



Pengaruh Pembelajaran *Play Drill* terhadap Kemampuan Belajar *Service Forehand* Bulutangkis pada Siswa Kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang

Ade Ferdiansyah^{1*}, Widati Amalin Ulfah², Erick Prayogo Walton³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia

*Corresponding Author. E-mail: adeferdiansyah007@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan teknik *service forehand* serta ketertarikan belajar siswa pada pembelajaran bulutangkis masih kurang dikarenakan metode pembelajaran yang membosankan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *play drill* terhadap kemampuan belajar *service forehand* bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang. Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk "*pre-experimental design*" (*One-Group Pretest-Posttest Design*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang yang berjumlah 20 orang. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang dengan teknik penentuan sampel berdasarkan *sampling jenuh*. Teknik uji analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang menggunakan rumus uji t. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus uji-t diperoleh dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($17,616 > 2,086$). Hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat dinyatakan adanya pengaruh pembelajaran *play drill* terhadap kemampuan belajar *service forehand* bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang.

Kata Kunci: Pembelajaran *Play Drill*, Kemampuan *Service Forehand*, Bulutangkis

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of student's ability to perform service forehand techniques, and students' interest in learning badminton was still lacking due to boring learning methods. This study aimed to determine the effect of play drill learning on the ability to learn badminton forehand service in fifth-grade students of SD Negeri 8 Pangkalpinang. This research used quantitative research with experimental methods in "pre-experimental design" (One-Group Pretest-Posttest Design). The population of this research was the fifth-grade students of SD Negeri 8 Pangkalpinang, totaling 20 people. The samples in this study were fifth-grade students, which amounted to 20 people, with the technique of determining the sample based on saturated sampling. This study's data analysis techniques were normality, homogeneity, and hypothesis testing using the t-test formula. Based on the results of hypothesis testing using the t-test formula, the value of the t-count was more significant than the t-table ($17.616 > 2.086$). It showed that H_0 was rejected and H_a was accepted, so it could be stated that play drill learning influenced the ability to

learn badminton forehand service in fifth-grade students of SD Negeri 8 Pangkalpinang.

Keywords: *Play Drill Learning, Forehand Service Ability, Badminton.*

PENDAHULUAN

Bulu tangkis, 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). Menurut Aksan (2012) Para pemain meraih angka dengan memukul bola permainan berupa *shuttlecock* (kok) dengan raket melewati net dan jatuh di bidang permainan lawan. Tiap pemain atau pasangan hanya boleh memukul kok sekali sebelum kok melewati net. Sebuah reli berakhir jika kok menyetuh lantai atau menyentuh tubuh seorang pemain.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olah raga yang menjadi andalan Indonesia dalam mengharumkan nama bangsa dan negara di mata dunia. Tidak terhitung banyaknya prestasi yang telah diukir oleh anak bangsa pada cabang olahraga bergengsi ini. Di Indonesia olahraga bulutangkis mengalami perkembangan pesat. Olahraga ini mampu menarik berbagai kelompok masyarakat pria maupun wanita dapat memainkan olahraga ini didalam ruangan maupun diluar ruangan. Tidak hanya digemari orang dewasa saja, tetapi anak-anak, remaja hingga senang memainkan olahraga ini.

Penguasaan teknik merupakan suatu landasan dalam usaha mencapai prestasi yang optimal dalam permainan bulutangkis, jika siswa bercita-cita menjadi pemain bulutangkis yang elit atau berprestasi, siswa harus menguasai bermacam-macam dasar permainan bulutangkis. Menurut Aksan (2012) Menyatakan bahwa teknik dasar bulutangkis adalah:

1. Teknik Memegang raket.

Pada dasarnya, dikenal beberapa cara pegangan raket. Namun, hanya dua bentuk pegangan yang sering digunakan dalam praktik, yaitu cara memegang raket *forehand* dan *backhand*, semua jenis pukulan dalam permainan bulutangkis dilakukan dengan kedua jenis pegangan ini.

