengajar matakuliah bulutangkis untuk memperhatikan pola pengajaran bulutangkis dengan berbasis unsur-unsur kesenangan
2. Sebagai dasar dan masukan bagi perkumpulan bulutangkis untuk menata dan mengembangkan serta meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis.
3. Sebagai gambaran bagi mahasiswa/i untuk memperoleh pengalaman bermain dalam matakuliah bulutangkis.
4. Sebagai model pengajaran alternatif yang membawa rasa senang dan nyaman baik bagi mahasiswa, dosen, maupun lembaga.

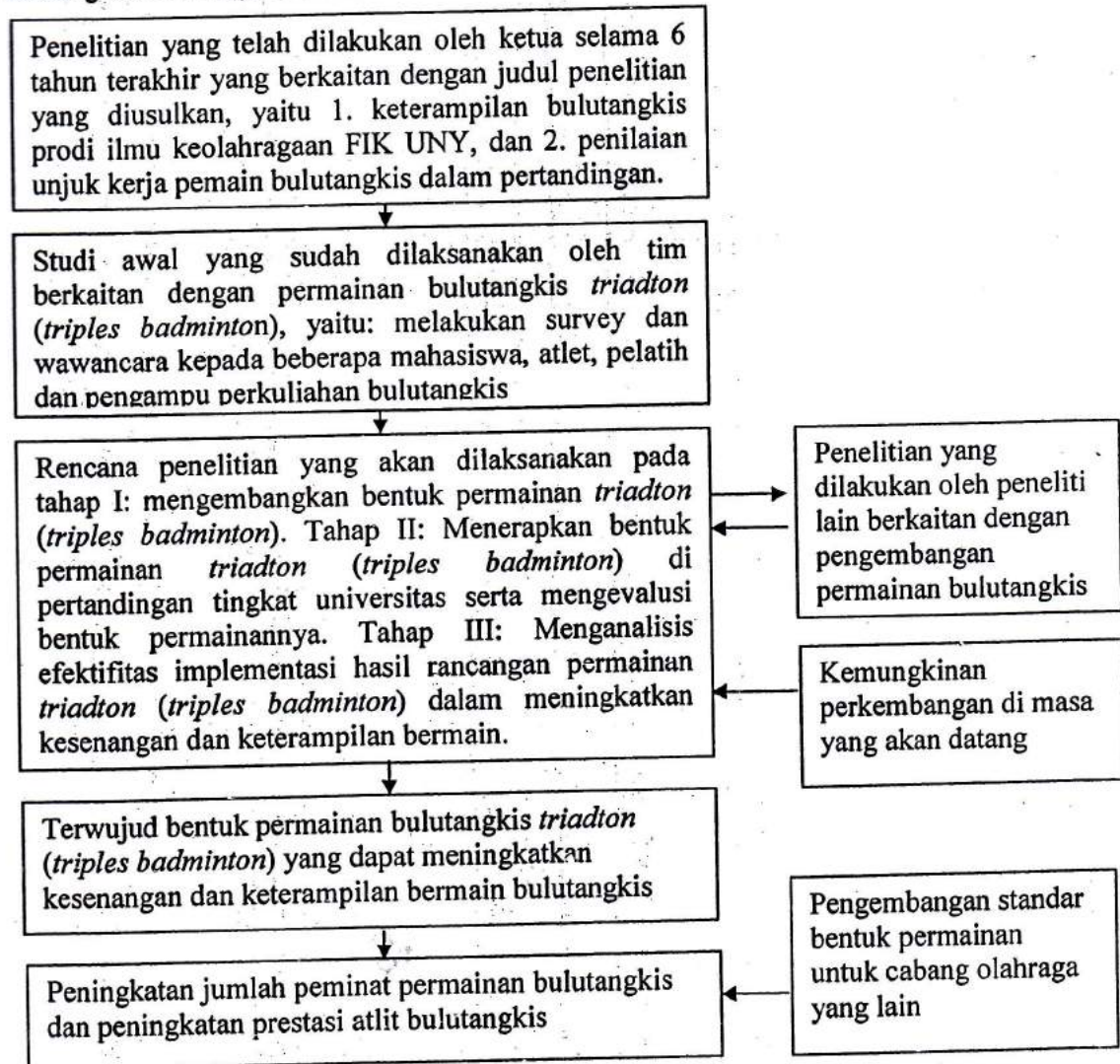
E. Roadmap Penelitian

Adapun roadmap penelitian pengembangan ini dirancang sesuai dengan tahapan untuk menuju hasil akhir, tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan yang dilaksanakan, yaitu sudah melakukan penelitian yang berkaitan dengan:
 - a. Penelitian tentang keterampilan bulutangkis di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
 - b. Penelitian tentang penilaian unjuk kerja pemain bulutangkis dalam pertandingan.
2. Analisis Kebutuhan dengan melakukan penelitian survey, bertujuan untuk mengetahui permainan bulutangkis yang tepat sesuai dengan nilai-nilai kesenangan dan keterampilan bermain.
3. Penelitian pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang sesuai dengan nilai kesenangan dan keterampilan bermain dengan melibatkan pelatih bulutangkis, pengajar bulutangkis dan atlet bulutangkis.
4. Penelitian eksperimental, bertujuan untuk menguji keefektifan, efisiensi dan kemenarikan produk bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan keterampilan bermain.

F. Sistematika Penelitian

Secara garis besar sistematika penelitian pengembangan ini dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Sistematika Penelitian

G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi dan keunggulan produk dari rencana penelitian pengembangan ini adalah bentuk permainan *triadton (triples badminton)* dalam meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis, yaitu sebagai berikut:

1. Produk dalam bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang dikembangkan dengan menggunakan peraturan yang menimbulkan kesenangan dan keterampilan bulutangkis
2. Nilai kesenangan mencakup emosi-emosi seperti: (1) kecintaan (2) kegembiraan, (3), kenikmatan, dan (4) kebebasan.
3. Nilai keterampilan mencakup beberapa kemampuan teknik bermain bulutangkis, diantaranya: (1) kemampuan servis, (2) kemampuan lob, (3) kemampuan *dropshot*, (4) kemampuan net, (5) kemampuan drive, (6) dan kemampuan smash.

H. Luaran Penelitian

Temuan dan luaran inovasi yang ditargetkan dalam penelitian dan kontribusi dalam penelitian ini mendapatkan model pengembangan keilmuan permainan *triadton (triples badminton)* yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kesenangan dan keterampilan bulutangkis. Berikut rencana luaran yang akan ditargetkan dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Dimuat dalam publikasi ilmiah di porseding internasional terindeks
2. Buku panduan dan pedoman aturan bentuk permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)*.
3. Terdaftar dalam Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam kategori paten sederhana.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan Bulutangkis

Tony (2007) menyatakan permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, baik pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai persaingan. Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan shuttlecock dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari segi relatif lambat hingga sangat cepat di sertai gerakan tipuan. Brian (2015), bulutangkis atau badminton merupakan cabang olahraga yang termasuk ke dalam olahraga permainan dan bisa dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan diatas lapangan yang dibatasi oleh garis-garis yang panjang dan lebar, lapangan tersebut dibagi dua yang sama besar dan dibatasi oleh net.

Aksan (2016), mengatakan bahwa bulutangkis atau badminton adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net). Definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bulutangkis merupakan sebuah permainan bola kecil yang bersifat individu yang dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang (tunggal) atau dua orang melawan dua orang (ganda) yang setiap pemainnya memerlukan sebuah raket yang digunakan untuk memukul shuttlecock melalui atas net yang direntangkan di tengah lapangan yang dibatasi garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu.

Tujuan permainan bulutangkis sesuai pendapatnya Herman (2000) adalah berusaha untuk menjatuhkan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kok dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Pada saat permainan berlangsung, masing-masing pemain berusaha agar kok tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila kok jatuh di lantai atau menyangkut di net, maka permainan terhenti.

Permainan olahraga bulutangkis selain untuk olahraga dapat juga dijadikan salah satu objek yang memiliki banyak manfaat. Bulutangkis dapat dijadikan hiburan bagi sekelompok orang yang tidak memiliki banyak waktu untuk bertemu. Adanya olahraga bulutangkis, para pemainnya dapat saling berinteraksi sehingga akan terjadi komunikasi yang akhirnya dapat menjadi suatu hubungan yang berkelanjutan dalam hal di luar lapangan, contohnya dalam hal bisnis. Sesuai dengan hasil penelitiannya Syarifudin (2013) bahwa olahraga bulutangkis terdapat pengaruh yang signifikan dalam mengurangi tingkat frustrasi kerja yang dialami kalangan pengusaha yang berlatih bulutangkis sehingga dalam melakukan kerja atau bisnis dalam kesehariannya dapat berjalan dengan baik.

Karakteristik permainan bulutangkis mengandung unsur keterampilan gerak, yaitu berupa teknik dasar memegang raket, pukulan pertama (*service*), pukulan melampaui kepala (*overhead stroke*), dan pukulan dengan ayunan rendah (*underhead stroke*). Berbagai macam teknik pukulan diantaranya : *overhead, lob, dropshoot, smash, netting, backhand, dan forehand*.

