

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bulu tangkis merupakan salah satu olahraga permainan yang digemari masyarakat mulai dari anak-anak hingga dewasa. Olahraga ini dimainkan sedikitnya oleh dua orang. Bulu tangkis memang terlihat mudah dilakukan, tetapi olahraga ini membutuhkan latihan dan kerja keras yang tinggi untuk benar-benar bisa menguasainya. Belum lagi ada peraturan-peraturan yang harus dipahami apabila berniat menekuni olahraga ini.

Permainan bulu tangkis di Kabupaten Pacitan dimainkan oleh berbagai kalangan dari anak kecil maupun dewasa. Pada masa pandemi ini olahraga bulu tangkis bahkan menjadi rutinitas warga Pacitan untuk menjaga daya tahan tubuhnya. Olahraga bulu tangkis dipilih oleh masyarakat Desa Semanten khususnya karena olahraga ini dapat meminimalisir terjadinya kontak langsung serta dapat di mainkan di lapangan terbuka.

Olahraga bulu tangkis juga menjadi olah raga yang di gemari oleh anak usia 13-15 tahun Putra dan putri di Desa Semanten Pacitan. Tingginya minat permainan bulu tangkis terlihat dari lapangan bulu tangkis di balai Desa Semanten selalu terisi oleh anak yang bermain dan padatnya jadwal penggunaan gedung balai Desa untuk olahraga bulu tangkis.

Peneliti melakukan observasi pengamatan di daerah Semanten Pacitan dimana daerah ini anak- anak usia 13-15 suka bermain bilutangkis,

dan ada jadwal khusus untuk latihan anak-anak usia 13-15 tahun berlatih bulu tangkis. Peneliti melakukan beberapa pengamatan terkait teknik bermain bulu tangkis pada anak-anak usia 13-15 tahun yang berlatih. Hasil pengamatan peneliti, dan informasi dari anak-anak yang sedang berlatih banyak anak usia 13-15 tahun baik putra dan putri yang ingin berlatih olahraga Bulu tangkis, namun karena tidak memiliki *raket*, akhirnya niat mereka tidak terpenuhi. Kemudian anak-anak mayoritas bermain bulu tangkis dengan teknik yang belum baik, salah satu contohnya servis pendek maupun panjang. Servis sebagai awal pukulan untuk bermain bulu tangkis belum banyak dikuasai anak-anak usia 13-15 tahun di Desa Semanten. Banyak kesalahan yang dilakukan anak-anak terkait Servis, salah satu contohnya pukulan servis yang terkadang keluar lapangan atau tidak masuk daerah permainan lawan.

Dalam suatu pertandingan atau permainan bulu tangkis, servis merupakan modal awal untuk dapat memenangkan permainan, karena dapat menghasilkan poin nilai apabila lawan tidak bisa mengembalikan bola servis (*shuttle cock*) tersebut. Servis juga dapat memberikan poin bagi pihak lawan apabila servis tersebut gagal untuk dilakukan. Dengan kata lain kegagalan dalam melakukan servis akan memberikan poin pada pihak lawan secara cuma-cuma.

Dari hasil wawancara dengan pengurus dan pembina latihan diketahui bahwa sebenarnya anak-anak masih tetap memiliki semangat untuk tetap berlatih, tetapi sejak adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan

Masyarakat (PPKM), pengurus dan pembina latihan melakukan penjadwalan ulang kegiatan latihan, yang biasanya dilakukan 4-5 kali dalam sebulan, menjadi 2 kali dalam setiap bulanya. Seiring minat yang terus meningkat dari warga khususnya anak-anak, kedepan pihak Desa Semanten berencana melakukan penyegaran kembali dan pembinaan secara terprogram. Keadaan tersebut membuat peneliti ingin mengukur tingkat keterampilan servis bulu tangkis anak usia 13-15 tahun di Desa Semanten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas masalah dalam penelitian ini adalah

1. Banyak servis pendek dan panjang yang menyangkut di net maupun servisnya sangat tinggi di atas net.
2. Banyak anak yang melakukan servis pendek maupun panjang yang tidak akurat dan tidak sesuai dengan servis pendek dan panjang yang benar, misalnya ketinggian bola saat perkenaan dengan kepala raket berada atas pinggang, sehingga *shuttlecock* yang diservis tidak sampai dibidang permainan lawan.
3. Belum pernah dilakukan tes untuk mengetahui tingkat keterampilan servis anak usia 13-15 tahun putra dan putri di Desa Semanten.
4. Banyak anak usia 13-15 tahun yang hanya menonton saat latihan karena keterbatasan alat/raket, sehingga terpaksa mereka harus antri untuk bisa ikut latihan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan mengingat banyak permasalahan yang diidentifikasi. Pokok permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah adalah survei ketrampilan servis panjang dan servis pendek dalam bulu tangkis pada anak usia 13-15 tahun putra dan putri di Desa Semanten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana ketrampilan servis panjang dan servis pendek bulu tangkis pada anak usia 13-15 tahun putra dan putri di Desa Semanten?

E. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketrampilan servis panjang dan servis pendek bulu tangkis pada anak usia 13-15 tahun putra dan putri di Desa Semanten

F. Manfaat

1. Bagi Desa Semanten

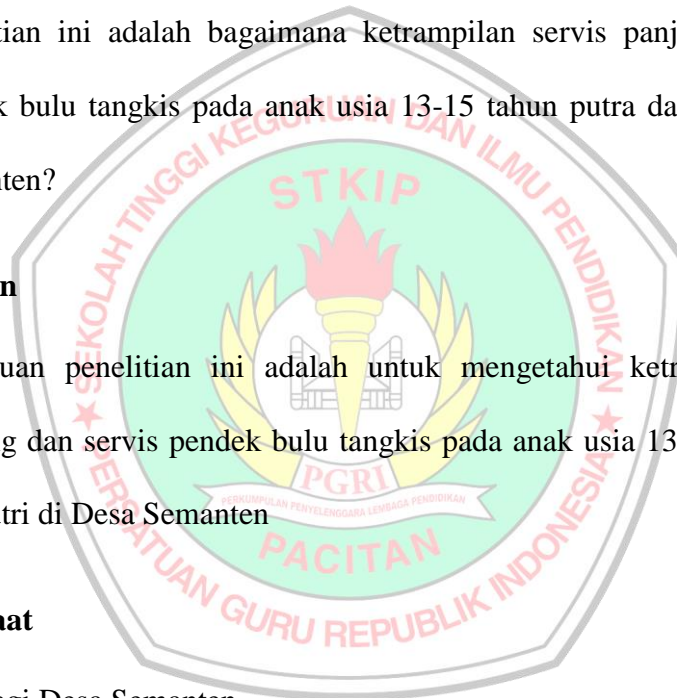
Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan servis bulu tangkis pada anak usia 13-15 tahun putra dan putri

2. Bagi Responden

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *Service*

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pustaka untuk melakukan penelitian selanjutnya.



4. Bagi Lembaga

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna untuk lembaga atau kampus



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori.

1. Hakikat Keterampilan

Suatu pembelajaran gerak sangat erat kaitannya dengan istilah terampil. Seseorang dikatakan terampil jika ia mampu menguasai suatu gerak yang telah dilatihkan dengan baik. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 57), Keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien. Semakin tinggi kemampuan seseorang mencapai tujuan yang diharapkan, maka semakin terampil orang tersebut. Menurut Schmidt yang dikutip dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 61), keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum, tetapi dengan pengeluaran energi dan waktu yang minimum. Sedangkan menurut Singer yang dikutip dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisiensi dan efektif. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 58), untuk memperoleh tingkat keterampilan diperlukan pengetahuan yang mendasar tentang bagaimana keterampilan tertentu dihasilkan atau diperoleh serta faktor-faktor apa saja yang berperan dalam mendorong penguasaan keterampilan. Pada intinya bahwa suatu keterampilan itu baru dapat 8

dikuasai apabila dipelajari atau dilatihkan dengan persyaratan tertentu, satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu yang memadai.

Berdasarkan Prawirasaputra dan putri (2000:19-22) menyatakan bahwa “Penguasaan keterampilan pada setiap cabang olahraga berlandaskan pada penguasaan keterampilan dasar yaitu ketrampilan dasar tersebut secara umum terbagi menjadi tiga yaitu keterampilan lokomotor, keterampilan non lokomotor, dan keterampilan manipulatif”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk mencapai hasil dari suatu penampilan yang dipengaruhi oleh faktor latihan, individu dan situasional, yang pada pelaksanaan latihan dibutuhkan ketepatan dan teratur.

2. Hakikat Bulu Tangkis

a. Pengertian

Permainan bulu tangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang tumbuh dan berkembang pesat mampu mengharumkan bangsa dan negara Indonesia. Depdikbud, (2018:129) lapangan dibagi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang terenggang di tiang net yang di tanam di pinggir lapangan.

Grice Tony, (2016:1) Permainan bulu tangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik

minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat ketrampilan, baik pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai persaingan. Bulu tangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan, net, raket dan *shuttlecock* dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga sangat cepat di sertai dengan gerakan tipuan.

Subardjah, (2019:13) Permainan bulu tangkis merupakan permainan yang bersifat individu yang dapat di lakukan engan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Dalam hal ini permainan bulu tangkis mempunyai tujuan bahwa seseorang pemain berusaha menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecocok* dan menjatuhkan di daerah sendiri. Arganata (2016 : 11) Bulu tangkis merupakan olahraga yang sudah merakyat di Indonesia, bahkan diseluruh Dunia dari yang muda sampai kalangan dewasa, baik perempuan ataupun laki-laki. Poole (2011:14) menyatakan bahwa pada prinsipnya, permainan bulu tangkis dapat dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Meskipun demikian, semua turnamen resmi sampai saat ini praktis dilakukan di dalam ruangan. Hal ini dikarenakan, di dalam ruangan laju *shuttlecock* relatif tidak terpengaruh oleh angin. Tidak dapat di pungkiri bahwa permainan olahraga badminton selain untuk olahraga dapat juga di jadikan salah satu objek yang memiliki banyak manfaat.

Contohnya seperti dalam kenyataan, bulu tangkis dapat dijadikan hiburan bagi sekelompok orang yang tidak memiliki banyak waktu untuk bertemu. Dengan adanya bulu tangkis, para pemainnya dapat saling berinteraksi sehingga akan terjadi komunikasi yang akhirnya dapat menjadi suatu hubungan yang berkelanjutan dalam hal di luar lapangan contohnya dalam hal bisnis.



Gambar : 1
Permainan Bulu Tangkis
(<https://images.app.goo.gl/ny5DgiqQ9CG6rFZ96>)

3. Hakikat teknik dasar Servis

a. Pengertian Servis

Servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan. Seseorang pemain yang tidak bisa melakukan servis dengan benar akan terkena fault. Servis menjadi teknik utama dan paling mendasar dalam permainan bulu tangkis (Putri, 2013), sehingga teknik dasar ini wajib dikuasai. Pukulan servis (*Servis*)

merupakan pukulan pertama yang mengawali suatu permainan bulu tangkis.

Menurut Icuik (2002: 30) pukulan servis merupakan pukulan yang mengawali atau sajian bola pertama sebagai permulaan permainan. Servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena kalau peraturan yang lama hanya pemain yang melakukan servis yang dapat memperoleh angka. Namun sekarang ini peraturan pada permainan bulu tangkis di tetapkan oleh IBF sudah ada perubahan, pada pertandingan resmi sekarang sudah menggunakan sistem *rally point*. Jadi tidak selalu pemain melakukan servis yang mendapat nilai.

1) Servis Pendek (*Short Service*)

Servis pendek adalah merupakan pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain dengan arah diagonal yang bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan pukulan yang penting dalam permainan bulu tangkis (Poole, 2009:66).

2) Servis Panjang (*Long Servis*)

Servis panjang adalah servis dasar. Servis ini mengarahkan bola tinggi dan jauh, dan bola harus berbalik dan jatuh sedekat mungkin dengan garis batas belakang. Dengan demikian, bola lebih sulit dipukul, sehingga semua pengembalian lawan kurang efektif (Jpja-Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif, Volume (01), No 02, November 2018)

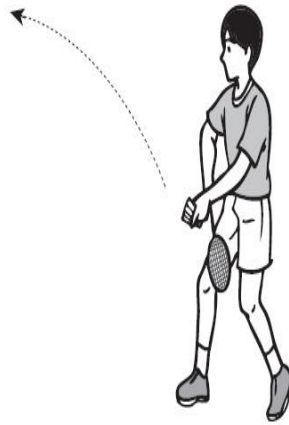
b. Pengertian Servis Panjang

Menurut Nurhasan *dkk* (2015:22) servis dilakukan dengan cara menerbangkan kok setinggi-tingginya dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan. Terutama diarahkan di sudut-sudut perpotongan antara garis tepi untuk permainan tunggal dengan garis belakang. Menurut Icuik (2002: 39) servis panjang merupakan servis tinggi yang biasanya di gunakan dalam permainan tunggal. Sedapat mungkin memukul bola sampai dekat garis belakang dan menukik tajam lurus ke bawah. Oleh karena itu, pukulan.



Gambar : 2
Servis Panjang

(<https://images.app.goo.gl/Enqs8XdLjhSfjPYt5>)



Gambar : 3

Servis Pendek

(<https://images.app.goo.gl/QABizjTHpboSA3Tr7>)

4. Karakteristik anak usia 13-15 tahun

Rumini dan Sundari menyatakan bahwa masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa.

- a. Terjadinya ketidak seimbangan proporsi tinggi dan berat badan
- b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder
- c. Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
- d. Senang membandingkan kaidah-kaidah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- e. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.

- g. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- h. Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Anak usia SMP adalah anak-anak yang memasuki usia remaja, pada masa tersebut, konsep diri mereka mengalami perkembangan yang kompleks dan melibatkan sejumlah aspek diri. Santrock (1998 : 5) dalam Desmita (2014 : 8) menyebutkan sejumlah karakteristik penting perkembangan konsep diri pada masa remaja, yaitu :

a. *Abstract and idealistic.*

Pada masa remaja, anak-anak lebih mungkin membuat gambaran tentang diri mereka dengan kata-kata yang abstrak dan idealistic. Meskipun tidak semua remaja menggambarkan diri mereka dengan cara yang idealis, namun sebagian besar remaja membedakan antara diri mereka yang sebenarnya dengan diri yang diidamkan.

b. *Differentiated*

Konsep diri remaja menjadi semakin terdeferensiasi. Dibandingkan dengan anak yang lebih muda, remaja lebih mungkin untuk menggambarkan dirinya sesuai dengan konteks atau situasi yang semakin *terdeferensiasi*.

c. *Contradiction within them self*

Setelah remaja mendiferensiasikan dirinya ke dalam sejumlah peran dan dalam konteks yang berbeda-beda maka muncullah kontradiksi antara diri-diri yang terdeferensiasi.

d. *The Fluctuating Self*

Sifat yang kontradiktif dalam diri remaja pada akhirnya memunculkan fluktuasi diri dalam berbagai situasi. Diri remaja akan terus memiliki ciri ketidakstabilan hingga masa di mana remaja berhasil membentuk teori tentang dirinya.

e. *Real and Ideal, true and False Selves*

Munculnya kemampuan remaja untuk mengkonstruksikan diri ideal mereka di samping diri yang sebenarnya merupakan sesuatu yang membingungkan remaja. Kemampuan menyadari adanya perbedaan antara diri yang nyata dengan diri yang ideal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan secara kognitif.

f. *Self Conscious*

Remaja lebih sadar akan dirinya dibandingkan dengan anak-anak dan lebih memikirkan tentang pemahaman diri mereka. Remaja menjadi lebih introspektif dan kadang-kadang meminta dukungan dan penjelasan dari teman-temannya.

g. *Self Protective*

Merupakan mekanisme untuk mempertahankan diri, dimana di dalam upaya melindungi dirinya remaja cenderung menolak adanya karakteristik negatif di dalam dirinya. Gambaran diri yang positif seperti menarik, suka bersenang-senang, sensitive, penuh kasih sayang, dan ingin tahu lebih sering disebutkan sebagai bagian inti diri remaja yang penting.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sangat di perlukan untuk mendukung kajian teoritis. Adapun hasil penelitian yang relevan di bawah ini adalah :

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Pribadi (2011) dengan judul Tingkat Kemampuan Pukulan Servis Pendek dan Servis Panjang Bulu tangkis Pada Anak SD Negeri 1 Sadang kulon Kecamatan Sadang Kebumen. Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah untuk kategori servis pendek, kategori baik 4 anak atau (12,50 %), kategori cukup 16 anak atau (50 %), kategori buruk 12 anak atau (37,50 %). Dan untuk servis panjang kategori baik 1 anak (3,10 %), kategori cukup 11 anak (34,50 %), dan kategori buruk 20 anak atau (62,50 %).
2. Saryadi Mahaanak Pendidikan Jasmani Dan Rekreasi (2010) dengan judul Kemampuan Dasar Memukul Lob Dalam Permainan Bulu tangkis Anak Kelas Atas SD Negeri 2 Nanggulan Kulonorogo. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini di dapat di simpulkan bahwa secara umum kemampuan pukulan lob di SD Negeri 2 Nanggulan Kulonprogo dalam kategori sangat baik dengan persentasi sebesar 25,7%, kategori baik sebesar 42,86%, kategori cukup baik sebanyak 20,00%, kategori kurang baik sebanyak 0% dan kategori tidak baik sebesar 11,43%

C. Kerangka Pemikiran

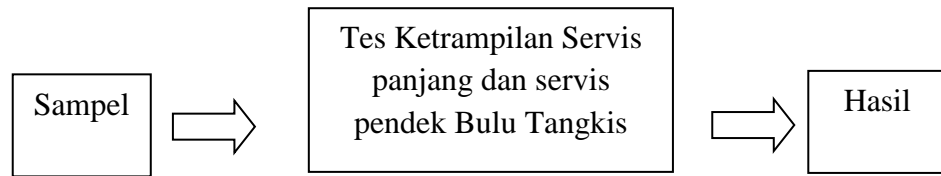
Permainan bulu tangkis merupakan cabang olahraga yang sangat populer dan tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, karena permainan ini bersifat individual dan berpasangan yang dapat dilakukan secara perorangan dengan cara satu lawan satu atau dua orang melawan dua orang, sehingga sangat dimungkinkan untuk bisa dikembangkan di Desa Semanten mulai usia anak-anak hingga dewasa.

Olahraga bulu tangkis di Desa Semanten dimasukkan dalam program Kerja Kepemudaan/Karang taruna dimana di saat kondisi normal telah diprogramkan latihan rutin untuk usia 13-15 tahun.

Pemain bulu tangkis harus menguasai teknik-teknik dalam permainan bulu tangkis agar dapat bermain dengan baik termasuk teknik *servis* pendek dan *Servis* panjang. *Servis* pendek dilakukan dengan mengarahkan *kok* atau *shuttlecock* ke area depan bidang permainan lawan, dan disarankan agar tidak terlalu tinggi karena dapat terprediksi oleh pemain lawan, sehingga lawan bisa langsung melakukan teknik pukulan smash dan mencetak poin. *Servis* panjang biasanya digunakan dalam pertandingan tunggal. Tujuan servis panjang adalah untuk melempar kok setinggi dan sejauh mungkin ke arah belakang area lawan. Sementara dari hasil pengamatan penulis saat latihan, servis pendek maupun servis Panjang yang dilakukan anak-anak putra dan putri usia 13-15 tahun di Desa Semanten Pacitan belum maksimal.

Gambar : 4

Bagan kerangka berfikir.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Desain bentuk deskriptif-kuantitatif yaitu mengenai tingkat Data dalam penelitian ini diambil dari nilai hasil tes ketepatan servis pendek dan servis panjang bulu tangkis anak uisa 13 – 15 tahun putra dan putri di Desa Semanten. artinya dalam penelitian ini peneliti hanya ingin mengetahui tingkat ketepatan servis pendek dan servis panjang bulu tangkis pada saat penelitian berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri yaitu tanpa membuat bandingan atau menghubungkan variabel lain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan tes.

B. Waktu dan Tempat

Lokasi penelitian ini adalah Lapangan bulu tangkis Desa Semanten kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan pada tanggal 21 Agustus 2021 pukul 13.00 WIB.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019:10), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh seluruh anak putra maupun putri usia 13-15 tahun yang

mengikuti latihan bulu tangkis di Desa Semanten 13 putra dan putri dan 12 putri sehingga jumlah keseluruhan 25 anak.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019 : 15), Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil secara total sampling dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi anak putra putri usia 13-15 tahun, sehingga jumlah keseluruhan 25 anak.

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan gejala yang menjadi fokus penelitian untuk diamati sebagai atribut dari kelompok orang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu dengan yang lainnya dalam kelompok itu (Sugiyono, 2016: 2). Variabel dalam penelitian ini adalah survei ketrampilan servis panjang dan servis pendek permainan bulu tangkis pada anak usia 13-15 tahun putra dan putri.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini antara lain :

1. Servis pendek adalah angka yang diperoleh anak setelah melakukan pukulan servis pendek sebanyak 20 percobaan.
2. Servis panjang adalah angka yang diperoleh anak setelah melakukan pukulan servis panjang sebanyak 20 percobaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris dari objek, yaitu tentang tingkat keterampilan servis pendek dan servis panjang permainan bulu tangkis.

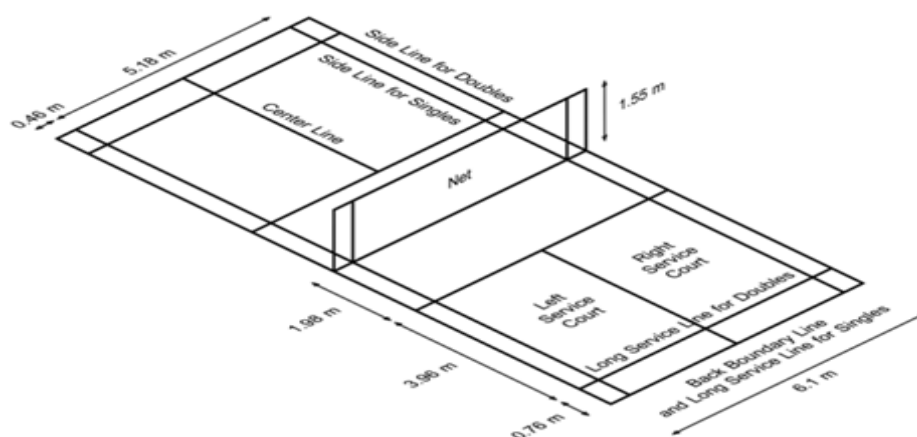
E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik. Untuk tercapainya keberhasilan dalam penelitian ini, maka diperlukan alat ukur untuk mendapatkan data (Arikunto, 2013).

1. Tes Servis Pendek (*Short Serve Test*)

Short serve test memiliki *criterion* ranking *tournament* setengah kompetisi diperoleh validitas 0,66 sedangkan reabilitasnya 0,80 dengan *odd even method* (Komari, 2018: 155). Prosedur tes yang digunakan sebagai berikut :

- a. “Teste berdiri di kotak servis dengan memegang raket dan shuttlecock, kemudian melakukan servis pendek forehand ke sasaran sebanyak 20 kali percobaan”.
- b. “Arah *shuttlecock* harus menyilang dan harus melewati ruangan di atas net dan dibawah tali yang dipasang 40 cm di atas dan sejajar dengan net”.
- c. “Servis dianggap sah bila jalannya *shuttlecock* melewati ruangan tersebut dan jatuh ke tempat sasaran”.
- d. “Seandainya *shuttlecock* jatuh diatas garis penilaian diberi skor yang lebih tinggi”.



Gambar : 5

Lapangan Servis Pendek

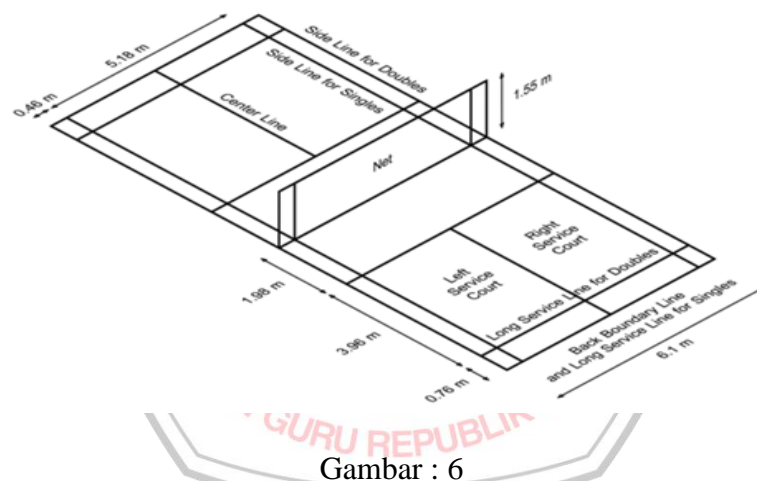
(<https://images.app.goo.gl/7E2DTPtuhBEL4srW8>)

2. Tes Servis Panjang (*Long Serve Test*)

Tes servis panjang (*Long Serve Test*) memiliki validitas 0,54, kriterianya hasil pengamatan bermain dari 3 orang Judge. Sedangkan realibilitasnya 0,77 dengan metode genap-ganjil (Komari, 2018: 157).

Prosedur yang digunakan sebagai berikut :

- “Teste berdiri dipetak servis dengan memegang raket dan shuttlecock”.
- “Teste melakukan servis panjang *forehand* sebanyak 20 kali percobaan”.
- “Arah servis harus menyilang petak servis sebelah kanan ke petak servis sebelah kiri”.
- “Servis yang sah adalah *shuttlecock* harus melewati tali setinggi 8 feet yang dipasang sejauh 14 feet dari tiang net.”
- “Skor tes adalah jumlah dari 20 kali percobaan”.



Gambar : 6

Lapangan Servis Panjang

(<https://images.app.goo.gl/7E2DTPtuhBEL4srW8>)

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

Adapun tes yang digunakan adalah *French Short Serve Test* 1941 dan *Scott Long Serve Test*. *French Short Serve Test* 1941 mempunyai validitas sebesar 0,66 dan reliabilitas sebesar 0,80, tes dimaksud untuk mengetahui tingkat keterampilan *Servis* pendek. *Scott Long Serve Test* mempunyai

validitas 0,54 dan reliabilitas 0,77, tes dimaksud untuk mengetahui tingkat keterampilan *Servis* panjang (Komari, 2018: 155-157).

G. Analisa Data

Teknik statistik deskriptif dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat keterampilan *Servis* pendek dan *Servis* panjang dalam permainan bulu tangkis dengan rumus : $P = F/N \times 100\%$. Anak melakukan 20 kali pukulan *Servis* pendek dan panjang. Skor hasil *Servis* anak dicatat dengan mengacu pada bidang-bidang penerima *Servis* yang telah dibagi menjadi 5 bidang, yaitu masing-masing mempunyai skor 1,2,3,4,5.

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase jumlah subyek dalam kategori tertentu

F = Frekuensi subyek

N = Jumlah total subyek kelamin laki-laki dan perempuan.

Tabel : 1
Kriteria Penilaian

No	Rentang	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (mean) skor servis

X = Skor servis

SD = Stándar deviasi skor servis.