

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN
BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI
TAHUN AJARAN 2016/2017
KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
Rio Dwi Arnanda
NIM 13601241095**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta” yang disusun oleh Rio Dwi Arnanda NIM 13601241095 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 5 Mei 2017
Pembimbing,



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 20081 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 2 Mei 2017

Yang menyatakan,



Rio Dwi Arnanda

NIM. 13601241095

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2016/2017 KOTA YOGYAKARTA

Disusun oleh:



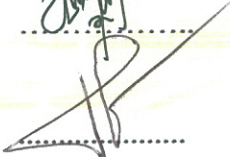
Rio Dwi Arnanda
NIM. 13601241095

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 26 Mei 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hedi Ardiyanto H, M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		31/5/17
Heri Yogo Prayadi, M.Or. Sekretaris Penguji		31/5/17
Amat Komari, M.Si. Penguji Utama		31/5/17

Yogyakarta, Juni 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,




Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP 19640707 1988121 001

MOTTO

1. Bekerjalah untuk duniamu seakan-akan kamu akan hidup selamanya, dan beribadahlah untuk akhiratmu seakan-akan kamu akan mati besok. (Al Hadist)
2. Kesabaran sejati bukan diibaratkan sebuah gunung yang tinggi tetapi memiliki titik puncak, kesabaran sejati diibaratkan seperti langit yang tidak terbatas. (Rio Dwi Arnanda)
3. Pribadi yang positif itu ialah dia yang mampu membawa rasa syukur dalam segala hal. (Rio Dwi Arnanda)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua, Ibu Tri Karyati dan Bapak Waluyo, yang tidak pernah berhenti berdoa, berusaha, dan memberikan dukungan yang terbaik untuk masa depan anak-anaknya.
2. Kakakku Ricky Agus Hermawan, yang selalu memberikan dukungan yang tidak jauh besarnya dari dukungan kedua orangtua.
3. Dan segenap keluarga besarku yang memberi keceriaan dan motivasi.

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN
BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI
TAHUN AJARAN 2016/2017
KOTA YOGYAKARTA**

**Oleh :
Rio Dwi Arnanda
NIM. 13601241095**

ABSTRAK

Salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan jasmani adalah cabang permainan bulutangkis. Harapan guru pendidikan jasmani siswa mampu untuk mengetahui tentang permainan bulutangkis dan mengingatnya, tetapi dalam kenyataannya justru siswa kurang mampu untuk mengingat kembali materi tentang permainan bulutangkis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Angket penelitian memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,909. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 178 siswa, akan tetapi pada saat penelitian ada beberapa siswa yang tidak berangkat sehingga jumlah responden menjadi 133 siswa. Instrumen yang digunakan adalah berbentuk angket/kuisisioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta yaitu dengan jumlah 4 siswa (3,01%) berada pada kategori sangat tinggi, sebanyak 54 siswa (40,60%) berada dalam kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) berada dalam kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) berada dalam kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) berada pada kategori sangat rendah.

Kata Kunci : pengetahuan, bulutangkis, siswa SMK

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat diselesaikan skripsi dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta” dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Prodi PJKR yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or, Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sekaligus motivasi selama penelitian berlangsung.

5. Bapak Drs. Ngatman, M.Pd, Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi dan motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu peneliti dalam membuat surat ijin.
7. Bapak dan Ibu Guru SMK Koperasi Yogyakarta, yang telah memberikan arahan, dorongan dan bimbingan.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Disadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kelengkapan skripsi ini. Diharapkan semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 2 mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	12
E. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik	14
1. Pengetahuan	14
2. Sejarah Permainan Bulutangkis	22
3. Hakikat Permainan Bulutangkis.....	23
4. Manfaat Permainan Bulutangkis	24
5. Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis	25
6. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis.....	33
7. Peraturan Permainan Bulutangkis	45
8. Karakteristik Siswa SMA.....	46
B. Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berfikir.....	50
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	53
B. Definisi Operasional Variabel	53
C. Sampel Penelitian Dan Populasi Penelitian	55
D. Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data	56
E. Teknik Analisis Data	62

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan	76
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	81
B. Implikasi	81
C. Keterbatasan Penulis	82
D. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Angket Ujicoba.....	58
Tabel 2. Uji Reliabilitas.....	61
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Setelah Ujicoba.....	61
Tabel 4. Norma pengkategorian.....	64
Tabel 5. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	66
Tabel 6. Kategorisasi Data Tingkat Pengetahuan	67
Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Pengertian Dan Manfaat	69
Tabel 8. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar.....	71
Tabel 9. Kategorisasi Data Faktor Sejarah.....	73
Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Peraturan	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Net Bulutangkis.....	26
Gambar 2. Raket Bulutangkis.....	28
Gambar 3. <i>Shuttlecock</i>	30
Gambar 4. Sepatu Bulutangkis	31
Gambar 5. Pakaian Bulutangkis.....	32
Gambar 6. Lapangan Bulutangkis.....	33
Gambar 7. Histogram Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis.....	68
Gambar 8. Histogram Faktor Pengertian dan Manfaat.....	70
Gambar 9. Histogram Faktor Teknik Dasar.....	72
Gambar 10. Histogram Faktor Sejarah	74
Gambar 11. Histogram Faktor Peraturan.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian.....	87
Lampiran 2. <i>Expert Judgement</i>	91
Lampiran 3. Angket Ujicoba Penelitian	95
Lampiran 4. Data Ujicoba Penelitian.....	103
Lampiran 5. Angket Penelitian.....	108
Lampiran 6. Data Penelitian.....	116
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar menjadi kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia, dengan belajar seseorang berusaha untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam lingkungan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada sekarang ini menjadikan belajar merupakan hal yang wajib dilakukan, tanpa belajar seseorang akan mengalami kesulitan dalam bersaing dan menyesuaikan diri dengan masyarakat. Belajar dapat diperoleh dari banyak tempat dan media, akan tetapi belajar sendiri lebih dikenal melalui sekolah dan perguruan tinggi. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia secara sadar baik dilakukan melalui proses interaksi dengan manusia lainnya atau melalui kegiatan penginderaan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dirinya. Pada kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah dilakukan melalui interaksi antara guru dengan siswa.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan tujuan yang paling diharapkan oleh semua guru. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang efektif. Suatu proses belajar mengajar yang efektif berlangsung apabila mampu memberikan keberhasilan dan rasa puas bagi siswa dan juga bagi guru sendiri. Seorang guru merasa puas apabila siswanya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh, bersemangat dan penuh kesadaran tinggi. Hal itu dapat tercapai apabila guru memiliki kemampuan secara profesional dalam mengelola proses belajar

mengajar yang menyenangkan dan efektif. Kemampuan profesional dalam mengelola proses pembelajaran yang efektif juga wajib dimiliki oleh seorang guru pendidikan jasmani. Kemampuan seorang guru penjas dalam mengelola pembelajaran yang efektif lebih sulit daripada guru dengan mata pelajaran lain. Guru penjas tidak hanya dituntut mampu membuat siswanya memiliki kesegaran jasmani saja tetapi juga harus mampu memberikan ilmu pengetahuan tentang materi-materi yang diajarkan.

Sumber pengetahuan bisa berasal dari banyak hal, terlebih saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat kehidupan menjadi lebih mudah, salah satu contoh dari perkembangan tersebut yaitu mudahnya untuk melakukan komunikasi dengan orang lain yang berada jauh ditempat lain.

Pengetahuan merupakan tingkatan paling dasar dari ranah kognisi seseorang, maka dari itu pengetahuan menjadi hal pertama yang harus dimiliki seseorang sebelum menuju tahapan ranah kognisi yang lebih tinggi lagi. Untuk memperoleh pengetahuan juga melibatkan beberapa faktor. Faktor yang pertama dari diri orang yang ingin memperoleh pengetahuan, hal ini terkait dengan daya ingat manusia yang berbeda satu sama lain. Kemudian faktor lingkungan dan kebudayaan seseorang, ini terkait dengan banyak atau kompleksnya lingkungan. Di perkotaan lingkungan akan lebih kompleks daripada di pedesaan baik lingkungan sosial, ekonomi, politik dan budayanya. Faktor informasi juga mempengaruhi pengetahuan, hal ini karena

informasi yang banyak dan kompleks selain membantu menambah kejelasan tetapi untuk mengolahnya juga membutuhkan keahlian, keterampilan, dan alat yang canggih. Seseorang dikatakan tahu apabila mampu menyampaikan informasi yang didapatnya melalui lisan atau tulisan.

Pengetahuan sendiri dapat diukur dengan cara seseorang mengungkapkan apa yang diketahuinya dalam bentuk bukti atau jawaban, baik secara lisan atau tulisan. Bukti atau jawaban yang di dapat berdasarkan kata kerja operasional yang digunakan untuk tingkat pengetahuan diantaranya mendefinisikan, memberi nama, menyebutkan, menunjukkan, mengurutkan, memilih, mengukur, meniru, dan menyatakan. Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pentingnya pengetahuan bagi kehidupan membuat manusia melakukan pencarian informasi melalui proses belajar. Belajar pada umumnya dilakukan di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi, di sekolah sendiri ilmu pengetahuan yang diajarkan sangat beragam, dan salah satunya pengetahuan tentang pendidikan jasmani dan olahraga. Beberapa materi yang diajarkan berupa cabang olahraga dan permainan diantaranya sepakbola, bola basket, bola voli, bulutangkis, tenis meja, renang, atletik, dan lain-lain.

Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah menengah atas adalah permainan bulutangkis. Melalui permainan bulutangkis diharapkan siswa mampu memperoleh empat ranah pendidikan jasmani yaitu pengetahuan, sikap, gerak dan ranah fisik. Siswa dituntut untuk mampu

bermain bulutangkis baik sebagai individu maupun secara berpasangan. Kemudahan penyediaan sarana dan prasarana membuat olahraga bulutangkis menjadi salah satu permainan yang diminati oleh masyarakat termasuk siswa.

Bulutangkis hampir sama populernya dengan cabang olahraga lain seperti sepakbola, bola basket dan bola voli. Hal ini menjadikan permainan bulutangkis juga sering dimainkan oleh siswa baik pada saat pembelajaran disekolah ataupun pada saat di luar kegiatan sekolah. Karakteristik siswa khususnya untuk tingkat SMK/SMA dalam bermain baik itu permainan bulutangkis atau cabang olahraga lain dirasa sudah dalam tahapan yang lebih daripada ketika berada pada tingkat SD atau SMP. Kemampuan fisik dan pemahaman dalam permainan sebagian besar siswa tingkat SMK sudah lebih matang. Umumnya siswa SMA/SMK bermain bulutangkis dengan tujuan untuk menjaga kebugaran mereka. Siswa SMA/SMK sudah memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga kebugaran. Selain untuk menjaga kebugaran tubuhnya, siswa juga dapat bermain bulutangkis karena menjadi sebuah hobi.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diminati hampir di berbagai penjuru dunia dan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai sebuah hobi. Hal tersebut dikarenakan bulutangkis dapat dimainkan oleh berbagai kelompok umur, dari anak-anak, pemula, remaja, dewasa bahkan veteran pun masih banyak yang memilih cabang olahraga bulutangkis sebagai olahraga untuk menjaga dan mempertahankan

kebugarannya, sehingga banyak kejuaraan yang diadakan setiap tahunnya untuk ajang penyaluran bakat dan prestasi atlet-atlet di tiap daerah.

Perkembangan bulutangkis di Indonesia memang sangat pesat, banyak pemain baik dari junior hingga pemain senior yang sudah memberikan berbagai prestasi mereka yang membuat banyak kalangan anak muda tertarik untuk bermain bulutangkis. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Teknik dasar bulutangkis harus betul-betul dipelajari terlebih dahulu, guna mengembangkan mutu prestasi bulutangkis sebab menang atau kalahnya seorang pemain di dalam suatu pertandingan salah satunya ditentukan oleh penguasaan teknik dasar permainan.

Menurut Sapta Kunta Purnama (2010:13), teknik dasar yang wajib dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis adalah sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*footwork*). Menurut Herman Subardjah (2000:22), ada tiga teknik memegang raket yang terdapat dalam olahraga bulutangkis yaitu pegangan Amerika, pegangan *forehand* dan *shakehand*. Menurut Herman Subardjah (2000:27), pengaturan gerakan kaki atau *footwork* adalah gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menempatkan posisi badan sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam melakukan gerakan memukul kok sesuai dengan posisinya. Menurut Sapta Kunta Purnama (2007:16-24) penguasaan teknik pukulan, teknik pukulan yang digunakan di dalam bulutangkis yaitu

servis, net, *dropshoot*, *drive*, *smash*, dan lob. Masing-masing teknik pukulan dalam bulutangkis tersebut digunakan dengan tujuan yang berbeda-beda.

Selain teknik dasar yang harus diketahui, peraturan permainan bulutangkis juga penting untuk dipelajari. Bulutangkis dimainkan oleh dua buah tim, satu tim bisa terdiri dari satu orang atau berpasangan. Permainan bulutangkis dimainkan dengan menggunakan sistem *two winning set*, artinya mencari dua set kemenangan. Setiap set, pemain dinyatakan menang bila mencapai poin 21 dengan menggunakan sistem *rally point*. Pada saat melakukan servis pada permainan bulutangkis menggunakan sistem penomoran ganjil genap. Apabila tim yang memperoleh poin dengan angka ganjil maka servis dilakukan dari sebelah kiri dan mengarah ke kiri dan sebaliknya.

Lapangan yang digunakan pada permainan tunggal dan berpasangan atau ganda menggunakan ukuran yang berbeda. Pada permainan ganda menggunakan seluruh lebar dan panjang garis lapangan sedangkan untuk permainan tunggal menggunakan garis lapangan yang berada di dalam garis luar lapangan dengan lebar ukuran 5,18 m. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan bulutangkis tidak terlalu banyak. Tetapi untuk standar internasional sarana dan prasarana yang digunakan mencakup gedung *indoor* yang terhindar dari angin. Menggunakan net sebagai pembatas dua bidang permainan kedua tim dengan net berlubang agar *shuttlecock* dapat terlihat oleh pemain. Peralatan yang digunakan dalam permainan bulutangkis

berupa raket yang terbuat dari *fiberglass* dan menggunakan bola dari bulu angsa atau disebut dengan *shuttlecock*.

Pada pembelajaran di sekolah permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan yang sering dijadikan materi pembelajaran oleh guru-guru penjas. Tetapi tentunya tidak semua sekolah pada tingkatan SD dan SMP mampu menerapkan pembelajaran bulutangkis secara maksimal. Karena tidak sedikit juga dijumpai di sekolah tingkat SMK/SMA masih terlihat siswa yang kesulitan dalam bermain bulutangkis.

Pada tingkatan SMP, pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bulutangkis merupakan materi yang terdapat pada silabus di kurikulum KTSP. Materi tersebut diajarkan di semua kelas baik kelas 7, 8, maupun 9 tentunya dengan tingkat kesulitan materi yang berbeda. Pada kelas 7 materi ajar yang diberikan yaitu memegang raket, pukulan *service* dan pukulan *forehand* yang dilanjutkan dengan permainan yang dimodifikasi. Di kelas 8 dengan materi yang diberikan yaitu melakukan teknik dasar memegang raket *forehand* dan *backhand* untuk servis dan pukulan dengan koordinasi. Kemudian di kelas 9 materi yang diajarkan yaitu melakukan variasi kombinasi teknik dasar memegang raket *forehand* dan *backhand* untuk servis dan pukulan dengan koordinasi. Dengan masuknya materi pembelajaran tersebut ke dalam silabus yang diharapkan akan membuat siswa sekolah menengah pertama juga mengetahui tentang permainan bulutangkis, walaupun hanya sebagian teknik dasar saja yang dipelajari. Kurikulum di tingkat sekolah menengah pertama tentang materi

pembelajaran bulutangkis ini nantinya akan ditingkatkan lagi ketika memasuki masa sekolah menengah atas.

Pada silabus pendidikan jasmani di SMA/SMK dalam kurikulum 2013 terdapat materi pembelajaran tentang permainan bulutangkis. Pembelajaran yang dilakukan yaitu tentang variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bulutangkis (pegangan raket, *footwork*, posisi berdiri, *service*, pukulan atas, dan pukulan bawah). Siswa sekolah menengah atas idealnya mampu untuk mengetahui macam-macam teknik dasar dan peraturan dalam bulutangkis dan menerapkannya di dalam permainan. Pengetahuan tentang teknik dasar seperti macam-macam pukulan yang digunakan dalam permainan bulutangkis seharusnya sudah didapat ketika pada tingkat sekolah menengah pertama. Siswa juga seharusnya sudah mampu untuk menerapkan dan membedakan pukulan apa yang akan digunakan ketika bermain. Sehingga pada saat bermain tidak salah dalam menerapkan pukulan untuk mengembalikan *shuttlecock* ke lawan. Dalam permainan tentunya ada peraturan yang ditetapkan dan wajib untuk dilakukan oleh pemain. Siswa juga seharusnya sudah paham tentang bagaimana peraturan di dalam permainan bulutangkis. Dimulai dari cara melakukan servis dan menerima servis, kemudian jumlah skor dan jumlah *game* nya.

Pada pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Koperasi dengan materi ajar permainan bulutangkis masih belum menunjukkan hasil yang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa kelas X yang belum tahu mengenai permainan bulutangkis.

