

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN  
BULUTANGKIS KELAS VIII DI SMP NEGERI  
2 NGEMPLAK KABUPATEN SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Yusuf Indra Wicaksana  
NIM. 17601241089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN  
REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN  
BULUTANGKIS KELAS VIII DI SMP NEGERI  
2 NGEMPLAK KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:  
Yusuf Indra Wicaksana  
NIM. 17601241089

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

Metode yang digunakan adalah metode survei dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Seluruh siswa kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman dengan jumlah 156 orang merupakan populasi dari responden penelitian. Instrumen tes berbentuk *ceklist* atau pilihan ganda yang telah memiliki koefisien reliabilitas 0,89 merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui klasifikasi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman pada kategori “sangat rendah” dengan presentase 7,05% atau (11 siswa), kategori “rendah” dengan presentase 22,44% atau (35 siswa), kategori “sedang” dengan presentase 33,33% atau (52 siswa), kategori “tinggi” dengan presentase 30,13% atau (47 siswa), dan kategori “sangat tinggi” dengan presentase 7,05% atau (11 siswa).

Kata Kunci: Pengetahuan, bulutangkis, siswa kelas VIII.

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Yusuf Indra Wicaksana

NIM : 17601241089

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis  
Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

menyatakan bahwa penulisan dan isi dari skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.  
Sepengetahuan saya belum ada karya atau pendapat lain yang ditulis atau  
diterbitkan orang lain kecuali untuk acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan  
karya ilmiah yang baik dan benar.

Yogyakarta, 7 April 2021

Penulis,



Yusuf Indra Wicaksana

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul  
**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN  
BULUTANGKIS KELAS VIII DI SMP NEGERI  
2 NGEMPLAK KABUPATEN SLEMAN**

Disusun Oleh:

Yusuf Indra Wicaksana

NIM. 17601241089

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,  
Koor. Prodi PJKR



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO.  
NIP. 196107311990011001

Yogyakarta, 16 April 2021  
Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Drs. Amat Komari, M.Si  
NIP. 196204221990011001

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh:

Yusuf Indra Wicaksana  
NIM. 17601241089

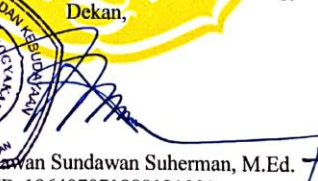
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada Tanggal 11 Mei 2021

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji/Pembimbing		19 Mei 21
Drs. R. Sunardianta M.Kes. Sekretaris		19/5 2021
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Penguji		18/5 2021

Yogyakarta, Mei 2021  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## **MOTTO**

*Do the best and don't forget to pray. God will take care of the rest.*

(Yusuf Indra Wicaksana)

Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang kau harus terus bergerak.

(Albert Einstein)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bersama ucapan syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan sebuah skripsi ini untuk orang yang disayangi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Gunarto dan Ibu Sri Suwadasi yang selalu memberikan doa, dukungan, arahan, bimbingan, rasa sayang serta materi yang tak terhingga kepada saya.
2. Untuk kedua kakak saya, Ibnu Nur Budiawan dan Fredy Yudha Anggara yang terus mendorong dan mendukung saya untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dan menjadikan motivasi bagi saya untuk segera mungkin menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Yogyakarta, 7 April 2021

Penulis,



Yusuf Indra Wicaksana

## KATA PENGANTAR

Degan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat hidayah dan karunia-Nya, tersusun Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman” sebagai sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan baik. Kesulitan dan kendala pasti dialami dalam penyusunan skripsi ini. Melalui berbagai upaya, doa, dan juga berbagai pihak yang membantu, terutama pembimbing, tugas akhir ini bisa terlaksana dengan baik. Sebab itu, melalui kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Amat Komari, M.Si. selaku dosen pembimbing TAS yang selama penyusunan skripsi selalu memberikan bimbingan dan juga sebagai validator instrumen penelitian dengan memberikan saran dan koreksi atas instrumen penelitian yang telah dibuat.
2. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Selaku penguji dan Drs. Raden Sunardianta, M.Kes. selaku sekretaris yang sudah memberikan masukan dan koreksi secara menyeluruh terhadap perbaikan TAS ini.
3. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Prodi PJKR beserta dosen dan staf yang telah memberikan pelayanan, bantuan dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Seluruh bapak dan ibu dosen serta karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan membantu penulis dalam membuat surat perizinan.
6. Dra. Widi Hastuti, M.Pd., selaku Kepala SMP N 2 Ngemplak Sleman yang



telah memberikan izin penelitian di sekolah tersebut.

7. Guru dan staf karyawan SMP N 2 Ngemplak Sleman yang sudah memberi bantuan demi kelancaran pengambilan data dalam proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Keluarga besar PJKR terutama PJKR C 2017 yang terus memberikan dukungan dalam penulisan tugas akhir ini.
9. Seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung dan tidak bisa dituliskan namanya untuk semua dukungan dan perhatiannya.

Sangat disadari dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih belum bisa dikatakan sempurna, oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan dalam penelitian ini. Diharapkan semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 7 April 2021

Penulis,



Yusuf Indra Wicaksana

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E.. Tujuan Penelitian .....	6
F.. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A.Deskripsi Teori .....	7
1. Hakikat Pengetahuan .....	7
2. Sejarah Bulutangkis .....	12
3. Hakikat Permainan Bulutangkis .....	13
4. Manfaat Permainan Bulutangkis .....	15
5. Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis .....	16
6. Peraturan Bulutangkis.....	20
7. Teknik Dasar dalam Permainan Bulu Tangkis .....	22
8. Karakteristik Siswa SMP .....	28
B.Penelitian Yang relevan .....	29
C.Kerangka Berfikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sempel Penelitian.....	33
1. Populasi .....	33

2. Sampel .....	33
D. Definisi Operasional Variabel .....	33
E.. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34
1. Instrumen Penelitian .....	34
2. Teknik Pengumpulan Data .....	36
F.. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	37
1. Uji Validitas .....	38
2. Uji Reliabilitas .....	44
G. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Faktor I (Definisi, Manfaat dan Teknik) .....	51
2. Faktor II ( Sejarah Permainan Bulutangkis) .....	53
3. Faktor III ( Peraturan Permainan Bulutangkis) .....	55
B. Pembahasan .....	57
1. Faktor I (Definisi, Manfaat dan Teknik) .....	57
2. Faktor II ( Sejarah Permainan Bulutangkis) .....	58
3. Faktor III ( Peraturan Permainan Bulutangkis) .....	59
C. Keterbatasan Penelitian .....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Implikasi .....	62
C. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Table 1 : Kisi Kisi Instrumen tingkat Pengetahuan .....	36
Table 2 Tabel Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	38
Table 3. Tingkat Kesukaran .....	39
Table 4. kategori tingkat kesukaran .....	40
Table 5 Tingkat Kesukaran Daya Beda .....	40
Table 6. Klasifikasi Kualitas Butir.....	41
Table 7. Hasil uji validitas .....	43
Table 8. Hasil Uji Reliabilitas.....	45
Table 9. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi.....	45
Table 10. Kisi-kisi soal valid dan reliabel.....	46
Table 11. Pengkategorian Pengetahuan Siswa.....	47
Table 12. Deskripsi Statistik tingkat pengetahuan permainan bulutangkis .....	49
Table 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan .....	49
Table 14. Deskripsi Statistik Faktor I .....	51
Table 15. Distribusi Frekuensi Faktor I .....	52
Table 16. Deskripsi Statistik Faktor II .....	53
Table 17. Distribusi Frekuensi Faktor II.....	54
Table 18. Deskripsi Statistik Faktor III.....	55
Table 19. Distribusi Frekuensi Faktor III.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Bulutangkis.....	16
Gambar 2. Net Bulutangkis.....	17
Gambar 3. Shuttlecock Bulutangkis.....	18
Gambar 4. Raket Bulutangkis .....	19
Gambar 5. Sepatu dan Tas Bulutangkis .....	20
gambar 6. diagram tingkat kesukaran .....	39
Gambar 7 diagram daya beda.....	41
Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa .....	50
Gambar 11. Diagram Batang Faktor I.....	52
Gambar 12. Diagram Batang Faktor II .....	54
Gambar 13. Diagram Batang Faktor III .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Validasi Ahli .....	67
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Sekolah .....	69
Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	70
Lampiran 5. Surat Izin Uji Coba Instrumen dari Sekolah.....	71
Lampiran 6. Instrumen Uji Coba .....	72
Lampiran 7. Uji Coba SMP N 1 Ngemplak .....	79
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	83
Lampiran 9. Hasil Uji Coba .....	89
Lampiran 10. Soal Tes Penelitian .....	91
Lampiran 11. Hasil Tes Penelitian .....	95
Lampiran 12. Data Penelitian.....	99
Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi .....	102
Lampiran 14. Dokumentasi.....	103

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan saat ini, belajar merupakan kebutuhan yang sangat penting. Perkembangan teknologi yang semakin modern menjadikan kita dituntut untuk melek teknologi. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa proses pembelajaran adalah sebuah interaksi yang dilakukan dalam lingkup sekolah ataupun berbagai lembaga belajar yang dilakukan oleh pendidik, peserta didik, dan juga sumber belajarnya. Agar dapat beradaptasi dengan perkembangan pengetahuan, teknologi dan informasi saat ini maka belajar merupakan sebuah hal yang wajib. Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan juga dapat dilakukan melalui berbagai media, tetapi demikian sekolah dan universitas lebih dikenal dalam penyampaian belajar.