Kunta (2010), menjelaskan bahwa ada empat macam teknik dasar keterampilan bulutangkis yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis, antara lain sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*foot work*). Ada enam macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis antara lain:

a. *Service*

Service merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan *service* dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan. Dalam permainan bulutangkis ada dua macam *service*, yaitu *service* panjang dan *service* pendek.

b. Pukulan *Lob*

Pukulan *lob* merupakan suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan. Untuk melakukan pukulan *lob* ada dua cara yaitu *overhead lob* dan *underhand lob*.

c. Pukulan *Smash*

Pukulan *smash* merupakan pukulan *overhead* yang mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan agar bola meluncur tajam menukik. Baik *smash* lurus maupun *smash* silang, keduanya dapat dipukul dengan ayunan yang sama.

d. *Dropshot*

Dropshot merupakan pukulan menyerang dengan menempatkan bola tipis dekat dengan jaring pada lapangan lawan. *Dropshot* mengandalkan kemampuan *feeling* dalam memukul bola sehingga arah dan ketajaman bola tipis di atas net serta jatuh dekat net.

e. Pukulan *Drive*

Pukulan *drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar, ketinggiannya menyusur di atas net dan sejajar dengan lantai.

f. *Netting*

Netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net di daerah lawan.

2. Pengajaran Bulutangkis

Matakuliah bulutangkis memiliki beberapa nama sesuai dengan program studi yang ada di FIK UNY. Pada prodi PJKR dan PGSD Penjas disebut Permainan Bulutangkis, pada prodi PKO disebut Keterampilan Bulutangkis, prodi IKOR disebut Olahraga Pilihan Bulutangkis. Namun pada prinsipnya semua nama tersebut adalah sama yaitu perkuliahan yang mengajarkan peraturan permainan dan pertandingan, teknik pegangan raket, mengenalkan teknik pukulan dasar bulutangkis yang meliputi service, lob, dropshot, smash, netting dan drive. Selain itu juga mempelajari teknik dan taktik dalam bermain bulutangkis tunggal dan ganda sesuai peraturan bulutangkis. Secara keseluruhan jumlah SKS matakuliah ini adalah 2 SKS dan disampaikan di awal semester (semester 2 atau 3 tergantung prodi masing-masing). Sifat matakuliah ini adalah wajib lulus bagi semua mahasiswa tanpa terkecuali. Pengajaran bulutangkis mempunyai tujuan, yaitu agar penguasaan keterampilan gerak sesuai dengan teknik yang benar serta sesuai dengan peraturan yang ada.

Secara spesifik matakuliah ini berisi tentang materi-materi yang tertuang dalam kompetensi perkuliahan. Beberapa kompetensi yang diharapkan dari matakuliah ini adalah antara lain :

- a. Mengetahui dan memahami macam-macam pegangan raket, teknik pukulan *forehand, backhand*.
- b. Mengetahui dan memahami teknik dasar pukulan service, smash, *lob, dropshot, drive dan netting*,
- c. Mengetahui dan memahami posisi badan dan Kerja kaki (*Footwork*) saat bermain tunggal dan ganda
- d. Mengetahui dan memahami metode pembelajaran bulutangkis.
- e. Mengetahui dan memahami cara bermain bulutangkis.
- f. Mengetahui dan memahami pengantar peraturan pertandingan Bulutangkis.

3. Kesenangan

(Adler, 2003) menyatakan bahwa *happiness* atau kesenangan berasal dari kata "*happy*" atau bahagia yang berarti *feeling good, having fun, having a good time*, atau sesuatu yang membuat pengalaman yang menyenangkan. Sedangkan orang yang senang (Rusydi, 2007) adalah orang yang mempunyai *good birth, good health, good look, good luck, good reputation, good friends, good money and goodness*.

Kesenangan merupakan perasaan yang dapat dirasakan berupa perasaan bahagia, tenang, dan memiliki kedamaian (Rusydi, 2007). Sedangkan *happiness* atau kebahagiaan sesuai pendapatnya Biswas, Diener & Dean (2007) merupakan kualitas dari keseluruhan hidup manusia yang membuat kehidupan menjadi lebih baik secara keseluruhan seperti kesehatan yang lebih baik, kreativitas yang tinggi ataupun pendapatan yang lebih tinggi. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kesenangan adalah perasaan positif yang berasal dari kualitas keseluruhan hidup manusia yang ditandai dengan adanya kebahagiaan yang dirasakan oleh seorang individu ketika melakukan sesuatu hal yang disukai di dalam hidupnya dengan tidak adanya perasaan menderita.

Veenhoven, (2004) membagi aspek kesenangan dalam kehidupan menjadi dua hal, yaitu:

- a. Aspek afektif yaitu menggambarkan pengalaman emosi dari kesenangan, kegembiraan, dan emosi positif lain.
- b. Aspek kognitif yaitu kepuasan dengan variasi domain kehidupan.

Aspek di atas yang menyatakan bahwa kegembiraan merupakan aspek afektif dan kepuasan merupakan aspek kognitif. Aspek afektif terbagi menjadi dua komponen yang saling bebas yaitu afek positif dan afek negatif. Selanjutnya evaluasi kognitif yang saling tergantung pada kepuasan

dalam variasi domain seperti keluarga atau aturan kerja dan pengalaman-pengalaman kepuasan lainnya.

Aspek-aspek yang telah disebutkan sejalan dengan dua komponen kesenangan, sesuai pendapatnya Myers (2007) dimana komponen kesenangan pertama adalah perasaan yang menyenangkan. Senang adalah emosi positif, dan sedih adalah emosi negatif. Sedangkan komponen kesenangan yang kedua adalah penilaian seseorang tentang hidupnya. Ada dua hal yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kebahagiaan yaitu afeksi dan kepuasan hidup (Rusydi, 2007).

a. Afeksi

Perasaan (*feeling*) dan emosi (*emotion*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Pengalaman emosional selalu berhubungan dengan afektif atau perasaan yang sangat menyenangkan sampai kepada perasaan yang tidak membahagiakan.

b. Kepuasan Hidup

Kepuasan hidup merupakan kualitas dari kehidupan seseorang yang telah teruji secara keseluruhan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Kepuasan hidup merupakan hasil perbandingan antara segala peristiwa yang dialami dengan apa yang menjadi tumpuan harapan dan keinginan.

4. Keterampilan Bulutangkis

Pemain bulutangkis yang baik, harus menguasai teknik dasar atau keterampilan dasar bermain bulutangkis dengan benar. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul, tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis. Teknik dasar keterampilan bermain bulutangkis yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis antara lain: sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*foot work*) (Fajar, 2012).

Keterampilan bulutangkis adalah kemampuan seorang pemain bulutangkis dalam menggunakan teknik, taktik, serta unsur-unsur yang dimiliki oleh seorang pemain bulutangkis. Teknik dasar bulutangkis pemain harus bisa memukul kok, baik dari atas maupun dari bawah. Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai adalah: servis, netting, lob, underhand, dropshot, drive, dan smes. Suratman (2007) membagi bentuk pukulan-pukulan yang terdapat di dalam permainan bulutangkis tersebut berdasar pada ayunan raket dapat dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu:

a. Pukulan dengan ayunan raket dari bawah (*under hand stroke*), meliputi:

- 1) Servis pendek (*back / forehand service*)
- 2) Servis tinggi (*long service – back / forehand service*)
- 3) Servis kedut (*flick – back / forehand service*)
- 4) Pukulan dari bawah ke atas (*underhand stroke – back / forehand*)
- 5) Pukulan jarring (*netting stroke – back / forehand service*)

b. Pukulan dengan ayunan raket datar (*drive*) meliputi :

- 1) Datar pendek (*short – back / forehand drive*)
- 2) Datar panjang (*long – back / forehand drive*)
- 3) Datar silang (*cross – back / forehand drive*)

c). Pukulan dengan ayunan raket dari atas ke bawah meliputi :

- 1) Lob tinggi (*hight – back / forehand lob*)
- 2) Lob serang (*attack – back / forehand lob*)
- 3) Pukulan pendek (*drop – back / forehand stroke*)
- 4) Pukulan tajam (*chop – back / forehand stroke*)
- 5) Pukulan smes (*smash – back / forehand stroke*)

Tohar (1992) membedakan bentuk pukulan-pukulan yang dapat mengidentifikasi keterampilan bulutangkis dibedakan menjadi 4 bagian yaitu: *wall volley*, servis pendek, servis panjang, dan lob.

a. Wall Volley

Wal Volley merupakan salah satu tes dalam bulutangkis yang diutamakan untuk mengukur kecakapan memainkan shuttlecock dengan gerakan koordinasi yang mencakup unsur-unsur rekreasi, kelincahan, keluwesan dan kecepatan. Pelaksanaanya dengan memukul shuttlecock sebanyak mungkin atau secepat mungkin selama 30 detik ke tembok atau dinding yang tingginya 5 feet dengan jarak 3 feet. Orang coba bebas bergerak kemana saja asal tidak melewati garis batas, apabila shuttle cock terjatuh ke lantai, harus dimulai lagi dengan serve dari belakang garis start. Setelah 30 detik aba-aba stop diberikan dan waktu itu juga stopwatch dihentikan. Tiap orang coba melakukan tiga kali, sebelum percobaan pertama boleh mengadakan percobaan 15 detik

b. Pukulan servis

Pukulan servis merupakan pukulan dengan menggunakan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan. Pukulan *service* merupakan suatu pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis, sehingga melatih pukulan servis dengan baik dan teratur, perlu mendapatkan perhatian yang khusus. Pukulan servis dalam bulutangkis dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Pukulan service pendek (*short service*)

Service pendek adalah melakukan pukulan *service* dengan mengarahkan *shuttlecock* dengan tujuan kedua sasaran yaitu: kesudut titik perpotongan antara garis *service* depan dengan garis tengah dan garis *service* dan garis tepi, sedang jalannya *shuttlecock* menyusur tipis melewati net. Cara memukul *service* pendek ini dapat dilakukan secara pukulan penuh atau dipukul secara dipotong.