Kebanyakan siswa hanya bisa bermain bulutangkis dengan permainan seadanya tanpa menerapkan peraturan yang ada. Teknik dasar yang dikuasai oleh para siswa hanya sebatas mereka mampu melakukan pukulan ke arah lawan. Untuk melakukan servis juga masih banyak siswa-siswi yang belum mengetahui aturan bermain. Ketika melakukan servis dalam bulutangkis siswa kebanyakan tidak tahu siapa yang harus melakukan servis, diposisi sebelah mana melakukan servis, dan ke arah mana servis dilakukan. Pada saat servis ini guru harus memberikan instruksi secara berulang-ulang agar permainan bisa berjalan dengan benar. Pembelajaran tidak hanya dilakukan menggunakan *drill* teknik saja tetapi juga menggunakan metode bertanding secara berpasangan.

Pada saat diberikan *game* atau permainan dengan cara bertanding antar siswa juga mayoritas siswa hanya asal memukul *shuttlecock* tanpa memperhatikan ke arah mana akan di tempatkan, menggunakan pukulan apa untuk mengembalikan *shuttlecock* dan mematikan lawan. Pengetahuan siswa akan teknik dasar bermain bulutangkis juga belum sepenuhnya mereka pahami, bahkan hampir semua siswa hanya tau salah satu teknik saja yaitu memukul *shuttlecock* saja. Teknik memukul yang mereka kuasai pun hanya terbatas pada pukulan smash dan servis. Padahal masih banyak teknik memukul lainnya yaitu pukulan *lob*, *drive*, *net*, *dropshot*. Kurangnya pengetahuan siswa tentang peraturan dan teknik dasar bermain bulutangkis membuat permainan tidak berjalan secara maksimal.

Walaupun masih banyak siswa yang kurang mengetahui permainan bulutangkis, tetapi masih ada beberapa siswa yang sudah tahu dan paham tentang permainan bulutangkis. Sebagian siswa yang sudah mengetahui permainan bulutangkis mampu untuk menyebutkan cara bermain bulutangkis dan peraturan yang ada di dalamnya. Meskipun belum mampu untuk menyebutkan secara rinci tentang permainan bulutangkis.

Pengetahuan siswa kelas X terhadap permainan bulutangkis masih terbatas, hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah pada pembelajaran dengan materi permainan bulutangkis ketika berada di sekolah dasar atau menengah pertama belum mampu untuk diterapkan secara maksimal, baik dari guru dalam menyampaikan materi pembelajaran atau berasal dari siswanya sendiri. Tidak sedikit guru olahraga yang lebih mementingkan ketercapaian hasil belajar dilihat melalui kesegaran jasmani siswa saja tidak mengutamakan pengetahuan siswa terhadap materi belajarnya. Hal ini tentunya membuat siswa hanya mendapatkan kesenangan dalam bermain dan kebugarannya saja yang meningkat tanpa adanya tuntutan pendalaman materi belajar yang diberikan oleh guru penjas.

Pada pelaksanaan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Koperasi Yogyakarta dengan materi pembelajaran permainan bulutangkis masih banyak siswa kelas X yang kurang mengetahui tentang peraturan, cara bermain, dan macam-macam teknik dasar bermain bulutangkis. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan

penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka muncul berbagai permasalahan yang perlu diperhatikan. Permasalahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Perlunya peningkatan pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis.
2. Masih banyak siswa yang belum memahami tentang permainan bulutangkis.
3. Guru kurang memberikan tuntutan pengetahuan materi pembelajaran pada materi permainan bulutangkis.
4. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan siswa dalam permainan bulutangkis.

C . Batasan masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta.

D . Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan

siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta?''.

E . Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta.

F . Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan setelah dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1 . Manfaat Teoritis

Bahwa memberikan sumbangan keilmuan pendidikan khususnya pada permainan bulutangkis.

2 . Manfaat Praktis

- a. Bagi guru pendidikan jasmani dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan siswa dalam bermain bulutangkis pada siswa kelas X SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta sehingga guru pendidikan jasmani dapat meningkatkan pembelajaran dan dapat dijadikan acuan dalam mengajar bulutangkis.
- b. Bagi siswa sebagai masukan dan dapat lebih memotivasi dalam olahraga bulutangkis dan bisa mempraktikkan permainan bulutangkis secara variatif.
- c. Bagi peneliti lain bisa sebagai rujukan menyusun program pembelajaran dalam olahraga bulutangkis

- d. Bagi masyarakat bisa digunakan sebagai sumber informasi dan bacaan yang dapat digunakan dalam bermain bulutangkis.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu aspek yang penting dimiliki oleh seseorang. Dengan memiliki pengetahuan yang tinggi seseorang mampu untuk bertahan hidup dan mencapai kesuksesan. Pada era modern seperti saat ini ilmu pengetahuan berkembang secara pesat dimana banyak penemuan-penemuan baru yang penting bagi kehidupan masyarakat sekarang. Pengetahuan mudah didapat oleh seseorang baik melalui lingkungan masyarakat, alam dan sosial budaya. Selain itu pengetahuan juga dapat diperoleh ketika terjadinya proses belajar mengajar disekolah maupun perguruan tinggi.

Menurut Nana Sudjana (1992:23), istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota.

Menurut buku yang dikutip oleh Indah Prasetyowati Tri Purnama Sari (2014:56), pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Sedangkan menurut Komarudin, (2016:63), pengetahuan adalah

kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.

Berasarkan definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian pengetahuan yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang suatu objek tertentu yang didapatnya melalui kegiatan penginderaan. Kegiatan penginderaan yang digunakan bisa melalui pengamatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan indera perasa. Pengetahuan dapat diperoleh melalui beberapa cara, namun cara yang paling umum dijumpai pada kehidupan manusia sekarang yaitu dengan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi.

Pengetahuan atau kognisi merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk perilaku dan tindakan seseorang. Seseorang dengan pengetahuan yang tinggi akan mampu untuk bertindak lebih baik daripada orang yang berperilaku tanpa memiliki pengetahuan di dalam dirinya. Perilaku yang dimiliki seseorang dengan pengetahuan memiliki jangka waktu yang lebih lama. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Notoatmodjo (2007:139), yang menyatakan bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Pengetahuan pada tahapan ini sering disebut pengetahuan hafalan atau ingatan yang masuk dalam kategori berpikir tingkat rendah atau

kategori c1. Kata kerja operasional yang bisa digunakan antara lain mendefinisikan, menunjukkan, memberi nama, menyebutkan, menuliskan secara berurutan, memilih, mengukur, menirukan dan menyatakan. Contoh penggunaan kata kerja operasional yaitu peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian pada raket bulutangkis.

Berdasarkan psikologi kognisi terdapat empat jenis pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi (Anderson & Krathwohl dalam komarudin, 2016:67-68). Keempat jenis pengetahuan tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut:

a. Pengetahuan faktual

Pengetahuan faktual adalah pengetahuan tentang elemen-elemen dasar yang harus diketahui peserta didik. Dari definisi tentang pengetahuan faktual ini, memiliki kesimpulan bahwa pengetahuan faktual merupakan pengetahuan yang paling dasar yang harus diketahui siswa ketika mereka harus menyelesaikan suatu masalah. Sebagai contoh dari pengetahuan ini yaitu pengetahuan tentang alfabet, pengetahuan nama-nama tempat, dan pengetahuan tentang tanggal yang benar tentang suatu kejadian atau fenomena.

b. Pengetahuan konseptual

Pengetahuan konseptual adalah pengetahuan mengenai hubungan antar elemen dalam sebuah struktur besar yang memungkinkan elemen-elemen itu berfungsi secara bersama-sama. Berdasarkan definisi tentang pengetahuan konseptual ini, dijelaskan bahwa pengetahuan konseptual

lebih kompleks daripada pengetahuan faktual. Contoh dari pengetahuan konseptual yaitu rotasi bumi, matahari, rotasi bumi mengelilingi matahari.

c. Pengetahuan prosedural

Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu, mempraktikkan metode-metode tertentu, dan kriteria-kriteria untuk melakukan keterampilan tertentu. Berdasarkan definisi ini, memiliki kesimpulan bahwa pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu baik terkait pengetahuan keterampilan, teknik-teknik, dan metode-metode, ataupun sebagai rangkaian langkah-langkah. Sebagai contoh dari pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang langkah-langkah dalam melakukan teknik permainan dalam olahraga, pengetahuan tentang keterampilan gerak yang efektif, dan pengetahuan tentang langkah-langkah melakukan pengukuran dalam olahraga.

d. Pengetahuan metakognisi

Pengetahuan metakognisi adalah pengetahuan mengenai kognisi secara umum, kesadaran dan pengetahuan mengenai konsep diri sendiri. Dari definisi tersebut yang menyatakan pengetahuan metakognisi merupakan pengetahuan tentang konsep diri memiliki arti bahwa pengetahuan ini meliputi kemampuan seseorang untuk mengetahui segala sesuatu tentang dirinya. Sebagai contoh, ketika seseorang

memiliki kesadaran mengenai tingkat pengetahuan tentang renang gaya crawl lebih baik daripada pengetahuan tentang renang gaya punggung.

Menurut Taksonomi Bloom dalam Komarudin, (2016:63-66) pengetahuan yang tercakup dalam domain kognisi mempunyai 6 tingkatan yaitu:

a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*recall*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.

b. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan yang menuntut peserta didik mampu memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuinya. Dari definisi tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa pemahaman merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang atau peserta didik dalam mengartikan, menjelaskan, menerjemahkan suatu pengetahuan, objek atau informasi yang pernah didapat dengan caranya sendiri.

c. Penerapan

Penerapan adalah kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahuinya dalam situasi baru. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan atau aplikasi merupakan kegiatan mempraktekan suatu

metode, teori atau hal-hal lainnya yang didapat dengan tujuan tertentu yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang ada. Contoh dari kegiatan penerapan atau aplikasi adalah ketika seseorang memiliki pengetahuan tentang teknik bermain sepakbola kemudian mempraktekan teknik bermain sepakbola tersebut di lapangan.

d. Analisis

Analisis adalah kemampuan peserta didik untuk menganalisis atau menguraikan situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentukannya. Dari pernyataan tentang definisi analisis atau analisa, bisa diambil sebagai contoh dalam ilmu kesehatan tentang unsur-unsur apa saja yang terdapat di dalam sebuah makanan, berapa banyak karbohidrat, vitamin, protein, lemak dan unsur pembentuk lainnya.

e. Sintesis

Sintesis adalah kemampuan peserta didik untuk memadukan berbagai unsur atau komponen-komponen ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.

f. Evaluasi

Evaluasi adalah kemampuan peserta didik untuk menilai suatu pernyataan, konsep, situasi tertentu berdasarkan kriteria tertentu.

Pengetahuan yang diperoleh seseorang tentunya tidak bisa didapat begitu saja tanpa ada sebab. Untuk memperoleh pengetahuan yang baik dan luas didukung oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut

Sjamsuri, (1989:21-25) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

a. Faktor-faktor manusiawi

Pertimbangan keilmuan itu dihasilkan oleh manusia dengan bantuan akal budi dan kognisinya. Berdasarkan pendapat tersebut, pengetahuan seseorang didapat melalui bantuan dari akal pikiran yang dimilikinya. Akal dan pemikiran seseorang sangat terbatas sehingga akan mampu mempengaruhi pengetahuan yang didapatnya.

b. Faktor-faktor lingkungan dan budaya

Dengan makin kompleksnya lingkungan tempat manusia itu hidup berarti akan makin kompleks pula informasi yang harus dihimpun dan diolah manusia dan ini berarti akan makin sulit bagi manusia untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan yang lebih akurat dari hasil risetnya.

Dari pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa lingkungan memiliki beragam informasi yang akan meningkatkan pengetahuan seseorang. lingkungan merupakan salah satu faktor yang memberikan pengaruh pertama bagi seseorang. Di dalam lingkungan yang ditempati seseorang, akan memberikan beberapa hal yang baik dan hal buruk tergantung bagaimana lingkungan tersebut dibentuk. Lingkungan yang baik tentunya akan menciptakan hal-hal baik bagi diri seseorang, sebaliknya lingkungan yang tercipta dengan buruk akan menghasilkan hal-hal yang buruk.

c. Faktor informasi yang makin luas dan kompleks

Seperti telah dikemukakan di atas bahwa lingkungan manusia itu semakin lama semakin kompleks yang konsekwensinya informasi yang masuk yang perlu diolah manusia juga makin lama makin banyak, luas dan makin kompleks pula.

Dari pernyataan di atas, informasi sekarang ini semakin kompleks yang berarti peluang untuk memperoleh pengetahuan juga lebih banyak. Informasi dapat diperoleh seseorang dari banyak sumber, karena dengan perkembangan sekarang ini sumber informasi semakin luas. Perkembangan informasi yang luas juga di barengi dengan kemudahan dalam mengakses informasi. Media elektronik menjadi sumber paling mudah yang mampu diakses oleh kebanyakan orang. Dengan perkembangan informasi yang semakin kompleks tersebut membuat pengetahuan seseorang meningkat apabila menggunakan informasi sebaik-baiknya.

Seseorang dikatakan tahu apabila mampu untuk menyampaikan ulang kembali materi atau apa saja yang diperolahnya baik melalui verbal atau melalui tulisan. Pengetahuan masih merupakan tingkatan kognisi yang paling dasar akan tetapi menjadi tingkatan paling vital karena untuk menuju ke tingkatan yang lebih tinggi.

Pengetahuan tentang materi-materi permainan dan olahraga dalam pembelajaran pendidikan jasmani lebih banyak didapat siswa

dari guru pendidikan jasmani melalui kegiatan praktik langsung di lapangan. Keuntungan yang didapat dari penyampaian materi pembelajaran melalui kegiatan praktik yaitu salah satunya siswa mampu untuk melihat dan mencoba secara langsung aspek-aspek yang ada di dalam materi tersebut misal bentuk lapangannya seperti apa, cara bermainnya bagaimana, peralatan apa saja yang digunakan dan lain-lain.

2. Sejarah Permainan Bulutangkis

Permainan bulutangkis semakin lama semakin diminati oleh masyarakat, karena permainan ini bisa dimainkan oleh banyak kalangan, baik masyarakat atas, menengah dan bawah. Perkembangan permainan bulutangkis bisa dilihat dari sarana dan prasarana yang semakin baik. Pada awal tercipta permainan ini, peralatan jaring hanya menggunakan seutas tali yang di bentangkan di tengah lapangan.

Menurut Syahri Alhusin (2007:2), pada awalnya badminton disebut *battledore*. Dulu orang menggunakan penepak *shuttlecock* dari kayu (*bat*). Permainan semacam ini sudah di lakukan anak-anak dan orang dewasa lebih dari 2000 tahun lalu di India, Jepang, Siam (kini Thailand), Yunani, dan Cina.

Di Indonesia, badminton dikenal juga sebagai bulutangkis. Perkembangan bulutangkis di Indonesia terkait dengan adanya kesadaran bahwa olahraga dapat membawa nama harum bangsa Indonesia di dunia. Oleh karenanya mulailah didirikan berbagai perkumpulan. Di Jakarta,

berdiri perkumpulan bulu tangkis yakni Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI) pada tanggal 20 Januari 1947. Menurut Syahri Alhusin (2007:5), pada 5 Mei 1951 barulah dapat di bentuk Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia. Untuk selanjutnya, Indonesia mulai masuk secara resmi di IBF pada tahun 1953.

3. Hakikat Permainan Bulutangkis

Sebelum mengetahui definisi dari permainan bulutangkis terlebih dahulu harus tahu tentang pengertian dari permainan. Menurut Imam Soejoedi (1979:1), permainan merupakan cabang olahraga yang digunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kali menggunakan suatu alat pasti mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha untuk mencapai tujuan. Dari pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan sekelompok orang secara bersama sama yang digunakan sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual dan dapat dilakukan pada nomor tunggal, ganda dan ganda campuran. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul. Beberapa alat dan peraturan yang juga mendukung adalah memiliki ukuran resmi lapangan, tiang, jaring (net), perwasitan dan penilaian.

Menurut Tony Grice (1999: 1), bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Bulutangkis tidak dipantulkan dan harus

dimainkan di udara, sehingga permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak *reflek* yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi.

Menurut Herman Subardjah (2000: 13), permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Dalam hal ini permainan bulutangkis mempunyai tujuan bahwa seorang pemain berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan jatuhnya di dalam daerah permainannya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara memukul sebuah *shuttlecock* menggunakan raket, melewati net ke bidang permainan lawan, hingga lawan tidak dapat mengembalikannya kembali. Permainan bulutangkis dilaksanakan oleh dua belah pihak yang saling memukul *shuttlecock* secara bergantian dan bertujuan menjatuhkan atau menempatkan *shuttlecock* di daerah lawan untuk mendapatkan poin.

4. Manfaat Permainan Bulutangkis

Permainan bulutangkis memiliki banyak manfaat bagi yang memainkannya ataupun bagi penonton, pedagang, perusahaan, dan semua orang yang mampu memanfaatkan peluang dalam permainan ini. Manfaat yang akan dibahas dalam hal ini adalah mengenai manfaat permainan bulutangkis bagi tubuh seseorang.

