

Pengaruh Modifikasi Alat Bantu Bokortasko Terhadap Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan

Triana Nuryastuti

Dosen Universitas Bumi Hijrah Maluku Utara
Email: triananuryastuti@gmail.com, HP. 082236063939

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 26 Desember 2021
Direvisi: 28 Desember 2021
Dipublikasikan: Januari 2022
e-ISSN: 2089-5364
p-ISSN: 2622-8327
DOI: 10.5281/zenodo.5841691

Abstract:

In general, this study aims to determine the effect of modifying bokortasko aids on the service ability of badminton games for students of SMP Muhammadiyah 4 Islands. This research is an experimental study, namely Pre-Experimental Designs using control variables and the sample used is in the form of One-Group Pretest-Posttest Design, namely the control group and the sample used is in one group (class), in this design there is a pretest, before being given a pretest. treatment and post test, after being given treatment. This research was carried out at SMP Muhammadiyah 4 Tidore Islands with the research subjects of class VIII students. The total population is 38 people and the sample used is 20 people. Data collection techniques were carried out by conducting a pre-test (before treatment with modified Bokortasko tools) and post-test (after receiving treatment with modified Bokortasko tools). The data analysis technique was carried out by t-test to determine the effect between variables. Based on the results of data analysis using the t-test at a significance level of 0.05, this study can be concluded that there is an effect of the application of modification of the Bokortasko assistive device on the results of the service ability of badminton games in class VIII students of SMP Muhammadiyah 4 Tidore Islands, namely $t\text{-count} = 3.541 > t\text{-table} = 1,729$

Keywords: *modification of bokortasko aids, badminton service ability*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000:1). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam

kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*phsycal fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan mengintepretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000:23)

Oleh karena itu pendidikan jasmani harus diutamakan mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam proses pembelajaran. Namun demikian pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah terasa masih belum cukup memuaskan karena dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah kurang efektif, sehingga tujuan dari pendidikan jasmani serta hasil belajar yang dicapai menjadi kurang.

Dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa dan bahan atau materi yang dipelajari sehingga menciptakan pembelajaran yang membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Bila dalam proses pembelajaran siswa penuh perhatian terhadap bahan yang dipelajari, maka hasil belajar akan meningkat. Sebab dengan minat dan perhatian, akan ada konsentrasi,

sehingga hasil belajar akan lebih optimal dan tidak lekas lupa.

Berdasarkan hasil pra observasi terhadap proses pembelajaran penjas yang telah penulis lakukan di SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan pada hari Kamis, tanggal 14 September 2019, diperoleh keterangan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran bulutangkis masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan beberapa teknik dalam permainan bulutangkis khususnya teknik pukulan servis. Hanya beberapa siswa menguasai cara melakukan pukulan tetapi belum mampu melakukannya secara keseluruhan. Di samping itu, karena minimnya sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran, sebagian siswa melakukan kegiatan pembelajaran sedangkan yang lain menunggu giliran. Adapun sarana yang digunakan adalah 2 buah raket bulu tangkis, 4 buah *shuttlecock*, 1 net dan 2 tiang, dan prasarana yang digunakan adalah 1 lapangan bulutangkis. Karena sekolah hanya mempunyai 2 buah raket, maka siswa dibebani untuk membawa sendiri, tetapi saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak membawa raket, sehingga proses belajar membutuhkan waktu yang lebih lama karena siswa harus mengantri untuk memperagakan materi atau teknik yang disampaikan. Hal ini menjadi kurang efektif karena siswa cenderung tidak atau kurang memperhatikan karena mereka pasif dan tidak langsung melakukan materi yang disampaikan.

Kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang mengakibatkan hasil belajar menjadi kurang, perlu dilakukan suatu tindakan yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai. Dalam memilih sebuah alat bantu pembelajaran, seorang guru juga harus mempertimbangkan tingkat keekonomisan media yang akan digunakan. Biaya yang

digunakan harus seimbang dengan biaya pengeluaran seminimal mungkin tetapi memiliki banyak manfaat dan keunggulan dalam proses pembelajaran, materi yang diberikan juga harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan sebaiknya menarik perhatian siswa.