Gerakan perpindahan berat badan diawali dari kaki yang berada dibelakang kemudian dipindahkan ke kaki depan. Ayunan raket dimulai dari belakang setinggi bahu. Ayunan yang memegang raket digunakan

kedepan. Setelah gerakan ayunan itu sampai ke sebelah kanan badan, dilanjutkan dengan gerakan memukul *shuttlecock*, yang dipegang oleh tangan kiri atau tangan kanan bila pemain tersebut kidal untuk dijatuhkan. Disaat *shuttlecock* itu jatuh maka baru dipukul dengan cara pukulan penuh atau dipotong, untuk diarahkan ke depan sehingga melewati net.

Pukulan servis pendek yang perlu diperhatikan adalah menanamkan perasaan gerak bagi pemain mengenai perkenaan raket dengan *shuttlecock* yang tepat dan jatuhnya *shuttlecock* tetap berjarak pendek dari garis servis depan. Setelah cara ini dikuasai barulah secara mengarahkan *shuttlecock* yang penerbangannya serendah-rendahnya untuk melewati net. Latihan pada taraf permulaan tidak perlu diperhatikan mengenai ketinggian hasil pukulan tersebut, tapi yang diperhatikan adalah banyaknya atau frekuensi melakukan pukulan bagi pemain tersebut. Cara melakukan pukulan service pendek ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara *forehand* dan *backhand*.

2) Servis Panjang (*Service lob* atau *clear*)

Servis panjang adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan. Servis panjang untuk permainan tunggal harus dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* dengan kekuatan yang penuh *shuttlecock* yang dipukul harus diusahakan jatuh menurun secara tegak lurus ke bawah di suatu tempat digaris belakang lapangan lawan terutama diarahkan di sudut-sudut perpotongan antara garis tepi untuk permainan tunggal.

Pelaksanaan melakukan pukulan servis lob adalah meletakkan kedua kaki sekitar 70 cm dari garis service pendek dan 10 cm dari garis tengah, kaki kiri dilangkahkan kedepan selebar 30 cm sehingga posisi kedua kaki berada didepan dan dibelakang, (bila pemain itu kidal, kalau kidal berarti sebaliknya). Berat badan berada ditengah-tengah kedua kaki.

Ayunan tangan yang memegang raket ditarik kebelakang sehingga posisi tangan setinggi bahu. Gerakan memukul dimulai mengayunkan raket kedepan, setelah ayunan sampai didepan badan, *shuttlecock* yang dipegang tangan kiri kemudian dijatuhkan didepan samping badan, sehingga posisi *shuttlecock* dan raket yang akan diayunkan akan bertemu atau impact diantara lutut dan pinggang. Pada saat perkenaan antara shuttle cock dan raket, baru dicambukkan dengan pergelangan tangan sehingga akan menghasilkan pukulan yang keras.

Gerakan lanjutan dari melakukan pukulan service lob ini sampai berada didepan atas badan. Seluruh gerakan cara memukul ini dimulai dari gerakan kaki, badan, ayunan tangan dan terakhir dilanjutkan dengan mencambukkan pergelangan tangan. Pada saat memukul perpindahan berat badan dimulai dari kaki belakang ke kaki yang ada didepan. Perlu diperhatikan agar kaki yang berada dibelakang, pada waktu memukul jangan sampai terangkat, ini merupakan suatu kesalahan yang sering dilakukan oleh pemain tanpa disadarinya. Tujuan dan maksud menggunakan pukulan service panjang ini ialah untuk menekan posisi pihak lawan ke garis belakang, agar supaya lapangan bagian depan menjadi kosong.

c. Pukulan lob (*Forehand Clear*)

Pukulan lob adalah suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dengan tujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke garis lapangan yang paling belakang.

Cara melakukan pukulan lob atau melambung dapat dilaksanakan dengan 2 cara yaitu :

- 1) Overhead lob: pukulan lob yang dilakukan dari atas kepala dengan cara menerbangkan *shuttlecock* melambung kearah belakang

2) Underhand lob: pukulan lob dari bawah, yang dilakukan dengan memukul *shuttlecock* yang berada dibawah badan dan dilambungkan tinggi ke belakang.

Manfaat dari pukulan melambung atau pukulan lob antara lain untuk mengadakan serangan atau lazimnya disebut attacking lob yaitu suatu cara melakukan pukulan lob dengan mengarahkan *shuttlecock* kearah belakang dengan ketinggiannya sukar untuk dijangkau atau diraih oleh pihak lawan. Penerbangan *shuttlecock* tidak terlalu rendah dan tidak terlalu tinggi, asal dapat melewati jangkauan raket lawan. Pukulan lob serangan ini merupakan salah satu pukulan dalam permainan yang dapat mendesak posisi lawan, agar posisi lawan yang stabil dapat dirubah menjadi *out-position* atau posisi yang kacau sehingga untuk serangan selanjutnya dapat menerobos pertahanan lawan.

Pukulan lob selain dapat digunakan sebagai pukulan serangan juga dapat dipergunakan sebagai pukulan untuk bertahan atau lazim disebut *deffensif lob* artinya pukulan lob itu dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh dibagian belakang lapangan lawan. Cara ini dilakukan untuk memperbaiki posisi yang labil dan goyah, karena mendapatkan pukulan serangan dari lawan. Selain itu dapat digunakan untuk memperlambat tempo permainan, sehingga dapat mengembalikan posisi yang baik. Pukulan melambung ini dapat diarahkan baik secara lurus maupun secara silang. Kedua cara untuk melakukan pukulan melambung ini yang diutamakan adalah mengenai kedalaman dari jatuhnya *shuttlecock*. Hasil pukulan melambung yang terlalu tanggung penerbangannya berarti menjadi umpan bagi lawan dan mudah untuk dimatikan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/ mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Sigit Nugroho (2011), penelitian yang berjudul keterampilan bulutangkis mahasiswa program studi ilmu keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan hasil penelitian menunjukkan keterampilan bulutangkis mahasiswa Ikora tahun sebagian besar berada pada kategori cukup dan sedang, untuk kategori cukup sebesar 50% dan untuk kategori sedang sebesar 50%.
2. Sigit Nugroho (2012), penelitian yang berjudul penilaian unjuk kerja (*Track Record*) pemain bulutangkis dalam pertandingan. Hasil penelitian menunjukkan unjuk kerja pemain bulutangkis diketahui bahwa pukulan yang banyak menyumbangkan nilai yang paling besar adalah smash dan *dropshot* pada pukulan *forehand* setelah itu diikuti pukulan *lob* dan *netting*. Pukulan *backhand* sebagian besar sumbangannya rendah, tetapi untuk *netting* pada pukulan *backhand* sumbangannya besar. Sumbangan pukulan *Backhand* yang terdiri dari servis yaitu sebesar 4,5 %, *lob* sebesar 2,8 %, smash sebesar 3,4 %, net sebesar 10,1 %, dan *dropshot* sebesar 4,8 %. Sedangkan untuk *Forehand* mempunyai sumbangan pukulan servis sebesar 4,5 %, *lob* sebesar 14,9 %, smash sebesar 22,1 %, net sebesar 12,3 %, dan *dropshot* sebesar 20,7 %.
3. Sigit Nugroho (2015), penelitian yang berjudul pengaruh latihan sirkuit *trapping* dengan interval 1:1/2 dan 1:1 terhadap kemampuan kekuatan, kelincahan dan kecepatan pada pemain bulutangkis mahasiswa FIK UNY. Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan membuktikan ada pengaruh metode latihan sirkuit *trapping* dengan beda interval 1:1/2 dan 1:1 terhadap kemampuan kekuatan, kecepatan dan kelincahan. Berdasarkan hasil analisis diketahui kelompok yang mendapatkan hasil terbaik adalah pada kelompok 3 (A_1B_2) yang diberikan perlakuan latihan sirkuit *trapping* intensitas 80 % dengan interval 1:1/2 dengan perubahan kekuatan meningkat sebesar 43.78 %,

kecepatan meningkat sebesar 31.42 % dan kelincihan meningkat sebesar 9.66 %. Sedangkan kelompok yang menunjukkan hasil paling kurang adalah kelompok 2 (A_2B_1) yang diberikan perlakuan latihan sirkuit *trapping* intensitas 60 % dengan interval 1:1 dengan perubahan kekuatan meningkat sebesar 1.75 %, kecepatan mengalami penurunan sebesar 3,25 % dan kelincihan menurun sebesar 4,43 %.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Prosedur penelitian dan pengembangan didasarkan pada dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk dan, (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Adapun prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan terdiri atas lima langkah, yaitu :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli
4. Uji coba lapangan
5. Revisi produk

B. Model Pengembangan

Secara keseluruhan penelitian ini akan menggunakan jenis rancangan penelitian, yaitu (1) deskriptif (2) pengembangan (3) eksperimental. Pada penelitian ini baru sampai pada tahap yang kedua yaitu pengembangan. Rincian jenis rancangan, subyek, variabel, instrumen, dan analisis data penelitian disajikan sebagai berikut.