Dengan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswanya maka proses belajar mengajar dapat dilakukan. Menurut Jatmika (2005:90) untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang nyaman dan aman maka guru berperan dalam mengatur dan mengkondisikan lingkungan. Tentunya guru akan merasa puas jika siswa yang mengikuti pembelajaran bersungguh-sungguh, semangat, dan mempunyai semangat untuk sadar akan pentingnya pengetahuan. Maka dari itu, untuk mencapai hal tersebut tentunya guru harus memiliki kompetensi guru profesional dalam mengatur jalannya pembelajaran. Winarni & Lismadiana (2020:103) menyatakan pengetahuan, ketrampilan, dan juga nilai dasar yang

dilakukan melalui sebuah bentuk keilmuan dan tindakan yang nyata merupakan kompetensi dari seorang guru. Kompetensi seorang guru pendidikan jasmani dalam mengatur dan mengkoordinasi pembelajaran bisa dikatakan lebih sulit daripada kompetensi guru mata pelajaran yang lain, karena guru PJOK selain ditugaskan untuk menyampaikan ilmu mengenai materi olahraga yang diajarkan juga ditugaskan untuk selalu menjadikan siswa memiliki kebugaran jasmani yang baik

Tingkatan yang mendasar dalam ranah kognisi seseorang adalah pengetahuan. Cara yang dapat dilakukan untuk mengukur pengetahuan seseorang dapat dilihat dari bagaimana seseorang tersebut bisa menyampaikan dan mengungkapkan sesuatu yang telah didapatkan dalam bentuk jawaban berupa tulisan atau ucapan. Kata kerja operasional merupakan dasar kata yang dapat dijadikan bukti atau jawaban. Dilihat dari fungsinya pengetahuan berguna untuk membantu seseorang memecahkan masalah dalam kehidupan mereka.

Dalam kehidupan pengetahuan menjadi sangat penting dan menjadikan seseorang akan lapar untuk mencari informasi, proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memperoleh informasi. Dalam ilmu diri Sains yang diajarkan sangat beragam, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah salah satunya. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Undang-Undang tentang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dijelaskan bahwa materi PJOK diberikan dengan maksud untuk menumbuhkan karakter siswa, yang mencakup kesehatan fisik, mental, dan juga untuk menumbuhkan karakter siswa berjiwa sportifitas. Beberapa materi yang diajarkan melalui bentuk olahraga dan



permainan yang meliputi sepak bola, bulutangkis, bola basket, bela diri dan masih banyak yang lainnya.

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) bulutangkis merupakan salah satu materi yang diajarkan. Melalui materi bulutangkis yang diajarkan di sekolah, diharapkan empat ranah pendidikan jasmani dapat diperoleh siswa. empat ranah tersebut meliputi meliputi pengetahuan (kognisi), sikap, gerak, dan fisik. Dalam pelaksanaannya siswa akan diwajibkan untuk dapat bermain dan memahami mengenai olahraga bulutangkis yang dapat diterapkan per individu atau bisa berpasangan. Alat-alat dalam permainan bulutangkis yang mudah didapatkan menjadikan permainan bulutangkis diminati oleh sebagian besar masyarakat termasuk pelajar.

Dalam silabus di kurikulum 2013 telah dijelaskan mengenai materi permainan bulutangkis pada tingkat SMP. Materi tersebut diajarkan di kelas VII, VIII, dan juga IX dengan menyesuaikan materi ajar yang sudah ditentukan dalam silabus yang ada. Materi dapat disampaikan di kelas VII dan IX ataupun bisa juga disampaikan pada kelas VIII dan IX. Hal tersebut tergantung pada pemetaan materi ajar yang telah ditentukan.

Pada saat observasi pelaksanaan praktik kependidikan (PK) di SMP N 2 Ngemplak dengan materi ajar bulutangkis masih terlihat banyak siswa yang kurang memahami tentang materi tersebut. Kebanyakan siswa kelas VIII belum sepenuhnya mengetahui materi yang diajarkan dalam permainan bulutangkis. Siswa kebanyakan hanya bermain bulutangkis dengan permainan yang terkesan masih asal-asalan tanpa memahami peraturan yang ada pada buku pegangan dan juga

sudah dijelaskan oleh bapak ibu guru. Kebanyakan siswa hanya sebatas melakukan pukulan kearah lawan dengan teknik yang masih asal-asalan. Banyak juga siswa yang masih belum paham mengenai cara melakukan servis dengan tepat. Guru terkadang harus memberikan arahan yang berulang-ulang untuk menjalankan pertandingan dengan baik dan benar.

Ketika guru memberikan permainan, mayoritas siswa memukul shuttlecock terlepas dari di mana shuttlecock akan ditempatkan, teknik pukulan apa untuk mengembalikan bola juga asal-asalan, dan belum mengetahui cara yang tepat untuk mematikan lawan. Tidak sepenuhnya siswa paham tentang teknik dasar bulutangkis. Teknik memukul hanya sebatas memukul di atas kepala dan servis. Padahal masih banyak teknik lainnya seperti *smash*, *drive*, *dropshot*, dan yang lainnya. Siswa bisa memukul dan bergerak tetapi tidak mengetahui nama-nama teknik yang dilakukan. Pengetahuan siswa yang kurang mengenai peraturan dasar dan teknik dalam bermain bulutangkis menjadikan permainan tidak berjalan dengan baik.

Namun, masih terdapat beberapa siswa yang sudah mengetahui dan sedikit mengerti mengenai permainan bulutangkis diantara siswa yang masih awam dalam materi bulutangkis tersebut. Beberapa siswa yang telah tahu, pernah memainkan atau menonton pertandingan bulutangkis yang dapat menjelaskan tata cara permainan dan juga peraturan didalamnya. Walaupun belum sepenuhnya menjelaskan secara detail tentang permainan bulutangkis.

Dalam pelaksanaan kegiatan praktik pendidikan (PK) di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman, pembelajaran dengan materi ajar bulutangkis terlihat

banyak siswa kelas VIII yang kurang mengetahui tentang peraturan, teknik dasar, dan juga cara bermain dari olahraga bulutangkis. Dengan latar belakang yang telah disampaikan maka dilakukan penelitian tentang “tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

### **B. Identifikasi Masalah**

Uraian yang telah dijabarkan dalam latar belakang masalah perlu diperhatikan beberapa masalah yang ada disana. Adapun permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Peningkatan pengetahuan siswa mengenai materi ajar permainan bulutangkis perlu ditingkatkan.
2. Materi permainan bulutangkis belum sepenuhnya dipahami oleh siswa.
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan siswa tentang materi permainan bulutangkis.

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi permasalahan yang disebutkan di atas tidak menutup kemungkinan semakin melebarnya permasalahan, sebab itu perlu diberikan pembatasan masalah. Batasan ruang lingkup penelitian yaitu tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang didapatkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat menambah wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain yang masih berkaitan dengan bulutangkis, sehingga dapat menjadikan ruang diskusi, referensi, dan pengetahuan mengenai bulutangkis menjadi lebih maksimal.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi guru PJOK**

Sebagai informasi mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak, sehingga kedepanya guru PJOK bisa meningkatkan pembelajaran kognitif.

##### **b. Bagi Siswa**

Dapat memberikan evaluasi dan motivasi siswa dalam olahraga bulutangkis dan bisa memainkan olahraga bulutangkis dengan lebih bervariasi.