Bokortasko adalah singkatan dari bola berekor dan kertas koran. Modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dirancang peneliti dengan menggunakan bola berekor yang dapat dibuat dengan memanfaatkan bola kertas koran yang diikat menggunakan tali rafia berwarna sehingga membentuk ekor. Pembuatan alat bantu ini sangat mudah dan tidak memerlukan banyak biaya.

Melalui modifikasi bokortasko ini, sebagai upaya untuk membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan peraturan yang telah dimodifikasi. Dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar sekolah serta biaya yang tidak terlalu mahal, maka guru pendidikan jasmani dapat membuat alat bantu pembelajaran bokortasko dalam jumlah yang disesuaikan dengan banyaknya jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran.

Tujuan modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis ini adalah agar siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Dengan perasaan senang terhadap pembelajaran tersebut, maka akan membuat siswa menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mudah menguasai materi yang diajarkan. Guru dalam mengajarkan permainan bulutangkis harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa, serta peralatan, susunan kelompok, gerakan teknik dasar yang variatif sehingga membuat situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran bulutangkis.

Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas

dengan judul “Pengaruh Modifikasi Alat Bantu Bokortasko Terhadap Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis Pada Siswa di SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan”.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian eksperimen yaitu *Pre-Eksperimental Designs*. Pada penelitian ini menggunakan variabel kontrol dan sampel yang digunakan dengan bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu kelompok kontrol dan sampel yang digunakan adalah dalam satu grup (kelas), pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *post test*, setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
(<i>pretest</i>)		(<i>posttest</i>)
X ₁	T	X ₂

Keterangan :

X₁ = *pre-test* (tes sebelum penerapan modifikasi alat bantu bokortasko)

X₂ = *post-test* (tes setelah penerapan modifikasi alat bantu bokortasko)

T = perlakuan (penerapan modifikasi alat bantu bokortasko)

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau

kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jawaban tentang pengaruh suatu perlakuan yaitu variabel bebas(faktor yang mempengaruhi) sebagai sebab dan variabel terikat (faktor yang dipengaruhi) sebagai akibat. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel perlakuan yang sengaja dimanipulasi untuk mengetahui intensitasnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan modifikasi alat bantu bokortasko.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas. Variabel terikat yang terdapat dalam penelitian ini adalah kemampuan servis permainan bulutangkis.

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Masri Singarimbun (2006: 25) populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 108) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Kota Tidore Kepulauan yang berjumlah 38 orang.

2. Sampel Penelitian

Arikunto (2013: 117) mengatakan “Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi”. Namun jika populasi kurang dari 100 orang maka diambil semuanya. Jadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas

VIII SMP Muhammadiyah 4 Kota Tidore Kepulauan yang berjumlah 20 orang.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September- Oktober 2020 bertempat di SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan.

Prosedur Penelitian

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan dari perencanaan yang telah dibuat adalah dengan melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat peraga berupa bola berekor kertas koran, *paddle*, kardus, net dan tiang bulutangkis.
2. Menyampaikan peraturan permainan dan cara bermain bokortasko adalah sebagai berikut :
 - (1) Permainan terdiri dari 2 tim. Masing-masing tim terdiri dari 6 orang pemain dengan formasi 3 orang di lapangan sendiri memegang *paddle* dan 3 orang lainnya berada di kotak belakang lapangan lawan memegang kardus untuk menangkap bola hasil pukulan teman.
 - (2) Setiap tim mendapat 9 bola berekor dan 3 buah *paddle* (masing-masing siswa mendapat 3 bola berekor dan 1 *paddle*).
 - (3) Waktu pertandingan adalah 2x3 menit.
 - (4) Setelah terdengar aba-aba peluit, kedua tim berkompetisi untuk memasukan bola berekor kedalam kardus yang dipegang teman yang berada di garis belakang lapangan lawan.
 - (5) Gerakan pukulan ayunan tangan harus dari bawah (untuk permainan pukulan servis). Gerakan pukulan ayunan tangan harus dari atas kepala (untuk permainan pukulan lob).
 - (6) Cara memukul bola harus dari belakang garis servis.

- (7) Bola hasil pukulan lawan yang tidak masuk boleh diambil dan dipukul kembali untuk dimasukkan ke dalam kardus yang berada di lapangan lawan.
- (8) Pemain boleh memukul bola hasil pukulan lawan yang masih melayang di udara.
- (9) Bola hasil pukulan yang masuk ke dalam kardus dinyatakan sah jika dipukul menggunakan paddle dan mendapat 1 poin.
- (10) Jika langsung dilempar dengan menggunakan tangan dan masuk, maka dinyatakan tidak sah.
- (11) Tim yang paling banyak memasukan bola dinyatakan sebagai pemenang.
- (12) Apabila terjadi skor sama dalam pertandingan (2x3 menit), maka dilanjutkan dengan adu pinalti.