Menurut Herman Subardjah (2000:17), menyatakan bahwa bulutangkis merupakan cabang olahraga yang membutuhkan daya tahan keseluruhan, di samping menunjukkan ciri sebagai aktivitas jasmani yang memerlukan kemampuan anaerobik. Sedangkan menurut pendapat dari Amat Komari (2008:47), menyatakan bahwa bagi para pelaku olahraga bulutangkis memberikan manfaat yang sangat banyak bagi pertumbuhan dan perkembangan serta tantangan emosional dan memupuk jiwa sosial.

Dari kedua pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis memiliki banyak manfaat yaitu untuk meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan kemampuan dalam bergerak, meningkatkan perkembangan baik tangan, kaki, badan dan tungkai, serta untuk meningkatkan perkembangan emosional dan sosial.

5. Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis dibutuhkan beberapa sarana dan prasarana yang berfungsi sebagai penunjang permainan. Sarana dan prasarana yang terdapat di dalam permainan bulutangkis adalah sebagai berikut:

a. Net

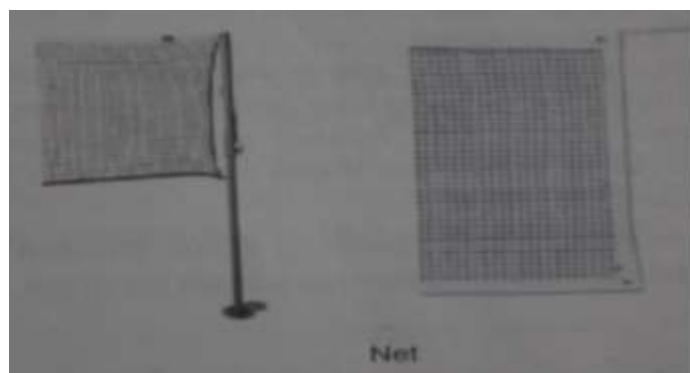
Di tengah-tengah lapangan permainan bulutangkis terdapat net yang memisahkan kedua bidang permainan yang diikatkan dengan tiang yang berada di pinggir lapangan. Net bulutangkis terbuat dari tali halus dan berwarna gelap. Panjang net yaitu selebar lapangan

yaitu 6,10 meter, dan dengan lebar 76 cm. Net pada permainan bulutangkis dipasang pada tiang yang tingginya 155 cm.

Beberapa pendapat para ahli yang menjelaskan ukuran net pada permainan bulutangkis, menurut Herman Subardjah (2000:51-52), net atau jaring terbuat dari tali halus dan berwarna gelap, lubang-lubangnya berjarak antara 15-20 mm. Panjang net sebaiknya sesuai dengan lebar lapangan yaitu 6,10 meter, dan lebarnya 76 cm dengan bagian atasnya mempunyai pinggiran pita putih selebar 7,5 cm.

Menurut Sukma Aji (2016:74), di tengah-tengah lapangan, net berdiri dengan tinggi 155 cm di bagian tepi. Net merupakan pembatas berupa jaring yang membentang antara 2 bidang permainan dan diikatkan pada tiang.

Menurut Syahri Alhusin (2007:11), net merupakan pembatas berupa jaring yang membentang antara dua bidang permainan dan diikatkan pada tiang. Kedua tiang haruslah kukuh, sehingga net yang dibentangkan tidak akan turun bila ditarik kencang agar lurus.



Gambar 1. Net bulutangkis
Sumber: Syahri Alhusin (2007:11)

b. Raket

Raket bulutangkis digunakan sebagai alat untuk memukul *shuttlecock* ke arah bidang permainan lawan. Gagang atau kerangka raket terbuat dari bahan campuran serat karbon, grafit, alumunium, dan beberapa diantaranya campuran titanium. Di tengah daun raket terdapat jaring yang dibuat dari senar (*string*) berupa tali plastik sintetis. Senar raket pada bulutangkis yang baik adalah senar yang bisa dipasang sekencang-kencangnya tetapi tidak mudah putus (dengan tarikan 21-24 ukuran kekencangan raket) agar dapat memantulkan *shuttlecock* dengan kencang dan cepat.

Panjang raket yang digunakan dalam permainan bulutangkis memiliki ukuran standar 66-68 cm dan lebar kepala raket 22 cm. Sebagai pegangannya, raket tidak di atur dengan ukuran tertentu, hal ini disesuaikan dengan keinginan pemain.

Beberapa pendapat para ahli tentang ukuran raket pada permainan bulutangkis. Menurut Sukma Aji (2016:74), raket terbuat dari bahan alumunium, grafit, dan karbon. Senar yang baik adalah senar yang bisa dipasang sekencang-kencangnya tetapi tidak mudah putus (dengan tarikan 21-24 ukuran kekencangan raket).

Menurut James Pool (2013:12), raket terbuat dari campuran serat karbon dan beberapa diantaranya campuran titanium. Sedangkan menurut Herman Subardjah (2000:54), raket harus berukuran panjang tidak lebih dari 68 cm, kepala raket mempunyai panjang tidak lebih

dari 23 cm. Permukaan raket yang dipasang senar berukuran tidak boleh lebih dari panjang 28 cm dan lebar 22 cm. Sedangkan menurut Syahri Alhusin (2007:12), raket standar memiliki ukuran panjang 66-68 cm dan lebar kepala 22 cm.



Gambar 2. Raket bulutangkis
Sumber: Syahri Alhusin (2007:11)

c. *Shuttlecock*

Shuttlecock atau dalam bahasa Indonesia “kok” digunakan sebagai alat yang dipukul menggunakan raket dalam permainan bulutangkis. *Shuttlecock* terbuat dari bulu angsa atau bulu ayam yang menancap pada gabus yang dibungkus kulit berwarna putih berjumlah antara 14-16 helai bulu, dan diikat 2 tali. Panjang bulu *shuttlecock* antara 64-70 mm, dipinggiran bulu-bulu *shuttlecock* mempunyai lingkaran dengan diameter 56-68 mm, sedangkan gabus yang digunakan sebagai alas untuk menancapnya bulu memiliki diameter 25 mm. Berat *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis yaitu 4,74-

5,67 gram. Secara umum panjang *shuttlecock* bulutangkis yaitu 8,8 cm, diukur dari ujung kepala *shuttlecock* hingga ke ujung daun bulu.

Shuttlecock yang bagus apabila dipukul menggunakan raket dengan tangan di bawah pinggang maka akan meluncur lurus tanpa ada gerakan yang mengarah ke kanan atau ke kiri saat berada di udara. Selain itu *shuttlecock* yang baik memiliki kecepatan konstan, apabila dicoba dengan pukulan bawah dari garis belakang ke bagian belakang lapangan lawan dan jatuh antara 53-99 cm dari garis belakang.

Menurut Herman Subardjah (2000:53-54), panjang bulu *shuttlecock* antara 64-70 mm, berat *shuttlecock* antara 73-85 grains (4,74-5,50 gram). Kok yang baik mempunyai kecepatan konstan, apabila dicoba dengan pukulan bawah garis belakang ke bagian belakang lapangan lawan dan jatuh pada jarak antara 53-99 cm dari garis belakang. Sedangkan menurut James Pool (2013:13), *shuttlecock* yang umum dipakai dalam pertandingan-pertandingan ialah *shuttlecock* dari bahan bulu angsa, dengan berat 4,8-5,6 gram dan mempunyai 14-16 helai bulu, dan menurut Sukma Aji (2016:75), berat kok sekitar 5,7 gram. Bulu angsa atau bulu ayam yang menancap pada gabus yang dibungkus kulit berwarna putih berjumlah antara 14-16 buah, dan diikat 2 tali. Secara umum panjang kok sekitar 8,8 cm.

Menurut Syahri Alhusin (2007:13), panjang sebuah *shuttlecock* sekitar 8,8 cm, diukur dari ujung kepala *shuttlecock* (dop) hingga

ujung daun bulu. Panjang batang hingga daun *shuttlecock* adalah 6,5 cm, sedangkan panjang dop adalah 2,3 cm.



Gambar 3. *Shuttlecock*

Sumber: Syahri Alhusin (2007:13)

d. Sepatu dan Pakaian

Pemain bulutangkis memiliki perlengkapan utama dan perlengkapan tambahan saat tampil dalam permainan atau pertandingan. Pakaian yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dikenakan pemain pada saat bertanding di lapangan. Pakaian yang digunakan pemain dalam pertandingan adalah pakaian olahraga dengan kaos lengan pendek dan celana pendek. Biasanya di belakang punggung atas kaos pemain tercantum nama klub, nama pemain, sponsor atau nama negara.

Sepatu yang digunakan pemain pada pertandingan bulutangkis tidak memiliki aturan khusus, tetapi pemain biasanya lebih memilih sepatu yang ringan dan tidak licin. Perlengkapan pemain berbeda-beda, tergantung keinginan pemain. Beberapa perlengkapan tambahan

yang sering digunakan oleh pemain seperti ikat kepala, pengikat pergelangan tangan, pengaman lutut.

Menurut Syahri Alhusin (2007:15), menyebutkan bahwa baju, celana, dan sepatu tergolong asesori utama, sedang ikat tangan, ikat kepala, dan pengaman lutut bisa disebut asesori tambahan. Sedangkan menurut Herman Subardjah (2000:55) pakaian yang diperbolehkan adalah pakaian olahraga dengan T-shirt tangan pendek dan celana pendek berwarna putih, dan menurut Sukma Aji (2016:76) sepatu bulutangkis harus ringan dan tidak licin. Sepatu bulutangkis umumnya berwarna putih dengan garis-garis yang bervariasi warnanya.



Gambar.4 Sepatu Bulutangkis

Sumber: (<https://julajoulaa.wordpress.com/2012/09/06/peralatan-permainan-bulu-tangkis/>)



Gambar. 5 Pakaian Bulutangkis

Sumber : (<https://julajoulaa.wordpress.com/2012/09/06/peralatan-permainan-bulu-tangkis/>)

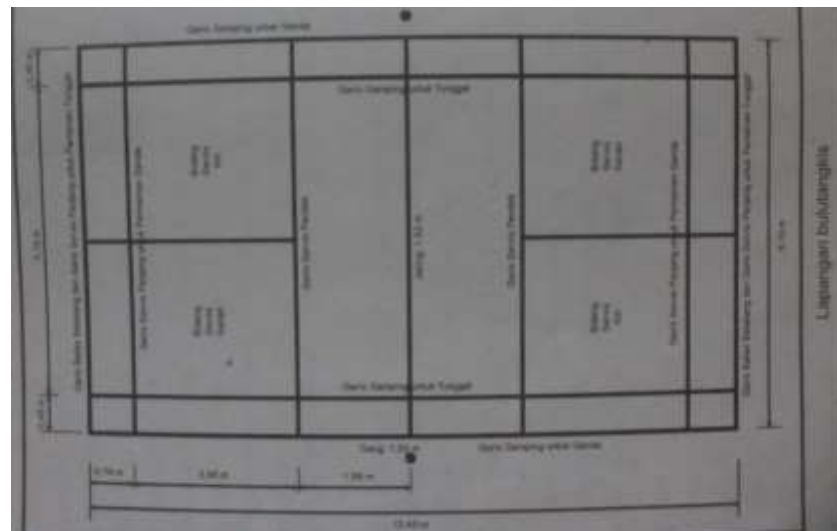
e. Lapangan

Lapangan bulutangkis tidak terlalu membutuhkan lahan yang luas. Lapangan bulutangkis dapat dibuat diberbagai tempat, bisa di atas tanah, atau untuk saat ini kebanyakan di atas lantai semen atau ubin. Pembuatan lapangan bulutangkis biasanya sekaligus didesain dengan gedung olahraganya. Lapangan bulutangkis harus berbentuk empat persegi dan dibatasi oleh garis selebar 40 mm. Lapangan bulutangkis memiliki ukuran 610x1340 cm, yang dibagi menjadi beberapa bidang-bidang. Garis lapangan bulutangkis menggunakan warna putih, hitam atau warna yang mudah dilihat, dengan tebal garis 3,8 cm.

Menurut Syahri Alhusin (2007:17), lebar garis batas lapangan adalah 40 mm (1,5 inchi). Lapangan di tempat terbuka, harus dibuat dengan cermat agar tidak ada angin yang mengganggu. Lapangan

bulutangkis berukuran 610x1340 cm, yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan.

Menurut Herman Subardjah (2000:51), lapangan harus berbentuk empat persegi panjang dan dibatasi oleh garis selebar 40 mm, dan menurut Sukma Aji (2016:78), lapangan bulutangkis berukuran 610x1340 cm, yang dibagi dalam bidang-bidang, masing-masing dua sisi berlawanan. Ada garis tunggal, ada garis ganda, juga ada ruang yang memberi jarak antara pelaku dan penerima servis.



Gambar . 6 Lapangan Bulutangkis
Sumber : Syahri Alhusin (2007:16)

6. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Pada permainan bulutangkis ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik dasar keterampilan bulutangkis yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis antara lain:

a. Sikap Berdiri (*Stance*)

Sikap berdiri dalam permainan bulutangkis harus dikuasai oleh setiap pemain. Pemain yang berdiri kurang tepat maka akan

mengakibatkan gerakan yang dilakukan menjadi kurang efisien. Selain sebagai cara untuk mendapatkan gerakan yang efisien posisi berdiri juga menentukan kecepatan pemain dalam bergerak ke segala penjuru lapangan. Adapun sikap berdiri dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu (1) sikap berdiri saat servis, (2) sikap berdiri saat menerima servis dan (3) sikap berdiri saat *in play*.

Menurut Syahri Alhusin (2007:30), sikap dan posisi berdiri di lapangan harus sedemikian rupa, sehingga pemain dapat secara cepat bergerak ke segala penjuru lapangan permainan. Sedangkan menurut Herman Subardjah (2000:24), apabila cara berdiri kurang tepat maka akan mengakibatkan kepada gerakan menjadi kurang efisien dan merugikan kepada pemain yang melakukannya. *Stance* dibagi menjadi tiga bagian yaitu *stance* saat servis, saat menerima servis, dan saat *rally*.

b. Teknik Memegang Raket

Teknik memegang raket merupakan dasar dalam melakukan berbagai pukulan, ketepatan dalam pegangan sangat berpengaruh terhadap pukulan yang dihasilkan. Cara memegang raket yang baik adalah dengan menggunakan jari-jari tangan, bukan menggunakan telapak tangan. Dengan menggunakan jari-jari tangan akan memudahkan pergelangan tangan untuk menggerakkan raket secara leluasa. Teknik memegang raket sangat berguna pada saat pemain memukul *shuttlecock* ke arah bidang permainan lawan.

Beberapa teknik memegang raket adalah sebagai berikut:

1) Pegangan *forehand*

Teknik pegangan *forehand* yaitu dengan cara meletakkan raket menyilang pada telapak tangan dan jari-jari tangan yang digunakan untuk memegang raket. Jari telunjuk sedikit terpisah dari jari-jari lain seperti hendak menarik pelatuk pistol. Ibu jari akan melingkar pada sisi lain dari pegangan raket. Raket dipegang dengan tanpa diubah-ubah (*statis*).

Menurut James Pool (2013:19), pegangan raket harus terletak menyilang pada telapak tangan dan jari-jari tangan kanan anda. Jari telunjuk harus agak terpisah sedikit dari jari-jari lain seperti hendak menarik pelatuk pistol. Ibu jari akan melingkar wajar pada sisi kiri dari pegangan raket.

Menurut Syahri Alhusin (2007:27), untuk cara pegangan letakan raket di lantai dalam posisi miring. Lalu peganglah raket dengan cara bagian tangan antara ibu jari dan jari telunjuk dalam posisi menempel pada permukaan tangkai yang sempit. Raket dipegang dengan tanpa diubah-ubah (*statis*).

2) Pegangan *Backhand*

Teknik pegangan *backhand* yaitu dengan cara raket dipegang dengan posisi miring. Pada waktu memegang raket ibu jari berada di bagian belakang tangkai raket, dan jari-jari tangan diletakan di bagian depan. Perbedaan antara pegangan *forehand* dan *backhand*

adalah pada letak ibu jari yang berpindah dari posisi melingkar sisi pegangan raket menjadi posisi tegak di sudut kiri atas dari pegangan tersebut.

Menurut Herman Subardjah (2000:22), cara memegang raket posisi *backhand* adalah bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan telunjuk berada pada bagian yang sempit. Sedangkan menurut James Pool (2013:20), satu-satunya perbedaan antara pegangan untuk melakukan pukulan *forehand* dan *backhand* ialah letak ibu jari yang dipindahkan dari kedudukan melingkar sisi pegangan raket (untuk *forehand*) menjadi posisi tegak disudut kiri atas dari pegangan tersebut (untuk *backhand*).

Menurut Syahri Alhusin (2007:28), cara pegangan *backhand grip* merupakan kelanjutan dari cara pegangan *forehand grip*. Dari *forehand grip* dialihkan ke *backhand grip* dengan memutar raket seperempat putaran ke kiri, namun posisi ibu jari tidak seperti pada *forehand grip*, melainkan agak dekat dengan daun raket.