##### **c. Bagi Masyarakat dan Peneliti**

Dapat digunakan untuk sumber pengetahuan dan bacaan dalam permainan bulutangkis dan juga bisa sebagai rujukan dalam menyusun program pembelajaran dalam materi pembelajaran bulutangkis.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

Pengetahuan penting dalam proses pengembangan, karena dasar pembentukan sikap dan keterampilan adalah pengetahuan. Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi semakin maju dan tentunya akan membawa berbagai penemuan penting bagi kehidupan manusia. Anda bisa mencari ilmu pengetahuan kapan pun, di mana pun. Selain itu, faktor yang diperoleh dari pendidikan formal dan nonformal juga berdampak pada pengetahuan.

Menurut Notoatmodjo (2007) pengetahuan merupakan hasil memperoleh pengetahuan dari manusia dan terjadi setelah manusia melakukan interaksi dengan objek tertentu. dalam melakukan interaksi seluruh indera manusia bisa digunakan yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba. Kebanyakan proses interaksi tersebut diperoleh lewat penglihatan dan pendengaran. Sedangkan menurut Sari (2014: 56) pengetahuan adalah perolehan dari mengetahui, yang terjadi setelah manusia melakukan interaksi dengan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Menurut Sudjana (dalam Arnanda, 2017:7) kata pengetahuan merupakan terjemahan dari kata *pengetahuan* dalam klasifikasi Bloom. Meski begitu, maknanya belum sepenuhnya benar, karena istilah tersebut mencakup pengetahuan di luar pengetahuan faktual seperti rumus, batasan, definisi, istilah, istilah hukum, nama grafik, nama kota.

Di sisi lain Komarudin, (2016:63) mengemukakan bahwa:

“Pengetahuan merupakan kemampuan untuk menunjukkan atau mengingat kembali (*re-call*) mengenai fakta, konsep, dan istilah sederhana tanpa harus

dipahami, atau hanya mengharuskan siswa untuk dapat melafalkan atau mengingatnya. Manusia dapat memperoleh pengetahuan yang benar dengan dua cara. Yang pertama berdasarkan akal, dan yang kedua berdasarkan pengalaman. Singkatnya, pengetahuan pada dasarnya adalah semua informasi dan suatu ide yang terkandung dalam pertanyaan yang diajukan oleh fenomena atau peristiwa ilmiah, sosial, atau pribadi.”

Menurut beberapa definisi yang telah disampaikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa konsep pengetahuan merupakan kompetensi dari seseorang untuk mengingat kembali pengalaman atau objek yang diperoleh setelah seseorang melakukan aktivitas perseptual atau interaksi menggunakan panca indranya terhadap lingkungan. Aktivitas persepsi ini dapat diwujudkan melalui pengelihatn, pendengaran, penciuman, sentuhan dan pengecapn. Untuk memperoleh pengetahuan terdapat beberapa cara, salah satunya dengan proses belajar di sekolah atau perguruan tinggi, dan cara tersebut merupakan cara yang umum dilakukan.

Tujuan utama dari proses belajar mengajar adalah pemahaman dan penguasaan terhadap suatu pengetahuan yang diajarkan, sampai –sampai tolak ukur untuk menentukan berhasil atau tidaknya seseorang dalam proses pembelajaran ditentukan dari penguasaan pengetahuannya. Jika seseorang memiliki pengetahuan tentang objek tertentu, orang tersebut dapat bertindak berdasarkan pengetahuan tersebut. Dengan pengetahuan objek tersebut seseorang dapat mengevaluasi objek tersebut, mengetahui manfaat, keuntungan dan kerugiannya, sehingga pada akhirnya akan timbul perasaan positif dan negatif terhadap objek tersebut.

Berdasarkan psikologi kognisi pengetahuan dapat dibagi menjadi beberapa jenis pengetahuan. Anderson & kratochvil (dalam komarudin, 2016:67-68) membagi

jenis pengetahuan menjadi 4, yaitu pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognisi. Berikut merupakan definisinya :

a. Pengetahuan Faktual

Pengetahuan factual merupakan komponen dasar dimana siswa wajib untuk mengetahuinya. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa dalam menyelesaikan suatu masalah siswa harus mengetahui terlebih dahulu komponen dasar dari pengetahuan yang mengusung masalah tersebut. contoh yang dapat menggambarkan pengetahuan factual bisa berupa pengetahuan tentang nama lokasi, huruf, ataupun waktu dalam sebuah kejadian.

b. Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan konseptual merupakan interaksi pengetahuan dari suatu bagian dalam sebuah susunan besar dimana bagian-bagian tersebut memiliki fungsi kerja secara bersama-sama. Pernyataan tersebut mengandung pengertian bahwa pengetahuan konseptual bisa dikatakan lebih erat dibandingkan dengan pengetahuan Factual. Contoh yang dapat menggambarkan pengetahuan konseptual dapat berupa rotasi bumi, rotasi bumi mengelilingi matahari, atau rotasi matahari.

c. Pengetahuan Prosedural

Pengetahuan procedural merupakan pengetahuan mengenai tata cara dan juga parameter dalam melakukan dan mempraktikan suatu mekanisme tertentu. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa dalam melakukan atau menjalankan suatu mekanisme yang ada diperlukan langkah-langkah, teknik, ketrampilan, dan juga metode didalamnya. Contoh yang dapat menggambarkan adalah pengetahuan tentang langkah-langkah smash bulutangkis, pengetahuan mengenai ukuran lapangan dan sebagainya.

d. Pengetahuan Metakognisi

Pengetahuan metakognisi merupakan kesadaran dari sendiri mengenai pengetahuan secara umum. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa pengetahuan tersebut merupakan suatu susunan diri mengenai seberapa baik kita dapat mengetahui pengetahuan mengenai diri sendiri. Contoh yang dapat digambarkan yaitu kita dapat mengetahui bahwa pukulan *forehand* dari diri sendiri lebih baik daripada pukulan *backhand*.

Gagasan mengenai ranah kognitif seseorang pernah dinyatakan Benyamin Bloom pada tahun 1956 dengan mencakup ranah kegiatan mental (otak). Menurut Nurbudiyanti (2013:89) ranah kognitif merupakan suatu kemampuan seseorang yang dilihat dari mental (otak) yang dapat digambarkan melalui kemampuan memahami, menghafal, berfikir dan lain sebagainya.

Menurut Taksonomi Bloom (dalam Komarudin 2016: 62-66) ranah kognitif

seseorang terbagi menjadi 6 tingkatan, yaitu:

a. Pengetahuan (*knowledge*) yang disebut C1

Pengetahuan merupakan keahlian seseorang untuk mengingat kembali sesuatu yang telah diingat dan didapatkan sebelumnya (*recall*), namun tidak harus disampaikan kembali atau dalam artian hanya perlu mengingatnya saja. Hal tersebut dapat digambarkan dengan kemampuan mengingat fakta, symbol, atau istilah yang ada pada lingkungan sekitar. Seperti mengingat cara-cara dalam melakukan pukulan *forehand*.

b. Pemahaman (*comprehension*), atau disebut C2

Pemahaman dapat diartikan sebagai suatu keahlian seseorang dalam mendalami dan memahami fakta, arti, atau materi yang telah dipelajari. Di sini siswa diharapkan untuk mampu memahami suatu materi dengan mampu menyampaikan gagasan tanpa memperhatikan gagasan dari orang lain dengan konsep yang sama. Seperti menjelaskan pengertian *smash* dalam permainan bulutangkis.

c. Penerapan (*application*), atau disebut C3

Penerapan merupakan kemampuan untuk dapat menggunakan atau menerapkan informasi yang diketahui dalam suasana dan kondisi yang masih segar. Penerapan merupakan kegiatan mempraktekan metode, teori, atau hal lainnya sesuai dengan prosedur yang ada.