Cara melakukan adu pinalti yaitu dengan cara memukul bola dari belakang garis servis melewati net untuk dimasukkan dalam ke dalam kardus yang ada di lapangan menggunakan paddle. Hanya saja, setiap pemain dalam satu tim diberi satu kesempatan untuk melakukan pukulan pinalti.

a. Pelanggaran.

- (1) Tim yang memasukan bola dengan ayunan lemparan salah, maka bola yang tadi masuk dinyatakan tidak masuk.
- (2) Apabila ada tim yang memasukan bola dengan cara menginjak atau melewati garis servis, maka bola yang tadinya masuk dinyatakan tidak sah.
- (3) Tim yang menangkap bola hasil pukulan teman melewati garis belakang lapangan lawan dinyatakan tidak sah.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut :

1) Observasi/ Pra-Penelitian

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif

adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006:229). Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkah laku dan kemampuan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

2) Pengambilan data lapangan (tes praktek permainan bulutangkis)

Pengambilan data lapangan adalah mengambil data pada saat tes praktek permainan bulu tangkis yaitu siswa melakukan praktek melakukan pukulan servis dalam permainan bulutangkis baik sebelum menggunakan modifikasi alat bantu bokortasko maupun setelah menggunakan alat bantu modifikasi bokortasko.

3) Dokumentasi

Data dokumentasi diambil sebagai bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan serta digunakan sebagai data pendukung untuk menunjukkan bahwa penelitian yang telah dilakukan adalah valid dan benar-benar dilakukan.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari proses dan hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa uji normalitas data antara lain uji *Liliefors*, uji *Chi-kuadrat*, uji *Kolmogorov smirnov* dan lain sebagainya. Uji *Liliefors* merupakan salah satu uji yang sering digunakan untuk menguji kenormalan data. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Hipotesis :

H₀ : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal
2) Taraf Signifikansi (α) = 0,05

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. “Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji fisher yaitu :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}, \quad \text{Dimana} \quad S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

F = homogenitas

S_1^2 = varians terbesar

S_2^2 = varians terkecil

Adapun kriteria uji homogenitas ini adalah :

H0 diterima jika $F_h \leq F_t$ H0 = data

memiliki varians homogen

H0 diterima jika $F_h > F_t$ H0 = data tidak memiliki varians homogen

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan persamaan.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

$t_{tabel} = t(\alpha, n-2)$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Deskriptif Data Hasil Penelitian

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varian, rentang nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes pada masing-masing siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan pembelajaran dengan modifikasi alat bantu bokortasko permainan bulutangkis. Selanjutnya akan dianalisa hasil belajar dari kedua hasil *pre*

test dan *post test* tersebut terhadap kemampuan servis permainan bulutangkis.

Tabel 1 Data hasil penelitian *pre-test* dan *post-test* kemampuan servis permainan bulutangkis

No	Nama Siswa	Pretest	Poste	Peningkat
1	Abdurauf Muhammad	4	7	3
2	Akbar Maulana Yahya	5	7	2
3	Efa Sulistiawati	3	5	2
4	Dewi Ismail	3	5	2
5	Faril M. Altaran	5	7	2
6	Farid Hamjad	5	7	2
7	Fatur Rahman Abduhhamid	6	8	2
8	Faturrahman Rusli	4	7	3
9	Faujan Ibrahim	5	7	2
10	Faya N. Hamid	3	5	2
11	Fitri Muhdar	4	6	2
12	Inthan Sariman	3	5	2
13	M. Haikal Aris	5	9	4
14	Meylani Ikbald	4	6	2
15	Safira Muhammad	3	5	2
16	Istanti Rosid	3	5	2
17	Riski Mohtar	6	8	2
18	Idris Said	5	8	3
19	Rahmat Rafi Ridwan	5	7	2
20	Mohtar Abubakar	4	7	3

Dari data di atas hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus statistik sederhana, sehingga diperoleh nilai sebagai dasar dalam pembentuk tabel distribusi frekuensi, berikut adalah ringkasan data dalam bentuk analisis statistik sederhana hasil tes kemampuan servis kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan, yang dilakukan dengan *Microsoft Excel* 2013.