1. Penelitian *Survey*

a. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian pada tahap pertama menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan dengan metode survey. Survey bertujuan untuk memperoleh data analisis kebutuhan bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan nilai keterampilan,

persepsi mahasiswa, atlet, pelatih dan pengajar bulutangkis tentang bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan nilai keterampilan, dan perlunya bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan nilai keterampilan yang ada di kampus UNY.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian survey ini meliputi mahasiswa putra, mahasiswa putri, pakar *pelatih* bulutangkis, pengajar bulutangkis dan atlet bulutangkis di lingkungan UNY. Lokasi dan subyek penelitian survey disajikan pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Subyek Penelitian

TEMPAT	MAHASISWA	PAKAR
UNY	50	1. Kepelatihan bulutangkis 2. Pengajaran bulutangkis 3. Atlet Mahasiswa
Jumlah	50	3

c. Variabel Penelitian

Berdasarkan pemahaman, persepsi, dan analisis kebutuhan, berikut disajikan variabel, indikator, dan jenis instrumen pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Variabel, indikator dan pengukuran penelitian dengan survey

No	Variabel	Indikator	Pengukuran
1	Pengetahuan tentang permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Jenis permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Angket
2	Persepsi permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Bentuk permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Angket
3	Kebermanfaatan permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	1. Nilai kesenangan 2. Keterampilan bermain bulutangkis.	Angket
4	Peraturan permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Cara bermain <i>triadton (triples badminton)</i>	Focus Group Discussion (FGD)

d. Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur variabel-variabel penelitian disusun sendiri berdasarkan variabel dan indikator penelitian. Sebelum instrumen tersebut digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

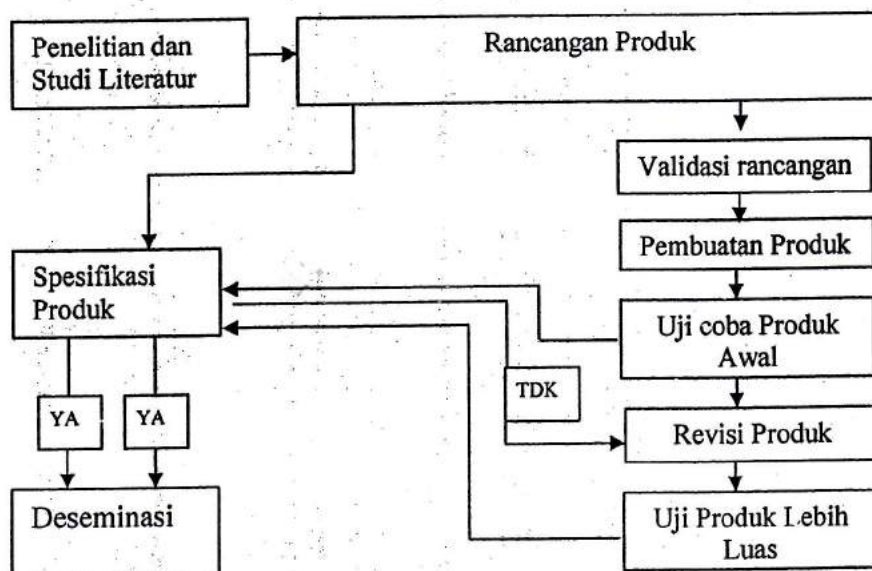
e. Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar mengembangkan produk yang dilakukan pada tahap kedua.

2. Penelitian Pengembangan

a. Rancangan Penelitian

Rancangan pengembangan dilakukan pada tahap kedua, bertujuan untuk menyusun bentuk permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)* yang telah dispesifikasikan pada tahap pertama. Secara rinci prosedur pengembangan bentuk permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)* mengikuti model RPPT (*Research Planning, Production, Testing*). Model penelitian ini dapat disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 2. Model Pengembangan RPPT, (Sugiyono, 2018)

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian pada pengembangan melibatkan pakar yang terdiri atas: (1) kepelatihan bulutangkis, (2) pengajaran bulutangkis, dan (3) atlit bulutangkis.

c. Variabel Penelitian Pengembangan

Berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan berupa pengembangan produk variabel-variabel penelitian atau spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa bentuk permainan *triadton (triples badminton)* dalam meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk dalam bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang dikembangkan dengan menggunakan peraturan yang menimbulkan kesenangan dan keterampilan bulutangkis
- 2) Nilai kesenangan mencakup emosi-emosi yang dimiliki para pemain.
- 3) Nilai keterampilan mencakup beberapa kemampuan teknik dalam bermain bulutangkis

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian pengembangan digunakan pada kegiatan evaluasi formatif. Instrumen disusun sendiri oleh peneliti. Isi instrumen terdiri atas unsur-unsur bentuk permainan *triadton (triples badminton)* bentuk permainan *triadton (triples badminton)* dalam meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis terdiri dari dua hal pokok yaitu : (1) ketepatan bentuk permainan, dan (2) kemenarikan bentuk permainan.

e. Analisis Data

Data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penelitian Survei

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti berikut analisis kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan permainan *triadton (triples badminton)*.

a. Analisis Materi

Analisis materi yang telah dilakukan antara lain melakukan studi pendahuluan berupa studi literatur dan melakukan observasi serta mengadakan wawancara kepada beberapa ahli olahraga bulutangkis baik dari segi pembelajarannya dan segi kepelatihannya yang dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan. Hasil yang sudah dicapai dalam studi pendahuluan tersebut berupa identifikasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan permainan bulutangkis, dimana belum ada bentuk permainan bulutangkis yang dilakukan secara *triple* (tiga lawan tiga) baik dari segi pembelajaran dan pelatihan yang secara lengkap membahas peraturan cara bermain yang meliputi pengetahuan, tanggapan, kebermanfaatan, dan spesifikasi bentuk permainan. Hasil ini kemudian dijadikan sebagai masukan dalam membuat rencana atau proposal penelitian.

Hasil seperti tersebut di atas kemudian dijadikan sebagai masukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kebutuhan pengembangan permainan *triadton (triple badminton)*, pada penelitian tahap pertama. Di samping itu, dalam langkah persiapan juga dilakukan penyiapan alat dan bahan serta sarana dan prasarana yang akan diperlukan dalam penelitian.

b. Hasil Survey bentuk permainan triadton

Materi yang disajikan meliputi jenis permainan, bentuk permainan, kebermanfaatan permainan dan spesifikasi permainan. Berikut penjelasannya:

1) Jenis permainan

Permainan *triadton* (triples badminton) merupakan modifikasi permainan bulutangkis dengan jumlah pemain tiga orang melawan tiga orang. Permainan ini dibedakan menjadi empat jenis, diantaranya yaitu:

- a) Triple Putra (tiga pemain putra semua)
- b) Triple Putri (tiga pemain putri semua)
- c) Triple Campuran Dominan Putra (dua pemain putra dan satu pemain putri).
- d) Triple Campuran Dominan Putri (dua pemain putri dan satu pemain putra).

2) Bentuk Permainan

Bentuk permainan ini dilakukan di lapangan bulutangkis yang disesuaikan dengan ukuran standar internasional (BWF) dengan posisi satu orang pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Perubahan posisi dilakukan pada saat terjadi perpindahan bola (pindah servis) dan dilakukan secara berputar searah jarum jam.

3) Kebermanfaatan Permainan

Permainan triadton bermanfaat untuk memperoleh nilai kesenangan dan meningkatkan keterampilan bulutangkis. Nilai kesenangan dalam bermain triadton meliputi: kecintaan, kegembiraan, kenikmatan, dan kebebasan. Keterampilan bermain bulutangkis meliputi: kemampuan servis, kemampuan lob, kemampuan *dropshot*, kemampuan net, kemampuan drive, dan kemampuan smash.

4) Peraturan Permainan

Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan bulutangkis ganda atau double (dua lawan dua) yang membedakan jumlah pemainnya dan cara mainannya. Dalam permainan triadton jumlah pemainnya sebanyak tiga atau triple (tiga lawan tiga) dengan posisi satu pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Permainan dilakukan dengan cara pemain yang berada di posisi depan dapat melakukan permainan dengan memukul kock terus menerus atau secara bebas, untuk dua pemain yang berada di belakang dalam memukul kock harus bergantian tidak boleh memukul secara terus menerus. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem rally point.

2. Penelitian Pengembangan

Secara garis besar langkah-langkah yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

a. Membuat bentuk dan peraturan permainan

Bentuk permainan *triadton (triples badminton)* merupakan permainan bulutangkis yang dilakukan dengan jumlah pemain tiga lawan tiga yang dimainkan di lapangan bulutangkis dengan menggunakan ukuran standar internasional. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan bulutangkis ganda atau double (dua lawan dua) yang membedakan jumlah pemainnya dan cara mainannya. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem *rally point*. Aturan permainan *triadton*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Score system mempergunakan "*Rally Point*" *the best of three games*.
- 2) Pada point 11 tiap-tiap game, pemain diizinkan untuk istirahat selama 1 (satu) menit dan pelatih boleh memberikan instruksi-instruksi kepada pemainnya, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- 3) Jumlah pemain sebanyak tiga orang, dengan posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang.