Contoh: coba praktekkan gerakan smash dalam permainan bulutangkis

d. Analisis (*Analysis*), yang disebut C4

Analisis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan analisis dan menguraikan suatu keadaan yang telah terjadi di sekitarnya. Hal tersebut dapat digambarkan dengan menyebutkan berbagai cabang olahraga bola kecil.

e. Sintesis (*synthesis*), atau disebut C5

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mencampurkan atau memadukan komponen dengan tujuan membentuk sesuatu konsep yang baru dan menyeluruh. Hal tersebut dapat dilihat ketika pembelajaran olahraga maka akan melakukan pemaduan dan pencampuran gerakan yang terkoordinir dengan baik dalam melakukan sebuah gerakan. Hal ini dapat digambarkan melalui pencampuran berbagai gerak dasar untuk melakukan gerakan yang berkesinambungan.

f. Evaluasi (*evaluation*), atau disebut C6

Evaluasi adalah sebuah tindakan yang dilakukan pada saat penilaian dengan berpedoman pada cara dan metode yang ada. Evaluasi disini juga bisa diartikan sebagai suatu kegiatan dalam membantu dan membimbing seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, penerapan, ataupun cara-cara baru melalui sebuah koreksi. Hal ini dapat digambarkan dengan siswa yang dapat menjelaskan jenis-jenis teknik dalam melakukan servis.



Sjamsuri (dalam Arnanda, 2017:20-21) menjelaskan bahawa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan, seperti:

a. Faktor-faktor manusiawi

Pertimbangan ilmiah ini dibuat oleh manusia melalui akal dan kognisi. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pengetahuan dapat diperoleh oleh seseorang dengan bantuan pikiran dan akal yang dimilikinya. Akal dan fikiran yang dimiliki seseorang sangat terbatas sehingga akan berpengaruh terhadap pengetahuan yang diterimanya.

b. Faktor-faktor lingkungan dan budaya

Semakin kompleks lingkungan tempat manusia hidup maka semakin kompleks pula informasi yang harus dikumpulkan dan diolah manusia, yang artinya pengetahuan yang akurat akan lebih sulit untuk didapatkan dengan lingkungan dan kebudayaan yang berbeda dalam satu lingkup.

Dari perkataan diatas dapat diketahui bahwa untuk memperoleh informasi dalam menambah pengetahuan dapat diperoleh dari lingkungan dan budaya pada masyarakat sekitar. Dari lingkungan dan budaya yang beragam tentunya akan ada hal hal baik dan buruk yang didapatkan. Lingkungan yang positif tentunya akan memberikan informasi pengetahuan yang baik untuk seseorang, sebaliknya lingkungan yang negatif akan memberikan dampak informasi pengetahuan yang negative pula. Karena lingkungan merupakan hal yang berdampak pertama kali pada manusia

c. Faktor informasi yang makin luas dan kompleks

Lingkungan manusia semakin lama maka akan semakin kompleks pula, dan tentunya berdampak pada informasi yang didapatkan harus diolah dahulu agar semakin lama semakin banyak, luas dan kompleks.

Dari pendapat diatas dapat diketahui dalam informasi yang semakin kompleks akan membawa peluang untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak. Dengan perkembangan yang semakin cepat dan semakin luas informasi dapat diperoleh dari banyak sumber. Kemajuan teknologi menjadikan media elektronik merupakan sumber yang paling mudah untuk mendapatkan informasi pengetahuan bagi kebanyakan orang. Yang terpenting dari informasi yang semakin kompleks tersebut bagaimana kita bisa menyaring informasi-informasi yang didapatkan agar akurat.

Dalam pembelajaran PJOK tentunya disampaikan materi-materi permainan, olahraga dan kesehatan. Materi-materi tersebut kebanyakan akan didapatkan oleh siswa melalui pembelajaran praktek langsung di lapangan dengan disampaikan oleh guru pendidikan jasmani. Dengan pembelajaran praktek langsung keunggulan yang didapatkan salah satunya adalah peserta didik dapat menganalisis gerakan dan melakukan praktik langsung gerakan yang dicontohkan, baik dari guru maupun sumber lain yang berupa video, gambar atau tulisan.

## **2. Sejarah Bulutangkis**

Salah satu olahraga yang merakyat dan dikenal di berbagai belahan dunia adalah olahraga bulutangkis. Indonesia merupakan salah satu negara yang menggemari olahraga tersebut. Olahraga ini dapat dimainkan dari berbagai kalangan masyarakat, dari masyarakat dengan tingkat ekonomi rendah sampai masyarakat dengan ekonomi yang tinggi. Hal tersebut yang menjadikan olahraga ini digemari di masyarakat. Permainan bulutangkis semakin berkembang dengan semakin membaiknya sarana dan prasarana yang ada. Di awal permainan ini, pemisah lapangan atau net masih menggunakan sebuah tali yang ditarik di tengah lapangan.

Menurut Alhusin (2007:2) badminton dikenal juga dengan istilah *battledore*. Alat pemukul *shuttlecock* yang pertama kali digunakan adalah sebuah kayu, dengan dua orang yang saling memukul burung "*shuttlecock*" ke depan dan belakang selama mungkin. 2000 tahun lalu permainan ini sudah dilakukan oleh anak-anak di India, Jepang, Thailand, Yunani, dan China.

Menurut Komari (2018:1) pada abad ke XII Kerajaan Inggris merupakan daerah yang pertama kali memainkan permainan bulutangkis, abad 17 mulai dimainkan di Polandia, dan di India bulutangkis terkenal dengan sebutan *Poona*. Tentara Inggris yang ketika itu sedang menjajah Hindia melihat sebuah permainan yang dilakukan dengan memukul sebuah bulu ayam yang ditancapkan pada gabus secara bolak balik oleh masyarakat di India. Dikarenakan permainan tersebut menarik permainan tersebut kemudian dibawa ke Inggris untuk dikenalkan pada masyarakat di negaranya.

Seiring berjalanya waktu perkembangan permainan bulutangkis semakin pesat. Orang-orang Belanda membawa permainan bulutangkis masuk ke Indonesia tahun 1915-1920 saat Belanda menjajah Indonesia. Di Indonesia bulutangkis juga dikenal dengan badminton. Setelah Indonesia merdeka permainan ini semakin terlihat perkembangannya. Hal itu dapat terlihat dengan didirikannya PORRI (Persatuan Olahraga Republik Indonesia) pada tahun 1947, kemudian dibentuklah PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia) pada tahun 1951, dan pada tahun 1953 Indonesia masuk secara resmi di IBF atau yang sekarang disebut BWF.

### **3. Hakikat Permainan Bulutangkis**

Salah satu cabang olahraga yang terkenal di dunia adalah bulutangkis. Permainan ini bersifat Individual yang bisa dimainkan pada nomor tunggal, ganda, maupun ganda campuran. Alat yang digunakan pada permainan ini adalah *shuttlecock* sebagai obyeknya dan juga menggunakan alat pemukul untuk memukulnya. Selain itu terdapat juga alat dan peraturan sebagai pendukungnya seperti tiang, jaring (net), ukuran resmi lapangan, perwasitan dan juga penilaian.

Alhusin (2007: iii), menyatakan bahwa bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di seluruh dunia. Olahraga ini banyak memikat masyarakat mulai dari kelompok umur, tingkat ketrampilan, jenis kelamin, dan yang lainnya. Permainan ini selain sebagai ajang permainan atau perlombaan juga bisa digunakan untuk rekreasi melepas penat karena permainan ini bisa dimainkan baik itu dalam ruangan ataupun pada alam terbuka.

Menurut Herman Subardjah (2000:13), permainan bulutangkis termasuk permainan Individu yang dapat dimainkan satu lawan satu maupun dua lawan dua. Tujuan dari permainan ini adalah pemain dengan berbagai cara mempertahankan agar bola tidak jatuh di lapangan sendiri dan menyerang lawan agar *shuttlecock* masuk dalam daerah lawan dan tidak bisa dikembalikan.

Ni'mah dan Deli (2017:46) menyatakan bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang dimainkan dengan kemampuan dan ketrampilan gerak tubuh yang terkoordinasi dengan baik. Kemampuan dan ketrampilan itu adalah gerak cepat, melompat, dan memutar tubuh sembari berusaha agar dapat menjangkau *shuttlecock*, dan juga mampu untuk melakukan sangan dan bertahan dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Kesimpulan yang dapat diambil dengan adanya pendapat dari para ahli diatas adalah bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang dilakukan dengan ketrampilan dan kemampuan gerak tubuh yang terkoordinir dengan baik dan dilakukan dengan cara satu melawan satu ataupun dua melawan dua dengan tujuan untuk mendapatkan poin dan mempertahankan agar tidak kemasukan nilai.

