

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode ini dipilih untuk melihat seberapa besar pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam bulutangkis.

Pemilihan ke dua kelompok kelas dalam penelitian ini dilakukan secara tidak dipilih secara acak, atau dengan kata lain tidak random. Atas dasar itu, maka metode penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Hal ini sesuai dengan tujuan eksperimen yakni untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai perbandingan. Dalam metode eksperimen terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam melakukan penelitian eksperimen, menurut Maulana (2009, hlm. 23) adalah sebagai berikut.

- a. Membandingkan dua kelompok atau lebih.
- b. Adanya kesetaraan (ekuivalensi) subjek-subjek dalam kelompok-kelompok yang berbeda. Kesetaraan ini biasanya dilakukan secara random.
- c. Minimal ada dua kelompok/kondisi yang berbeda pada saat yang sama, atau satu kelompok tetapi untuk dua saat yang berbeda.
- d. Variabel terkaitnya diukur secara kuantitatif atau dikuantitatifkan.
- e. Menggunakan statistika inferensial.
- f. Adanya kontrol terhadap variabel-variabel luar.
- g. Setidaknya terdapat satu variabel yang dimanipulasikan.

Jadi disini peneliti membandingkan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan keduanya diberikan perlakuan yang berbeda yaitu servis *forehand* untuk kelompok eksperimen dan servis *backhand* untuk kelompok kontrol.

2. Desain Penelitian

Desain disini bagaimana menentukan perlakuan yang sesuai dan yang tepat dalam melakukan *pretest* dan *posttest*.

Menurut Sugiyono (2007, hlm. 110) “kalau pada desain no. a tidak ada *pretest*, maka pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan”. Ada beberapa langkah-langkah penelitian eksperimen pada dasarnya sama dengan penelitian pada umumnya, yaitu:

Calon peneliti mengadakan studi literatur untuk menemukan permasalahan.

- a. Mengadakan identifikasi dan merumuskan permasalahan.
- b. Merumuskan batasan istilah, pembatasan variabel, hipotesis dan dukungan teori.
- c. Menyusun rencana eksperimen:
 - 1) Mengidentifikasi semua variable non eksperimen yang sekiranya akan mengganggu hasil eksperimen dan menentukan bagaimana mengontrol variabel-variabel tersebut.
 - 2) Memilih desain atau model eksperimen.
 - 3) Memilih sample yang representative (merupakan wakil yang dapat dipercaya) dari subjek yang termasuk dalam populasi.
 - 4) Menggolongkan wakil subjek ke dalam dua kelompok, disusul dengan penentuan kelompok eksperimen dan kelompok perbandingan. Memilih atau menyusun instrument yang tepat untuk mengukur hasil pemberian perlakuan.
 - 5) Membuat garis besar prosedur pengumpulan data dan melakukan uji coba instrument dan eksperimen agar apabila sampai pada pelaksanaan, baik eksperimen atau instrument pengukur hasil sudah betul-betul sempurna.
 - 6) Merumuskan hipotesis nol atau hipotesis statistik.
- d. Melaksanakan eksperimen.
- e. Memilih data sedemikian rupa sehingga yang terkumpul hanya data yang menggambarkan hasil murni dari kelompok eksperimen maupun kelompok perbandingan.
- f. Menggunakan teknik yang tepat untuk menguji signifikansi agar dapat diketahui secara cermat bagaimana hasil dari kegiatan eksperimen.

Pada bentuk desain penelitian diatas pemilihan Siswa SDN Cisalak IV Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang dilakukan tidak secara acak, kemudian

adanya *pretest* untuk semua siswa tersebut. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu melakukan servis panjang atau servis *forehand* , sedangkan pada kelas kontrol melakukan servis pendek atau servis *backhand*.

Kemudian pada kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana peningkatan manakah yang lebih tepat dalam melakukan servis bulutangkis pada masing-masing kelas atau melihat adanya perbedaan terhadap siswa pada masing-masing kelas terhadap pembelajaran pendidikan jasmani terutama servis dalam bulutangkis.

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan desain kelompok kontrol tidak ekuivalen (*the nonequivalent control group design*). Adapun bentuk desainnya menurut Maulana (2009, hlm. 24) yaitu sebagai berikut.

$$\begin{array}{r} 0 \text{ X } 1 \text{ 0} \\ \hline 0 \text{ X } 2 \text{ 0} \end{array}$$

Bentuk desain penelitian di atas terlihat adanya ruas garis. Dengan hal tersebut menyatakan bahwa pemilihan kedua kelas yang di teliti tidak di lakukan secara acak, di sebabkan di lapangan yang tidak memungkinkan untuk melakukan pemilihan secara acak. Dari bentuk desain penelitian di atas menunjukkan baris atas sebagai kelas eksperimen dan baris bawah sebagai kelas kontrol yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pada baris atas terdapat angka 0 (nol), X1 dan angka 0 (nol) lagi. Dapat di artikan bahwa pada kelas eksperimen akan di lakukan *pretest* (0), kemudian diberikan perlakuan, yaitu menggunakan *shuttlecock* yang di arahkan ke dalam kardus sebagai target servis *forehand* (X1), dan di akhir akan di lakukan *posttest* (0), sedangkan pada baris bawah terdapat angka 0 (nol), X2 dan angka 0 (nol) lagi. Dapat di artikan bahwa pada kelas kontrol akan di lakukan *pretest* (0), kemudian di berikan perlakuan, yaitu menggunakan teknik servis *backhand* (X2), dan di akhir akan di lakukan *posttest* (0).