Tabel 2. Analisis Statistik Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis

Statistika	Pre-test	Post-test
Mean	4,25	6,55
Standardevisi	0,349	0.396
Varians	0,127	0,385
Nilai maksimum	6	9
Nilai minimum	3	5

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pre-test terdapat 4,25 dan pos-test lompat jauh 6,55. Standar deviasi pretest 0,349 dan posttest 0,396. Varians pretest 0,127 dan posttest 0,385. Nilai maksimal *pre-test* 6 dan *post-test* 9. Nilai minimum *pre-test* 3 dan *post-test* 5.

b. Hasil Uji Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis (*pretest*)

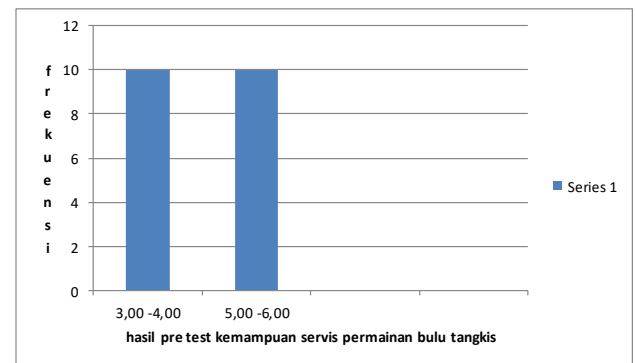
Dari perhitungan data yang terkumpul, hasil kemampuan servis permainan bulutangkis diperoleh jumlah terbanyak 6 dan paling sedikit 3 distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut. Data ditribusi hasil tes awal (*pretest*) kemampuan servis.

- Rentang kelas (r) =
Data terbesar- data terkecil = $6 - 3 = 3$
- Banyak kelas (k) = $1 + 3.3 \log n$
 $= 1 + 3.3 \log 20$
 $= 1 + 3.3 (1,3010)$
 $= 1 + 5,29$
 $= 6,29$ (dibulatkan menjadi 6)
- Panjang kelas (p) = r/k
 $= 3/6 = 0,5$
(dibulatkan 1)

Tabel 3. Hasil Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis (*pre-test*)

No	Kelas Interval	Frek. Absolut	Frek. Relatif%
1	3 – 4	10	50
2	5 - 6	10	50
Jumlah		20	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas, hasil kemampuan servis permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan dapat disajikan dalam diagram batang pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik histogram distribusi frekuensi hasil tes awal (*pretest*) kemampuan servis permainan bulutangkis

c. Hasil Uji Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis (*post test*)

Dari perhitungan data yang terkumpul, hasil kemampuan servis permainan bulutangkis paling banyak 9 dan paling sedikit 5 distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut. Data ditribusi hasil tes akhir (*post test*) kemampuan servis permainan bulutangkis.

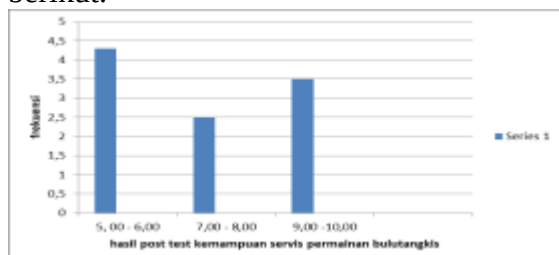
- Rentang kelas (r) =
Data terbesar- data terkecil = $9 - 5 = 4$
- Banyak kelas (k) = $1 + 3.3 \log n$
 $= 1 + 3.3 \log 20$
 $= 1 + 3.3 (1,3010)$
 $= 1 + 5,293 = 6,293$
(dibulatkan menjadi 6)
- Panjang kelas (p) = r/k
 $= 4/6 = 0,67$
(dibulatkan 1)

Tabel 4. Hasil Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis (*post test*)

No	Kelas Interval	Frek. Absolut	Frek. Relatif%
1	5,00 – 6,00	8	40
2	7,00 – 8,00	11	55
3	8,00 – 9,00	1	5
Jumlah		20	100%