#### **4. Manfaat Permainan Bulutangkis**

Bermain tentunya mempunyai berbagai kegunaan, setidaknya manfaat fisik dan *release*. Fisik disini dimaksudkan untuk menggerakkan badan dan *release* dimaksudkan untuk membawa perasaan menjadi senang. Menurut Komari (2005:98), manfaat jasmani dan rohani dapat diperoleh dari memainkan olahraga bulutangkis, manfaat jasmani dengan pertumbuhan dan perkembangan, sedangkan manfaat rohani dengan pertumbuhan mental, emosi, dan jiwa sosial. Permainan bulutangkis akan memicu seseorang untuk bergerak seperti berlari, melompat, dan menangkis *shuttlecock*. Gerakan tersebut dapat melatih otot tulang, meningkatkan kelenturan otot paha lengan dan pinggung.

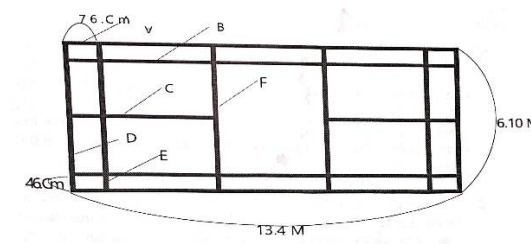
Menurut Subardjah (2000:17), bulutangkis adalah permainan yang memerlukan daya tahan tubuh yang baik secara keseluruhan. Dari bermain bulutangkis tentunya akan meningkatkan mobilitas tubuh melalui gerakan-gerakan yang memaksa untuk terus aktif bergerak. Gerakan-gerakan yang dilakukan dengan teknik yang benar tentunya akan meningkatkan daya tahan tubuh yang maksimal.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli di atas adalah manfaat yang didapatkan dalam permainan bulutangkis yaitu: mampu untuk meningkatkan daya tahan tubuh, melatih untuk terus bergerak, melenturkan otot tangan, kaki, tungkai, dan badan dan juga melatih perkembangan emosional dan sosial.

## 5. Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis

### a. Lapangan Bulutangkis

Komari (2018:15) menyatakan bahwa bulutangkis dapat dibedakan menjadi empat jenis lapangan, yaitu lapangan keras, lapangan dari tanah, lapangan dari kayu, dan juga lapangan dari karpet. Untuk lapangan yang digunakan untuk olimpiade dan kejuaraan adalah lapangan karpet yang sudah memiliki standar internasional. Sementara lapangan karet, keras, dan tanah biasanya digunakan di sekolah untuk pembelajaran. Biasanya lapangan di sekolah diberi garis sesuai ukuran lapangan bulutangkis dan diberi cat yang berbeda, karena biasanya dalam satu lapangan terdapat beberapa garis untuk lapangan olahraga yang lain. Berikut merupakan ukuran lapangan bulutangkis yang sudah baku: panjang dari lapangan bulutangkis adalah 13,40 m dengan lebar 6,10 m, dua garis ganda di tepi lapangan diberi jarak 46 cm, untuk dua garis ganda belakang diberi jarak 76 cm, dan untuk jarak dari tiang net ke garis batas servis pendek adalah 198cm, dan untuk tebal dari setiap garis adalah 198 cm.



Gambar 1. Lapangan Bulutangkis

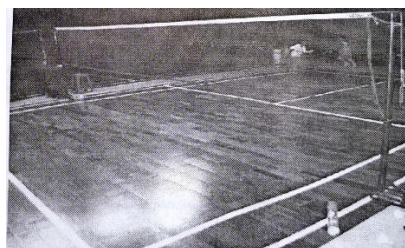
Sumber: Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis, Komari (2018: 21)

b. Net Bulutangkis

Menurut Alhusin (2017:11) net adalah sebuah jaring yang dipasangkan pada tiang yang merupakan pembatas antara bidang lapangan permainan. Subardjah (1999:51-52) menyatakan:

“jarring pembatas atau net berwarna gelap dan dibuat dengan bahan halus dengan jarak antar lubang 15-20 mm. net memiliki panjang selebar lapangan 6,10 m dengan lebar 76 cm dan pita putih dipasangkan pada bagian atas selebar 7,5 cm. tinggi pada tiang net adalah 155 cm dari lantai dan dipasangkan tepat di titik tengah ujung garis samping bagian lapangan untuk ganda. Net ditarik dengan tali yang kuat seperti benang tambang. Net pada bagian tengah memiliki tinggi 152,4 cm dari permukaan lantai lapangan dan tinggi net di bagian tepi adalah 155 cm di atas garis tepi permainan ganda.”

Sedangkan menurut Komari (2018:23), pemasangan tiang net berada tepat di atas *side boundary line for double* (apabila kondisi kurang memungkinkan tiang net boleh dipasangkan di luar lapangan dengan jarak 50 cm dari garis). Net bagian tepi memiliki tinggi 155 cm dan untuk net bagian tengah memiliki tinggi 152,4 cm. Warna tua merupakan warna yang baik untuk net agar warna tersebut kontras dengan warna *shutelecock*.



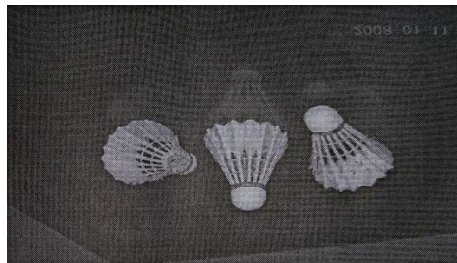
Gambar 2. Net Bulutangkis

Sumber: Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis, Komari (2018: 23)

c. *Shuttlecock*

Suatu alat atau benda yang dipukul menggunakan alat pemukul atau raket pada permainan bulutangkis bernama *shuttlecock* atau di Indonesia sering disebut

dengan kok. Menurut Alhusin (2017:12), *shuttlecock* memiliki berat 5,67 gram dan biasanya dibuat dengan menggunakan bulu angsa atau ayam sebanyak 14-16 bulu yang ditancapkan pada kepala *shuttlecock* dan agar tidak mudah lepas *shuttlecock* diikat dengan dua tali. Panjang dari *shuttlecock* dapat diukur dari ujung kepala (dop) sampai ujung bulu dengan panjang sekitar 8,8 cm. *shuttlecock* memiliki panjang 6,5 cm pada batang sampai daun dan memiliki dop dengan panjang 2,3 cm.



Gambar 3. Shuttlecock Bulutangkis  
Sumber: Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis, Komari (2018: 25)

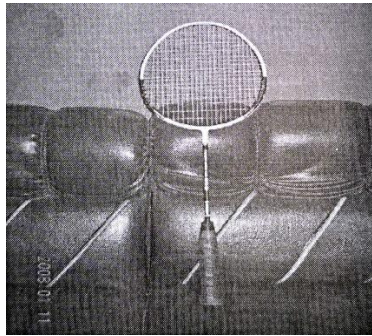
#### d. Raket Bulutangkis

Menurut Alhusin (2007:11-12) ganggang raket dan daun raket pada tahun 1970-an masih dibuat dari kayu. Seiring perkembangan zaman raket mulai terbuat dengan bermacam-macam bahan, seperti bahan aluminium, grafit, dan karbon. panjang dari raket standar adalah 66-68 cm dengan memiliki lebar kepala 22 cm. Raket yang terbuat dari karbon memiliki berat 85 gram. Pada bagian tengah daun raket terdapat jaring yang terbuat dari senar (*string*). Senar yang bisa dipasangkan dengan kencang dan tidak mudah putus (dengan tarikan 21-24 ukuran kekencangan raket) merupakan kategori senar yang baik.

Sedangkan menurut Komari (2018:27) raket terbagi menjadi 4 bagian, yaitu: bagian kepala raket (*head*), bagian leher (*neck*), bagian batang (*schaft*), dan



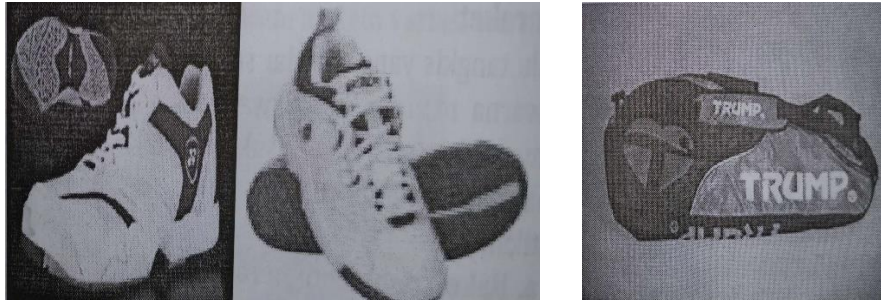
bagian pegangan (*grip*). Bahan dalam pembuatan raket ada bermacam-macam, contohnya: baja putih, kayu, baja, dan juga karbon.