3) Pegangan Amerika (Gebuk Kasur)

Menurut Herman Subardjah (2000:22), cara memegang raket cara Amerika atau gebuk kasur adalah dipegang dengan bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk menempel pada bagian permukaan raket yang gepeng. Sedangkan menurut jurnal Amat Komari (2005:104), gebuk kasur (*American grip / Frying pan hand grip*) digunakan untuk memukul *killling smash*. Digambarkan

sisi ujung daun raket menunjuk pukul 09.15, dan menurut Syahri Alhusin (2007:26), cara pegangan tersebut memang menghasilkan gerakan yang agak kaku, namun akan sangat efektif dalam memukul *smash* di depan net, atau mengambil *shuttlecock* di atas net dengan cara mentipkan ke bawah secara tajam.

Dapat disimpulkan bahwa teknik pegangan Amerika atau biasa dikenal dengan pegangan gebuk kasur adalah pegangan yang sangat cocok digunakan ketika melakukan *smash* mematikan. Akan tetapi untuk digunakan pada saat pukulan net akan lebih sulit untuk digunakan karena gerakan yang dilakukan kaku.

4) Pegangan *Shakehand*

Menurut Herman Subardjah (2000:22), cara pegangan ini seperti orang berjabat tangan. Sedangkan menurut jurnal Amat Komari (2005:104), jabat tangan (*Shake hand grip*) digunakan khusus memukul *forehand*. Digambarkan sisi ujung daun raket menunjuk pukul 05.55.

5) *Frying pan grip* (pegangan panci penggoreng)

Menurut James Pool (2013:20), cara pegangan ini terutama dipakai untuk melakukan dan mengembalikan pukulan servis, serta dalam permainan net (jaring) pada permainan yang membutuhkan pukulan-pukulan pendek.

6) Pegangan Kombinasi (campuran)

Pegangan kombinasi atau campuran merupakan hasil kombinasi antara pegangan *forehand* dan *backhand*. Pegangan kombinasi digunakan dengan cara menyesuaikan dengan arah dan jenis pukulan yang datang. Sedangkan menurut Syahri Alhusin (2007:29), cara memegang raket dengan mengubah cara pegangan raket yang disesuaikan dengan datangnya *shuttlecock* dan jenis pukulan. Model pegangan ini merupakan suatu hasil kombinasi antara *forehand grip* dengan *backhand grip*.

Menurut Herman Subardjah (2000:23-24), cara pegangan campuran dilakukan dengan cara mengubah-ubah posisi jari telunjuk dan ibu jari disesuaikan dengan arah dan jenis pukulan yang dilakukan. Sedangkan menurut Sukma Aji (2016:71), cara melakukan pegangan yaitu raket yang dipegang dalam posisi miring. Jari telunjuk diletakan di bagian depan menghadap ke ujung raket, ibu jari memangkul di tangkai raket di sisi belakang dan jari-jari yang lain ditekuk di bawah tangkai raket.

c. Langkah Kaki (*footwork*)

Pada permainan bulutangkis, untuk melakukan gerakan melangkah ke berbagai penjuru lapangan permainan menggunakan langkah kaki. Kaki berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan untuk melakukan pukulan. Prinsip dasar dari langkah kaki (*footwork*) adalah

kaki yang terkuat selalu berada di ujung/ akhir, atau setiap melakukan langkah selalu diakhiri dengan kaki terkuat.

Menurut Herman Subardjah (2000:27), *footwork* adalah gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menempatkan posisi badan sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam melakukan gerakan memukul kok sesuai dengan posisinya. Sedangkan menurut Syahri Alhusin (2007:30), *footwork* adalah gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya *shuttlecock*, sehingga pemain dapat melakukan pukulan dengan mudah. Teknik ini merupakan dasar untuk bisa menghasilkan pukulan berkualitas.

d. Teknik memukul *Shuttlecock (Strokes)*

Macam-macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis adalah servis, pengembalian servis, *lob*, *smash*, *dropshot*, *drive*, *netting*, *underhand*, dan *round the head clear*. Adapun penjelasan dari ke Sembilan teknik pukulan dalam permainan bulutangkis adalah sebagai berikut:

1) Servis

Pukulan servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan. Pukulan servis bisa dilakukan dengan cara *forehand* ataupun *backhand*. Pada permainan tunggal, servis lebih sering dilakukan dengan

pukulan *forehand*, sedangkan pada permainan ganda lebih sering digunakan pukulan *backhand*. Dalam permainan bulutangkis ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis tinggi dan servis setengah tinggi.

Dalam permainan bulutangkis, pukulan servis dilakukan dengan *shuttlecock* tidak boleh melebihi pinggang pemain yang sedang melakukan servis. Selain itu, bidang kepala raket juga tidak diperbolehkan melebihi tinggi daripada tangan yang memegang raket.

Menurut Syahri Alhusin (2007:33), dalam permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis tinggi dan servis *flick* (setengah tinggi). Sedangkan menurut James Pool (2013:21), menurut peraturan, ketika pukulan dilakukan, *shuttle* tidak boleh melebihi pinggang pemain yang sedang melakukan servis. Selain itu bidang kepala raket juga tidak boleh lebih tinggi daripada tangan yang memegang raket tersebut.

2) Pengembalian Servis (*return service*)

Teknik pengembalian servis (*return servis*) adalah teknik pukulan yang dilakukan ketika lawan melakukan servis dan mampu melewati net. Pengembalian *shuttlecock* juga sama pentingnya dengan ketika melakukan servis, karena apabila pengembalian *shuttlecock* tidak baik maka *shuttlecock* bisa

langsung di *smash* oleh pemain lawan atau bila tidak baik pengembalian servis, *shuttlecock* akan menyangkut di net.

Menurut Sukma Aji (2016:73), teknik pengembalian servis, sangat penting dikuasai dengan benar oleh setiap pemain bulutangkis. Arahkan kok ke daerah sisi kanan dan kiri lapangan lawan atau ke sudut depan atau belakang lapangan lawan. Sedangkan menurut Syahri Alhusin (2007:38), teknik pengembalian bola servis sangat penting dikuasai dengan benar oleh setiap pemain bulutangkis. Arahkan *shuttlecock* ke daerah sisi kanan dan kiri lapangan lawan atau ke sudut depan atau belakang lapangan lawan.

3) Lob (*clear*)

Pukulan *lob* merupakan pukulan yang paling sering dilakukan oleh setiap pemain bulutangkis. Pukulan *lob* sangat penting dalam mengendalikan permainan bulutangkis, sangat baik untuk mempersiapkan serangan atau untuk membenahi posisi sulit saat mendapat tekanan dari lawan.

Menurut Syahri Alhusin (2007:41), pada dasarnya pukulan *lob* banyak memiliki kesamaan dengan teknik *smash* dan *dropshot*. Pukulan *overhead lob* dilakukan dengan memukul *shuttlecock* dari atas kepala, posisinya biasanya dari belakang lapangan dan diarahkan ke atas pada bagian belakang lapangan lawan. Sedangkan menurut Sukma Aji (2016:73), posisi badan

dibelakang bola. Bola dipukul seperti gerakan melempar. Saat perkenaan tangan harus lurus. Lecutkan pergelangan saat terkena bola.

4) *Smash*

Pukulan *smash* merupakan pukulan yang mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta pergelangan tangan agar *shuttlecock* meluncur tajam menukik. Pukulan *smash* merupakan pukulan yang bertujuan untuk menyerang dan memperoleh angka. Untuk mendapatkan pukulan *smash* yang baik membutuhkan kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, pergelangan tangan dan koordinasi gerak tubuh.

Menurut Sukma Aji (2016:73), bahwa pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Sedangkan menurut Syahri Alhusin (2007:43-44), pukulan ini identik dengan pukulan menyerang. Pukulan ini membutuhkan kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, fleksibilitas pergelangan tangan, serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.

5) *Drop shot*

Drop shot adalah salah satu teknik pukulan dalam permainan bulutangkis yang bertujuan untuk menyerang lawan dengan menempatkan *shuttlecock* tipis dekat jaring pada bidang permainan lapangan lawan. Untuk mendapatkan pukulan

dropshot yang baik dibutuhkan kemampuan *feeling* atau perasaan dalam memukul *shuttlecock* agar arahnya tipis di bibir net dan jatuh di depan bidang permainan lawan.

Gerakan teknik pukulan *dropshot* hampir mirip seperti ketika melakukan *smash*, akan tetapi ketika *shuttlecock* menyentuh senar raket tidak diayunkan dengan kencang melainkan dengan perlahan. *Dropshot* bisa dikatakan sebagai pukulan tipuan dari *smash*. Ketika pemain lawan mengira akan diserang dengan pukulan *smash* keras maka lawan akan sedikit berdiri ke belakang akan tetapi *shuttlecock* justru hanya digulirkan di dekat net.

Menurut Sukma Aji (2016:73), *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan seperti smes. Perbedaannya pada posisi raket saat perkenaan dengan kok. Bola dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. Sedangkan menurut Syahri Alhusin (2007:47), ciri utama dalam pukulan potong ini adalah *shuttlecock* selalu jatuh dekat jaring di daerah lapangan lawan.

6) *Drive*

Pukulan *drive* adalah jenis pukulan keras dan cepat yang arahnya mendatar. Pukulan *drive* biasanya digunakan untuk menyerang atau mengembalikan bola dengan cepat secara lurus maupun menyilang ke daerah lawan, baik dengan *forehand* maupun *backhand*. Pukulan *drive* lebih banyak digunakan pada permainan ganda dalam bulutangkis.

Menurut Syahri Alhusin (2007:52-53), *drive* adalah pukulan cepat dan mendatar yang akan membawa *shuttlecock* jatuh diantara dua garis ganda bagian belakang. Tujuannya adalah menghindari lawan menyerang atau memaksa lawan mengangkat *shuttlecock* dan berada pada posisi bertahan.

7) *Netting*

Netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net di daerah lawan. *Netting* sangat menentukan akhir dari pertandingan bulutangkis, kualitas *netting* yang baik memungkinkan pemain mendapatkan umpan dari lawan untuk di smes atau diserang dengan pukulan mematikan yang lain. Karena mengembalikan *netting* yang baik tidak banyak pilihan yang harus dilakukan oleh lawan, hanya ada dua pilihan naik ke belakang daerah lawan atau *netting* lagi.

Untuk menghasilkan pukulan net yang tipis pemain harus dapat menempatkan posisi badannya dengan baik sehingga saat memukul bola dapat berkonsentrasi dengan penuh, saat eksekusi memukul sedapat mungkin posisi bola masih di atas atau jarak dengan bibir net masih tipis, konsentrasi harus tinggi namun *relaks*, tidak takut diserobot lawan, memukul dengan lembut (*feeling* sangat berperan), sedikit melibatkan otot besar atau mengurangi kontraksi otot yang berlebihan (tidak kaku).

Menurut James Pool (1982:47) petunjuk-petunjuk untuk melakukan pukulan net :

- a) Sentuhlah *shuttle* pada ketinggian sedekat mungkin dengan jaring.
- b) Pergelangan tangan teracung (dan tetap dalam posisi teracung), pada saat *shuttle* didorong dengan lembut tepat melewati jaring (dengan gerakan mengangkat).
- c) Pukul *shuttle* dengan arah ke atas sehingga membuat gerakan melengkung yang mengakibatkan *shuttle* jatuh kedekat jaring pada sisi lapangan lawan.
- d) Jangan ‘menembakan’ *shuttle*, tapi ‘antarkan’ *shuttle* ke seberang jaring.

8) *Round the head*

Menurut Syahri Alhusin (2007:43), *round of the head* adalah memukul *shuttlecock overhead* (di atas) yang dipukul di bagian belakang kepala (samping telinga sebelah kiri).

9) *Underhand*

Menurut Syahri Alhusin (2007:39), untuk menguasai teknik dasar ini, pemain harus terampil berlari sambil melakukan langkah lebar, dengan kaki kanan berada di depan kaki kiri untuk menjangkau jatuhnya *shuttlecock*.

7. Peraturan permainan bulutangkis

Permainan bulutangkis dimainkan dengan menggunakan sistem *two winning set*, artinya mencari dua set kemenangan. Setiap set, pemain dinyatakan menang bila mencapai poin 21 dengan menggunakan sistem *rally point*. Bila terjadi skor 20 – 20, maka terjadi *deuce* dan pemain dinyatakan menang bila skor menjadi selisih dua. Contohnya 22 – 20, 23 – 21 dan seterusnya. Namun bila terjadi skor 29 – 29 maka

pemain yang mencapai skor 30 lebih dulu akan dinyatakan sebagai pemenang.

Menurut Syahri Alhusin (2007:19), 1 game terdiri dari 21 poin. Jika kedua pemain mencapai poin 20-20, maka terjadilah *deuce* (yus). Pemenang dapat ditentukan jika telah muncul selisih 2 poin. Angka maksimal tiap *game* adalah 30. Jika terjadi poin 29-29, maka pemenangnya adalah pemain yang terlebih dulu mencapai angka 30.

8. Karakteristik Siswa SMA

Masa-masa sekolah menengah atas merupakan perkembangan siswa pada masa remaja awal hingga remaja akhir. Pada masa sekolah menengah atas terlebih pada masa awal masih membawa perilaku ketika masih berada di sekolah menengah pertama. Saat di sekolah menengah atas inilah nantinya perkembangan siswa baik perkembangan kognisi, afektif, maupun psikomotor mengalami peningkatan. Semua siswa mengalami perkembangan baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan sekitarnya. Perkembangan dari masa awal hingga akhir inilah yang nantinya akan menciptakan karakter siswa dalam bersosial.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Pada saat memasuki masa remaja, seseorang harus meninggalkan segala sesuatu yang terdapat pada saat masa kanak-kanak. Hal yang nampak terlihat perubahannya dari masa kanak-kanak ke masa remaja adalah perilaku dan sikap mereka, baik ketika di dalam lingkungan masyarakat maupun pada saat menjadi pribadi yang

individual. Pada masa remaja, seseorang belajar mengenai perilaku dan sikap baru yang lebih baik daripada saat masa kanak-kanak. Peran lingkungan sekitar menjadi hal yang sangat berperan dalam mengubah perilaku dan sikap siswa.

Menurut Desmita (2010:37), masa remaja (12-21 tahun) merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Sedangkan menurut Rita Eka Izzaty (2013:122-123), masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan serta mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan.

Bertambahnya usia dari masa kanak-kanak menuju masa remaja mengakibatkan perkembangan fisik seseorang juga mengalami perubahan. Perubahan perkembangan fisik seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa remaja cenderung meningkat. Pada masa remaja, tidak hanya fisiknya saja yang mengalami peningkatan tetapi juga pada masa ini seseorang mampu menggunakan anggota tubuh yang ada secara efektif.

Pada masa remaja, seseorang yang mengalami perkembangan fisik akan mampu menimbulkan kesesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru apabila di barengi dengan perkembangan mentalnya. Mental dibutuhkan karena pada masa ini remaja masih mudah terpengaruh dengan lingkungan dan belum mampu untuk menilai secara

obyektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Rita Eka Izzaty (2013:122) yang menjelaskan bahwa, perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental dan membentuk sikap, nilai, dan minat baru,

Ketika masa kanak-kanak, seseorang cenderung belum memiliki peran penting di dalam lingkungan masyarakat. Berbeda halnya ketika seseorang memasuki usia remaja, peran mereka di dalam lingkungan masyarakat lebih terlihat. Pada masa ini remaja berusaha untuk menunjukkan diri mereka dan perannya di dalam lingkungan masyarakat.

Masa remaja merupakan periode dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, pada saat kanak-kanak seseorang masih tergantung dengan orangtua dan orang dewasa lainnya. Ketika seseorang mengalami suatu keadaan baik sedih ataupun saat senang, mereka akan lebih banyak menceritakan kejadian tersebut kepada orangtua atau orang dewasa lainnya. Akan tetapi pada masa remaja, seseorang mencapai kemandirian dari orangtua atau orang dewasa lain terhadap kejadian yang dihadapinya. Remaja cenderung menolak bantuan dari orangtua ketika menghadapi suatu masalah dan lebih ingin menyelesaikannya sendiri dengan kemampuannya.

Menurut Rita Eka Izzaty (2013:123), setelah remaja masalah yang dihadapi akan diselesaikan secara mandiri, mereka menolak bantuan dari orangtua dan guru lagi. Sedangkan menurut Desmita (2010:37), bahwa

remaja mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya.

Dari hasil uraian tentang karakteristik siswa yang dilihat dari perkembangannya, baik perkembangan pada aspek kognisi atau kecerdasan, kemudian pada tingkat emosional dan bagaimana siswa berperilaku di lingkungan sosialnya, dapat disimpulkan bahwa siswa masih membutuhkan perkembangan untuk membentuk karakteristiknya. Perkembangan karakteristik siswa tentunya membutuhkan campur tangan dari pihak lain, fungsi pendidik dalam perkembangan karakteristik siswa sangat vital karena sebagian besar faktor pendukungnya berasal dari pengetahuan yang diperoleh siswa.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Oleh Anang Dwi Prasetyo, judul “ Tingkat pengetahuan taktik dan strategi pemain ukm sepakbola UNY dalam bermain sepakbola”. Hasil penelitian sebanyak 1 orang (3,33%) menyatakan tingkat pengetahuan pemain UKM sepakbola UNY terhadap taktik dan strategi dalam permainan sepakbola adalah sangat baik, 10 orang (30,30%) memiliki kategori tinggi, 9 orang (30,00%) memiliki kategori cukup, 10 orang (30,30%) memiliki kategori kurang dan tidak seorangpun dalam kategori rendah.
2. Oleh Noor Utomo, judul “Tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler SMK Negeri 1 Magelang terhadap peraturan *violation* dan *foul* permainan bolabasket”. Hasil penelitian sebanyak 4,35% (1 orang)

mempunyai pengetahuan rendah sekali, 17,39% (4 orang) mempunyai pengetahuan rendah, 65,22% (15 orang) mempunyai pengetahuan sedang, 8,70% (2 orang) mempunyai pengetahuan tinggi, dan 4,35% (1 orang) mempunyai tingkat pengetahuan tinggi sekali.