- 4) Tugas pemain depan dan belakang berbeda dalam memukul kock. Pemain depan bebas dalam memukul kock secara terus menerus, sedangkan untuk pemain belakang ada aturan tersendiri tidak boleh memukul kock secara berurutan atau terus menerus harus bergantian (seperti permainan tenis meja), bisa memukul berurutan akan tetapi ada selingan atau jeda pukulan dari pemain yang ada di depan.
- 5) Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam (seperti perpindahan permainan voli). Perubahan posisi pemain dilakukan setelah pindah kock atau pada saat terjadi pergantian servis.
- 6) Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di belakang, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di depan.
- 7) Posisi pemain pada saat melakukan servis disesuaikan dengan jumlah skor. Skor genap dimulai dari sebelah kanan dan untuk skor ganjil dimulai dari sebelah kiri.
- 8) Pada waktu pergantian tempat antara game pertama dan game kedua pemain diizinkan istirahat 2 menit. Pelatih diperkenankan ke lapangan untuk memberikan intruksi-intruksi, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- 9) Bila terjadi One Game All (game satu sama), pemain diizinkan untuk istirahat selama 2 menit.
- 10) Apabila terjadi Gangguan, Referee berhak untuk menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat/hari lain dengan ketentuan hasil pertandingan yang diperolehnya tetap berlaku/syah.
- 11) Barang-barang yang boleh diletakkan dekat lapangan pertandingan hanya air minum dan perlengkapan atlet lainnya sebagai cadangan.
- 12) Pemain yang pada gilirannya harus bertanding, tetapi tidak hadir dilapangan setelah dipanggil tiga kali dalam waktu 5 (lima) menit dinyatakan kalah.

- 13) Selama pemain melakukan pertandingan, tidak diperkenankan meninggalkan lapangan tanpa izin wasit yang bertugas, termasuk menukar raket dengan yang berada dipinggir lapangan.
- 14) Setiap pemain diwajibkan berpakaian olahraga bulutangkis sesuai peraturan yang berlaku.
- 15) Pemain yang mendapat cedera dilapangan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah.
- 16) Pemain yang mendapat cedera dan tidak bisa melanjutkan pertandingan, kedudukannya dapat digantikan apabila belum memulai pertandingan pertamanya.
- 17) Tiap pemain berhak mendapat istirahat 30 (tiga puluh) menit diantara 2 (dua) pertandingan yang harus dimainkannya secara berturut-turut.
- 18) Pemain dan Official bertanggung jawab untuk mengetahui sendiri bila dan dimana harus bertanding, termasuk adanya perubahan jadwal dan sebagainya.
- 19) Pemain yang tidak mau melaksanakan pertandingan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan panitia dinyatakan kalah.
- 20) Apabila pemain memerlukan tambahan perlengkapan pada waktu melakukan pertandingan (air raket dsb) harus sepengetahuan dan melalui Referee.
- 21) Pemain/atlet dilarang mempergunakan obat dopping
- 22) Peserta yang belum tiba gilirannya tidak diperkenankan memasuki lapangan tempat pertandingan.

b. Validasi Rancangan

Rancangan produk divalidasi oleh tim peneliti dan pakar bulutangkis yang terdiri dari 4 orang peneliti dan 3 pakar bulutangkis yang memiliki keahlian dibidang pengajaran dan kepelatihan bulutangkis. Dari validasi tersebut diperoleh masukan dari beberapa pakar diantaranya:

- 1) Perlu sosialisai peraturan permainan *triadton*

- 2) Peraturan permainan dibuat sederhana jangan sampai membingungkan
- 3) Perubahan pada saat servis yaitu servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang.

c. Sosialisasi Permainan Triadton

Sosialisasi peraturan dan bentuk permainan *triadton* diberikan kepada para mahasiswa yang mengambil matakuliah permainan bulutangkis dan olahraga pilihan bulutangkis di FIK UNY pada prodi PJKR berjumlah 40 mahasiswa dan di prodi Ikor berjumlah 14 mahasiswa sehingga secara keseluruhan jumlah mahasiswa sebanyak 54 mahasiswa. Selain mahasiswa sosialisasi diberikan kepada para pakar bulutangkis yang berjumlah 3 orang terdiri dari dosen pengajaran bulutangkis, dosen kepelatihan bulutangkis dan atlet bulutangkis.

d. Spesifikasi Permainan

Spesifikasi bentuk permainan *triadton* yaitu jumlah pemain sebanyak tiga orang, dengan posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang. Tugas pemain depan dan belakang berbeda dalam memukul kock. Pemain depan bebas dalam memukul kock secara terus menerus, sedangkan untuk pemain belakang ada aturan tersendiri tidak boleh memukul kock secara berurutan atau terus menerus harus bergantian (seperti permainan tenis meja), bisa memukul berurutan akan tetapi ada selingan atau jeda pukulan dari pemain yang ada di depan. Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam (seperti perpindahan permainan bola voli). Perubahan posisi pemain dilakukan setelah pindah kock atau pada saat terjadi pergantian servis. Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang. Posisi pemain pada saat melakukan servis disesuaikan dengan jumlah skor. Skor genap dimulai dari sebelah kanan dan untuk skor ganjil dimulai dari sebelah kiri. Skor

permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem "Rally Point" the best of three games.

B. Pembahasan

Pada penelitian survai diperoleh beberapa hasil dari penelitian yang berkaitan dengan jenis permainan, bentuk permainan, kebermanfaatan permainan dan peraturan permainan. Jenis permainan bulutangkis yang dipertandingkan pada umumnya dibagi menjadi 5 (lima) partai, yaitu: 1) tunggal putra, 2) tunggal putri, 3) ganda putra, 4) ganda putri dan 5) ganda campuran. Sedangkan jenis permainan *triadton (triples badminton)* yang akan dipertandingkan terdapat 4 (empat) partai, yaitu: 1) triple putra (tiga pemain putra semua), 2) triple putri (tiga pemain putri semua), 3) triple campuran dominan putra (dua pemain putra dan satu pemain putri), dan 4) triple campuran dominan putri (dua pemain putri dan satu pemain putra). Apabila hasil dalam penelitian ini diterapkan dalam pertandingan bulutangkis maka terdapat penambahan sebanyak 4 partai sehingga dalam satu pertandingan bulutangkis terdapat sembilan partai dan terdapat sembilan medali emas yang akan diperebutkan. Semakin banyak medali emas yang akan diperebutkan maka prestasi di cabang olahraga bulutangkis semakin banyak menyumbangkan medali emas baik dipertandingan yang evennya nasional maupun internasional. Olahraga bulutangkis di merupakan salah satu olahraga yang diandalkan bangsa Indonesia untuk menyumbangkan medali emas.

Bentuk permainan dalam penelitian ini dilakukan di lapangan bulutangkis yang disesuaikan dengan ukuran standar internasional (BWF) dengan posisi satu orang pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Perubahan posisi dilakukan pada saat terjadi perpindahan bola (pindah servis) dan dilakukan secara berputar searah jarum jam. Bentuk permainan *triadton* ini diterapkan agar semua pemain dapat merasakan disetiap posisi baik berada di depan, di belakang sisi kanan dan di belakang sisi kiri, sehingga semua pemain

dapat melatih keterampilan bermain bulutangkis dimanapun posisinya baik itu yang berkaitan dengan pukulan *forehand* maupun pukulan *backhand*. Selain itu bentuk permainan *triadton* ini sangat membantu para pemain untuk melatih kerjasama dan kekompakan disetiap masing-masing posisi pasangannya, karena kedua pemain yang berada di posisi belakang selalu berkomunikasi dan selalu konsentrasi untuk memukul kock sesuai bagiannya. Apabila pemain belakang memukul kock tidak sesuai bagiannya maka akan dikenakan sanksi point untuk lawan.

Kebermanfaatan bermain dalam permainan *triadton* untuk memperoleh nilai kesenangan dan dapat meningkatkan keterampilan bulutangkis. Nilai kesenangan dalam bermain *triadton* meliputi: kecintaan, kegembiraan, kenikmatan, dan kebebasan. Keterampilan bermain bulutangkis meliputi: kemampuan servis, kemampuan lob, kemampuan *dropshot*, kemampuan net, kemampuan drive, dan kemampuan smash. Kebermanfaatan dalam memperoleh nilai kesenangan dibuktikan oleh para pemain yang setelah bermain *triadton* beranggapan bahwa mereka memperoleh rasa senang, kesenangan tersebut berbeda dengan permainan bulutangkis pada umumnya, karena permainan *triadton* dalam permainannya ada unsur rekreasi yaitu setiap pemain harus memukul kock sesuai dengan bagiannya masing-masing. Keterampilan bermain *triadton* dapat melatih semua jenis pukulan teknik dasar dalam bulutangkis, karena permainan *triadton* dapat meningkatkan berbagai macam pukulan bulutangkis baik itu pukulan *forehand* maupun pukulan *backhand*. Selain meningkatkan berbagai macam pukulan bulutangkis, pemain *triadton* juga melatih beberapa komponen kondisi fisik yang meliputi: kecepatan, reaksi, koordinasi, kelincahan dan daya tahan aerobik para pemain.