2. Posisi Memukul Kok.

Waktu sekian detik yang ada pada masa persiapan ini juga dipakai untuk menentukan pukulan apa yang akan dilakukan. Karena itu, posisi persiapan ini

sangat penting dilakukan dengan baik dalam upaya menghasikan pukulan berkualitas. Menurut Aksan (2016) Posisi memukul bola antara lain: (*servis*), Pukulan dari bawah (*Underhand*), (*Overheand Clear/lob*), (*Smash*), Pukulan memotong (*Dropshot*), (*Netting*), (*Drive*).

Play drill merupakan kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Menurut Suyatno, (2016) *Play drill* adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen. Sedangkan Menurut sukmar, (2018) *Drill* merupakan metode mengajar dengan memberikan latihan-latihan kepada peserta didik untuk memperoleh suatu keterampilan.

Play drill adalah permainan dengan pratek yang di lakukan berulang kali secara kontinu untuk mendapatkan ketrampilan tentang pengetahuan di pelajari. Ada beberapa cara melakukan *play drill* pada saat kegiatan *service forehand*, sebagai berikut:

1). *Drill* berpasang-pasangan

Siswa melakukannya secara berpasang-pasangan dengan siswa lainnya secara berulang-ulang sebanyak 20 kali.

2). *Drill* berkelompok

Pada saat siswa melakukan *drill* berkelompok siswa menjadi 4 kelompok, dan siswa melakukannya dengan cara setiap kelompok saling berhadapan dengan kelompok lainnya. Setiap anggota kelompok diberi waktu 1 menit, setelah siswa pertama melakukan, kemudian bergantian dengan siswa lainnya sampai siswa yang terakhir dari setiap kelompok.

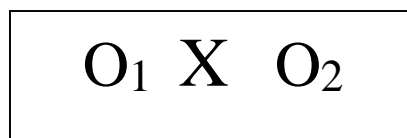
Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Menurut Wiarto (2015), pembelajaran adalah situasi atau kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran berasal dari kata *learning*. Pembelajaran dimaknai proses, cara, perbuatan mempelajari sesuatu. Guru tidak hanya menyampaikan materi dan siswa sebagai penerima materi, akan tetapi guru mengorganisir lingkungan belajar sehingga siswa aktif untuk belajar.

Play drill ini nantinya akan dipakai peneliti untuk pembelajaran *service forehand* bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang. Selain itu,

play drill ini akan lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran materi *service forehand* bulutangkis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode yang dilakuakn dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode *pre-experimental design* menggunakan pendekatan kuantitatif yang mengungkapkan pengaruh pembelajaran *play drill* terhadap kemampuan belajar *service forhand* bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sumber : Sugiyono, 2015)

One-Group Pretest-Posttes Design dengan *Pretest* sebelum diberi perlakuan

Keterangan:

O_1 = Nilai pre-test atau tes awal (tes *service forehand* sebelum dilakukan *treatment*)

X = pemberian perlakuan (*play drill*)

O_2 = post-test (tes *service forehand* sesudah dilakukan *treatment*)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, adapun variable bebas dan variabel terikat adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variable*), variabel yang mempengaruhi atau sebab perubahan timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas penelitian ini adalah *Play Drill* (variabel X).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Service Forhand Bulutangkis Pada Siswa Kelas V* (variable Y).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Pangkalpinang Jl. Meranti, Kel. Bukit Sari, Kec. Gerunggang Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Menurut Sugiyono (2015: 215), menyatakan bahwa populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri subjek dan objek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang yang berjumlah sebanyak 20. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *sampling Jenuh*. *sampling Jenuh* teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2015:85).

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

a. Tes merupakan alat ukur penelitian, menurut Fenanlampir & Muhyi Faruq (2015: 1) “Tes adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes serve panjang. Penilaian koordinasi gerakan servis panjang (*forehand*).