3. Oleh Swastika setya praja, judul “Tingkat pengetahuan *fast break* anggota ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 3 Yogyakarta”. Hasil penelitian yaitu tidak ada satupun anggota ekstrakurikuler yang memiliki tingkat pengetahuan sangat tinggi, sebanyak 13 orang (37,14%) memiliki kategori tinggi, 10 orang (28,57%) memiliki kategori sedang, 7 orang (20%) memiliki kategori rendah, 5 orang (14,29%) dalam kategori sangat rendah.

C. Kerangka Berfikir

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang ada di dalam pembelajaran olahraga. Di tingkat SMA/SMK bulutangkis menjadi salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani. Sebenarnya pada tingkat sekolah menengah pertama juga sudah diperkenalkan permainan bulutangkis hanya saja tidak sekompleks pada waktu di SMA/SMK. Pengetahuan tentang permainan bulutangkis pada tingkatan sekolah menengah atas sudah sewajarnya untuk dikuasai oleh siswa. Pengetahuan tentang teknik dasar, peraturan permainan dan sarana prasarana yang digunakan merupakan sebagian hal-hal yang ada di dalam bulutangkis.

Pengetahuan merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran di sekolah, karena dengan pengetahuan yang tinggi maka untuk

mengaplikasikan sesuatu menjadi lebih mudah. Sama halnya pada saat pembelajaran dengan materi bulutangkis, apabila siswa mampu untuk mengetahui teknik dasar, peraturan permainan, dan sarana prasarana yang digunakan, nantinya pada saat bermain akan mampu mengaplikasikannya ke dalam permainan ataupun ketika diminta untuk menjelaskan ulang mereka mampu untuk menyebutkan dan menjelaskan.

Pada pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Koperasi Yogyakarta dengan materi pembelajaran bulutangkis kelas X, masih banyak siswa yang kurang mengetahui tentang permainan bulutangkis, baik teknik dasar yang digunakan, sarana prasarana dan peraturan permainan bulutangkis. Sewajarnya untuk siswa SMA/SMK hal-hal tersebut merupakan sesuatu yang sudah sering didapatkan baik di pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Minimnya pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis bisa disebabkan karena beberapa faktor. Faktor dari dalam diri siswa sendiri bisa membuat hal tersebut terjadi, siswa yang tidak antusias dalam pembelajaran juga mempengaruhi pengetahuan. Kemudian faktor yang berasal dari guru atau pendidik baik di SMP ataupun di SMK, metode mengajar yang salah juga membuat siswa tidak mampu mengikuti proses belajar mengajar dengan maksimal, atau membuat antusias siswa terhadap pembelajaran menjadi hilang. Faktor yang lain bisa dipengaruhi oleh kondisi sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Minimnya sarana dan prasarana juga bisa membuat siswa tidak antusias dalam belajar dan membuat pengetahuan yang diterimanya terbatas.

Dengan mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis, nantinya diharapkan akan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswa, sehingga akan meningkatkan pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei, sehingga dalam langkah penelitiannya tidak memerlukan rumusan hipotesis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode survei yang menggunakan angket sebagai instrumennya.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya, karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Menurut Sugiyono (2013:38), definisi variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional variabel ini adalah:

1. Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan merupakan tingkat kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana,

baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.

2. Permainan Bulutangkis

Permainan buluangkis merupakan permainan yang dilakukan dengan cara memukul sebuah *shuttlecock* menggunakan raket, melewati net ke bidang permainan lawan, hingga lawan tidak dapat mengembalikannya kembali. Permainan bulutangkis dilaksanakan oleh dua belah pihak yang saling memukul *shuttlecock* secara bergantian dan bertujuan menjatuhkan atau menempatkan *shuttlecock* di daerah lawan untuk mendapatkan poin.

3. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta yang dimaksud adalah skor yang diperoleh siswa dalam menjawab angket yang berisi pernyataan tentang permainan bulutangkis yang terdapat penjelasan tentang pengertian permainan bulutangkis, manfaat bermain bulutangkis, sejarah permainan bulutangkis, teknik dasar dalam bermain bulutangkis, fasilitas dan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan bulutangkis, serta peraturan permainan bulutangkis.

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X SMK Koperasi tahun ajaran 2016/2017 kota Yogyakarta, dengan pengertian bahwa gambaran tentang aspek pengetahuan yang dirasakan oleh siswa, baik pengertian dan manfaat permainan bulutangkis, sejarah permainan bulutangkis, teknik dasar dalam bermain bulutangkis, fasilitas dan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan

bulutangkis, serta peraturan permainan bulutangkis dengan menggunakan angket atau *kuesioner*.

C. Sampel Penelitian dan Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:80), sampel merupakan sebagian dari populasi. Penelitian ini tidak menggunakan sampel dikarenakan jumlah responden yang tidak terlalu banyak dan peneliti ingin mengambil seluruh populasi yang ada untuk digunakan sebagai responden.

Menurut Sugiyono (2013: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2013:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi sensus.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Koperasi yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 178 siswa. Dalam penelitian ini tidak perlu diadakan sampel karena di SMK Koperasi jumlah keseluruhan siswa kelas X tidak terlalu banyak, dan semuanya bisa dijadikan sampel penelitian yang selanjutnya disebut subyek penelitian, maka subyek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan populasi siswa kelas X SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta, karena subjek penelitian yang

digunakan merupakan keseluruhan dari subjek yang ada dan ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket atau kuisisioner yang digunakan dengan sifat tertutup. Menurut Suharsimi Arikunto (2013:194-195), kuesioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Menurut Sutrisno Hadi (1990:7) ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen yaitu:

a. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk memberi batasan arti dari konstruk yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Mendefinisikan konstruk adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diukur adalah Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

b. Menyidik faktor

Menyidik faktor adalah sesuatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstruk yang akan diteliti. Faktor dalam permainan bulutangkis adalah pengertian permainan bulutangkis, manfaat permainan bulutangkis, sejarah permainan bulutangkis, teknik dasar bermain bulutangkis, sarana dan prasarana permainan bulutangkis, dan peraturan permainan bulutangkis.

c. Menyusun butir-butir pernyataan

Dalam menyusun butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari masing-masing faktor, sehingga dapat membatasi butir-butir pernyataan dalam angket yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta. Dalam penelitian ini disajikan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X Tentang Permainan Bulutangkis Di SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X Tentang Permainan Bulutangkis di SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta	1. Faktor-faktor manusiawi.	Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
		Mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	14
	2. Faktor-faktor lingkungan dan budaya	Menjelaskan sejarah permainan bulutangkis	22, 23, 24, 25	4
	3. Faktor informasi yang makin luas dan kompleks	Menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis	26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45	20
Jumlah				45

Dalam penelitian ini angket disusun dengan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman dapat digunakan untuk mengukur berbagai macam fenomena yang berbeda, misalnya penggunaan obat terlarang, pengetahuan, karakteristik organisasi, kepemilikan (Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, 2013:115).

Angket dalam penelitian ini tersusun menjadi 45 butir pernyataan. Sebelum dilakukan uji validitas dan reliabilitas angket terlebih dahulu dikonsultasikan ke ahli (*judgement*). Setelah semua pernyataan tersusun,

untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen dalam suatu angket, peneliti melakukan uji coba instrumen di SMK Negeri 1 Purworejo. Cara pemberian skor pada angket ini terdapat 2 alternatif jawaban yaitu :B (Benar) dan S (Salah).

2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Peneliti melakukan ujicoba instrumen terlebih dahulu sebelum mengambil data yang asli. Dalam uji coba instrumen, peneliti mengambil data dari peserta didik lain. Ujicoba instrumen angket dilakukan di SMK Negeri 1 Purworejo yang mempunyai karakteristik responden mirip dengan responden yang akan di teliti. Jumlah responden uji coba yaitu sebanyak 32 siswa yang merupakan siswa kelas X Teknik Listrik. Ujicoba dilakukan pada saat jam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi.

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2013:211). Instrumen dikatakan valid apabila mampu digunakan untuk mengukur apa yang ingin diukur dan mengungkap data dari variabel yang akan diteliti dengan tepat. Perhitungan validitas penelitian digunakan untuk mengetahui apakah instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk perhitungan validitas butir digunakan sebagai kriteria pembanding adalah instrumen itu sendiri.

Hasil uji validitas yang diperoleh dari hasil ujicoba instrumen dilaksanakan dengan rumus korelasi *person product momen* dengan alat bantu SPSS versi 16.0. Item angket dinyatakan valid jika harga rhitung > rtabel pada nilai signifikansi 5%. Sebaliknya, item dikatakan tidak valid jika harga rhitung < rtabel pada nilai signifikansi 5%.

Harga pengujian validitas menyimpulkan bahwa dari 45 butir soal, terdapat 11 butir soal yang gugur. Sisanya sebanyak 34 butir soal yang digunakan dalam pengambilan data. Dinyatakan valid dan layak untuk diolah sebagai data penelitian yaitu nomor 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42 yang tidak valid nomor 1, 4, 7, 11, 15, 22, 38, 39, 43, 44, 45. Hasil dari uji validitas dapat dilihat dan dibuktikan pada halaman 103.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto, (2013:221), uji reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Uji signifikan dilakukan pada taraf $\alpha = 0,05$.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis	0,909	Reliabel

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dan dibuktikan pada halaman 103. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa butir pernyataan adalah reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen maka diperoleh butir-butir pernyataan sebagai instrumen yang valid dan reliabel.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Penelitian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X Tentang Permainan Bulutangkis Di SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X Tentang Permainan Bulutangkis di SMK Koperasi TA 2016/2017 Kota Yogyakarta	1. Faktor-faktor manusiawi.	Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis	1, 2, 3, 4	4
		Mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	12
	2. Faktor-faktor lingkungan dan budaya	Menyebutkan sejarah permainan bulutangkis	17, 18, 19	3
	3. Faktor informasi yang makin luas dan kompleks	Menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34	15
Jumlah				34

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuisioner tertutup yang berisi sejumlah pernyataan dengan alternatif jawaban, B (Benar), dan S (Salah). Menurut Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, (2013:145), pernyataan tertutup memiliki beberapa keunggulan, yaitu lebih mudah dijawab oleh responden, hasil jawabannya lebih mudah dibandingkan dan analisis antara satu responden dengan responden lain, dapat digunakan untuk pertanyaan yang sifatnya sensitif, dan lebih dimengerti.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang Tingkat Pegetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/ 2017 Kota Yogyakarta. Dalam mengumpulkan data tersebut digunakan angket dan responden diminta memilih jawaban yang tersedia. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif benar-salah dengan dua pilihan, yaitu: “Benar” (B) atau “Salah” (S), jawaban dari responden diberikan dengan memberi tanda (√) dikolom yang disediakan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Data dianalisis secara deskriptif dengan presentase, sebelumnya akan dikategorikan terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu: (1) menskor jawaban, (2) menjumlah skor jawaban

berdasarkan faktor secara keseluruhan, (3) membuat presentase dengan rumus.

Untuk mencari besarnya (presentase) menurut Anas Sudijono (2012:43), dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Jumlah pernyataan pada tes ini berjumlah 34 butir soal. Skor untuk setiap jawaban benar adalah 1, dan skor untuk jawaban salah adalah 0. Sehingga skor maksimal jika semua jawaban benar adalah 34, dan skor minimal jika semua jawaban salah adalah 0.

Untuk memberikan makna pada skor yang ada, dibutuhkan bentuk pengkategorian atau pengelompokan menurut tingkatan yang ada, kategori terdiri dari 5 kelompok yaitu : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengkategorian tersebut dengan menggunakan *mean* (M) dan standar deviasi (SD).

Adapun rumus *Mean* (Anas Sudijono, (2012:85), adalah sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

Mx = *Mean* yang kita cari

Σfx = Jumlah dari hasil perkalian antara *midpoint* dari masing-masing interval, dengan frekuensinya.

N = *Number of cases*

Rumus mencari standar deviasi menurut Anas Sudijono, (2012:161), adalah sebagai berikut:

$$SD = \frac{\sqrt{\Sigma fx^2}}{N}$$

Keterangan :

SD = Deviasi Standar

Σfx^2 = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

N = *Number of cases*

Tabel 4. Norma Pengkategorian

Interval	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan : M = *Mean* / rerata

SD = Standar Deviasi

X = Subjek

Sumber : Anas Sudjono (1994:161)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini sebelumnya direncanakan dengan dilakukan terhadap jumlah responden sebanyak 178 siswa yang merupakan keseluruhan populasi yang ada di kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta. Akan tetapi pada saat pelaksanaan penelitian ada beberapa siswa yang tidak berangkat ke sekolah dikarenakan sakit dan atau keperluan lain, oleh karena itu penelitian dilakukan terhadap 133 responden yang ada di kelas. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 kota Yogyakarta.

Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta di kategorikan melalui kemampuan dalam menjawab benar 34 item pernyataan yang terdapat di dalam angket pengetahuan tentang permainan bulutangkis. Setiap jawaban item pernyataan memiliki peluang skor 0 (jawaban salah), dan skor 1 (jawaban benar), sehingga responden memiliki kemungkinan untuk memperoleh skor minimal 0 dan skor maksimal 34.

Selanjutnya jawaban benar yang diperoleh responden dihitung dan dikategorikan ke dalam 5 (lima) kategori untuk menentukan tingkat pengetahuannya tentang permainan bulutangkis. Kelima kategori tersebut

yaitu tingkat pengetahuan sangat tinggi, tingkat pengetahuan tinggi, tingkat pengetahuan sedang, tingkat pengetahuan rendah, dan tingkat pengetahuan sangat rendah.

Hasil penelitian akan dideskripsikan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Tingkat Pengetahuan Siswa	17,00	31,00	25,22	2,85
Faktor Pengertian dan Manfaat	1,00	4,00	2,90	0,72
Faktor Teknik Dasar	5,00	12,00	9,08	1,35
Faktor Sejarah	0,00	3,00	1,87	0,63
Faktor Peraturan	7,00	14,00	11,33	1,78

1. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis

Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan teknik perhitungan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Analisis deskriptif pada data tingkat pengetahuan diperoleh nilai maksimum sebesar 31,00 dan nilai minimum sebesar 17,00 dari 34 butir pernyataan. Secara keseluruhan 34 butir pernyataan tersebut terdiri dari faktor pengertian dan manfaat, faktor teknik dasar, faktor sejarah permainan serta faktor peraturan permainan. Perhitungan deskriptif data tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi tahun ajaran 2016/2017 menghasilkan *mean* sebesar 25,22 dan standar deviasi sebesar 2,85.

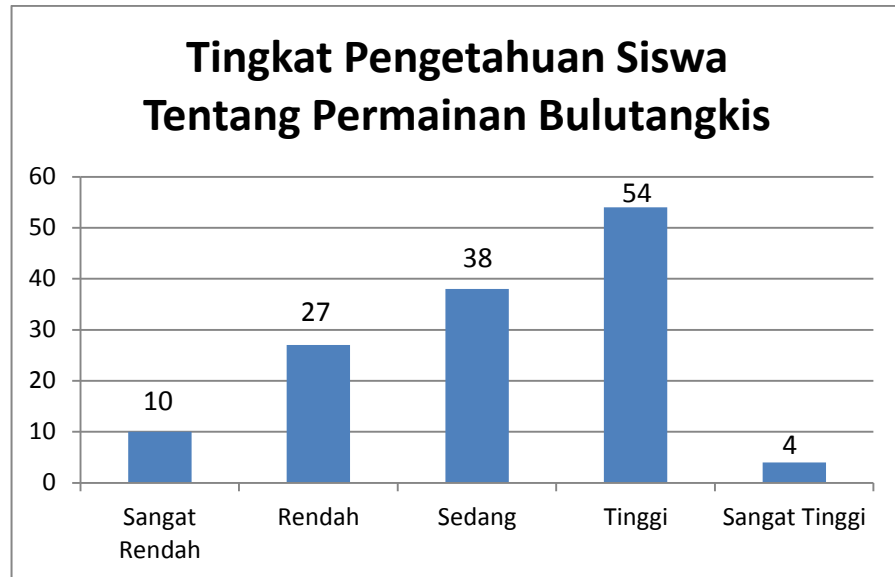
Pengkategorian dibuat berdasarkan *mean* dan standar deviasi hasil perhitungan deskriptif. Hasil pengkategorian data tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi tahun ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Kategorisasi Data Tingkat Pengetahuan

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$29,50 < X$	4	3,01%	Sangat Tinggi
$26,66 < X \leq 29,50$	54	40,60%	Tinggi
$23,82 < X \leq 26,66$	38	28,57%	Sedang
$20,98 < X \leq 23,82$	27	20,30%	Rendah
$X \leq 20,98$	10	7,52%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 4 siswa (3,01%) mempunyai tingkat mengetahui permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 54 siswa (40,60%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis termasuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya distribusi frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 7. Histogram Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis

2. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Pengertian dan Manfaat Permainan Bulutangkis (Faktor 1)

Tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian dan manfaat permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Kota Yogyakarta dikategorikan melalui kemampuan responden dalam menjawab secara benar 4 item pernyataan yang terdapat dalam angket nomor 1-4. Setiap jawaban dari masing masing item pernyataan memungkinkan responden untuk memiliki peluang skor minimal 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memiliki kemungkinan skor minimal 0 dan skor maksimal 4.