Peraturan permainan dalam permainan *tiadton* jumlah pemainnya sebanyak tiga atau triple (tiga lawan tiga) dengan posisi satu pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Permainan dilakukan dengan cara pemain yang berada diposisi depan dapat melakukan permainan dengan

memukul kock terus menerus atau secara bebas, untuk dua pemain yang berada di belakang dalam memukul kock harus bergantian tidak boleh memukul secara terus menerus. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem rally point. Peraturan permainan ini yang membuat permainan triadton menjadi menarik dan disukai oleh para pemain bulutangkis, karena ada tiga pemain dimasing-masing lapangan yang tugas dan fungsi dalam bermain berbeda-beda. Permainan triadton juga bisa digunakan untuk mengatasi kejenuhan dalam bermain bulutangkis yang secara umum. Permainan ini juga bisa digunakan untuk memberikan bentuk variasi dalam latihan teknik dan taktik dalam bermain bulutangkis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian survai dan hasil peelitian pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Spesifikasi hasil dalam mengembangkan bentuk permainan triadton diantaranya yaitu:
 - a. Jumlah pemain sebanyak tiga orang, dengan posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang.
 - b. Tugas pemain depan dan belakang berbeda dalam memukul kock. Pemain depan bebas dalam memukul kock secara terus menerus, sedangkan untuk pemain belakang ada aturan tersendiri tidak boleh memukul kock secara berurutan atau terus menerus harus bergantian (seperti permainan tenis meja), bisa memukul berurutan akan tetapi ada selingan atau jeda pukulan dari pemain yang ada di depan.
 - c. Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam (seperti perpindahan permainan voli). Perubahan posisi pemain dilakukan setelah pindah kock atau pada saat terjadi pergantian servis.
 - d. Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang.
 - e. Posisi pemain pada saat melakukan servis disesuaikan dengan jumlah skor. Skor genap dimulai dari sebelah kanan dan untuk skor ganjil dimulai dari sebelah kiri.
 - f. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem "Rally Point" the best of three games.

2. Para ahli menyatakan bahwa permainan triadton menarik dan layak untuk diterapkan dalam pertandingan bulutangkis, sehingga peraturannya untuk segera ditetapkan dan dilakukan sosialisasi secara massal. Selain itu permainan triadton sangat menyenangkan, menghibur, dan semua pemain baik dari pemula sampai atlet bisa menikmati bentuk permainan tersebut. Dari segi keterampilan bulutangkis selain berbagai macam teknik dasar pukulan bulutangkis yang ditingkatkan, kerja sama dan komunikasi antar pemain juga bisa ditingkatkan dengan melaksanakan permainan triadton.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Para mahasiswa untuk meningkatkan pemahamannya pada peraturan permainan bulutangkis *triples (triadton)* dengan memodifikasi berbagai bentuk permainan yang lebih simpel dan lebih menarik.
2. Disarankan untuk para pengajar matakuliah bulutangkis agar mensosialisasikan bentuk permainan *triples badminton (triadton)* kepada seluruh mahasiswa sehingga akan termonitor kelebihan, kekurangan dan permasalahan para mahasiswa dalam setiap proses pembelajaran.
3. Kelemahan dalam penelitian ini terletak dalam menentukan sampel sehingga jumlah sampel tidak terwakili dari semua prodi di FIK UNY.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, J. (2003). *Aristotle's Ethics : The Theory of Happiness – I*. Illinois University Press
- Aksan, H. (2016). *Mahir Bulu Tangkis*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Brian, Raka. (2015). *Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis pada Permainan Tunggal Putra Terbaik 2014*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Diener, E., & Oishi, S. (2006). *The Desirability of Happiness A Cross Cultures, Unpublished Manuscript*. University of Illinois, Urbana Champaign.
- Fajar A. F (2012). *Teknik Dasar Keterampilan Bermain Bulutangkis*. <http://fajar-agni-fauzan.blogspot.co.id/2012/04/teknik-dasar-keterampilan-bulutangkis.html?m=1>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2018.
- Herman Subarjah. (2000). *Bulutangkis*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Herman Subarjah. (2001). *Bulutangkis: Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran*. Jakarta. Dirjen Dikdasmen dan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Kunta P.S. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta Yuma Pustaka.
- Myers, D. (2007). *Psychology of Happiness*. Scholarpedia.
- Rusydi, E. (2007). *Psikologi Kebahagiaan : Dikupas Melalui Pendekatan Psikologi yang Sangat Menyentuh Hati*. Yogyakarta : Progresif Books.
- Syaifudin, M. (2013). *Olahraga Bulutangkis Sebagai Solusi Mengurangi Frustrasi Bagi Kalangan Pengusaha Di Yayasan LKK Ngesti Rahayu Sidoarjo*. Artikel E-Jurnal Unesa Vol 2, Nomor 1 Tahun 2013
- Suratman, (2007). *Hubungan Kekuatan Otot Gengam dan Otot Tungkai dengan Keterampilan Bermain Bulutangkis*. Proceeding Seminar Nasional PORPERTI. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY Desember 2007.

Sugiyono (2018). *Penyusunan Proposal Penelitian UNY*. Disampaikan dalam workshop penyegaran penyusunan proposal penelitian pada tanggal 14 Januari 2018 di UNY.

Sigit Nugroho (2011). *Keterampilan Bulutangkis Mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta*. Laporan Penelitian FIK UNY: Yogyakarta

Sigit Nugroho (2012). *Penilaian Unjuk Kerja (Track Record) Pemain Bulutangkis dalam Pertandingan*. Laporan Penelitian FIK UNY: Yogyakarta

Sigit Nugroho (2015). *Pengaruh Latihan Sirkuit Trapping dengan Interval 1:1/2 Dan 1:1 terhadap Kemampuan Kekuatan, Kelincahan dan Kecepatan Pada Pemain Bulutangkis Mahasiswa FIK UNY*. Laporan Penelitian FIK UNY: Yogyakarta

Tohar, M. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang: IKIP Semarang.

Tony Grice. (2007). *Bulutangkis; Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Veenhoven, R. (2004). *Rising Happiness in Nations, 1946-2004. A Reply to Easterlin Social Indicators Research*, vol. 77, 1-16