Pada penelitian ini, pemberian pretes di maksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pemberian postes di maksudkan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada kemampuan gerak dasar servis *forehand* dan *backhand* bulutangkis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil perlakuan dalam pembelajaran dapat diketahui lebih akurat manakah apakah servis *forehand* atau servis *backhand*, karena itu dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan membandingkan dengan kelompok kontrol.

B. Partisipan

Dalam suatu penelitian sangat membutuhkan objek untuk diamati dan media untuk membantu dalam penelitian tersebut maka dalam ini partisipan juga sangat dibutuhkan dalam hal memilih objek penelitian

Menurut Sugiyono (2007, hlm. 124). Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan sampling jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN cisalak IV yang mengikuti pembelajaran bulutangkis. Karakteristik partisipan adalah partisipan berada pada rentang usia 9-12 tahun. Jumlah partisipan 40 siswa, 20 siswa dimasukkan kedalam kelompok eksperimen dan 20 siswa dimasukkan kedalam kelompok kontrol. Pemilihan dilakukan secara *sampling jenuh* dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sugiyono (2012, hlm. 68) menyatakan bahwa “ sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian Eksperimen ini akan dilakukan SDN Cisalak IV Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi tersebut berdasarkan pada pertimbangan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan dilihat dari pertimbangan nilai rapor, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan memberikan inovasi yang baru untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan memaksimalkan media yang sudah ada dalam mengajarkan berbagai teknik bulutangkis terutama dalam melakukan servis bulutangkis.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan terhadap Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis, dilaksanakan dalam waktu kurang lebihnya 4 bulan terhitung dari bulan maret 2017 hingga bulan juni tahun 2017. Adapun waktu penelitiannya

dari mulai penyusunan proposal, seminar proposal, revisi proposal, perizinan sekolah, penelitian di lapangan yang dilakukan selama 4 bulan, bimbingan dan revisi, serta penyusunan skripsi dan sidang skripsi. Bisa dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

| No | kegiatan | Waktu penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------|------------------|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|
| | | Des | | Jan | | | | Feb | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pembuatan Proposal | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Seminar proposal Skripsi | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Revisi proposal dan perizinan | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Penelitian di lapangan | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 5 | Bimbingan dan revisi | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| 6 | Penyusunan Skripsi | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | |
| 7 | Sidang skripsi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | |

Dalam tabel 3.1 di atas dapat dilihat bahwa pembuatan proposal dilaksanakan pada bulan Desember 2016 sampai Januari 2017, lalu seminar proposal skripsi dilaksanakan pada bulan Januari 2017 minggu ke-3, revisi proposal dilakukan pada bulan Januari 2017 minggu ke-4 dan minggu ke-1 bulan februari 2017, tentang perizinan dilakukan di bulan Februari 2017, pada saat penelitian dilakukan dari bulan Maret 2017 sampai bulan April 2017, bimbingan dilakukan di bulan Maret sampai Mei 2017 sekaligus penyusunan skripsi dan sidang dilaksanakan pada bulan Juni 2017.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Dalam sebuah penelitian sangat membutuhkan suatu objek yang dapat berkontribusi dalam penelitian ini selain objek juga membutuhkan benda, dan hal-hal disekitar kita.

Menurut Sugiyono (dalam Suherman,2013, hlm. 69) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang

mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Arifin (2012, hal. 215) mengemukakan “Populasi atau *universe* adalah keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi”. Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian. Menurut Sugiyono (Hatimah, dkk., 2010, hlm. 173) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”

Jadi populasi bukan hanya orang, melainkan keseluruhan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Cisolak IV Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang yang berjumlah 40 siswa.

2. Sampel

Dalam penelitian ini selain populasi juga membutuhkan hal yang lebih rinci selain sekumpulan orang yang akan diambil atau dipilih untuk dijadikan bahan dalam penelitian ini.

Menurut Maulana (2009, hlm.26) mengatakan bahwa “dalam penelitian khususnya eksperimen, pengambilan sampel merupakan langkah yang sangat penting, karena hasil penelitian dan kesimpulan didasarkan pada sampel yang diambil”.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 118) “Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Pengambilan sampel yang tepat merupakan salah satu teknik dalam penelitian. Karena sampel yang kurang tepat atau kurang mewakili, akan mengakibatkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian tidak tepat. Sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SDN Cisolak IV Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.

Dalam penelitian ini mengambil sampel dengan teknik sampling jenuh. Sugiyono (2013, hlm. 124) menyatakan bahwa:

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Jadi Sampel yaitu sekumpulan orang yang dipilih secara acak sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut yang diambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Cisalak IV Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang yang mengikuti program pemberlajaran bulutangkis sebanyak 40 siswa. Sampel yang dipilih juga akan mempengaruhi keberhasilan kita dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah siswa SDN Cisalak IV Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang yang berjumlah 40 orang dengan lokasi sampel eksperimen. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2. Data Sampel

| No | Nama Siswa | L/P |
|-----|-------------------|-----|
| 1. | Achmad Siddieq | L |
| 2. | ditya Irmansyah | L |
| 3. | Anisa Fatima M | P |
| 4. | Annisa M | P |
| 5. | Annisa Nurfaidah | P |
| 6. | Annisa Nurfitri | P |
| 7. | Ayu Nabila A | P |
| 8. | Charis Erlianto | L |
| 9. | Dewita | P |
| 10. | Dhean Prian N | L |
| 11. | Dika Auditiya | L |
| 12. | Dipa Mulcahya | L |
| 13. | Divif Yoga P | L |
| 14. | Dzikri Zikhtidan | L |
| 15. | Ferawati | P |
| 16. | Fiki febriansyah | L |
| 17. | Fillah Akbar | L |
| 18. | Fitrieni | P |
| 19. | Ilham maulana M | L |
| 20. | Intan Meylani K | P |
| 21. | Muhamad Wildan | L |
| 22. | Nabila Khoerunisa | P |
| 23. | Nouval Saeful I | L |
| 24. | Ria Karmila | P |
| 25. | Risa Devi D | P |
| 26. | Rita Purnama | P |
| 27. | Rizqi Imron M | L |
| 28. | Robbi Hidayat | L |
| 29. | Silvi Nuraeni | P |
| 30. | Siti Rahmah F | P |
| 31. | Sofia Herlina | P |
| 32. | Tiara Pinky | P |
| 33. | Tita Hartati | P |
| 34. | Tohir | L |
| 35. | Tresnawati R | P |
| 36. | Willy putra | L |
| 37. | Yuliana | P |
| 38. | Yuyun | P |
| 39. | Zaenal | L |
| 40. | Zacky | L |