Menurut Komarudin (2016) dan Aksan (2012) instrumen penilain koordinasi gerakan servis panjang adalah sebagai berikut:

Sikap Awalan

1. Berdiri dengan ringan di sisi samping dan kaki pada bagian yang nyaman.
2. Lengan dan raket ke belakang seperti hendak melakukan lemparan besar Underarm. Sebelum lempar dimulai, tekuk tangan ke belakang sehingga kepala raket menunjukan ke atas.

Pelaksanaan

1. Pegang kok pada bulunya dan posisi lengan mencapai di depan. Cobalah lepaskan kok pada tempat yang sama setiap servis.
2. Lepaskan kok dan pukulan dengan permukaan datar dari raket serta diakhiri dengan aksi seperti melucut dengan raket.

Sikap Akhir

1. Untuk mengontrol arah, biarkan kepala raket mengikuti garis melayang kok.

Kriteria:

1. Tidak kompeten bila mendapat nilai kurang dari 61
2. Cukup kompeten bila mendapat nilai 61-70.
3. Kompeten bila mendapatkan nilai 71-90.
4. Sangat kompeten bila mendapatkan nilai 91-100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

2. Pengujian Validitas Instrumen

Valid berarti instrumen tersebut telah digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2015) Dalam penelitian perhitungan validitas data menggunakan validitas konstruk dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Kemudian segala aspek-aspek yang telah dipersiapkan dikonsultasikan ke ahli. Jumlah ahli yang diperlukan untuk menguji instrumen minimal berjumlah 3 orang.

3. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas alat ukur adalah ketepatan alat tersebut mengukur apa yang diukurnya. Alat ukur yang akan dicari nilainya dalam penelitian ini yaitu alat ukur yang sudah terlebih dahulu melewati tahap validasi dari para ahli, dalam penelitian ini perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan *test-retest* menurut Lestari & Ridwan (2010)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Rumus Product Moment

(Sumber: Edi Riadi. *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik*. 2015)

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

X = Skor siswa pada butir item yang diuji validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh siswa

N = Jumlah Responden

XY = Jumlah total data variabel XY

G. Teknik Analisis Data

Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia
<https://doi.org/10.32528/sport-mu.v2i2.9044>

Menurut Sugiyono (2015) Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Uji Normalitas

Menurut Riadi (2015) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji kolmogrov-smirnov dipilih karena sederhana dan tidak menimbulkan persepsi diantara satu pengamat dengan pengamat yang lain. Konsep pengujian adalah uji beda antara data yang diuji normalitasnya dengan data normal baku. Data yang diuji adalah data mentah atau data yang sebenarnya.

Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas kolmogrov-smirnov adalah sebagai berikut:

- Susun data yang akan diuji dengan mengurutkannya dari yang terkecil sampai yang terbesar.
- Tentukan frekuensi masing-masing data (f).
- Tentukan nilai kumulatif proporsi (kp).
- Hitunglah nilai normal standar tiap data (datum) dengan rumus:

$$Z = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$$

(Sumber : Riadi, 2015)

Keterangan :

Z = nilai normal standar

X_i = datum

\bar{X} = rata – rata variabel

S = simpangan baku (standar deviasi)

- Gunakan tabel Z untuk menentukan nilai Z tabel.
- Tentukan nilai a_1 dan a_2 dengan ketentuan sebagai berikut:

a_2 : selisih Z_{tabel} dan kp pada batas atas, yaitu:

$$a_1 = \left| a_2 - \frac{f_i}{n} \right|$$

a_1 : selisih Z_{tabel} dan kp pada batas atas, yaitu:

$$a_2 = |kp - Fz|$$

- g. Nilai a_1 dan a_2 dinotasikan dengan D hitung (D_h).
- h. Tentukan D_{tabel} dengan merujuk pada tabel. Untuk n diatas 35 menggunakan rumus: D_t pada tingkat kepercayaan 95% sebagai berikut:

$$D_t = \frac{1,36}{\sqrt{n}}$$

- i. Bandingkan nilai D_{hitung} terbesar (D_h) dengan nilai D_{tabel} (D_t). Jika nilai $D_h > D_t$ maka dapat simpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian yang sama". Menurut Ali Maksum (2012) Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varian dari setiap kelompok sama atau sejenis, sehingga perbandingan dapat dilakukan secara adil. Untuk menghitung uji homogenitas menggunakan rumus perbandingan varian sebagai berikut :

$$F = \frac{S^2 \text{ terbesar}}{S^2 \text{ terkecil}}$$

Keterangan :