www.ligamahasiswa.co.id/mengenal-partai-triples-di-lima/

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Foto Penelitian

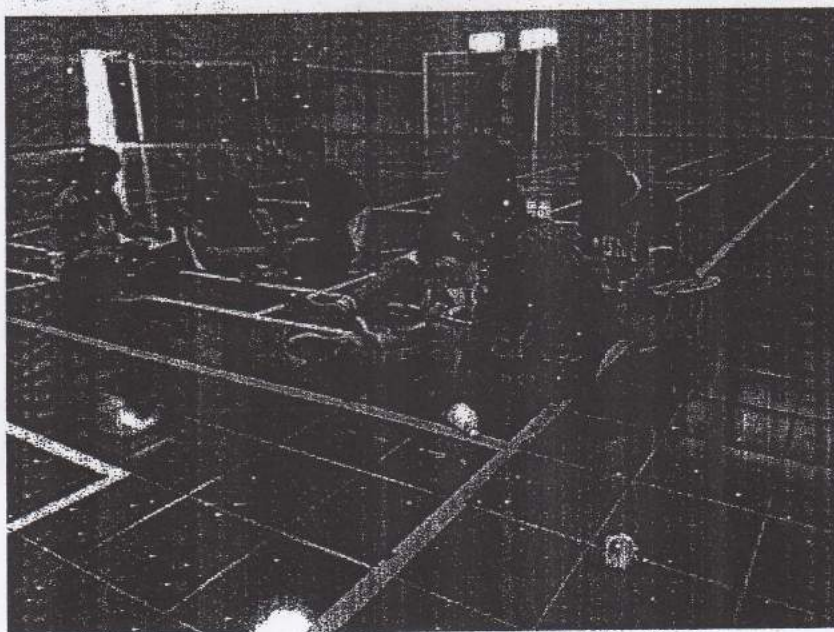


Foto 1. Diskusi Peraturan Permainan

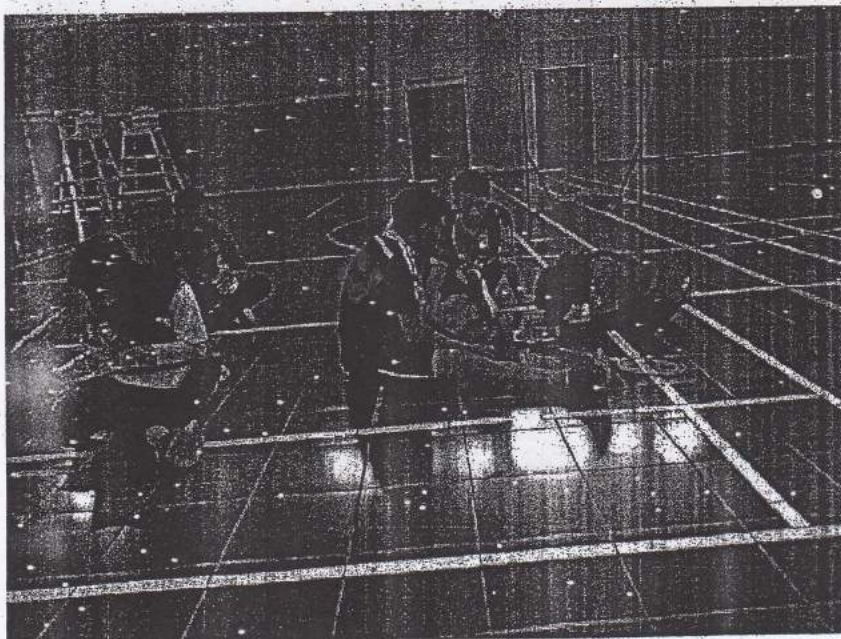


Foto 2. Diskusi Kebermanfaatan Permainan

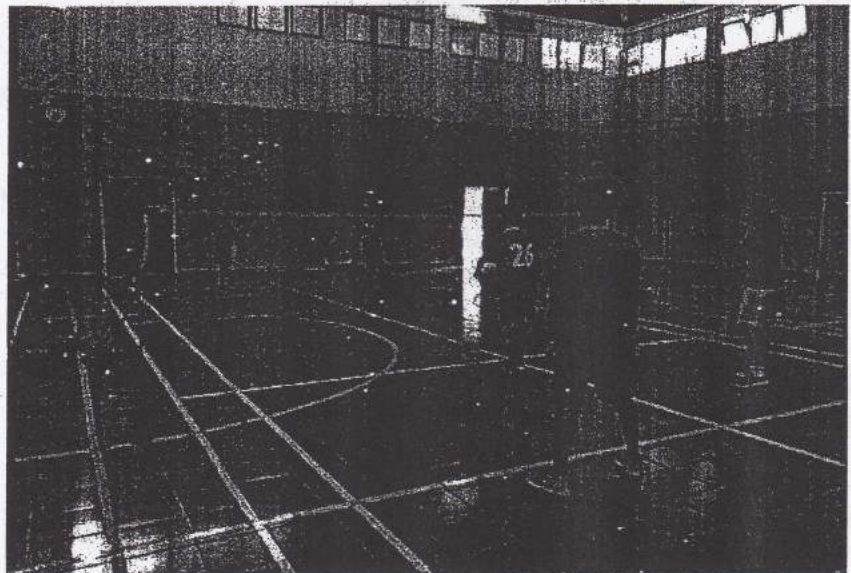


Foto 3. Posisi Pemain Triadton

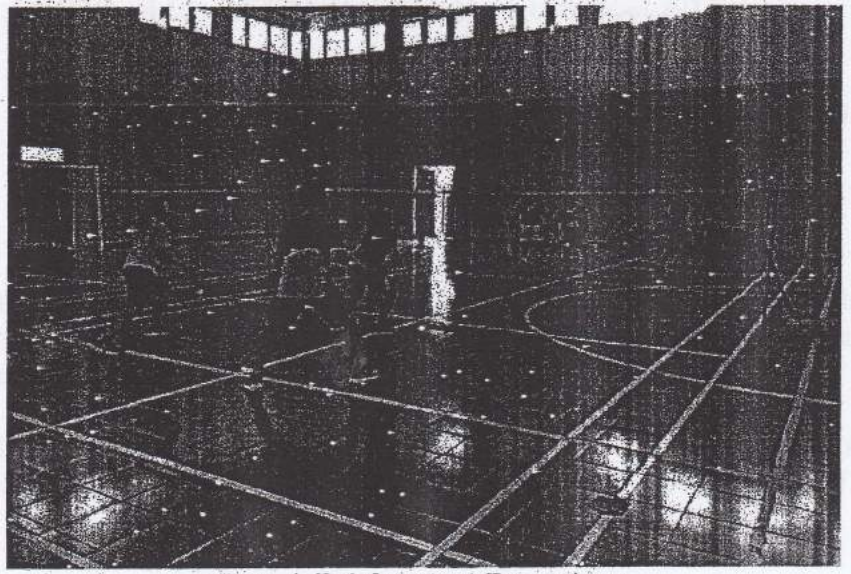


Foto 4. Pelaksanaan Permainan



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 1 dari 4

**SURAT PERJANJIAN INTERNAL
NOMOR : 26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018**

Pada hari ini Rabu tanggal dua belas bulan April tahun dua ribu tujuh belas kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO : Sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or : Ketua Tim Peneliti dari Penelitian Unggulan PT, yang beralamat di FIK Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Surat Perjanjian Internal ini berdasarkan :

1. Surat Keputusan Rektor UNY No. 3.6/UN34.VI/2018, tanggal 6 Juni 2018, tentang penetapan pemenang Penelitian dana DIPA UNY skim Penelitian Unggulan PT
2. Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka pelaksanaan program penelitian Tahun Anggaran 2018. No. : 677/UN34.21/PL-PK/2018 tanggal 7 Juni 2018
3. DIPA BLU UNY No. : SP DIPA-042.01.2.4000904/2018 tanggal 5 Desember 2017

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab dan mengkoordinasikan pelaksanaan Penelitian dengan judul dan nama Ketua/Anggota Peneliti sebagai berikut :

- Judul : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRIADTON (TRIPLES BADMINTON) DALAM MENINGKATKAN KESENANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS
- Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
- Anggota : 1. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
2. Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
3. -Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 2 dari 4

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana Penelitian yang tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp 25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah) yang dibebankan kepada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran DIPA BLU UNY No. : SP DIPA-042.01.2.4000904/2018 tanggal 5 Desember 2017
2. PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan penelitian sebagaimana pasal 1 sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara

Pasal 3

Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY dan dibayarkan secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Tahap Pertama 70% sebesar Rp. 17.500.000 (tujuh belas juta lima ratus ribu rupiah) setelah Surat Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
- (2) Tahap Kedua 30% sebesar Rp. 7.500.000 (tujuh juta lima ratus ribu rupiah) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan akhir hasil pelaksanaan penelitian kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy sebanyak 2 (dua) eksemplar disertai softcopy (CD dalam format "pdf") paling lambat tanggal **30 November 2018**.
- (3) PIHAK KEDUA wajib membuat laporan kemajuan pelaksanaan penelitian dan laporan penggunaan keuangan sejumlah termin I sebesar 70%, dan diserahkan kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy masing-masing 1 (satu) eksemplar paling lambat tanggal **12 Oktober 2018**, serta mengunggah laporan tersebut ke simppm.lppm.uny.ac.id
- (4) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (5) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.

Pasal 4

PIHAK KEDUA berkewajiban untuk:

- (1) Mempresentasikan hasil penelitiannya pada seminar yang akan dilaksanakan oleh LPPM-UNY
- (2) Memanfaatkan hasil penelitian untuk proses bahan mengajar;
- (3) Mempublikasikan hasil penelitiannya pada jurnal bereputasi
- (4) Membayar PPh pasal 21, PPh pasal 22, PPh pasal 23 dan PPh sesuai ketentuan yang berlaku
- (5) Mengikuti Seminar dari Awal sampai dengan selesai



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 3 dari 4

Pasal 5

- (1) Jangka waktu pelaksanaan penelitian yang dimaksud Pasal 1 ini selama 6 (enam) bulan terhitung mulai 6 Juni 2018 **sampai dengan 30 November 2018**, dan PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Penelitian yang dimaksud dalam Pasal 1 selambat-lambatnya **30 November 2018**.
- (2) PIHAK KEDUA harus menyerahkan kepada PIHAK PERTAMA berupa :
 - a. Laporan akhir hasil penelitian dalam bentuk hardcopy sebanyak 2 (dua) eksemplar, dan dalam bentuk soft copy (CD dalam format **"*.pdf"**) sebanyak 1 (satu) keping, serta mengunggah laporan tersebut **ke *simppm.lppm.uny.ac.id*** paling lambat 30 November 2018
 - b. Artikel Ilmiah untuk dimasukkan prosiding atau jurnal bereputasi, yang terpisah dari laporan sebanyak 1 (satu) eksemplar
- (3) Laporan hasil penelitian dalam bentuk hard copy harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a. Bentuk/ukuran kertas kuarto
 - b. Warna cover KUNING KUNYIT
 - c. Di bagian bawah cover ditulis :
Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2018 Nomor: 26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018 tanggal 6 Juni 2018
- (4) *Selanjutnya laporan tersebut akan disampaikan ke :*
 - a. Subag. Data dan Informasi LPPM-UNY sebanyak 1 (satu) eks.
 - b. Perpustakaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY sebanyak 1 (satu) eks.
- (5) Apabila batas waktu habisnya masa penelitian ini PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persimil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta.

Pasal 6

- (1) Apabila ketua peneliti sebagaimana dimaksud pasal 1 tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian ini, maka PIHAK KEDUA wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan merupakan salah satu anggota tim;
- (2) Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dijumpai adanya indikasi duplikasi dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 4 dari 4

KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

Pasal 7

Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 8

Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau Lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah.

Pasal 9

PIHAK PERTAMA maupun PIHAK KEDUA tidak bertanggung jawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam kontrak sebagai akibat *Force Majeure* yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya kontrak, antara lain : perang. Perang saudara, blockade ekonomi, revolusi, pembrontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat, pemogokan, epidemis, kebakaran, kebanjiran, gempa bumi, angin ribut, gangguan navigasi, tindakan pemerintah dibidang moneter. *Force Majeure* di atas harus disahkan kebenarannya oleh Pejabat yang berwenang.

Pasal 10

Surat Perjanjian Internal pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya meterainya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 11

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK KEDUA
Ketua Peneliti,

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIDN 0024098004

PIHAK PERTAMA
Sekretaris LPPM
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO
NIP 197203 10 199903 1 002



**BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL DAN
INSTRUMEN PENELITIAN**

No. FRM/LPPM-PNL/304

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : *Dr. Sigit Nugroho, M. Cr.*
2. Jurusan/Prodi : *#IK*
3. Fakultas : *Unggulan PT*
4. Skim Penelitian : *Pembudayaan Permainan Tradisional Badminton*
5. Judul Penelitian : *(Triple Badminton) Dalam Mengkathas
Keterampilan dan Kelengkapan Badan Bulutangkis.*
6. Pelaksanaan : Tanggal *20 Juni 2017* a.m. *08.00* - Selesai
7. Tempat : Ruang Sidang LPPM UNY
8. Dipimpin oleh : Ketua *Jaslin Ikhsan, Ph.D*
Sekretaris/Notulis: *Dr. Dyah Rospati, SS, M.Si*
9. Peserta yang hadir : *25* orang

SARAN-SARAN

- *Revisi masalah (basis) Normalif.*
- *Plan, kerangka, kisi pertanyaan.*
- *Analisis data kurang tepat jika menggunakan
analisis varians.*

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: proposal penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
 - b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- Dibenahi untuk diseminarkan ulang



Mengetahui:
Ketua LPPM

[Signature]
Dyah Rospati, M.Si
196605081992031002

Moderator/Notulis,

[Signature]
Dr. Dyah Rospati, SS, M.Si
1965022520132001

Reviewer,

[Signature]
Jaslin Ikhsan, Ph.D
NIP:

Format Penilaian Kesiapan Pelaksanaan Penelitian

LEMBAR PENILAIAN
KESIAPAN PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Nama Peneliti : Dr. Rigit Nugroho, M.Or
2. Jurusan/Prodi/Fakultas : PEP / IEP / PPK
3. Jenis penelitian : Unggulan PT.