Gambar 4. Raket Bulutangkis  
Sumber: Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis, Komari (2018: 28)

e. Pakaian Bulutangkis

Dalam sebuah pertandingan atau perlombaan tentunya memiliki sebuah aturan dalam berpenampilan atau berpakaian. Pakaian merupakan sesuatu yang dipakai oleh pemain pada saat bermain di lapangan. Menurut Alhusin (2007:15) pemain bulutangkis memiliki perlengkapan utama dan perlengkapan tambahan. Perlengkapan utama terdiri dari baju, celana, dan sepatu. Sedangkan untuk perlengkapan tambahan dapat berupa ikat tangan, ikat kepala, pelindung lutut dan lainnya. Sepatu yang digunakan lebih baik sepatu yang ringan tapi menggigit. Menggigit ini dimaksudkan sepatu mampu untuk mencengkram lantai dengan kuat agar pemain dapat bergerak tanpa adanya kendala terpeleset. Pakaian pada pertandingan internasional biasanya menggunakan bahan yang dingin dan mampu untuk menyereap keringat dengan cepat.



Gambar 5. Sepatu dan Tas Bulutangkis  
Sumber: Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis, Komari (2018: 30-31)

## 6. Peraturan Bulutangkis

### a. Peraturan Servis

Servis merupakan teknik awal untuk memulai sebuah pertandingan bulutangkis. Menurut Komari (2018:32) pada saat melakukan servis terdapat 9 peraturan yang wajib dimengerti, seperti:

#### 1) Pemain berada di dalam kotak servis

Fault atau pelanggaran saat servis dapat terjadi ketika dalam melakukan servis, server menginjak garis dan server tidak berada pada area kotak servis. Namun, untuk permainan ganda pasangan boleh berada dimana saja selama tidak mengganggu jalur jalanya *shuttlecock*.

#### 2) Kaki *server* harus *stationair*

Kaki memposisikan diri dalam keadaan diam, saat melakukan servis kakai diusahakan tidak berpindah dari tempat, jika hanya mengangkat tumit dianggap masih sah.

3) Gerakan servis harus simultan.

Ayunan pada saat servis tidak boleh terputus, tidak diperbolehkan saat mengayunkan raket lalu berhenti sejenak dan kemudian mengayunkan lagi, karena gerakan servis merupakan satu rangkaian gerakan yang utuh.

4) Perkenaan daun raket dengan *shuttlecock* harus berada di bawah pinggang.

Jika pada saat servis perkenaan daun raket berada di atas pinggang maka akan dianggap sebagai *foult* atau pelanggaran.

5) Yang dipukul adalah bagian kepala *shuttlecock*

Jika pada saat servis yang dipukul adalah bagian bulu dari *shuttlecock* maka servis tersebut tidak sah dan dianggap pelanggaran.

6) Pada saat *impact* batang raket menunjuk ke bawah.

Kepala raket harus lebih rendah daripada tangan yang memegang *handle* raket.

7) *Preliminary feint* (gerak tipu)

Ayunan raket tidak boleh terputus untuk mengelabui lawan.

8) Jalanya servis harus diagonal

9) Pada saat akan melakukan pukulan servis tetapi belum kena ke *shuttlecock* dan *shuttlecock* jatuh maka dapat diulang.

b. Ketentuan *Fault*:

Dalam suatu pertandingan *fault* atau kesalahan sering dilakukan oleh pemain baik secara sengaja ataupun tidak. Menurut Komari (2018:33) ketentuan *fault* adalah sebagai berikut:

- 1) Pelanggaran dalam peraturan servis
- 2) Memukul *shuttlecock* sebelum melewati net.
- 3) Raket atau anggota tubuh menyentuh net ataupun tiang.
- 4) Raket yang lepas dan terlempar ke daerah lawan.
- 5) Perkenaan raket dan *shuttlecock* melebihi satu kali sentuh.
- 6) Penerima tidak boleh bergerak sebelum *shuttlecock* dipukul oleh server.

## **7. Teknik Dasar dalam Permainan Bulu Tangkis**

### **a. Teknik Memegang *Grip***

Teknik-teknik dalam permainan bulutangkis harus dikuasai terlebih dahulu sebelum memulai sebuah permainan bulutangkis. Teknik memegang raket merupakan salah satu teknik yang harus dan sangat penting dikuasai. Jari-jari tangan harus rileks dan bertenaga dalam memegang raket yang benar. Teknik *forhand* dan *backhand* merupakan teknik yang biasa diajarkan dan dipraktikan pada saat pelajaran di sekolah, karena semua jenis pukulan bulutangkis menggunakan kedua jenis pegangan tersebut.

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan dalam memegang raket. Menurut PBSI (dalam Alhusin, 2007:25) memegang raket terdapat empat cara yang bisa dilakukan:

#### **1) *American Grip***

Pegangan *American grip* dapat diibaratkan seperti orang yang sedang memegang pukul kasur. Pegangan ini mungkin akan menghasilkan gerakan yang sedikit kaku, tetapi untuk melakukan pukulan *smash*, memukul di atas net, dan melakukan pukulan keras pegangan ini sangat efektif untuk dilakukan.

## 2) *Forhand Grip*

Pegangan ini dapat dilakukan dengan cara memiringkan raket lalu peganglah bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk dalam posisi mengepal. Pegangan ini merupakan pegangan yang kuat karena seluruh telapak tangan memegang raket.

## 3) *Backhand grip*

Pegangan ini merupakan sebuah kelanjutan dari pegangan *forhand* dimana pegangan ini dilakukan hanya dengan memutar raket seperempat putaran ke kiri. Namun posisi ibu jari berada agak dekat dengan daun raket.

## 4) *Combination Grip*

Pegangan yang sering disebut juga dengan pegangan campuran ini adalah pegangan yang dilakukan dengan cara mengubah cara pegangan raket menyesuaikan dengan arah datangnya *shuttlecock*. Pegangan ini adalah kombinasi dari pegangan *forehand* dan *backhand*.

Sedangkan menurut komari (2018:39), ada empat jenis teknik pegangan raket, yaitu:

### 1) *Pegangan Inggris (multi purpose grip)*

Pegangan inggris ini berasal dari inggris, disebut *multi purpose grip* karena dalam melakukan pukulan pemain tidak perlu mengganti bentuk pegangannya, baik akan melakukan pukulan *forehand* dan *backhand*. Cara melakukan pegangan ini adalah bagian kepala raket didirikan mengarah pukul 6 dan 12.

## 2) *Forehand Grip (Shakehand Grip)*

Pegangan *forehand (shakehand)* atau juga biasa disebut pegangan jabat tangan. Pegangan ini dapat dilakukan dengan memutar 1/16 daun raket ke arah kiri. Menurut Komari (2018:41) bagi pemula yang sedang bermain bulutangkis pegangan ini sangat disarankan karena akan lebih cepat dalam perkembangan ketrampilannya. Keunggulan pegangan ini juga terdapat pada keefektifannya dalam pukulan atas.

## 3) *Backhand grip*

Pegangan ini nyaris menyerupai pada pegangan *forehand*, perbedaannya hanya pada arah putaranya. Arah dari pegangan ini yaitu 1/16 diputar ke arah kanan, yang tentunya berbanding terbalik dari pegangan *forehand* yang diputar 1/16 ke arah kiri. Keefektifan dari pegangan ini adalah untuk bertahan dan juga untuk memukul pukulan di samping belakang tangan pemegang raket.

## 4) *American Grip*

pegangan ini disebut *frying pan* dan juga dikenal dengan istilah pegangan memegang penggoreng atau geblek Kasur. Pegangan ini dilakukan dengan memutar posisi pegangan Inggris sejauh 90 derajat ke arah kiri atau kanan. Keunggulan dari pegangan ini adalah menghasilkan pukulan yang sangat keras, yang baik untuk melakukan *smash* yang mematikan. Tetapi pegangan ini kurang cocok untuk pukulan *netting*.

