

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat Pengaruh Pemberian Variasi Lemparan *Shuttlecock* Terhadap Penempatan Hasil *Smash* di SDN 1 Sukarame pada kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil hipotesis yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($Sig < 0,05$) dan analisis yang digunakan adalah uji t satu arah, maka nilai sig terlebih dahulu dibagi 2 menjadi $0,000/2 = 0,000 < 0,05$ sehingga nilai signifikansi hitung pada uji t kelompok *pretest* dan *posttest* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($Sig < 0,05$) maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan *smash* pada yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis kelas eksperimen lebih baik daripada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis kelas kontrol.

Pemberian variasi lemparan *suttlecock* dapat mempengaruhi penempatan hasil *smash* dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, Latihan 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*.

B. Saran

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

1. Bagi Guru dan pelatih, diharapkan menggunakan variasi lemparan *shuttlecock* untuk meningkatkan kemampuan *smash* siswa pada kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis.
2. Bagi siswa diharapkan banyak sering latihan variasi lemparan *shuttlecock* untuk meningkatkan kemampuan *smash* dan, harus sering berlatih secara terus-menerus atau *continue*.
3. Peneliti berikutnya, agar dapat melakukan penelitian tentang kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dengan merubah variabel-variabel yang lain, dan juga memperluas lingkup penelitian.