No.	Kriteria	Komentar/Saran-saran
1	Langkah-langkah pelaksanaan penelitian : Kejelasan dan kelengkapan	
2	Prototipe produk penelitian : kejelasan, keunikan dan kebaruan	
3	Instrumen penelitian yang digunakan : Kelengkapan	
4	Persiapan memasuki lapangan penelitian	
5	Kelayakan : Biaya, peralatan dan waktu	
6	Kemungkinan penelitian ini dapat diselesaikan	
7	Kesungguhan/keseriusan peneliti dalam penyiapan penelitian	

SARAN-SARAN DARI REVIEWER SECARA KESELURUHAN:

- ✓ rumusan masalah & perkelas, buku menyangkut
proses pembelajaran
- ✓ jurnal : artikel jurnal internasional
harus ditargetkan

Divalidasi dan disahkan oleh



Yogyakarta,.....
Reviewer,


Jeslin... Chuan, PhD.
NIP. 19680829992031001.



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DAFTAR HADIR SEMINAR PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/303

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 10 dari
2

No	NAMA	SKIM	UNIT KERJA	RUANG	TANDA TANGAN
172	Nani Ratnaningsih, S.TP., MP.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	172
173	Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd., M.Pd.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	173
174	Dra. Rizqie Auliana, M.Kes.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	174
175	Rustam Asnawi, ST., M.T., Ph.D.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	175
176	Ir. Sugijono, M.Kes.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	SIDANG PRODASI Lt.1	176
177	Dra. Umi Rochayati, M.T.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	SIDANG PRODASI Lt.1	177
178	Prof. Soenarto, M.A, M.Sc., Ph.D.	Penelitian Strategis Nasional Konsorsium	FT	SIDANG PRODASI Lt.1	178
179	Dr. Mochamad Bruri Triyono, M.Pd.	Penelitian Tim Pasca Sarjana	FT	RAPAT JURNAL UTARA Lt. 1	179



NIP 196605081992031002



1. Nama Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or. M.Or.
2. Jurusan/Prodi : F.I.K.
3. Fakultas : F.I.K.
4. Skim Penelitian : P.U.P.T.
5. Judul Penelitian : Pengaruh Anga Permainan Triadon (Mplek Badminton) dan Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Bermain Bulutangkis
6. Pelaksanaan : Tanggal 30 Oktober 2017 Jam - Selesai
7. Tempat : Ruang Sidang LPPM, Universitas Negeri Yogyakarta
8. Peserta yang hadir : orang

SARAN-SARAN

- 1) Video pemakai permainan sebaiknya dibuat agar lebih menarik dan detail dalam permainan.
- 2) Draft artikel / jurnal terdapat dengan hasil penelitian.
- 3) Perlu buku pedoman praktik cara bermain Triadon.
- 4) Validasi manik dilakukan.

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: hasil penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang



Ketua LPPM
Sigit Nugroho, M.Si.
NIP: 196605081992031002

Reviewer

[Signature]
NIP:

Sekretaris/Moderator

[Signature]
Siti Lina A. H.
NIP:

PENILAIAN SEMINAR HASIL (LUARAN HASIL PENELITIAN)

PENELITIAN *Unggulan PT*

Judul Penelitian : *Pengembangan Permainan Triple Card*
 Ketua Peneliti : *Sigit Nugroho*
 NIDN :
 Perguruan Tinggi Pengusul :
 Bidang Fokus :
 Jangka Waktu Penelitian : mulai tahun sampai dengan tahun
 Biaya : Rp

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Cakupan dan dampak hasil penelitian (lokal, nasional, dan atau regional)	30	6	180
2	Luaran: a. Teknologi Tepat Guna, rumusan kebijakan publik, model pembelajaran/pemberdayaan masyarakat, rekayasa sosial-ekonomi b. HKI c. Publikasi Ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional d. Bahan ajar	35	5	175
3	Tingkat pemanfaatan hasil penelitian: a. Aplikasi hasil penelitian di masyarakat dan/atau industri dalam menyelesaikan masalah-masalah strategis b. Penetapan kebijakan publik c. Peningkatan kapasitas perguruan tinggi	25	6	150
4	Kesiapan dan kemampuan mempresentasikan hasil	10	3	30
Jumlah		100		

Keterangan:
 Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)
 Nilai = bobot x skor

535

Komentar Penilai:

Keuaran: panduan bermain

institusi permainan sudah dilakukan Yogyakarta,
 Penilai,

- seharusnya ada dokumentasi permainan (video).*
- Response pemain & validasi permainan*

Diwinkeli oleh ketua tim peneliti; ketua tim ini.

[Signature]
 John John



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

No. FRM/LPPM-PNL/303

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 2 dari 2

No.	N A M A	SKIM	UNIT KERJA	RUANG	TANDA TANGAN
20	Prof. Dr. Nahiyah Jaidi, M.Pd.	Penelitian Kerjasama Internasional	FE	SIDANG Pusdi Timur Lt.2	20
21	Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.	PPM Hasil Riset	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	21
22	Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	PPM Hasil Riset	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	22
23	Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.	PPM Hasil Riset	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	23
24	Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	24
25	Dr. WiDIYanto, S.Or., M.Kes	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	25
26	Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	26
27	Drs. Ngatman Suwito, M.Pd.	KKN-PPM	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	27
28	Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd.	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	PUSDI Barat Lt.2	28
29	Dr. Lismadiana, M.Pd.	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	PUSDI Barat Lt.2	29
30	Drs. Margono, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG PIMPINAN Lt.2	30
31	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	31
32	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	32
33	Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	33
34	Dr. Ria Lumintuarso, M.Si.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	34
35	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	35
36	Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	36
37	Dr. dr. Rachmah Laksmi Ambardini, M.Kes.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	37
38	Drs. Ngatman, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	38
39	Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or.	Penelitian Pendidikan Karakter	FIK	SIDANG Pusdi Timur Lt.2	39



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

No. FRM/LPPM-PNL/303

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 7 dari 2

No.	NAMA	SKIM	UNIT KERJA	RUANG	TANDA TANGAN
117	Drs. Djoko Santoso, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FT	Sidang Utama Depan Lt. 2	117
118	Handaru Jati, ST.,M.M.,M.T.,Ph.D.	Penelitian Unggulan PT	FT	Sidang Utama Depan Lt. 2	118
119	Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FT	Sidang Utama Depan Lt. 2	119
120					120
121					121
122					122

Yogyakarta, Oktober 2018
Ketua LPPM,



Dr. Suyanta, M.Si
NIP 196605081992031002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 pesawat 262, 550840 Fax. (0274) 550839, 518617
Laman : lppm.uny.ac.id, E-mail: lppm@uny.ac.id ; lppm.uny@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
2. Alamat : Mergangsan Kidul MG II/1367 Yogyakarta

berdasarkan Surat Keputusan Nomor 3.6/UN34.VI/2018, tanggal 6 Juni 2018 dan Perjanjian/ Kontrak Nomor 26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018 mendapatkan Anggaran Penelitian dengan judul Pengembangan Permainan *Triadton (Tripes Badminton)* dalam Meningkatkan Kesenangan dan Keterampilan Bermain Bulutangkis sebesar Dua Puluh Lima Juta Rupiah (Rp. 25.000.000.00)

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Biaya kegiatan penelitian dibawah ini meliputi:

No	Uraian	Jumlah
1)	Penggandaan makalah seminar instrumen penelitian	Rp. 100.000.00
2)	Pelaksanaan FGD peraturan permainan	Rp. 3.500.000.00
3)	Pembelian konsumsi FGD peraturan permainan	Rp. 175.000.00
4)	Uang Lelah Penyusunan peraturan permainan	Rp. 1.800.000.00
5)	Uang Lelah Penyusunan Instrumen Penelitian	Rp. 2.000.000.00
6)	Pelaksanaan FGD instrumens penelitian	Rp. 3.500.000.00
7)	Pembelian konsumsi FGD instrumens penelitian	Rp. 100.000.00
8)	Sosialisasi bentuk peraturan	Rp. 3.690.000.00
9)	Pelaksanaan penelitian	Rp. 2.400.000.00
10)	Uang Lelah Mereduksi dan mendiskripsikan data	Rp. 2.000.000.00
11)	Seminar Hasil Penelitian	Rp. 450.000.00
12)	Seminar internasional untuk luaran Penelitian	Rp. 3.500.000.00
13)	Uang Lelah Menyelesaikan Laporan Penelitian	Rp. 1.200.000.00
14)	Pengandaan Laporan Penelitian	Rp. 585.000.00
	Jumlah	Rp. 25.000.000.00

2. Jumlah uang tersebut pada angka 1, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
3. Bersedia menyimpan dengan baik seluruh bukti pengeluaran belanja yang telah dilaksanakan.
4. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran oleh aparat pengawas fungsional Pemerintah.
5. Apabila di kemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian Negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian negara dimaksud sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 16 November 2018
Peneliti,



Dr. Sigit Nugroho, S.Or. M.Or