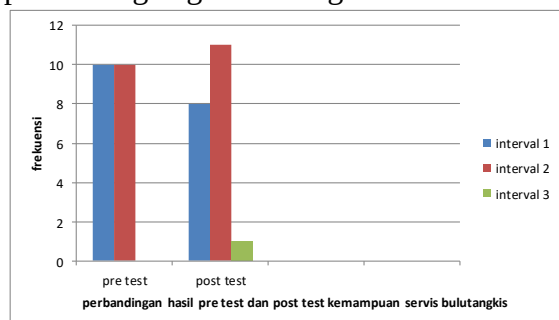
Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas, hasil post test

kemampuan servis permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan dapat disajikan dalam diagram batang pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik histogram distribusi frekuensi hasil kemampuan servis permainan bulutangkis

Berdasarkan hasil dari data *pre-test* dan *post-test* di atas maka dapat di lakukan perbandingan grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik histogram perbandingan hasil *pre test* dan *post test* kemampuan servis permainan bulutangkis

Berdasarkan histogram diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil kemampuan servis saat *pre test* (sebelum perlakuan) dan *post test* (setelah perlakuan dengan menggunakan alat bantu bokortasko).

PEMBAHASAN

Hasil kemampuan servis dapat diperoleh melalui dua kali tes yaitu *pre test* dan *post test*. Untuk mengetahui kemampuan servis dengan menggunakan analisis uji-t adapun rangkuman hasil uji-t dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Anaisis Data Kemampuan Servis Permainan Bulutangkis Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan.

varia bel	d k	t- hitu ng	t-tabel		Kesimpu lan
			0,0 5	0,0 1	
T1 denga n T0	1 9	3,54 1	1,7 29	2,5 39	Signifika n

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui hasil perhitungan dari kedua data kemampuan servis permainan bulutangkis dapat diperoleh t-hitung sebesar 3,541 hasil ini kemudian dikonsultasis dengan t-tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05\%$ dengan $dk = n-1=19$ yakni sebesar 1,729 dan pada taraf signifikan $\alpha = 0,01$ sebesar dengan demikian $t\text{-hitung} = 3,541 > t\text{-tabel} = 1,729$ dan 2,539. Sehinga dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian atau alternatif (H_1) diterima dengan (H_0) ditolak, yang artinya penerapan modifikasi alat bantu bokortasko berpengaruh terhadap kemampuan servis permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan.

Pembelajaran melalui modifikasi alat bantu bokortasko mempengaruhi hasil kemampuan servis dikarenakan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa yang kurang bisa menangkap materi akan cepat tanggap terhadap pembelajaran melalui pembelajaran modifikasi dengan alat bantu bokortasko tersebut. Dalam pembelajaran ini modifikasi berperan sebagai penarik minat siswa dalam pembelajaran bulutangkis karena dengan adanya permainan modifikasi diharapkan siswa lebih termotivasi antusias mengikuti pembelajaran, sehingga mereka akan lebih cepat tanggap menerima pembelajaran bulutangkis dan siswa tidak cepat bosan dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan modifikasi alat bantu bokortasko terhadap hasil kemampuan servis permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan.
 2. Besarnya peningkatan pengaruh penerapan modifikasi alat bantu bokortasko berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terhadap hasil kemampuan servis permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan yakni $t\text{-hitung} = 3,541 > t\text{-tabel} = 1,729$
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung:Alfabeta.
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta, Depdiknas,
- Syaiful Bahri Djamarah, 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta, Rineka Cipta,
- Supandi, 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Jakarta, Depdikbud,

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, PT Rineka Cipta,
- Catharina Tri Anni dan Acmad Rivai RC, 2007. *Psikologi Belajar*, Semarang, UPT UNNES Press,
- Grice Tony, 1999. *Bulutangkis, Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1999;
- Kristiyanto, Agus.2010 *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta, UNS Press,
- Slameto, 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta , Rineka Cipta,
- Singarimbun, Masri. (2006). *Metode Penelitian Survey*. Cetakan Ke-18 (EdisiRevisi). Jakarta: Penerbit Pustaka LP3ES.
- Sugiarto, Icuik.2004. *Total Badminton*, CV Setyaki Eka Anugerah,
- Suherman, Adang dan Yoyo,2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*, Edisi Revisi, Jakarta: Depdiknas,
- Sugiyanto dan Sujarwo, 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*, Jakarta, Depdiknas,