

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Treatment dilaksanakan delapan kali pertemuan dalam empat minggu yang dilaksanakan setiap hari rabu dan sabtu pukul 15.00 - 17.00 WIB, dan untuk hari sabtu pukul 14.00 – 16.00 WIB. dengan subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Bulutangkis di SDN 1 Sukarame. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Bulutangkis di SDN 1 Sukarame. Peneliti menggunakan 40 sampel pemain yang mengikuti latihan ekstrakurikuler. Pengambilan data *pre test* dilakukan pada hari sabtu tanggal 2 Februari 2019 dan *post test* dilakukan pada hari sabtu tanggal 9 maret 2019. Untuk proses latihan dilakukan diantara tanggal tersebut yang dilaksanakan sebanyak 8 kali latihan. Hasil penelitian mengacu pada variabel dalam penelitian ini, yaitu Pengaruh pemberian variasi lemparan *shuttlecock* terhadap penempatan hasil smash (kuasi eksperimen pada kegiatan ekstrakurikuler di SDN 1 Sukarame).

a. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

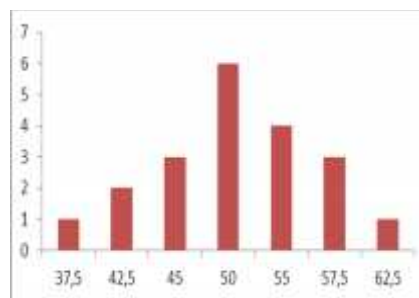
1) Hasil *Pretest*

Pretest Pemberian variasi lemparan *shuttlecock* pada kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis SDN 1 Sukarame memiliki skor nilai minimum 37,5, skor nilai maksimum 62,5, mean 50.45, median 50.00, modus 50, dan standar deviasi 6.32.

Tabel 4.1: Skor Nilai (*Pretest*) Kelas Eksperimen

Skor Nilai	Frekuensi
37,5	1
42,5	2
45	3
50	6
55	4
57,5	3
62,5	1
Jumlah	20

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *Pretest* kelas eksperimen, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 4.1 Grafik Data Kelompok Eksperimen (*Pretest*)

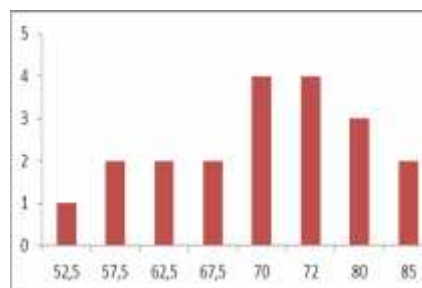
2) Hasil *Posttest*

Posttest Pemberian variasi lemparan *shuttlecock* pada kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis SDN 1 Sukarame memiliki skor nilai minimum 52,5, skor nilai maksimum 85, mean 70.10, median 70.00, modus 70, dan standar deviasi 9.10.

Tabel 4.2: Skor Nilai (*Posttest*) Kelas Eksperimen

Skor Nilai	Frekuensi
52,5	1
57,5	2
62,5	2
67,5	2
70	4
72	4
80	3
85	2
Jumlah	20

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *posttest* kelas eksperimen, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 4.2 Grafik Data Kelompok Eksperimen (*Posttest*)

b. Hasil Pretest dan Postest Kelompok Kontrol

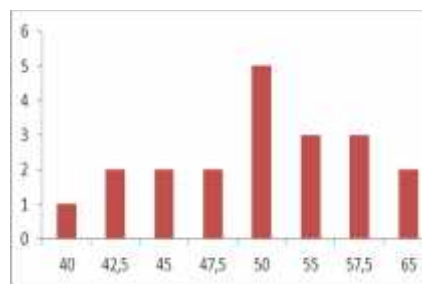
1) Hasil Pretest

Pretest Pemberian variasi lemparan *shuttlecock* pada kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis SDN 1 Sukarame kelompok kontrol memiliki skor nilai minimum 40, skor nilai maksimum 65, mean 51.38, median 50.00, modus 50, dan standar deviasi 7.0.