## b. Kerja Kaki (*Footwork*)

Menurut Komari (2018:44) agar pemain dapat memposisikan diri dengan benar maka *footwork* harus dikuasai dengan baik, yang nantinya pada saat

melakukan pukulan pemain akan dapat memposisikan badan di belakang *shuttlecock* sinkronasi antara tangan dan kaki sangat penting untuk dilatih. Namun pemain dengan tangan kanan dan tangan kiri memiliki perbedaan dalam melakukan *footwork*, perbedaan tersebut seperti:

- 1) Pemain *right handed*, pada saat pukulan depan maka kaki kanan juga di depan. Begitu juga dalam melakukan pukulan belakang, kaki yang berada di belakang adalah kaki kanan.
- 2) Pemain *left handed*, pada saat melakukan pukulan di depan maka kaki kanan berada di depan, tetapi pada saat melakukan pukulan di belakang maka kaki kiri yang berada di belakang.

c. Sikap dan Posisi Memukul

Sikap dan posisi pada saat memukul dapat menghasilkan gerakan yang kurang efektif apabila dalam melakukannya kurang tepat. Menurut Alhusin (2007:31) sikap dan posisi memukul memiliki beberapa poin untuk diperhatikan, contohnya untuk menjaga keseimbangan tubuh maka kedua kaki harus seimbang dengan sedikit menekuk lutut kaki, untuk menjaga posisi *relaks* maka pada saat berdiri menggunkan ujung kaki, kaki renggangkan sama dengan bahu, dan posisi kedua lengan di samping badan.

d. Teknik Memukul (*strokes*)

Menurut Subardjah (1999:27) ada tiga jenis teknik memukul, yaitu: pukulan atas, pukulan lurus atau mendatar, dan juga pukulan bawah. Teknik memukul dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa macam, seperti: servis, *underhand*, *lob*, *smash*, *round the head clear*, *dropshot*, *netting*, dan *drive*. yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Servis

Pekulan yang dilakukan untuk mengawali sebuah permainan dalam bulutangkis disebut dengan servis. Tata cara dalam melakukan servis wajib dipahami agar nantinya tidak terjadi *foult*. Menurut Komari (2018:66) ada empat jenis pukulan dalam servis yaitu: *lob service*, *short service*, *flick service*, dan *drive service*. Kegagalan dalam melakukan servis akan menjadi masalah besar karena servis merupakan awal dari mulainya permainan.

#### 2) Pengembalian Servis (*Return Service*)

Cara dalam mengembalikan servis juga sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai agar bisa langsung menghentikan pergerakan lawan. Pengembalian servis sendiri memiliki arti sebuah pukulan yang dilakukan setelah lawan melakukan servis sehingga *shuttlecock* dapat dikembalikan ke lapangan lawan. Perlu diperhatikan dalam melakukan servis adalah posisi badan dan juga kaki, dan pukulan yang dihasilkan sebisa mungkin dapat mempersulit pergerakan lawan .

#### 3) Pukulan dari bawah

Salah satu teknik yang sering dilakukan dalam permainan bulutangkis adalah pukulan dari bawah (*underhand*). Pukulan ini terdiri dari dua jenis pukulan, yaitu *underhand clear* (pukulan tinggi ke belakang) dan *flick underhand* (pukulan mendatar ke belakang). Bertahan dari serangan lawan dan juga bisa memainkan *netting* merupakan tujuan yang dicapai dalam pukulan ini.

#### 4) Lob / *Overhead Clear*

Pukulan lob juga merupakan pukulan yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Pukulan ini dapat dikembangkan menjadi beberapa



pukulan yang dilakukan diatas kepala dan merupakan pukulan yang paling sering digunakan pada saat permainan. Menurut Alhusin ( 2007:41) cara yang tepat untuk melakukan pukulan *overhead lob* adalah dengan memukul *shuttlecock* dari atas kepala dan arah bola menuju ke atas bagian belakang lawan.

#### 5) *Round The Head Clear*

Jenis pukulan ini memiliki tingkat kesulitan yang sedikit lebih sulit dari pukulan overhead lainnya. Karena dalam melakukannya diperlukan kelenturan, kekuatan kaki, koordinasi yang baik, dan juga footwork yang baik juga. Menurut Alhusin (2007:43) pukulan *round the head clear* merupakan teknik memukul dari atas kepala (*overhead*) dari bagian belakang kepala.

#### 6) *Smash*

Menurut komari (2018:53) ada dua cara dalam melakukan *smash* yaitu *full smash* dan *half smash*. Pukulan *Full smash* dilakuakn dengan tujuan memukul sekeras mungkin untuk mematikan lawan. Pukulan *half smash* dilakukan dengan tujuan agar lawan terkejut dengan pukulan ini dan menghasilkan pengembalia yang kurang sempurna.

#### 7) *Dropshot*

Pukulan ini merupakan pukulan yang nantinya akan menghasilkan arah *shuttlecock* dari atas dan menurun ke bawah dengan jarak sedekat mungkin dengan net. Menurut Komari (2018:56) tujuan dari pukulan *dropshot* adalah:

- a) Membuat lawan kesulitan dan akhirnya terpaksa mengangkat *shuttlecock* yang akan memudahkan dalam melakukan serangan.
- b) Meminimalisir tenaga yang dihasilkan dalam melakukan pukulan.

- c) Dengan pukulan *dropshot* yang baik membuat lawan akan sulit berbalik menyerang, sehingga posisi menyerang dapat dipertahankan.
- d) Untuk mengulur waktu agar sedikit membuat badan pemain beristirahat.
- e) Dari psikologisnya, menurunkan *shuttlecock* akan lebih mudah dikontrol dari pada mengangkat *shuttlecock*.

#### 8) *Netting*

*Netting* adalah pukulan yang arahnya didekatkan dengan net daerah lawan. *Netting* yang baik terlihat dengan arah pukulan yang halus dan jatuh sangat dekat dengan net daerah lawan. Pilihan pengembalian dari lawan hanya sebatas memukul melambung ke belakang atau juga melakukan *netting*. Menurut Komari (2018:63) pemain dengan penguasaan *netting* yang baik akan lebih memungkinkan untuk menang. Karena pengembalian dari pukulan *netting* yang baik akan susah dan stamina akan terjaga dengan meminimalisir tenaga.

#### 9) *Drive*

Pada partai ganda pukulan ini akan sering dilakukan. Tujuan dari pukulan ini adalah untuk meminimalisir serangan dari lawan dan sekaligus menyerang lawan. Pukulan *drive* adalah pukulan yang menghasilkan arah *shuttlecock* mendatar dan jatuh di garis ganda bagian belakang. Menurut Komari (2018:63) terdapat tiga jenis pukulan *drive*, yaitu: *side arm stroke* (*full drive* mendatar), *half drive* (mendatar setengah lapangan), dan *drive drop shot* (*drop shot* mendatar).

### 8. Karakteristik Siswa SMP

Masa remaja merupakan masa dimana usia sudah masuk dalam taraf setengah dewasa, anak SMP termasuk dalam usia remaja. Menurut Utama (2012:2) karakter adalah suatu tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan kondisi kehidupan

yang dialami yang memiliki kecenderungan dalam arah positif dan juga negatif. Masa remaja adalah suatu transisi dari masa kanak-kanan menuju masa dewasa yang didalamnya terjadi peningkatan dalam aspek kognisi, afektif dan juga psikomotor. Menurut makmun (2004:184) Masa remaja dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), dan remaja akhir (19-22 tahun). Dari pengertian tersebut maka anak SMP dapat dikategorikan dalam usia remaja awal yaitu pada umur 12-15 tahun.

Menurut Izzaty (2013:122-123) masa remaja dapat didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa anak-anak yang akan berubah menjadi dewasa, dimana mereka akan didewasakan oleh lingkungan dan keadaan yang mengharuskan mereka meninggalkan sifat kekanak-kanakan dan menanamkan sifat yang baru. Masa remaja usia 12-21 tahun adalah masa dimana kehidupan anak-anak akan beralih ke kehidupan yang lebih dewasa (Desmita, 2010:37).

Seiring dengan bertambahnya usia maka perkembangan fisik dan juga emosi tentunya akan meningkat. Perkembangan tubuh yang cepat dan perkembangan sikap yang baru akan terbentuk di usia remaja. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SMP adalah suatu tingkah laku pada usia 12-15 tahun yang di usia tersebut terjadi perubahan yang sangat cepat, baik itu secara fisik maupun secara mental. Begitu juga dengan perkembangan kecerdasan (kognitif) yang akan berkembang dengan pesat apabila diasah dengan baik. .

## **B. Penelitian Yang relevan**

1. Oleh Satrio Aji, Judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di Smp Negeri 1 Sawangan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola

siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 13,51% (5 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 64,87% (24 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

2. Afriza Hendra Kusuma, Judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas Viii Terhadap Permainan Sepakbola Di Smp N 5 Banguntapan” Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan sepakbola di SMP N 5 Banguntapan masuk dalam kategor sedang. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 44 siswa (34%). Kemudian jumlah siswa yang menjawab dalam kategori rendah sebanyak 29 siswa (23%), yang menjawab dalam kategori tinggi sebanyak 41 siswa (32%), yang masuk dalam kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (5%). Sedangkan jumlah siswa yang menjawab dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (6%).