Skor data faktor pengertian tersebut diperoleh nilai *mean* sebesar 2,90 dan nilai standar deviasi sebesar 0,72. Faktor pengertian dan manfaat permainan bulutangkis merupakan faktor pertama yang terdapat dalam

tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

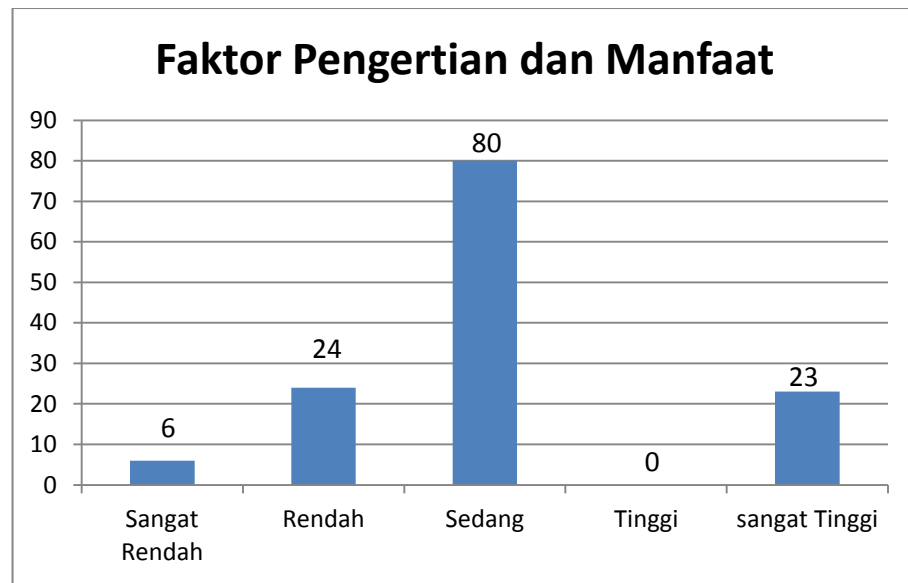
Pada penelitian ini, faktor pengertian dan manfaat dijabarkan ke dalam 4 butir pernyataan. Nilai *mean* dan standar deviasi digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor pengertian dan manfaat permainan bulutangkis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Pengertian dan Manfaat

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
$3,98 < X$	23	17,29%	Sangat Tinggi
$3,27 < X \leq 3,98$	0	0,00%	Tinggi
$2,56 < X \leq 3,27$	80	60,15%	Sedang
$1,85 < X \leq 2,56$	24	18,05%	Rendah
$X \leq 1,85$	6	4,51%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 23 siswa (17,29%) mempunyai tingkat mengetahui pengertian dan manfaat permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 0 siswa (0,00%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 80 siswa (60,15%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 24 siswa (18,05%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 6 siswa (4,51%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian dan manfaat permainan bulutangkis termasuk dalam kategori sedang.

Selanjutnya distribusi frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian dan manfaat permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 8. Histogram Faktor Pengertian dan Manfaat

3. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Teknik Dasar Permainan Bulutangkis (Faktor 2)

Tingkat pengetahuan siswa tentang teknik dasar permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Kota Yogyakarta dikategorikan melalui kemampuan responden dalam menjawab secara benar 12 item pernyataan yang terdapat dalam angket nomor 5-16. Setiap jawaban dari masing masing item pernyataan memungkinkan responden untuk memiliki peluang skor minimal 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memiliki kemungkinan skor minimal 0 dan skor maksimal 12.

Skor data yang diperoleh memiliki nilai *mean* (rerata) sebesar 9,08 dan nilai standar deviasi sebesar 1,349. Faktor teknik dasar permainan bulutangkis merupakan faktor kedua yang terdapat dalam tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

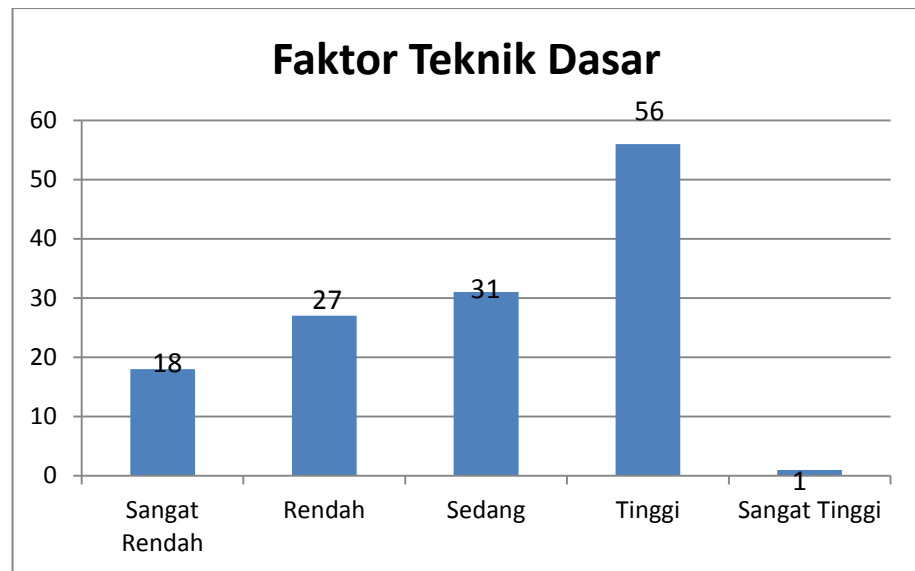
Pada penelitian ini, faktor teknik dasar dijabarkan ke dalam 12 butir pernyataan. Nilai *mean* dan standar deviasi digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor pengertian permainan bulutangkis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$11,12 < X$	1	0,75%	Sangat Tinggi
$9,78 < X \leq 11,12$	56	42,11%	Tinggi
$8,44 < X \leq 9,78$	31	23,31%	Sedang
$7,10 < X \leq 8,44$	27	20,30%	Rendah
$X \leq 7,10$	18	13,53%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 1 siswa (0,75%) mempunyai tingkat mengetahui teknik dasar permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 56 siswa (42,11%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 31 siswa (23,31%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 18 siswa (13,53%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat pengetahuan siswa tentang teknik dasar permainan bulutangkis termasuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya distribusi frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang teknik dasar permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 9. Histogram Faktor Teknik Dasar

4. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Sejarah Permainan Bulutangkis (Faktor 3)

Tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Kota Yogyakarta dikategorikan melalui kemampuan responden dalam menjawab secara benar 3 item pernyataan yang terdapat dalam angket nomor 17-19. Setiap jawaban dari masing masing item pernyataan memungkinkan responden untuk memiliki peluang skor minimal 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memiliki kemungkinan skor minimal 0 dan skor maksimal 3.

Skor data yang diperoleh memiliki nilai *mean* (rerata) sebesar 1,87 dan nilai standar deviasi sebesar 0,63. Faktor sejarah permainan bulutangkis merupakan faktor ketiga yang terdapat dalam tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

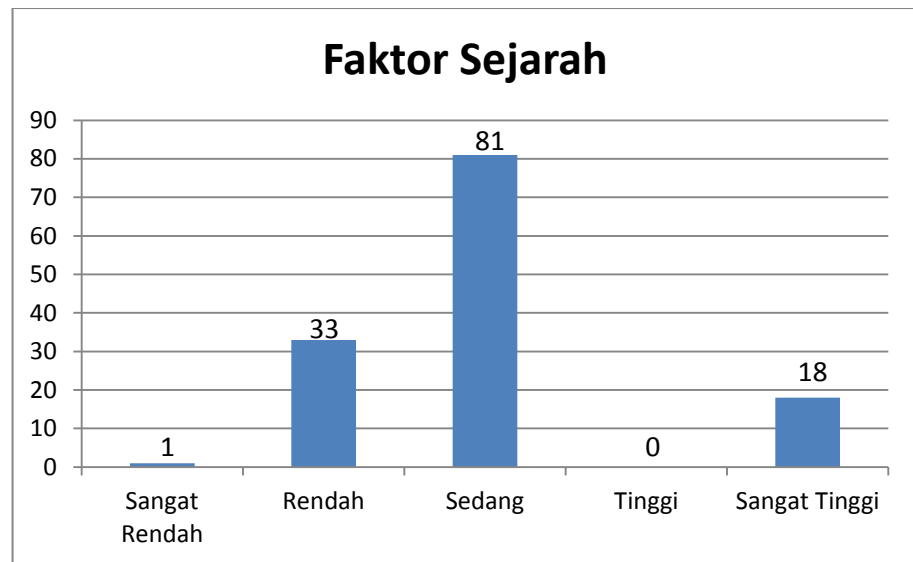
Pada penelitian ini, faktor sejarah dijabarkan ke dalam 3 butir pernyataan. Nilai *mean* dan standar deviasi digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor pengertian permainan bulutangkis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Kategorisasi Data Faktor Sejarah

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
$2,81 < X$	18	13,54%	Sangat Tinggi
$2,19 < X \leq 2,81$	0	0%	Tinggi
$1,57 < X \leq 2,19$	81	60,90%	Sedang
$0,95 < X \leq 1,57$	33	24,81%	Rendah
$X \leq 0,95$	1	1%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 18 siswa (13,54%) mempunyai tingkat mengetahui sejarah permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 0 siswa (0,00%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 81 siswa (60,90%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 33 siswa (24,81%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 1 siswa (1%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulutangkis termasuk dalam kategori sedang.

Selanjutnya distribusi frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 10. Histogram Faktor Sejarah

5. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Peraturan Permainan Bulutangkis (Faktor 4)

Tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Kota Yogyakarta dikategorikan melalui kemampuan responden dalam menjawab secara benar 15 item pernyataan yang terdapat dalam angket nomor 20-34. Setiap jawaban dari masing masing item pernyataan memungkinkan responden untuk memiliki peluang skor minimal 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memiliki kemungkinan skor minimal 0 dan skor maksimal 15.

Skor data yang diperoleh memiliki nilai *mean* (rerata) sebesar 11,33 dan nilai standar deviasi sebesar 1,788. Faktor peraturan permainan bulutangkis merupakan faktor keempat yang terdapat dalam tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

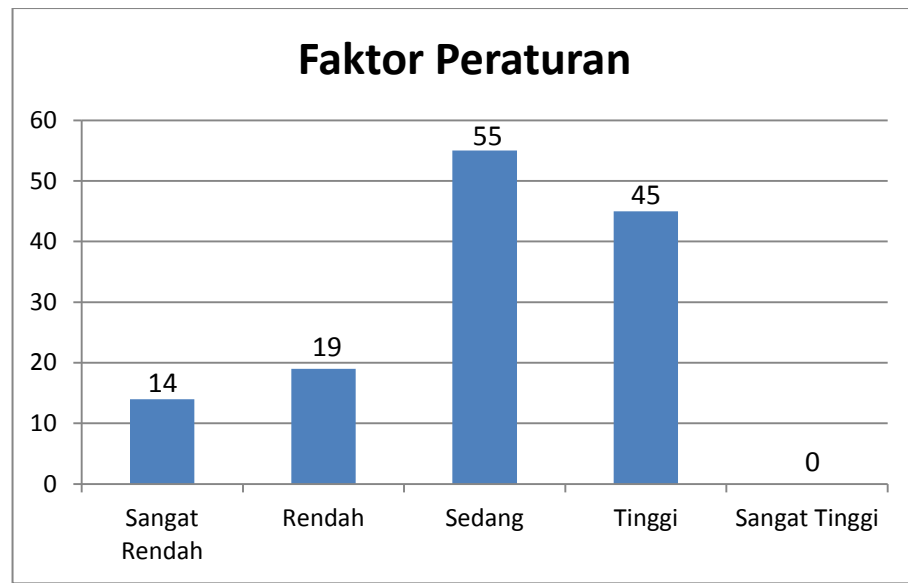
Pada penelitian ini, faktor peraturan dijabarkan ke dalam 15 butir pernyataan. Nilai *mean* dan standar deviasi digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor peraturan permainan bulutangkis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Peraturan

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$14,01 < X$	0	0,00%	Sangat Tinggi
$12,23 < X \leq 14,01$	45	33,83%	Tinggi
$10,45 < X \leq 12,23$	55	41,35%	Sedang
$8,67 < X \leq 10,45$	19	14,29%	Rendah
$X \leq 8,67$	14	10,53%	Sangat Rendah
Total	133	100%	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 0 siswa (0,00%) mempunyai tingkat mengetahui peraturan permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 45 siswa (33,83%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 55 siswa (41,35%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 19 siswa (14,29%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 14 siswa (10,53%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan bulutangkis termasuk dalam kategori sedang.

Selanjutnya distribusi frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 11. Histogram Faktor Peraturan

B. Pembahasan

1. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis (Konstrak)

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat diketahui bahwa mayoritas siswa sebanyak 54 siswa (40,60%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) mempunyai kategori sangat

rendah dan sebanyak 4 siswa (3,01%) mempunyai tingkat mengetahui permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi.

Kategori pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada dasarnya merupakan hasil penggabungan secara simultan dari empat faktor pengkonstraknya, yaitu faktor tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian dan manfaat (faktor 1) yang mayoritas berkategori sedang (60,15%), faktor tingkat pengetahuan siswa tentang teknik dasar (faktor 2) yang mayoritas berkategori tinggi (42,11%), faktor tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah (faktor 3) yang mayoritas berkategori sedang (60,90%), dan faktor tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan (faktor 4) yang mayoritas berkategori sedang (41,35%).

2. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Pengertian dan Manfaat (Faktor 1)

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi tingkat pengetahuan tentang pengertian dan manfaat (faktor 1) pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat diketahui mayoritas siswa sebanyak 80 siswa (60,15%) mempunyai pengetahuan tentang pengertian dan manfaat dengan kategori sedang. Sisanya sebanyak 23 siswa (17,29%) kategori sangat tinggi, 24 siswa (18,05%) kategori rendah, 6 siswa (4,51%) kategori sangat rendah, dan tidak ada siswa yang memiliki kategori tinggi.

Dengan melihat tabulasi skoring dan pengkategorian tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian dan manfaat, dapat diketahui

bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan sehingga tidak dapat menjawab dengan benar pernyataan nomor 2 tentang pengertian permainan bulutangkis dan pernyataan nomor 3 tentang manfaat bermain bulutangkis dapat meningkatkan kekuatan otot kaki. Untuk pernyataan nomor 2 terdapat 66 siswa yang menjawab salah, sedangkan untuk pernyataan nomor 8 terdapat 49 siswa yang menjawab salah.

3. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Teknik Dasar (Faktor 2)

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi tingkat pengetahuan tentang teknik dasar (faktor 2) pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat diketahui mayoritas siswa sebanyak 56 siswa (42,11%) mempunyai pengetahuan tentang teknik dasar dengan kategori tinggi. Sisanya sebanyak 31 siswa (23,31%) kategori sedang, 27 siswa (20,30%) kategori rendah, 18 siswa (13,53%) kategori sangat rendah, dan 1 siswa (0,75%) memiliki kategori sangat tinggi.

Dengan melihat tabulasi skoring dan pengkategorian tingkat pengetahuan siswa tentang teknik dasar, dapat diketahui bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan sehingga tidak dapat menjawab dengan benar pernyataan nomor 10 tentang cara melaksanakan servis dan pernyataan nomor 16 tentang cara melakukan pukulan net. Untuk pernyataan nomor 10 terdapat 94 siswa yang menjawab salah,

sedangkan untuk pernyataan nomor 16 terdapat 81 siswa yang menjawab salah.

4. Tingkat Pengetahuan Tentang Sejarah (Faktor 3)

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi tingkat pengetahuan tentang sejarah (faktor 3) pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat diketahui mayoritas siswa sebanyak 81 siswa (60,90%) mempunyai pengetahuan tentang sejarah dengan kategori sedang. Sisanya sebanyak 33 siswa (24,81%) kategori rendah, 18 siswa (13,54%) kategori sangat tinggi, 1 siswa (1%) kategori sangat rendah, dan tidak satupun siswa memiliki kategori tinggi.

Dengan melihat tabulasi skoring dan pengkategorian tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah, dapat diketahui bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan sehingga tidak dapat menjawab dengan benar pernyataan nomor 17 tentang penemuan permainan sejenis bulutangkis dan pernyataan nomor 18 tentang negara penemu permainan bulutangkis. Untuk pernyataan nomor 17 terdapat 47 siswa yang menjawab salah, sedangkan untuk pernyataan nomor 18 terdapat 88 siswa yang menjawab salah.

5. Tingkat Pengetahuan Tentang Peraturan (Faktor 4)

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi tingkat pengetahuan tentang peraturan (faktor 4) pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat diketahui

mayoritas siswa sebanyak 55 siswa (41,35%) mempunyai pengetahuan tentang peraturan dengan kategori sedang. Sisanya sebanyak 45 siswa (33,83%) kategori tinggi, 19 siswa (14,29%) kategori rendah, 14 siswa (10,53%) kategori sangat rendah, dan tidak satupun siswa memiliki kategori sangat tinggi.