Tabel 3.2 di atas menunjukkan data sampel kelas V yang berjumlah 40 terdiri dari 19 laki-laki dan 21 perempuan yang akan diberikan pembelajaran atau perlakuan selama 8 pertemuan tentang servis *forehand* dan servis *backhand*.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen disini ialah bagaimana mempersiapkan alat dan media sebelum melaksanakan pembelajaran dan program-program pelatihan yang akan dilaksanakan di Sekolah Dasar.

Intrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa data kuantitatif. Data tersebut diambil dari tes awal dan tes akhir. Tes yang digunakan yaitu tes servis *forehand* dan servis *backhand* bulutangkis. Untuk itu setiap siswa diberikan kesempatan untuk mencoba tes servis *forehand* dan servis *backhand*. Adapun prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Alat yang digunakan :
 - a. Raket
 - b. *Shuttlecock*
 - c. kardus
 - d. Lapangan
 - e. Formulir catatan hasil dan alat tulis
2. Pelaksanaan Tes
 - a. Siswa berdiri di salah satu petak servis, lalu siswa melakukan servis *forehand* mengarahkan ke tempat atau sasaran yang sudah di tentukan seperti kardus .
 - b. Siswa berdiri di salah satu petak servis, lalu siswa melakukan servis *backhand* mengarahkan ke tempat atau sasaran yang sudah di tentukan seperti kardus
 - c. Siswa memukul *shuttlecock* dengan menggunakan tehnik servis *forehand* dan tehnik servis *backhand* bulutangkis.
 - d. Siswa mendapat beberapa kesempatan memukul *shuttlecock* menggunakan tehnik *forehand* dan *backhand* bulutangkis .

3. Petunjuk Pelaksanaan
 - a. Sebelum melakukan tes, siswa harus terlebih dahulu mengerti cara pelaksanaan tes.
 - b. Sebelum melakukan tes siswa harus melakukan pemanasan terlebih dahulu.
 - c. Pelaksanaan tes dilakukan secara bergantian.
 - d. Siswa harus mematuhi peraturan yang berlaku.
4. Petugas Tes
 - a.. Petugas tes harus mengetahui cara dan peraturan melakukan tes.
 - b. Petugas harus mempersiapkan segala sesuatunya sebelum melakukan tes.
 - c. Sebelum melakukan tes petugas menjelaskan kembali tentang cara dan peraturan yang harus dituruti.
5. Tahap Pelaksanaan
 - a. Siswa mendapat beberapa kesempatan memukul *shuttlecock* menggunakan tehnik *forehand* dan tehnik *backhand* bulutangkis.
 - b. Siswa melakukan tes secara bergantian.
 - c. Hasil yang diambil adalah gerakan *forehand* dan gerakan *backhand* bulutangkis yang benar.
6. Tahap Analisis Data

Pada dasar ini dilakukan analisis data dan membuat kesimpulan. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji beda rata-rata, dan kemudian membuat tafsiran dan penarikan kesimpulan.

Dikarenakan Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa data kuantitatif dan dalam peneliti ini membuat formulir catatan hasil dari tes pukulan servis *forehand* dan *backhand* bulutangkis tersebut. Formatnya seperti yang terdapat pada tabel 3.3 tersebut.

Dalam Tabel 3.3 di atas dapat dilihat bahwa terdapat nilai awal yang diperoleh pada saat sebelum melakukan program latihan yang dilakukan dalam permainan bulutangkis yaitu servis *backhand* yang dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan pembelajaran servis *backhand* bulutangkis ini yang dimana ditargetkan atau terdapat sasaran kardus dan tali berwarna.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Berikut pendeskripsian rubrik penilaian pukulan servis *forehand* dan *backhand* Bulutangkis dan siswa diberi sepuluh kali kesempatan. Menurut Subarjah (2011, hlm. 48) mengemukakan bahwa terdapat cara melakukan pukulan servis *forehand* dan *backhand* Bulutangkis dengan penjelasan sebagai berikut untuk penilaiannya:

1. Sikap awal
 - a. Posisi kaki salah satu di depan untuk *forehand* kaki kiri yang didepan dan *backhand* kaki kanan yang di depan.
 - b. Posisi badan sebelum melakukan gerakan servis harus tegak lurus jangan condong ke depan atau kebelakang.
 - c. Posisi tangan harus berada siap mengayun dari bawah untuk *forehand* dan siap dipinggang untuk *backhand*.
2. Sikap inti
 - a. Posisi kaki jangan geser atau di angkat harus tetap bergerak setelah raket mengenai *shuttlecock*.
 - b. Posisi badan pada saat melakukan gerakan inti harus tetap tegak lalu bersiap agak mencondongkan badan ke depan.
 - c. Posisi tangan pada saat melakukan servis *forehand* tangan kanan dari bawah mengayun keatas sedangkan tangan kiri memegang *shuttlecock* dan *backhand* tangan dari pinggang lalu melakukan pukulan servis.
3. Sikap akhir
 - a. Posisi badan pada saat melakukan gerakan akhir harus siap menerima *shuttlecock* dari lawan yaitu harus condong dan juga harus siap tegak.
 - b. Posisi kaki pada saat melakukan gerak akhir harus memasang kuda-kuda dan siap bergerak ke berbagai arah.