Tabel 4.3: Skor Nilai (*Pretest*) Kelas Kontrol

Skor Nilai	Frekuensi
40	1
42,5	2
45	2
47,5	2
50	5
55	3
57,5	3
65	2
Jumlah	20

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *pretest* kelas kontrol, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 4.3 Grafik Data Kelompok Kontrol (*Pretest*)

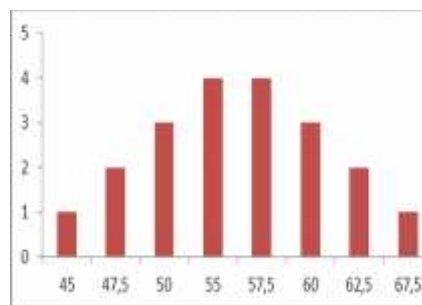
2) Hasil Postest

Postest Pemberian variasi lemparan *shuttlecock* pada kegiatan ekstrakurikuler Bulutangkis SDN 1 Sukarame kelompok kontrol memiliki skor nilai minimum 45, skor nilai maksimum 67,5 mean 55.40, median 56.00, modus 55, dan standar deviasi 5.771.

Tabel 4.4: Skor Nilai (*Postest*) Kelas Kontrol

Skor Nilai	Frekuensi
45	1
47,5	2
50	3
55	4
57,5	4
60	3
62,5	2
67,5	1
Jumlah	20

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *postest* kelas kontrol, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 4.4 Grafik Data Kelompok Kontrol (*Postest*)

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, akan dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat dianalisis dengan statistik parametrik atau tidak. Apabila memenuhi persyaratan, maka analisis statistik parametrik dapat dilakukan, namun jika tidak memenuhi persyaratan maka analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik. Hasil uji prasyarat analisis disajikan berikut ini:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang telah diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat penggunaan statistika parametrik. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal maka pengujian menggunakan uji parametrik, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian akan menggunakan uji non-parametrik. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria yang digunakan yaitu diperoleh data yang berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $>$ dari 0,05. Berikut ini hasil uji normalitas.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

One-sample kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		20
Normal Parameters ^a	Mean	51.3750000
	Std. Deviation	2.68667191
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.128
	Negative	-.172
Kolmogorov-Smirnov Z		.768
Asymp. Sig. (2-tailed)		.598
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,598 atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol tersebut berdistribusi normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		20
Normal Parameters ^a	Mean	55.4000000
	Std. Deviation	1.70133994
Most Extreme Differences	Absolute	.167
	Positive	.167
	Negative	-.146
Kolmogorov-Smirnov Z		.748
Asymp. Sig. (2-tailed)		.630
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,630 atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual *pos-test* kelompok eksperimen dan kontrol tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki hasil yang homogen atau tidak. Adapun cara penyajiannya dengan menggunakan uji *One Way Anova*. Kriteria yang digunakan yaitu diperoleh data yang berdistribusi

homogen apabila nilai signifikansi $>$ dari 0,05. Berikut ini hasil uji homogenitas.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kelompok Eksperimen-Kontrol	1.073	4	13	0.409
Posttest Kelompok Eksperimen-Kontrol	3.917	6	12	0.201

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa untuk uji homogenitas pada *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,409, nilai signifikansi *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,201. Dari penjelasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t dengan analisis menggunakan program statistik SPSS Versi 16. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh pemberian variasi lemparan *shuttlecock* terhadap penempatan hasil smash (kuasi eksperimen pada kegiatan ekstrakurikuler di SDN 1 Sukarame). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means			
		T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Posttest	Equal variances Assumed	6,100	38	,000	14.700	2,410
	Equal variances not Assumed	6,100	32,153	,000	14.700	2,410

Berdasarkan tabel di atas, Karena data diketahui homogen, maka nilai sig yang digunakan adalah sig dari equal variances assumed yaitu 0.000. karena analisis yang digunakan adalah uji t satu arah, maka nilai sig terlebih dahulu dibagi 2 menjadi $0.000/2=0.000 < 0.05$ maka H_0

ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian variasi lemparan *suttlecock* berpengaruh terhadap penempatan hasil smash siswa. Siswa yang menggunakan lemparan variasi *shuttlecock* dalam hal ini kelas eksperimen lebih baik dari pada yang tidak menggunakan variasi lemparan dalam hal ini kelas kontrol.