S^2 terbesar : varian terbesar

S^2 terkecil : varian terkecil

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan program *SPSS Statistics* dengan metode *Paired-Samples T-Test* dengan taraf signifikan = 0,05. Rumus pengujian hipotesis menghitung hasil secara manual peneliti menggunakan rumus Uji-t (*t-test*) sampel berhubungan. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \cdot \sum D^2) - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

Gambar 14
Rumus uji t sampel berhubungan
(Sumber: Ali Maksum, 2012)

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

D = Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest-posttest*)

N = Jumlah Sampel

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data penelitian berfungsi untuk memudahkan bacaan data peneliti. Deskripsi data peneliti meliputi data *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) dari penelitian. Berikut ini deskripsi data yang diperoleh :

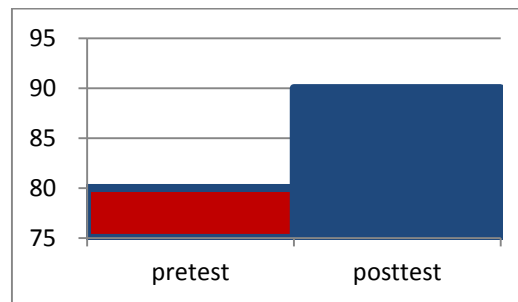
Tabel 5
Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	20	20
Mean	67.25	76.00
Median	65.00	75.00
Std. Deviation	7.691	7.712
Variance	59.145	59.474
Minimum	55	65
Maximum	80	90

Hasil analisis deskripsi data *pretest* hasil pelajaran *play drill* pada siswa kelas V SD Negeri 8 pangkalpinang. Diperoleh data nilai *Mean* 67.25. *Median* 65.00. *Std. Deviation* 7.691. *Variance* 59.145. *Minimum* 55. *Maximum* 80. Sedangkan hasil analisis deskripsi data *posttest* hasil pelajaran *play drill* pada siswa kelas V SD Negeri 8 pangkalpinang diperoleh data nilai *mean* 76.00. *median* 75.00. *Std. Deviation* 7.712. *variance* 59.474. *minimum* 65. *maximum* 90.

1. Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posttest*.

Grafik/Diagram Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*



Analisis mengenai perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* hasil lompat jauh. Untuk warna biru pada grafik menandakan nilai *pretest* sedangkan warna merah menandakan nilai *posttest*. Grafik perbandingan kedua test ini dibentuk dari hasil uji masing-masing test. Pada nilai tes awal (*pretest*) memperoleh hasil 0.165 sedangkan hasil tes akhir (*posttest*) memperoleh hasil 0.152.

Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data akan dilakukan analisis prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas, uji hipotesis. Hasil uji analisis disajikan berikut ini:

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil tes sebenarnya mengikuti pola sebaran normal atau tidak. Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan *kolmogrov-smirnov*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran apabila nilai $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, sedangkan $D_{hitung} > D_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8
 Hasil Uji Normalitas

Data	<i>Kolmogrov-smirnov</i>		Ket
	D_{hitung}	D_{tabel}	
<i>Pretest</i>	0,165	0,190	Normal
<i>Posttest</i>	0,152	0,190	Normal

Berdasarkan tabel diatas, terlihat data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok data memiliki nilai $D_{hitung} \leq D_{tabel}$ sehingga kedua kelompok data berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kenormalan distribusi terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil *pretest* dan *posttest* homogen atau tidak. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F dan berdasarkan F_{tabel} . Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen. Homogenitas data disajikan sebagai berikut:

Tabel 9
 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>			
–	1,130	2,210	Homogen
<i>Posttest</i>			