- c. Posisi tangan pada saat melakukan gerakan akhir disaat memegang raket harus berada diatas lutut.

1) Kriteria Penilaian Untuk Sikap Awal, Sikap Saat Memukul dan Sikap Akhir:

3 = Jika semua poin dapat tercapai

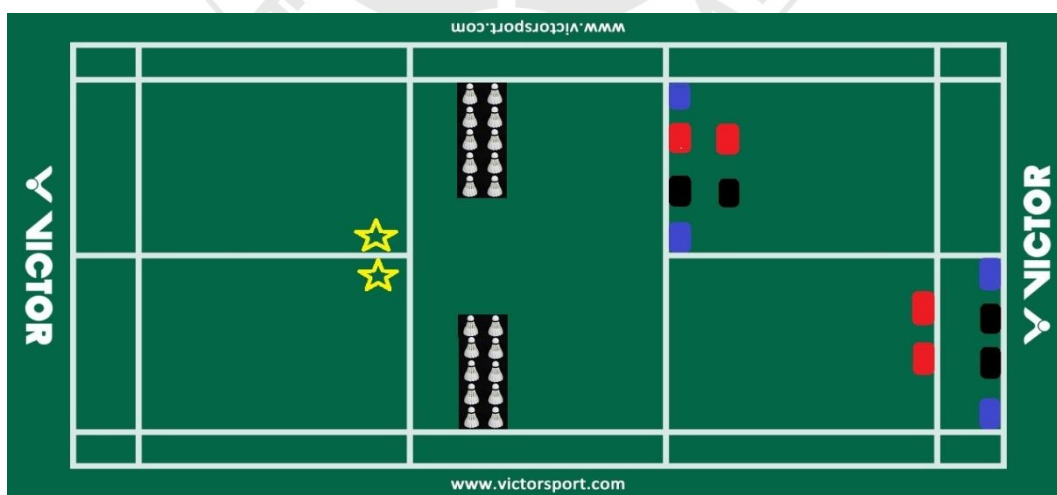
2 = jika hanya ada dua poin tercapai

1 = Jika hanya ada satu poin yang dicapai

2) Kriteria Penilaian Hasil Sasaran:

Untuk mengetahui nilai yang didapat siswa ketika melakukan pukulan servis *forehand* dan *backhand* Bulutangkis tersebut peneliti membuat sasaran untuk jatuhnya *shuttlecock* dengan menggunakan kardus yang di simpan di lapangan bulutangkis yang akan dilaksanakannya tes tersebut.

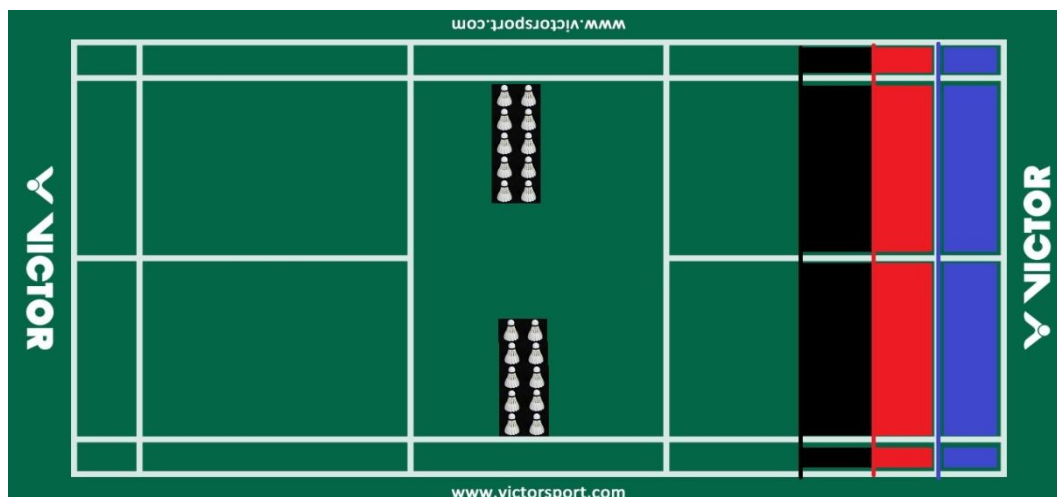
Prosedur pelaksanaan tesnya yaitu guru mengetes pukulan servis *forehand* dan *backhand* Bulutangkis kepada siswa satu persatu, siswa diberi sepuluh kali kesempatan melakukan pukulan servis *forehand* dan *backhand* Bulutangkis. *Shuttlecock* yang jatuh pada kardus yang sudah di sediakan itu menjadi nilai siswa tersebut, disini guru mengambil nilai terbaik dari lima kali kesempatan tersebut. Lapangan yang sudah diberi kardus bermacam-macam posisinya tersebut digambarkan seperti berikut :



Gambar 3.1. Skenario di lapangan

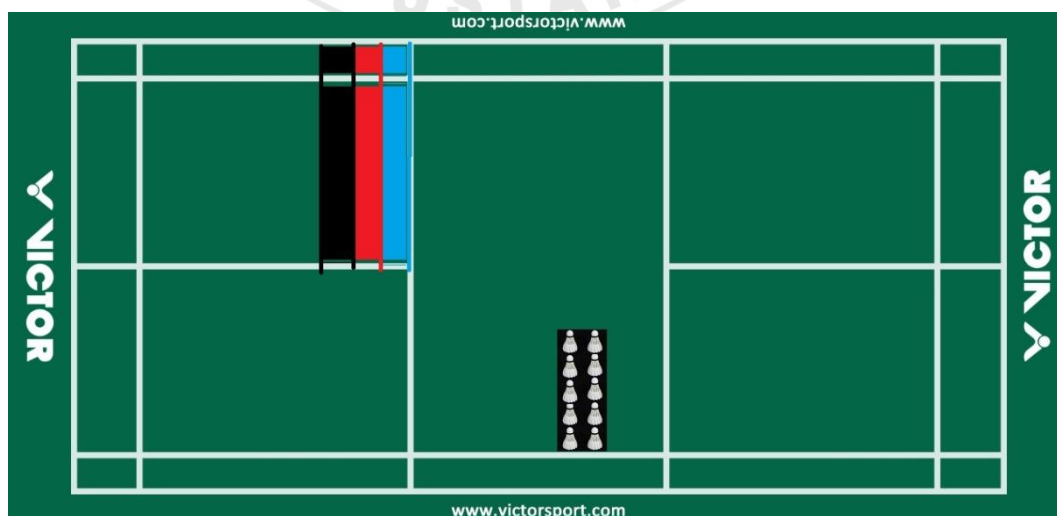
Berdasarkan pada gambar 3.1 skenario pembelajaran dilapangan Bulutangkis siswa melakukan suatu proses pembelajaran servis yang dimana terdapat media

kardus yang berbeda-beda warna dan juga *shuttlecock* serta tanda bintang adalah tempat untuk melakukan servis *forehand* dan *backhand*. Dimana siswa harus memasukkan shuttlecock kedalam kardus yang mempunyai nilai terbesar sebanyak mungkin.



Gambar 3.2. Skenario latihan servis *forehand*

Berdasarkan pada gambar 3.2 skenario latihan servis *forehand* ini dimana terdapat lapangan yang digaris dengan tali yang berwarna warni, apabila dalam 10 kali siswa melakukan percobaan servis *forehand* masuk kedalam garis yang berwarna apa saja misalkan warna hitam untuk nilai 1, warna merah untuk nilai 2 dan nilai biru untuk nilai 3. Jadi siswa harus memasukkan *shuttlecock* kedalam warna yang nilainya terbesar yaitu warna biru untuk nilai terkecil yaitu warna hitam.



Gambar 3.3. Skenario latihan servis *backhand*

Dalam skenario yang ketiga latihan servis *backhand* ini dimana terdapat lapangan yang digaris dengan tali yang berwarna warni, apabila dalam 10 kali siswa melakukan percobaan servis *backhand* masuk kedalam garis yang berwarna apa saja misalkan warna hitam untuk nilai 1, warna merah untuk nilai 2 dan nilai biru untuk nilai 3. Jadi siswa harus memasukkan *shuttlecock* kedalam warna yang nilainya terbesar yaitu warna biru untuk nilai terkecil yaitu warna hitam.

Keterangan :



= Siswa melakukan servis *forehand* dan *backhand*



= *shuttlecock* untuk ditargetkan kedalam kardus dan garis berwarna

warna



= *Shuttlecock* yang masuk ke warna ini mendapat nilai 3

warna



= *Shuttlecock* yang masuk ke warna ini mendapat nilai 2

warna



= *Shuttlecock* yang masuk ke warna ini mendapat nilai 1

1. Skenario Pembelajaran

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan. Adapun rinciannya terdapat pada tabel program perlakuan di bawah ini.

Tabel 3.5. Skenario Pembelajaran Servis *Forehand* dan *Backhand* dengan ditargetkan ke dalam Kardus

| Pertemuan | <i>Forehand</i> | Waktu | <i>Backhand</i> |
|----------------|--|----------|--|
| Pertemuan ke-1 | a. Pendahuluan 1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap. 2) Mengecek kehadiran siswa 3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa. 4) Siswa melakukan pemanasan statis. 5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling | 10 menit | a. pendahuluan 1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap. 2) Mengecek kehadiran siswa 3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa. 4) Siswa melakukan pemanasan statis. 5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis.</p> <p>b. Kegiatan Inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi bulutangkis terlebih dahulu setelah itu guru menjelaskan gerak dasar bulutangkis terutama materi pukulan servis <i>forehand</i> bulutangkis.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan dengan mengintruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah enam dari depan net dan disebar ke setiap pojok lapangan.</p> <p>4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis bulutangkis tanpa menggunakan <i>shuttlecock</i> terlebih dahulu.</p> <p>5) Guru mencotohkan memukul <i>shuttlecock</i> yang akan di targetkan kedalam kardus.</p> <p>6) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> yang akan di targetkan kedalam kardus sebanyak 10 kali.</p> <p>7) Siswa melakukan pukulan servis <i>forehand</i>.</p> <p>c. Kegiatan Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> | <p>45 menit</p> <p>15 menit</p> | <p>lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis.</p> <p>a. Kegiatan Inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi bulutangkis terlebih dahulu setelah itu guru menjelaskan gerak dasar bulutangkis terutama materi pukulan servis <i>Backhand</i>.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan dengan mengintruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah lima dari depan net dan disebar ke setiap pojok lapangan.</p> <p>4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis <i>Backhand</i> tanpa menggunakan <i>shuttlecock</i> terlebih dahulu.</p> <p>5) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> dengan tehnik servis <i>backhand</i> sebanyak 5 kali dilakukan secara bergantian.</p> <p>b. Kegiatan Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> |
|--|---|---|--|