Dengan melihat tabulasi skoring dan pengkategorian tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan, dapat diketahui bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan sehingga tidak dapat menjawab dengan benar pernyataan nomor 25 tentang pertukaran tempat dan pernyataan nomor 32 tentang tebal garis lapangan. Untuk pernyataan nomor 25 terdapat 89 siswa yang menjawab salah, sedangkan untuk pernyataan nomor 32 terdapat 108 siswa yang menjawab salah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 4 siswa (3,01%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 54 siswa (40,60%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis untuk siswa kelas X di SMK Koperasi tahun ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta termasuk dalam kategori tinggi sebesar 40,60%.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah yaitu SMK Koperasi Kota Yogyakarta, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Adanya rencana dari pihak guru maupun sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang permainan bulutangkis.

2. Adanya upaya dari guru penjasorkes untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau membuat model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran permainan bulutangkis.
3. Timbul semangat bagi siswa-siswi SMK Koperasi dalam mempelajari permainan bulutangkis.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan secara optimal akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Instrumen yang gugur pada saat uji coba langsung dihilangkan dan di ambil instrumen yang valid dan reliabel yang digunakan untuk penelitian
2. Pada saat pengambilan data penelitian ada beberapa siswa yang sakit dan tidak berangkat. Siswa yang kurang serius dan asal-asalan dalam menjawab pernyataan yang terdapat pada angket penelitian.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Cara pembelajaran pada materi permainan bulutangkis yang diajarkan di SMK Koperasi harus ditingkatkan agar hasil yang diperoleh juga maksimal.
2. Pembelajaran penjasorkes setiap kelas dibuat 2 kali dalam seminggu
3. Tingkatkan pembelajaran penjasorkes dengan meningkatkan kualitas pembelajaran atau membuat model pembelajaran yang dapat menarik

siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar mendapatkan hasil pengetahuan yang sangat tinggi

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono (1994). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Anas Sudijono (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo
- Amat Komari (2005). *Pengenalan Permainan Bulutangkis pada Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2 Edisi Mei (2005).
- Amat Komari (2008). *Jendela Bulutangkis*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan
- Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. PT. Raja Grafindo
- Desmita (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Herman Subardjah (2000). *Bulutangkis*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Imam Soejoedi (1979). *Permainan dan Metodik*. Bandung. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Indah Prasetyowati Tri Purnama Sari (2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Pentingnya Mengonsumsi Air Mineral Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2 November (2014).
- James Poole (2013). *Belajar Bulutangkis*. Bandung. Penerbit Pionir Jaya
- James Poole (1982). *Belajar Bulutangkis*. Bandung. CV Pionir Jaya
- Komarudin (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana (1992). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Rita Eka Izzaty (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY Press

- Sapta Kunta (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta. Yuma Pustaka
- Sjamsuri (1989). *Pengantar Teori Pengetahuan*. Bandung. P2LPTK
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung. CV Alfabeta
- Suharsimi Arikunto (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta. Bumi Aksara
- Sukma Aji (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta. PT. Serambi Ilmu Semesta
- Sutrisno Hadi (1990). *Bimbingan Menulis Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta. Andi Offset
- Syahri Alhusin (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta. CV “Seti-Aji” Surakarta
- Tony Grice (1999). *Bulutangkis*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- [\(https://julajoulaa.wordpress.com/2012/09/06/peralatan-permainan-bulu-tangkis/\)](https://julajoulaa.wordpress.com/2012/09/06/peralatan-permainan-bulu-tangkis/).
Pada tanggal 20 Desember 2016, jam 11:20 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 fpx: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 031.a/UN.34.16/PP/2017. 28 Februari 2017.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

**Yth. : Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Purworejo
Jl.Tentara Pelajar No.01 Banyuwirip, Purworejo.**

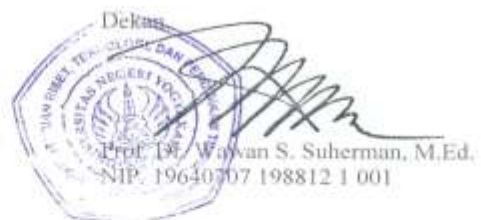
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Rio Dwi Amanda.
NIM : 13601241095.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP : 19770218 200801 1 002.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 01 s.d 02 Maret 2017.
Tempat/Objek : SMK Negeri 1 Purworejo.
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekas

Prof. Dr. Wayan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

4. Kaprodi PJKR.
5. Pembimbing TAS.
6. Mahasiswa ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pos: 282, 209, 201, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 113/UN.34.16/PP/2017.

13 Maret 2017.

Lamp. : 1Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada :

Yth. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa;

Nama : Rio Dwi Armanda.
NIM : 13601241095.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Hedi Ardiyanto Hermawan S.Pd., M.Or.
NIP : 197702182008011002.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 15 s.d 16 Maret 2017.
Tempat/Objek : SMK Koperasi Umbulharjo, Yogyakarta.
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.


Dekan
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMK Koperasi.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 14 Maret 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/2531/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas DIKPORA
Daerah Istimewa Yogyakarta
Di

YOGYAKARTA

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 113/UN.34.16/PP/2017
Tanggal : 13 Maret 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal: "TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI TA 2016/2017 KOTA YOGYAKARTA" kepada :

Nama : RIO DWI ARNANDA
NIM : 1361241095
No. HP/Identitas : 081313012334 / 3306060608950002
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)/ POR
Fakultas/PT : Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Koperasi, Umbulharjo, Yogyakarta
Waktu Penelitian : 15 Maret 2017 s.d. 16 Maret 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN KOPERASI YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK KOPERASI YOGYAKARTA
KELOMPOK BISNIS DAN MANAJEMEN
TERAKREDITASI "A" No. 21.01/BAP-SM/XII/2013. Tanggal 21-12-2013
Alamat : Jl. Kapas I No. 5 Yogyakarta 55186. Telp. (0274) 599651 Fax. (0274). 551858
Website : www.smk-koperasi.com Email : smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. : 307 /I.13.5/SMK KO/P.16/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Drs. Bambang Priyatmoko
NIP : 19570427 198602 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Koperasi Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saudara tersebut di bawah ini :

N a m a : Rio Dwi Arnanda
NIM : 136001241095
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR/POR)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian pada Bulan Maret 2017 dengan judul penelitian :

" TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI TA. 2016/2017 KOTA YOGYAKARTA "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Yogyakarta, 18 April 2017

Kepala SMK Koperasi



Drs. BAMBANG PRIYATMOKO
NIP. 19570427 198602 1 002

Lampiran 2. *Expert Judgement*

Permohonan *Expert Judgement*

Hal : Surat Permohonan menjadi *Expert Judgement*

Lamp : Angket Penelitian

Kepada

Yth. Komarudin, M.A.

Di tempat

Dengan hormat,

Sehubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta”, maka dengan ini saya mohon bapak untuk berkenan menjadi *Expert Judgement* terhadap angket penelitian saya. Masukan dari bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 25 januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 20081 1 002

Peneliti



Rio Dwi Arnanda
NIM. 13601241095

Komentar :

1. Huruf dibuat satu spasi
2. Untuk pernyataan negatif jangan dibuat background warna yang berbeda.

Saran :

1. Huruf di buat satu spasi
2. Untuk pernyataan negatif jangan dibuat background warna yang berbeda.

Kesimpulan :

Panduan Angket Penelitian ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- b. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Expert Judgement,



Komarudin, M.A.

NIP. 19740928 200312 1 002

Permohonan Expert Judgement

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp : Angket Penelitian

Kepada

Yth. Drs. Amat Komari, M.Si.

Di tempat

Dengan hormat,

Schubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta", maka dengan ini saya mohon bapak untuk berkenan menjadi *Expert Judgement* terhadap angket penelitian saya. Masukan dari bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 25 januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 20081 1 002

Peneliti



Rio Dwi Armanda
NIM. 13601241095

Komentar :

1. Setiap pernyataan dibuat lebih spesifik
2. Kata yang memiliki makna sama dibuat konsisten
3. Penggunaan SPOR

Saran :

1. Setiap pernyataan dibuat lebih spesifik
2. Kata yang memiliki makna sama dibuat konsisten
3. Penggunaan SPOR diperbaiki

Kesimpulan :

Panduan Angket Penelitian ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- b. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Expert Judgement



Drs. Amat Komari, M.si.

NIP. 19620422 199001 1 001

Lampiran 3. Angket Ujicoba Penelitian

ANGKET UJICOBA PENELITIAN

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Umur :

B. PETUNJUK MENJAWAB

Bacalah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban pada kolom yang tersedia.

B : Benar

S : Salah

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
Definisi Permainan bulutangkis			
1	Permainan bulutangkis merupakan permainan yang dimainkan tidak lebih dari 2 orang setiap tim yang menggunakan raket dan <i>shuttlecock</i> sebagai alatnya.		
2	Permainan bulutangkis dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> menggunakan raket melewati net dengan maksimal 1 kali sentuhan.		
3	Permainan bulutangkis tidak dapat dilaksanakan dengan format pertandingan beregu		
4	Permainan bulutangkis termasuk jenis permainan bola kecil yang dipisahkan oleh net		

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
	Manfaat Bermain Bulutangkis		
5	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot kaki.		
6	Bermain bulutangkis bermanfaat meningkatkan kebugaran jasmani seseorang.		
7	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk melatih kelincahan seseorang.		
	Teknik Dasar Bulutangkis		
8	Salah satu teknik dasar dalam bermain bulutangkis adalah teknik dasar memegang raket.		
9	<i>Smash</i> merupakan salah satu teknik dasar memukul dalam permainan bulutangkis.		
10	Salah satu teknik dasar sikap berdiri dalam permainan bulutangkis dilakukan saat melakukan servis.		
11	Pegangan <i>backhand</i> merupakan salah satu teknik dasar memegang raket pada permainan bulutangkis.		
12	Pegangan <i>forehand</i> merupakan salah satu teknik dasar memegang raket pada permainan bulutangkis.		
13	Teknik dasar langkah kaki dalam permainan bulutangkis digunakan untuk mendekatkan tubuh ke arah <i>shuttlecock</i> .		
14	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis dilakukan dari belakang garis pertahanan.		
15	Servis pada permainan bulutangkis dilakukan secara diagonal ke arah lawan.		
16	Teknik pukulan <i>lob</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> melambung tinggi ke arah belakang bidang permainan lawan.		
17	<i>Smash</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> secara cepat dan kencang ke bidang permainan lawan.		
18	Pukulan <i>drive</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> lurus ke depan melewati net ke daerah permainan lawan.		
19	Pukulan <i>net</i> dalam permainan bulutangkis dilakukan dengan menempatkan <i>shuttlecock</i> secara tipis ke depan net lawan.		
20	Pukulan <i>net</i> membutuhkan gerakan lengan yang rileks agar mendapatkan hasil yang baik.		

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
21	Pukulan <i>net</i> dilakukan dengan cara melambungkan <i>shuttlecock</i> jauh ke belakang lapangan lawan.		
	Sejarah Permainan Bulutangkis		
22	Alat yang digunakan sebagai pemukul <i>shuttlecock</i> pertama kali dibuat menggunakan kayu.		
23	Permainan sejenis bulutangkis pertama kali ditemukan sekitar 2000 tahun yang lalu		
24	Permainan bulutangkis pertama kali ditemukan di negara Malaysia		
25	Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia pertama kali di dirikan pada tahun 1950		
	Peraturan Permainan Bulutangkis		
26	Salah satu bahan yang digunakan untuk raket bulutangkis terbuat dari bahan alumunium.		
27	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan ringan.		
28	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan tidak licin.		
29	Pada bagian kepala raket terdapat senar yang digunakan sebagai perkenaan raket pada <i>shuttlecock</i> .		
30	Senar yang baik jika dipasang sekencang-kencangnya tidak mudah putus.		
31	Pada permainan bulutangkis pemain akan bertukar tempat satu sama lain pada angka 15.		
32	Dalam sistem <i>rally point</i> angka maksimal yang ada dalam 1 <i>set</i> permainan bulutangkis adalah 30.		
33	Pada sistem <i>rally point</i> jika salah satu pemain mencapai angka 11 maka kedua pemain diberikan waktu istirahat selama 60 detik.		
34	Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila mampu memenangkan 2 <i>set</i> dalam permainan bulutangkis		
35	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis kepala raket tidak boleh melebihi pinggang.		
36	Panjang raket bulutangkis tidak boleh lebih dari 68 cm.		
37	Panjang sebuah <i>shuttlecock</i> adalah 8,8 cm.		
38	Lebar <i>net</i> bulutangkis adalah 100 cm.		

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
39	Lapangan bulutangkis memiliki ukuran 6,10 m x 13,40 m.		
40	Tebal garis lapangan bulutangkis yaitu 5 cm.		
41	Servis yang dilakukan dari luar kotak servis dianggap sebagai kesalahan.		
42	Berat <i>shuttlecock</i> pada permainan bulutangkis adalah 4,74-5,67 gram.		
43	<i>Shuttlecock</i> menyentuh <i>net</i> dan jatuh di bidang permainan sendiri maka pemain lawan mendapat <i>point</i> .		
44	<i>Shuttlecock</i> dinyatakan keluar jika seluruh bagian kepala <i>shuttlecock</i> telah melewati garis lapangan.		
45	Tinggi tiang <i>net</i> dalam permainan bulutangkis adalah 170 cm.		

TERIMA KASIH

ANGKET UJICOBA PENELITIAN

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Fajar Arya N
Kelas : X TIPTLA
Nama Sekolah : SMK N 1 Purworejo
Umur : 15 tahun

B. PETUNJUK MENJAWAB

Bacalah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan seksama, kemudian berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban pada kolom yang tersedia.

B : Benar

S : Salah

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
Definisi Permainan bulutangkis			
1	Permainan bulutangkis merupakan permainan yang dimainkan tidak lebih dari 2 orang setiap tim yang menggunakan raket dan <i>shuttlecock</i> sebagai alatnya.	√	
2	Permainan bulutangkis dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> menggunakan raket melewati net dengan maksimal 1 kali sentuhan.	√	
3	Permainan bulutangkis tidak dapat dilaksanakan dengan format pertandingan beregu		√
4	Permainan bulutangkis termasuk jenis permainan bola kecil yang dipisahkan oleh net	√	

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
	Manfaat Bermain Bulutangkis		
5	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot kaki.	√	
6	Bermain bulutangkis bermanfaat meningkatkan kebugaran jasmani seseorang.	√	
7	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk melatih kelincahan seseorang.	√	
	Teknik Dasar Bulutangkis		
8	Salah satu teknik dasar dalam bermain bulutangkis adalah teknik dasar memegang raket.		√
9	<i>Smash</i> merupakan salah satu teknik dasar memukul dalam permainan bulutangkis.	√	
10	Salah satu teknik dasar sikap berdiri dalam permainan bulutangkis dilakukan saat melakukan servis.	√	
11	Pegangan <i>backhand</i> merupakan salah satu teknik dasar memegang raket pada permainan bulutangkis.		√
12	Pegangan <i>forehand</i> merupakan salah satu teknik dasar memegang raket pada permainan bulutangkis.		√
13	Teknik dasar langkah kaki dalam permainan bulutangkis digunakan untuk mendekatkan tubuh ke arah <i>shuttlecock</i> .	√	
14	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis dilakukan dari belakang garis pertahanan.		√
15	Servis pada permainan bulutangkis dilakukan secara diagonal ke arah lawan.	√	
16	Teknik pukulan <i>lob</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> melambung tinggi ke arah belakang bidang permainan lawan.	√	
17	<i>Smash</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> secara cepat dan kencang ke bidang permainan lawan.	√	
18	Pukulan <i>drive</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> lurus ke depan melewati net ke daerah permainan lawan.	√	
19	Pukulan <i>net</i> dalam permainan bulutangkis dilakukan dengan menempatkan <i>shuttlecock</i> secara tipis ke depan net lawan.	√	
20	Pukulan <i>net</i> membutuhkan gerakan lengan yang rileks agar mendapatkan hasil yang baik.		√

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
21	Pukulan <i>net</i> dilakukan dengan cara melambungkan <i>shuttlecock</i> jauh ke belakang lapangan lawan.		√
	Sejarah Permainan Bulutangkis		
22	Alat yang digunakan sebagai pemukul <i>shuttlecock</i> pertama kali dibuat menggunakan kayu.	√	
23	Permainan sejenis bulutangkis pertama kali ditemukan sekitar 2000 tahun yang lalu	√	
24	Permainan bulutangkis pertama kali ditemukan di negara Malaysia		√
25	Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia pertama kali di dirikan pada tahun 1950	√	
	Peraturan Permainan Bulutangkis		
26	Salah satu bahan yang digunakan untuk raket bulutangkis terbuat dari bahan alumunium.	√	
27	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan ringan.	√	
28	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan tidak licin.	√	
29	Pada bagian kepala raket terdapat senar yang digunakan sebagai perkenaan raket pada <i>shuttlecock</i> .	√	
30	Senar yang baik jika dipasang sekencang-kencangnya tidak mudah putus.	√	
31	Pada permainan bulutangkis pemain akan bertukar tempat satu sama lain pada angka 15.		√
32	Dalam sistem <i>rally point</i> angka maksimal yang ada dalam 1 <i>set</i> permainan bulutangkis adalah 30.		√
33	Pada sistem <i>rally point</i> jika salah satu pemain mencapai angka 11 maka kedua pemain diberikan waktu istirahat selama 60 detik.	√	
34	Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila mampu memenangkan 2 <i>set</i> dalam permainan bulutangkis	√	
35	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis kepala raket tidak boleh melebihi pinggang.		√
36	Panjang raket bulutangkis tidak boleh lebih dari 68 cm.	√	
37	Panjang sebuah <i>shuttlecock</i> adalah 8,8 cm.		√
38	Lebar <i>net</i> bulutangkis adalah 100 cm.		√