Berdasarkan tabel diatas, terlihat data kelompok *pretest* dan *posttest* memiliki nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga data tersebut homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelompok *pretest* dan *posttest* homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh pembelajaran *play drill* terhadap Kemampuan belajar *service forehand* bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang. Uji hipotesis menggunakan *uji-t* sampel berhubungan yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16
 Tabel Uji Hipotesis

Variabel	Uji-t			Keterangan
	t_{hitung}	t_{tabel}	Df	
	17,616	2,086	19	Berpengaruh
	6			

Berdasarkan hasil uji hipotesis variabel penelitian diketahui data *pretest* – *posttest* diperpleh nilai t_{hitung} 17,616 sedangkan diperoleh nilai t_{tabel} 2,086, maka bila dibandingkan t_{hitung} $17,616 > t_{tabel}$ 2,086. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul ” Pengaruh pembelajaran *play drill*

terhadap Kemampuan belajar *service forehand* bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang” terdapat pengaruh yang signifikan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya hasil pembelajaran untuk kemampuan *service Forehand* siswa pada materi bulutangkis. Dalam Pembelajaran Bulutangkis *Service* sendiri terdapat tiga macam yaitu *service* pendek, *service* setengah Tinggi, *service* Tinggi. Servis digunakan kedalam jenis atau bentuk, yaitu *service forehand* dan *backhand*, setiap jenis ini bervariasi pelaksanaannya sesuai dengan situasi di lapangan.gaya. “Pengaruh Pembelajaran *Play Drill* terhadap Kemampuan Belajar *Service Forehand* Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu bebas dan terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Play Drill* sedangkan variabel terikatnya adalah *Service Forhand* Bulutangkis.

Analisis terakhir yang dilakukan adalah uji hipotesis dengan syarat jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil yang diperoleh yaitu , $t_{hitung} 17,616 > t_{tabel} 2,086$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran *Play Drill* terhadap kemampuan belajar *service forehand* bulutangkis. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Pembelajaran *Play Drill* terhadap Kemampuan Belajar *Service Forehand* Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang. Pada penelitian yang dilakukan dengan judul Pengaruh Pembelajaran *Play Drill* terhadap Kemampuan Belajar *Service Forehand* Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang mempunyai dampak yang positif dalam meningkatkan hasil pembelajaran untuk kemampuan Bulutangkis *service forehand*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogrov-smirnov* diperoleh hasil *pretest* 0,165 dan hasil *posttest* 0,152, sedangkan D_{tabel} 0,190 maka kedua kelompok data memiliki nilai $\leq D_{tabel}$ sehingga kedua kelompok data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Kemudian setelah data berdistribusi normal dilakukan uji homogenitas menggunakan Uji-Fisher diperoleh hasil nilai $F_{hitung} 1,130$ dan nilai $F_{tabel} 2,210$. $F_{hitung} 1,130 < F_{tabel} 2,210$, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok

memiliki varian yang homogen. Pengujian terakhir yaitu uji hipotesis menggunakan Uji-t diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($17,616 > 2,086$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran *Play Drill* terhadap Kemampuan Belajar *Service Forehand* Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri 8 Pangkalpinang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aksan, H. 2012. *Mahir Bulutangkis*. Nuansa: Bandung Aksara.
- Dowson, A & Morris, K. E. J. 2013. *Bermain dan Olahraga Untuk Usia 5-16 Tahun*. Bandung: Pakar Raya
- Fenanlampir, A & Muhyi, M. 2015. *Tes & Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Hua, H. Aryanto, S. 2007. *Olahraga Kegemaranku Bulutangkis*. Klaten: Intan Pariwara.
- Karunia Eka Lestari & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Komarudin. 2016. *Penelitian Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan & Narlan, A. 2011. *Tes & pengukuran Pendidikan Olahraga*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Poole, J. 2013. *Blajar Bulutangkis*. Bandung: pionir Jaya.
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siregar, S. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.