| | | | |
|----------------|--|---|---|
| | 5) Melakukan do'a dan membubarkan siswa | | |
| Pertemuan ke-2 | <p>a. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap. 2) Mengecek kehadiran siswa 3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa. 4) Siswa melakukan pemanasan statis. 5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan bulutangkis. 6) Siswa melakukan pemanasan dinamis. <p>b. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya. 2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. 3) Guru memberikan permainan dengan menginstruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah lima dari depan net, kemudian siswa melemparkan <i>shuttlecock</i> ke arah lawan dengan menyebarkan net dengan diarahkan kedalam kardus di berikan waktu 1 menit dilakukan dengan cara bergantian tiap siswa. 4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis <i>forehand</i> tanpa menggunakan <i>shuttlecock</i> terlebih dahulu. 5) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> yang ditargetkan kedalam | <p>10 menit</p> <p>45 menit</p> <p>15 menit</p> | <p>a. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap. 2) Mengecek kehadiran siswa 3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa. 4) Siswa melakukan pemanasan statis. 5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan. 6) Siswa melakukan pemanasan dinamis. <p>b. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya. 2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. 3) Guru memberikan permainan dengan menginstruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah lima dari depan net, kemudian siswa melemparkan <i>backhand shuttlecock</i> ke arah lawan dengan menyebarkan net dengan di berikan waktu 1 menit dilakukan dengan cara bergantian tiap siswa. 4) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> dengan tehnik servis <i>backhand</i> sebanyak 10 kali dilakukan secara bergantian <p>c. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa dikumpulkan kembali 2) Siswa melakukan |

| | | | |
|----------------|---|----------|--|
| | <p>kardus sebanyak 15 kali.</p> <p>6) Siswa melakukan pukulan servis bulutangkis.</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> | | <p>pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> |
| Pertemuan ke-3 | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan bulutangkis.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis.</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan lempar target dengan membagi terlebih dahulu kelompok hitam dan putih, kemudian guru memberikan arahan terhadap salah satu warna tersebut. Warna yang disebutkan adalah</p> | 10 menit | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis.</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan ucing udag dengan membagi terlebih dahulu kelompok hitam dan putih, kemudian guru meneriakkan salah satu warna tersebut. Warna yang disebutkan adalah warna yang harus</p> |
| | | 45 menit | |

| | | | |
|----------------|--|-------------|--|
| | <p>warna yang harus melemparkan <i>shuttlecock</i> kearah target dan warna yang tidak disebut memegang kardus sebagai target.</p> <p>4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis <i>forehand</i> bulutangkis menggunakan <i>shuttlecock</i> dengan jumlah 15 dahulu.</p> <p>5) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> yang akan diarahkan kedalam target sebanyak 15 kali.</p> <p>6) Siswa melakukan pukulan servis bulutangkis.</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa</p> | 15 menit | <p>berlari dikejar oleh warna yang berlainan.</p> <p>4) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> dengan tehnik servis <i>backhand</i> sebanyak 15 kali dilakukan secara bergantian.</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> |
| Pertemuan ke-4 | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan</p> | 10 menit | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan</p> |

| | | | |
|----------------|--|-------------|---|
| | <p>kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok kembali.</p> <p>3) Guru memberikan permainan kepada siswa, dengan bentuk permainan kontrol <i>shuttlecock</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> ke atas di lambungkan kemudian di pukul kembali bila sudah mulai mendarat dengan menghindari <i>shuttlecock</i> menyentuh lantai atau jatuh kelantai.</p> <p>4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis <i>forehand</i> bulutangkis yang ditargetkan kedalam kardus menggunakan <i>shuttlecock</i> yang berjumlah 20 kali .</p> <p>5) Siswa melakukan pukulan servis <i>forehand</i> bulutangkis</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> | 45 menit | <p>kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan kepada siswa, dengan bentuk permainan kontrol <i>shuttlecock</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> ke atas kemudian di pukul kembali bila sudah mulai mendarat dengan menghindari <i>shuttlecock</i> menyentuh lantai.</p> <p>4) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> dengan tehnik servis <i>backhand</i> sebanyak 20 kali dilakukan secara bergantian</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> |
| Pertemuan ke-5 | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin</p> | 10 menit | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin</p> |

| | | | |
|----------------|---|-------------|---|
| | <p>oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis.</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok kembali.</p> <p>3) Guru memberikan permainan dengan menginstruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah sepuluh dari depan net dan disebarkan ke setiap pojok lapangan.</p> <p>4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis <i>forehand</i> bulutangkis yang ditargetkan kedalam kardus menggunakan <i>shuttlecock</i> yang berjumlah 25 kali .</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a dan membubarkan siswa</p> | 45 menit | <p>oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis.</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok</p> <p>3) Guru memberikan permainan dengan menginstruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah sepuluh dari depan net dan disebarkan ke setiap pojok lapangan.</p> <p>4) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> dengan tehnik servis <i>backhand</i> sebanyak 25 kali dilakukan secara bergantian</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> |
| Pertemuan ke-6 | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> | 10 menit | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan dengan menginstruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah sepuluh dari depan net, kemudian siswa melemparkan <i>shuttlecock</i> ke arah kardus dengan menyebarkan net dengan di berikan waktu 1 menit dilakukan dengan cara bergantian tiap siswa <i>forehand</i>.</p> <p>4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis <i>forehand</i> bulutangkis yang ditargetkan kedalam kardus menggunakan <i>shuttlecock</i> yang berjumlah 30 kali .</p> <p>5) Siswa melakukan pukulan servis <i>forehand</i>.</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan</p> | <p>45 menit</p> <p>15 menit</p> | <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan dengan menginstruksikan siswa untuk mengambil <i>shuttlecock</i> yang berjumlah sepuluh dari depan net, kemudian siswa melemparkan <i>shuttlecock</i> ke arah lawan dengan menyebarkan net dengan di berikan waktu 1 menit dilakukan dengan cara bergantian tiap siswa.</p> <p>4) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> dengan teknik servis <i>backhand</i> sebanyak 30 kali dilakukan secara bergantian</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a</p> |
|--|---|---|--|

| | | | |
|----------------|---|-------------|---|
| | <p><i>shuttlecock</i> yang berjumlah 35 kali .</p> <p>5) Siswa melakukan pukulan servis <i>forehand</i>.</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> | 15 menit | <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> |
| Pertemuan ke-8 | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) . Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.</p> <p>3) Guru memberikan permainan kepada siswa, dengan bentuk permainan kontrol <i>shuttlecock</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> ke atas kemudian di pukul kembali bila sudah mulai mendarat dengan</p> | 10 menit | <p>a. Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan menjadi 4 bershap.</p> <p>2) Mengecek kehadiran siswa</p> <p>3) Siswa diinstruksikan untuk berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4) Siswa melakukan pemanasan statis.</p> <p>5) Siswa diinstruksikan berlari lima keliling lapangan.</p> <p>6) Siswa melakukan pemanasan dinamis</p> <p>b. Kegiatan inti</p> <p>1) Guru menjelaskan materi pertemuan kemarin agar siswa mengingat kembali materinya.</p> <p>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok merah dan putih.</p> <p>3) Guru memberikan permainan kepada siswa, dengan bentuk permainan kontrol <i>shuttlecock</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> melambung ke atas kemudian di pukul kembali bila</p> |
| | | 45 menit | |

| | | | |
|--|---|-------------|--|
| | <p>menghindari <i>shuttlecock</i> menyentuh lantai.</p> <p>4) Siswa melakukan gerakan pukulan servis <i>forehand</i> bulutangkis yang ditargetkan kedalam kardus menggunakan <i>shuttlecock</i> yang berjumlah 40 kali .</p> <p>5) Siswa melakukan pukulan servis <i>forehand</i></p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran.</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> | 15 menit | <p>sudah mulai mendarat dengan menghindari <i>shuttlecock</i> menyentuh lantai dilakukan <i>backhand</i>.</p> <p>4) Siswa memukul <i>shuttlecock</i> dengan teknik servis <i>backhand</i> sebanyak 40 kali dilakukan secara bergantian</p> <p>c. Penutup</p> <p>1) Siswa dikumpulkan kembali</p> <p>2) Siswa melakukan pendinginan</p> <p>3) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran.</p> <p>4) Mengabsen siswa kembali</p> <p>5) Melakukan do'a penutup dan membubarkan siswa.</p> |
|--|---|-------------|--|

Dalam program latihan di atas bagaimana pelaksanaannya dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama delapan kali pertemuan untuk servis *forehand* delapan kali dan *backhand* delapan kali perlakuan. Program latihan dirancang agar siswa mampu menguasai teknik gerak dasar dan bisa melakukan servis *forehand* dan *backhand* dengan semaksimal mungkin dengan ditargetkan kedalam kardus berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan apa yang menjadi target dalam peneliti tersebut. Dan juga mampu menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran servis *forehand* dan *backhaand* ini dengan hasil yang signifikan dan semaksimal mungkin.

E. Variabel dalam Penelitian

Variabel ini adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang akan ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Maulana (2009, hlm. 8)

pada dasarnya variabel penelitian menurut Maulana (2009, hlm. 8) pada dasarnya variabel penelitian ialah :

segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, baik berupa atribut, sifat, atau nilai dari subjek/objek/kegiatan yang mempunyai variasi tertentu, sehingga darinya diperoleh informasi untuk mengambil kesimpulan penelitian. Biasanya variabel penelitian bidang eksakta lebih mudah diketahui/divisualisasikan dari pada variabel penelitian sosial.

Sedangkan menurut Sugiyono (2011, hlm. 39) menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi :

- a. Variabel Independen : variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
- b. Variabel Dependen : sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *shuttlecock* yang di targetkan kedalam kardus .Sementara itu, variabel terikatnya adalah pukulan servis *forehand* dan *backhand* bulutangkis. Penelitian ini tanpa adanya kelompok pembanding, artinya ada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelompok eksperimen ini menggunakan *shuttlecock* yang di targetkan kedalam kardus dan melewati net servis *forehand* dan kelompok kontrol ini menggunakan *shuttlecock* yang di targetkan kedalam kardus dan melewati net servis *backhand* . Artinya variabel bebas dalam penelitian ini perubahan cara latihan untuk melakukan servis sesuai terget dengan baik dan benar.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian yang telah dirancang ini, memiliki prosedur yang terbagi ke dalam beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun instrumen penelitian. Instrumen tersebut sebelumnya dikonsultasikan kepada *expert* dan bagi instrumen tes diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya. Langkah selanjutnya yaitu mengurus surat perizinan untuk melakukan penelitian, konsultasi dengan guru penjas di SDN Cisalak IV Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang yang bersangkutan untuk menentukan jadwal penelitian dan pembagian kelompok.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini diawali dengan melakukan *pretest* terhadap kelas eksperimen. Setelah itu, pada pertemuan berikutnya dilakukan pembelajaran mengenai materi perlakuan selama delapan kali pertemuan yang bersangkutan dengan penelitian. Maka kegiatan terakhir yaitu melaksanakan *posttest*. Semua kegiatan tersebut dilakukan untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

3. Tahap Pengolahan Data

Tahap ini dilakukan setelah semua data terkumpul yaitu data table hasil belajar servis *forehand* dan *backhand*. Data yang sudah terkumpul diolah dan dianalisis. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis, untuk mengetahui hipotesis yang telah dibuat tersebut diterima atau ditolak. Dengan demikian, hasil penelitian dapat ditafsirkan dan ditarik kesimpulan.