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
39	Lapangan bulutangkis memiliki ukuran 6,10 m x 13,40 m.	√	
40	Tebal garis lapangan bulutangkis yaitu 5 cm.		√
41	Servis yang dilakukan dari luar kotak servis dianggap sebagai kesalahan.	√	
42	Berat <i>shuttlecock</i> pada permainan bulutangkis adalah 4,74-5,67 gram.	√	
43	<i>Shuttlecock</i> menyentuh <i>net</i> dan jatuh di bidang permainan sendiri maka pemain lawan mendapat <i>point</i> .	√	
44	<i>Shuttlecock</i> dinyatakan keluar jika seluruh bagian kepala <i>shuttlecock</i> telah melewati garis lapangan.	√	
45	Tinggi tiang <i>net</i> dalam permainan bulutangkis adalah 170 cm.	√	

TERIMA KASIH

Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.916	.909	45

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	35.09	68.539	-.140	.	.918
VAR00002	35.22	64.822	.478	.	.914
VAR00003	35.31	64.609	.438	.	.914
VAR00004	35.19	67.254	.106	.	.917
VAR00005	35.19	63.964	.666	.	.912
VAR00006	35.31	62.093	.796	.	.910
VAR00007	35.16	66.459	.266	.	.916
VAR00008	35.41	64.443	.424	.	.914
VAR00009	35.12	65.984	.407	.	.915
VAR00010	35.19	65.060	.476	.	.914
VAR00011	35.22	66.951	.142	.	.917
VAR00012	35.28	64.660	.449	.	.914

VAR00013	35.19	65.254	.443	.	.914
VAR00014	35.31	62.093	.796	.	.910
VAR00015	35.12	67.339	.124	.	.917
VAR00016	35.19	63.964	.666	.	.912
VAR00017	35.34	63.007	.642	.	.912
VAR00018	35.22	64.822	.478	.	.914
VAR00019	35.31	64.093	.510	.	.913
VAR00020	35.22	64.434	.540	.	.913
VAR00021	35.22	64.951	.457	.	.914
VAR00022	35.28	65.434	.338	.	.915
VAR00023	35.38	64.694	.400	.	.915
VAR00024	35.28	62.531	.763	.	.910
VAR00025	35.19	65.060	.476	.	.914
VAR00026	35.22	65.080	.437	.	.914
VAR00027	35.22	65.273	.406	.	.914
VAR00028	35.25	65.290	.378	.	.915
VAR00029	35.25	63.419	.663	.	.912
VAR00030	35.12	66.177	.367	.	.915
VAR00031	35.34	63.588	.562	.	.913
VAR00032	35.28	65.176	.375	.	.915
VAR00033	35.34	62.297	.741	.	.910
VAR00034	35.12	66.048	.394	.	.915
VAR00035	35.38	63.468	.563	.	.913
VAR00036	35.19	63.964	.666	.	.912
VAR00037	35.34	63.588	.562	.	.913
VAR00038	35.22	67.467	.063	.	.918
VAR00039	35.19	66.286	.268	.	.916
VAR00040	35.25	64.000	.574	.	.913
VAR00041	35.22	65.273	.406	.	.914
VAR00042	35.19	65.706	.366	.	.915
VAR00043	35.16	66.781	.207	.	.916
VAR00044	35.09	68.862	-.218	.	.919
VAR00045	35.34	65.201	.343	.	.915

**TABEL RINGKASAN HASIL UJICOBA VALIDITAS DAN
RELIABILITAS**

Indikator	No. Butir	r Hitung	Ket	r Minimal	Kesimpulan
Pengertian dan Manfaat	1	-.140	<	0,361	Gugur
	2	.478	>	0,361	Valid
	3	.438	>	0,361	Valid
	4	.106	<	0,361	Gugur
	5	.666	>	0,361	Valid
	6	.796	>	0,361	Valid
	7	.266	<	0,361	Gugur
Teknik Dasar Bulutangkis	8	.424	>	0,361	Valid
	9	.407	>	0,361	Valid
	10	.476	>	0,361	Valid
	11	.142	<	0,361	Gugur
	12	.449	>	0,361	Valid
	13	.443	>	0,361	Valid
	14	.796	>	0,361	Valid
	15	.124	<	0,361	Gugur
	16	.666	>	0,361	Valid
	17	.642	>	0,361	Valid
	18	.478	>	0,361	Valid
	19	.510	>	0,361	Valid
	20	.540	>	0,361	Valid
	21	.457	>	0,361	Valid
Sejarah Permainan	22	.338	<	0,361	Gugur
	23	.400	>	0,361	Valid
	24	.763	>	0,361	Valid
	25	.476	>	0,361	Valid
Peraturan Permainan	26	.437	>	0,361	Valid
	27	.406	>	0,361	Valid
	28	.378	>	0,361	Valid
	29	.663	>	0,361	Valid
	30	.367	>	0,361	Valid
	31	.562	>	0,361	Valid
	32	.375	>	0,361	Valid
	33	.741	>	0,361	Valid
	34	.394	>	0,361	Valid
	35	.563	>	0,361	Valid

	36	.666	>	0,361	Valid
	37	.562	>	0,361	Valid
	38	.063	<	0,361	Gugur
	39	.268	<	0,361	Gugur
	40	.574	>	0,361	Valid
	41	.406	>	0,361	Valid
	42	.366	>	0,361	Valid
	43	.207	<	0,361	Gugur
	44	-.218	<	0,361	Gugur
	45	.343	<	0,361	Gugur

Data Uji coba Penelitian

R	Items of statements																									Total																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45					
R1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	33		
R2	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	
R3	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
R4	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
R5	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38		
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45		
R7	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36		
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44		
R9	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
R10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33		
R11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45		
R12	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37		
R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40		
R14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42		
R15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41		
R16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45	
R17	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
R18	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44	
R20	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	
R21	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
R22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45	
R23	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
R24	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	43
R25	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	
R26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44	
R27	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37	
R28	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	
R29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45	
R30	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41	
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	
R32	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26

Lampiran 5. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2016/ 2017 KOTA YOGYAKARTA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Umur :

B. PETUNJUK MENJAWAB

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan seksama, kemudian berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban pada kolom yang tersedia.

B : Benar

S : Salah

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
Definisi permainan bulutangkis			
1	Permainan bulutangkis dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> menggunakan raket melewati net dengan maksimal 1 kali sentuhan.		
2	Permainan bulutangkis tidak dapat dilaksanakan dengan format pertandingan beregu		

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
	Manfaat Bermain Bulutangkis		
3	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot kaki.		
4	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kebugaran jasmani.		
	Teknik Dasar Bulutangkis		
5	Salah satu teknik dasar dalam bermain bulutangkis adalah teknik dasar memegang raket.		
6	Smash merupakan salah satu teknik dasar memukul dalam permainan bulutangkis.		
7	Salah satu teknik dasar sikap berdiri dalam permainan bulutangkis dilakukan saat melakukan servis.		
8	Pegangan <i>forehand</i> merupakan salah satu teknik dasar memegang raket pada permainan bulutangkis.		
9	Teknik dasar langkah kaki dalam permainan bulutangkis digunakan untuk mendekatkan tubuh ke arah <i>shuttlecock</i> .		
10	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis dilakukan dari belakang garis pertahanan.		
11	Teknik pukulan <i>lob</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> melambung tinggi ke arah belakang bidang permainan lawan.		
12	<i>Smash</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> secara cepat dan kencang ke bidang permainan lawan.		

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
13	Pukulan <i>drive</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> lurus ke depan melewati net ke daerah permainan lawan.		
14	Pukulan <i>net</i> dalam permainan bulutangkis dilakukan dengan menempatkan <i>shuttlecock</i> secara tipis ke depan <i>net</i> lawan.		
15	Pukulan <i>net</i> membutuhkan gerakan lengan yang rileks agar mendapatkan hasil yang baik.		
16	Pukulan <i>net</i> dilakukan dengan cara melambungkan <i>shuttlecock</i> jauh ke belakang lapangan lawan.		
	Sejarah Permainan Bulutangkis		
17	Permainan sejenis bulutangkis pertama kali ditemukan sekitar 2000 tahun yang lalu.		
18	Permainan bulutangkis pertama kali ditemukan di negara Malaysia		
19	Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia pertama kali didirikan pada tahun 1950		
	Peraturan Permainan Bulutangkis		
20	Salah satu bahan yang digunakan untuk raket terbuat dari bahan alumunium.		
21	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan ringan.		
22	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan tidak licin.		

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
23	Pada bagian kepala raket terdapat senar yang digunakan sebagai perkenaan raket pada <i>shuttlecock</i> .		
24	Senar yang baik jika dipasang sekencangkencangnya tidak mudah putus.		
25	Pada permainan bulutangkis pemain akan bertukar tempat satu sama lain pada angka 15.		
26	Dalam system <i>rally point</i> angka maksimal yang ada dalam 1 set permainan bulutangkis adalah 30.		
27	Pada sistem <i>rally point</i> jika salah satu pemain mencapai angka 11 maka kedua pemain diberikan waktu istirahat selama 60 detik.		
28	Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila mampu memenangkan 2 <i>set</i> dalam permainan bulutangkis		
29	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis kepala raket tidak boleh melebihi pinggang.		
30	Panjang raket bulutangkis tidak boleh lebih dari 68 cm.		
31	Panjang sebuah <i>shuttlecock</i> adalah 8,8 cm.		
32	Tebal garis lapangan bulutangkis yaitu 5 cm.		
33	Servis yang dilakukan dari luar kotak servis dianggap sebagai kesalahan.		
34	Berat <i>shuttlecock</i> pada permainan bulutangkis adalah 4,74-5,67 gram.		

TERIMAKASIH

ANGKET PENELITIAN
TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN
BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI
TAHUN AJARAN 2016/ 2017 KOTA YOGYAKARTA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Anisa Faradila

Kelas : X AK 3

Umur : 15 tahun

B. PETUNJUK MENJAWAB

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan seksama, kemudian berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban pada kolom yang tersedia.

B : Benar

S : Salah

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
Definisi permainan bulutangkis			
1	Permainan bulutangkis dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> menggunakan raket melewati net dengan maksimal 1 kali sentuhan.	√	
2	Permainan bulutangkis tidak dapat dilaksanakan dengan format pertandingan beregu		√

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
	Manfaat Bermain Bulutangkis		
3	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot kaki.	√	
4	Bermain bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kebugaran jasmani.	√	
	Teknik Dasar Bulutangkis		
5	Salah satu teknik dasar dalam bermain bulutangkis adalah teknik dasar memegang raket.	√	
6	Smash merupakan salah satu teknik dasar memukul dalam permainan bulutangkis.	√	
7	Salah satu teknik dasar sikap berdiri dalam permainan bulutangkis dilakukan saat melakukan servis.	√	
8	Pegangan <i>forehand</i> merupakan salah satu teknik dasar memegang raket pada permainan bulutangkis.	√	
9	Teknik dasar langkah kaki dalam permainan bulutangkis digunakan untuk mendekatkan tubuh ke arah <i>shuttlecock</i> .		√
10	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis dilakukan dari belakang garis pertahanan.	√	
11	Teknik pukulan <i>lob</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> melambung tinggi ke arah belakang bidang permainan lawan.	√	
12	<i>Smash</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> secara cepat dan kencang ke bidang permainan lawan.	√	

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
13	Pukulan <i>drive</i> dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> lurus ke depan melewati net ke daerah permainan lawan.	√	
14	Pukulan <i>net</i> dalam permainan bulutangkis dilakukan dengan menempatkan <i>shuttlecock</i> secara tipis ke depan <i>net</i> lawan.		√
15	Pukulan <i>net</i> membutuhkan gerakan lengan yang rileks agar mendapatkan hasil yang baik.	√	
16	Pukulan <i>net</i> dilakukan dengan cara melambungkan <i>shuttlecock</i> jauh ke belakang lapangan lawan.		√
	Sejarah Permainan Bulutangkis		
17	Permainan sejenis bulutangkis pertama kali ditemukan sekitar 2000 tahun yang lalu.		√
18	Permainan bulutangkis pertama kali ditemukan di negara Malaysia		√
19	Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia pertama kali didirikan pada tahun 1950	√	
	Peraturan Permainan Bulutangkis		
20	Salah satu bahan yang digunakan untuk raket terbuat dari bahan alumunium.		√
21	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan ringan.	√	
22	Sepatu yang baik dalam permainan bulutangkis jika digunakan tidak licin.	√	

No.	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
		B	S
23	Pada bagian kepala raket terdapat senar yang digunakan sebagai perkenaan raket pada <i>shuttlecock</i> .	√	
24	Senar yang baik jika dipasang sekencang-kencangnya tidak mudah putus.		√
25	Pada permainan bulutangkis pemain akan bertukar tempat satu sama lain pada angka 15.		√
26	Dalam system <i>rally point</i> angka maksimal yang ada dalam 1 set permainan bulutangkis adalah 30.		√
27	Pada sistem <i>rally point</i> jika salah satu pemain mencapai angka 11 maka kedua pemain diberikan waktu istirahat selama 60 detik.	√	
28	Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila mampu memenangkan 2 <i>set</i> dalam permainan bulutangkis	√	
29	Memukul <i>shuttlecock</i> pada saat servis kepala raket tidak boleh melebihi pinggang.		√
30	Panjang raket bulutangkis tidak boleh lebih dari 68 cm.	√	
31	Panjang sebuah <i>shuttlecock</i> adalah 8,8 cm.	√	
32	Tebal garis lapangan bulutangkis yaitu 5 cm.	√	
33	Servis yang dilakukan dari luar kotak servis dianggap sebagai kesalahan.		√
34	Berat <i>shuttlecock</i> pada permainan bulutangkis adalah 4,74-5,67 gram.	√	

TERIMAKASIH

Lampiran 6. Data Penelitian

R	Items of statements																																		Total			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34				
R1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
R2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
R3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26
R4	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	20
R5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
R6	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	20	
R7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
R8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
R9	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
R10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
R11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
R12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
R13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
R14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
R15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
R16	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
R17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
R18	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
R19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
R20	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	18
R21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
R22	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
R23	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
R24	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
R25	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
R26	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
R27	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19
R28	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22
R29	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R30	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19

1. Data Tingkat Pengetahuan Siswa

Standar Deviasi	2,853
Bilai Terendah	17
Nilai Tertinggi	31
Rata-rata	25,225

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$29,50 < X$	4	3,01%	Sangat Tinggi
$26,66 < X \leq 29,50$	54	40,60%	Tinggi
$23,82 < X \leq 26,66$	38	28,57%	Sedang
$20,98 < X \leq 23,82$	27	20,30%	Rendah
$X \leq 20,98$	10	7,52%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

2. Data Faktor Pengertian dan Manfaat

Standar Deviasi	0.724
Nilai Terendah	1
Nilai Tertinggi	4
Rata-rata	2.90

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
$3,98 < X$	23	17,29%	Sangat Tinggi
$3,27 < X \leq 3,98$	0	0,00%	Tinggi
$2,56 < X \leq 3,27$	80	60,15%	Sedang
$1,85 < X \leq 2,56$	24	18,05%	Rendah
$X \leq 1,85$	6	4,51%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

3. Data Faktor Teknik Dasar

Standar Deviasi	14.089
Nilai Terendah	18
Nilai Tertinggi	56
Rata-rata	33

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$11,12 < X$	1	0,75%	Sangat Tinggi
$9,78 < X \leq 11,12$	56	42,11%	Tinggi
$8,44 < X \leq 9,78$	31	23,31%	Sedang
$7,10 < X \leq 8,44$	27	20,30%	Rendah
$X \leq 7,10$	18	13,53%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

4. Data Faktor Sejarah

Standar Deviasi	29.789
Nilai Terendah	0
Nilai Tertinggi	81
Rata-rata	26.6

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
$2,81 < X$	18	13,54%	Sangat Tinggi
$2,19 < X \leq 2,81$	0	0%	Tinggi
$1,57 < X \leq 2,19$	81	60,90%	Sedang
$0,95 < X \leq 1,57$	33	24,81%	Rendah
$X \leq 0,95$	1	1%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

5. Data Faktor Peraturan

Standar Deviasi	20.343
Nilai Terendah	0
Nilai Tertinggi	15
Rata-rata	26.6

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$14,01 < X$	0	0,00%	Sangat Tinggi
$12,23 < X \leq 14,01$	45	33,83%	Tinggi
$10,45 < X \leq 12,23$	55	41,35%	Sedang
$8,67 < X \leq 10,45$	19	14,29%	Rendah
$X \leq 8,67$	14	10,53%	Sangat Rendah
Total	133	100%	

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian

