

## ABSTRAK

Anang, Ma'ruf. 2022 *Pengaruh Latihan Smash Permainan TLS Terhadap Ketepatan Smash Pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis*. Program Studi Pendidikan Jasmani. Fakultas Pedagogik dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes.

Kata kunci: permainan *TLS*, ketepatan *smash*, ekstrakurikuler bulutangkis

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan smash permainan *TLS* terhadap ketepatan *smash* pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di MI Syifa'ul Qulub Lamongan.

Metode penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain "*One Group Pretest-Posttest Design*". Subjek penelitian diambil dari peserta ekstrakurikuler bulutangkis di MI Syifa'ul Qulub Lamongan yang berjumlah 14 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan *smash* adalah tes kemampuan *smash* oleh Anasir (2010: 27) memiliki validitas 0,926 dari *criterion round robin tournament* dan reliabilitas 0,90 dari *test-retest*.. Analisis data menggunakan uji t taraf signifikansi 5%.

Dari hasil penghitungan statistik menunjukkan nilai Uji t, Normalitas, Homogenitas. Dan Uji t sebesar nilai  $0,000 < 0,05$ . Normalitas nilai  $sig p > 0,05$ . Dan homogenitas diperoleh  $sig$  sebesar 0,102. Yang artinya nilai  $sig = 0,102 > 0,05$ ..

Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh latihan smash permainan *TLS* terhadap ketepatan *smash* pada peserta ekstrakurikuler bulutangkis di Mi Syifa'ul qulub di Lamongan

## ABSTRACT

Anang, Ma'ruf. 2022 The Effect of TLS Game Smash Practice on Smash Accuracy in Badminton Extracurricular Participants. Physical Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University, Surabaya. Advisor Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes.

Keywords: TLS game, smash accuracy, badminton extracurricular

The aim of the study was to determine the effect of TLS game smash practice on smash accuracy in badminton extracurricular participants at MI Syifa'ul Qulub Lamongan.

This research method uses an experiment with a "One Group Pretest-Posttest Design" design. The research subjects were taken from badminton extracurricular participants at MI Syifa'ul Qulub Lamongan, totaling 14 students. The instrument used to measure smash ability is the smash ability test by Anasir (2010: 27) which has a validity of 0.926 from the round robin tournament criterion and a reliability of 0.90 from a test-retest. Data analysis uses the t-test with a significance level of 5%.

From the results of statistical calculations show the value of t test, normality, homogeneity. And the t-test is  $0.000 < 0.05$ . Normality of sig p value  $> 0.05$ . And homogeneity obtained sig of 0.102. Which means the value of sig =  $0.102 > 0.05$ .

So it can be concluded that there is an effect of TLS game smash practice on the accuracy of the smash on badminton extracurricular participants at Mi Syifa'ul qulub in Lamongan.