G. Teknik Pengolahan Data

Untuk mengetahui adakah penggunaan *shuttlecock* yang di targetkan kedalam kardus berpengaruh terhadap pukulan servis *forehand* dan *backhand* bulutangkis, dilakukan pengolahan data menggunakan SPSS.16.0 for Windows.

1. Uji Normalitas Data

Menurut Maulana (2016, hlm. 233), untuk uji normalitas terdapat tiga cara yaitu.

- a. Digunakan uji *Kay-Kuadrat* sebagai standar, karena uji ini dapat digunakan pada data yang kontinu ataupun diskret, pada data tersebar maupun terkelompok.
- b. Uji *Kolmogorov* digunakan ketika sampelnya berdistribusi kontinu dan datanya tersebar (bukan terkelompok).

- c. Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan sebagai pengganti uji *Kay Kuadrat* ketika menguji 2 sampel bebas, distribusinya kontinu, datanya tersebar, serta jumlah sampel pada setiap kelompok tidak harus sama, dan disarankan bagi sampel yang berjumlah lebih dari 50 subjek. Sementara untuk sampel yang berjumlah kurang dari 50 subjek, akan lebih akurat dengan menggunakan uji *Saphiro-Wilk* (Ulwan, 2014).

Adapun uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil dari uji normalitas ini selanjutnya menentukan jenis statistik yang dilakukan dalam analisis data selanjutnya. Adapun hipotesis yang akan diuji sebagai berikut

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang dilakukan dalam analisis selanjutnya dalam analisis data. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

H_0 = data berasal dari sampel yang distribusi normal.

H_1 = data berasal dari sampel yang distribusi tidak normal.

Penghitungan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows* melalui (*Kolmogorof-Smirnov*). Kriteria pengujian dengan tarap signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah H_0 diterima apabila $Sig. \geq 0,05$ dan H_0 ditolak apabila $Sig. < 0,05$.

H_0 = (tidak terdapat perbedaan variasi antara kedua kelompok sampel)

H_1 = (terdapat perbedaan variansi antara kedua kelompok sampel)

Keterangan : = variasi perbedaan pembelajaran kelas eksperimen

= variasi perbedaan pembelajaran kelas kontrol

2. Uji Homogenitas

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjut dengan uji homogenitas. Pengujian homogenitas antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua nilai sama atau berbeda. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (tidak terdapat perbedaan variansi antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*).

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (terdapat perbedaan variansi antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*).

Keterangan:

σ_1^2 = varians nilai *pretest*

σ_2^2 = varians nilai *posttest*

Kriteria pengujian dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) adalah H_0 diterima apabila $Sig > 0,05$ dan H_0 ditolak apabila $Sig \leq 0,05$.

Jika data berdistribusi normal, maka uji statistiknya menggunakan uji-F dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.

Jika data berdistribusi tidak normal, maka uji statistiknya menggunakan uji *chi-square* atau uji- dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.

Kriteria pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) berdasarkan *P-value* adalah sebagai berikut.

Jika $P\text{-value} < \alpha$, maka H_0 ditolak.

Jika $P\text{-value} \geq \alpha$, maka H_0 diterima.

3. Perbedaan Dua Rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata pada data dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pukulan servis *forehand* dan *backhand* antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai *pretest* tidak sama dengan rata-rata nilai *posttest*)

Adapun penghitungan uji perbedaan dua rata-rata adalah sebagai berikut ini.

- a. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistiknya menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.
- b. Jika data berdistribusi normal dan tapi tidak homogen, maka uji statistiknya menggunakan uji-t' dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.
- c. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji statistiknya menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney* (uji-U) dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.

Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak jika $sig \leq 0,05$ dan H_0 diterima jika $sig > 0,05$ karena taraf signifikansinya adalah 5% ($\alpha = 0,05$).

- d. Jika data *pretest* dari sebaran data yang tidak normal, sementara hasil *posttest* menunjukkan data yang normal. Dengan demikian, dilakukan uji *non-parametrik* menggunakan uji *Wilcoxon* (uji-W) dengan bantuan

program *SPSS 16.0 for windows*. Uji *Wilcoxon* (uji-W) dipilih, sebab sampel yang diuji merupakan sampel terikat. Adapun hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut, dengan menggunakan uji satu arah.

H_0 : Bahwa penggunaan *shuttlecock* yang di targetkan kedalam kardus tidak memberikan pengaruh terhadap kemampuan pukulan servis *forehand* dan *backhand* bulutangkis.

H_1 : Bahwa penggunaan *shuttlecock* yang di targetkan kedalam kardus memberikan pengaruh terhadap kemampuan pukulan servis *forehand* dan *backhand* bulutangkis.

Adapun syarat yang menjadi kriteria pengujiannya yaitu H_0 diterima jika *P-value* (*sig-1 tailed*) $\geq \alpha$ dan H_0 ditolak jika *P-value* (*sig-1 tailed*) $< \alpha$ dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Pada uji hipotesis ini akan dibandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *shuttlecock* yang di targetkan kedalam kardus terhadap pukulan servis *forehand* dan *backhand* bulutangkis siswa.

4. Menghitung *Gain* Normal

Perhitungan *gain* normal dilakukan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan. Setelah data *pretest* dan data *posttest* diperoleh maka selanjutnya dilakukan perhitungan *gain* normal dengan rumus menurut Melzer (Latifah, 2013) adalah sebagai berikut.

$$\text{Gain normal} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretes}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai pretes}}$$

Setelah didapatkan nilai *gain* normal, selanjutnya dihitung rata-rata dari *gain* normal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan *gain* normal ini dilakukan dengan menggunakan program *Microsof Excel 2007*.