4. Pembahasan

Dengan demikian berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh pemberian variasi lemparan *shuttlecock* terhadap penempatan hasil *smash* (kuasi eksperimen pada kegiatan ekstrakurikuler di SDN 1 Sukarame).

Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hitung pada uji t satu arah sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (Sig< 0,05).

Pemberiann variasi lemparan *suttlecock* dapat mempengaruhi penempatan hasil smash dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, Latihann pemberiann variasi lemparan *suttlecock* secara continue dan terus menerus serta waktu untuk bermain lebih banyak, dapat meningkatkan penempatan hasil *smash* siswa (*skill*) dalam permainan bulutangkis, banyak berlatih dan menguasai teknik dalam permainan bulutangkis serta keseriusan siswa dalam berlatih secara rutin lebih sering berlatih, dapat meningkatkan kondisi fisik siswa. Permainan bulutangkis memerlukan keterampilan service, *lob*, *smash*, *dropshot*, dan *Drive*.

Pada saat *treatment* berlangsung siswa sangat antusias saat mengikuti permainan bulutangkis tersebut. Siswa sangat bersemangat dan setiap anak merasa tidak mau kalah dari lawannya. Tidak ada yang mengeluh saat permainan lemparan *shuttlecock* siswa semua merasa senang dan tidak merasa terbebani. Bermain melempar *shuttlecock* merupakan latihan modifikasi dalam bentuk permainan yang dipandang mampu meningkatkan ketepatan *smash*. Karena pada dasarnya latihan melempar *shuttlecock* ini menyerupai gerakan pukulan *smash* dalam bulutangkis. Dalam pelaksanaannya, *shuttlecock* dilempar melewati net sejauh arah yang telah ditentukan, yang tentunya dengan posisi jarak lempar yang makin jauh, jumlah lemparan yang meningkat, dan sasaran yang berubah setiap minggunya. Hal ini dibuktikan dengan nilai kenaikan persentase sebesar 19,65%.

Ketepatan pukulan *smash* pada atlet bulutangkis dapat meningkat apabila latihan dilakukan secara terprogram, terencana, dan dilakukan dengan benar. Gerak yang terjadi dalam aktivitas olahraga, merupakan akibat adanya stimulus yang diproses di dalam otak dan selanjutnya direspon melalui kontraksi otot, setelah menerima perintah dari sistem komando syaraf, yaitu otak. Oleh karena itu keterampilan gerak selalu berhubungan dengan sistem motorik internal tubuh manusia yang hasilnya dapat diamati sebagai perubahan posisi sebagian badan atau

anggota badan (Schmidt & Lee, 2008: 334).¹ Belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, keterampilan gerak yang diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak. Selanjutnya gerak yang dilakukan secara berulang-ulang akan tersimpan dalam memori pelaku yang sewaktu-waktu akan muncul bila ada stimulus yang sama. Untuk itu, keterampilan gerak dalam olahraga harus selalu dilatihkan secara berulang-ulang agar tidak mudah hilang dari memori, sehingga individu tetap terampil dalam setiap melakukan gerakan.

Peningkatan ketepatan yang terjadi dikarenakan adanya asosiasi pengetahuan yang diperoleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dan asosiasi tersebut semakin kuat ketika dilakukan secara berulang. Hal ini berdasarkan pada teori belajar *law of exercise* yang dikemukakan oleh Thondrike (Rahyubi, 2012: 164) yang menyatakan bahwa “prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip

¹ Schmidt, *Motor Control and Learning: A Behavioral Emphasis* 5th Edn. Champaign, IL: Human Kinetics, 2011).334

utama dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering diulangi materi pelajaran akan semakin dikuasai”.²

² Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung: Nusa Media, 2012).164