### **C. Kerangka Berfikir**

Bulutangkis merupakan permainan yang dilakukan dengan ketrampilan dan kemampuan gerak tubuh yang terkoordinir dengan baik dan dilakukan dengan cara satu melawan satu ataupun dua melawan dua dengan tujuan untuk mendapatkan poin dan mempertahankan agar tidak kemasukan poin. Teknik dasar dalam permainan bulutangkis sangat penting dikuasai sebulum kita akan memainkan permainan bulutangkis, agar permainan dapat berjalan dengan

maksimal. Dengan permainan yang baik maka manfaat yang didapatkan juga akan baik.

Masing-masing guru PJOK tentunya mempunyai cara tersendiri untuk mengajarkan sebuah pembelajaran kepada murid-muridnya. Cara-cara tersebut tentunya sudah disesuaikan dengan kurikulum dan kondisi yang ada agar siswa mudah untuk menerima pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran tersebut akan tercapai. Karena siswa satu dengan yang lainnya mempunyai karakter yang berbeda-beda maka kreatifitas guru dalam mengajar menjadi sangat penting dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Sesuai dengan isi dari kurikulum 2013 siswa diharuskan aktif dalam kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran PJOK. Dalam pembelajaran PJOK materi yang diajarkan tidak hanya praktek saja tetapi juga materi pengetahuan. Pendidik harus bisa menyampaikan materi pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa tidak hanya bisa mempraktekan saja tetapi juga mengetahui tentang materi yang diajarkan. Tetapi, dari pembelajaran permainan bulutangkis yang sudah diajarkan oleh guru PJOK belum diketahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak mengenai materi permainan bulutangkis.

Dari kajian teori yang sudah disampaikan, dapat diidentifikasi pembelajaran PJOK kelas VIII di SMP Negeri 2 Ngemplak terdapat masalah yang terjadi, yaitu mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, menurut Arikunto (2006:139) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan suatu keadaan atau status fenomena yang terjadi. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode survey dengan tes pengetahuan. Pengambilan data dilakukan dengan pengisian soal tes dan data yang terkumpul kemudian diolah dengan teknik statistik deskriptif yang nantinya ditampilkan dalam bentuk presentase agar gambaran mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman bisa disampaikan dengan baik. Menurut Arikunto (2006:312) metode survei adalah metode penelitian yang dimaksudkan untuk mendapatkan informasi atau pendapat tentang status gejala saat penelitian berlangsung dengan jumlah subjek yang banyak.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SMP N 2 Ngemplak yang berlokasi di Dusun Macanan Kelurahan Bimomartani Kecamatan Ngemplak Kabupaten Sleman. Penelitian ini direncanakan akan selesai dalam waktu satu minggu, yaitu dilakukan pada bulan maret yang terhitung dari tanggal 22-29 Maret 2021

## **C. Populasi dan Sempel Penelitian**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2016:80), populasi adalah wilayah yang sudah disamaratakan dan terdiri dari: objek atau subjek yang mempunyai ciri khusus dan keunikan yang sudah ditetapkan untuk dapat dipelajari dan ditarik kesimpulan. Sedang menurut Arikunto (2006:102), populasi adalah suatu keseluruhan dari subjek penelitian. Sesuai pendapat di atas populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

### **2. Sampel**

Menurut sugiyono (2016:81) sampel adalah bagian dari sebuah populasi yang mempunyai beberapa karakteristik yang berbeda. Teknik *probability sampling* digunakan dalam proses pengambilan sampel, dan menggunakan jenis *sampling simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2016:82) dikatakan *simple* (sederhana) karena anggota sampel dan populasi pada saat pengangbilan data dilakukan dengan acak tanpa membedakan strata yang ada pada sampel populasi. Cara ini dapat dilakukan jika sifat dan karakter pada anggota sampel sama. Siswa sebanyak 156 dari 205 siswa kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini.

## **D. Definisi Operasional Variabel**

Perlu diketahuinya variabel terlebih dahulu agar tujuan penelitian dapat tercapai, karena objek penelitian yang berperan dalam kejadian yang akan diukur adalah variabel. Menurut sugiyono (2016:38) variabel merupakan semua objek

dalam bentuk apa saja yang telah ditetapkan untuk dipelajari yang nantinya akan diperoleh data tentang hal tersebut, dan akan ditarik kesimpulan.

Variabel tunggal atau bebas merupakan variabel yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini. Variabel bebas tersebut yaitu mengenai tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan bulutangkis di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman. Dari pengertian bahwa tingkat pengetahuan seseorang merupakan kemampuan seseorang dalam mengingat sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan siswa terhadap pengetahuan permainan bulutangkis yang dimaksud merupakan nilai atau skor yang didapatkan siswa setelah menjawab tes pengetahuan tentang permainan bulutangkis yang berisi penjelasan tentang pengertian, manfaat, teknik dasar, sejarah, dan peraturan permainan bulutangkis.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:101) instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat atau perlengkapan yang telah disiapkan dalam proses pengumpulan data yang diharapkan kegiatan penelitian yang dilakukan akan berjalan lebih sistematis dan berjalan dengan lancar. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes pengetahuan, dan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda.

Langkah yang dilakukan setelah tes tersusun adalah uji coba instrumen dan analisis yang menggunakan analisis item. Analisis item dapat dilakukan dengan menghitung tingkat validitas dan reliabilitas pada instrumen yang telah dibuat.



Instrumen penelitian mengenai pengetahuan bulutangkis dibuat berdasarkan kisi-kisi yang disesuaikan dengan prinsip tes pengetahuan hasil belajar kognitif dan materi permainan bulutangkis. Jumlah soal berupa tes pilihan ganda yang telah dibuat adalah 42 butir soal. Butir-butir soal yang telah dibuat dengan standar pada indikator yang ada, yang nantinya responden dapat memahami dan mengerjakan instrumen dengan memilih jawaban yang sudah disediakan. Penelitian ini menggunakan skala *guttman* dalam bentuk *ceklist* atau pilihan ganda dengan memberikan nilai 1 pada jawaban yang benar dan nilai 0 pada jawaban yang salah. Menurut sugiyono (2016:96) skala *ghuttman* digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas.

Menurut Hadi (1991: 79) terdapat tiga langkah yang wajib dipahami pada saat membuat instrumen, yaitu:

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak merupakan proses pembatasan perubahan atau variabel dari responden. Tujuan dari adanya konstrak adalah untuk memberikan batasan, dengan harapan tidak terjadi kesalahan dan penyimpangan dari tujuan yang akan dicapai. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman merupakan konstrak dari penelitian ini.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor merupakan penemuan butir ataupun bagian dari sebuah konstrak. Faktor tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis SMP N 2 Ngemplak, yaitu: faktor manusiawi yang meliputi (pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis), faktor lingkungan dan budaya yang meliputi

(sejarah permainan bulutangkis), dan faktor informasi yang semakin kompleks yang meliputi (peraturan permainan bulutangkis)

c. Menyusun butir Pertanyaan

Faktor penyusunan konstruk merupakan dasar dalam membuat sebuah butir pertanyaan. Faktor-faktor yang ada nantinya akan dijabarkan dalam bentuk butir soal. Kisi-kisi instrumen yang dibuat dapat digambarkan seperti pada tabel 1 berikut:

Table 1 : Kisi Kisi Instrumen tingkat Pengetahuan Siswa kelas VIII tentang permainan bulutangkis di SMP N 2 Ngempak

Variabel	Faktor	Indikator	Nomer Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII SMP N 2 Ngemplak	1. Faktor-faktor manusiawi	Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
		Mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26	19
	2. Faktor-faktor lingkungan dan budaya	Menyebutkan sejarah permainan bulutangkis	27, 28, 29, 30, 31, 32	6
	3. Faktor informasi yang semakin luas dan kompleks	Menunjukkan peraturan tentang Permainan bulutangkis	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42	11
Jumlah				42

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan Digunakan adalah dengan pemberian instrumen pada siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Sebelum

memberikan soal tes pengetahuan penelitian kepada responden, disiapkan surat izin terlebih dahulu. Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat surat izin penelitian dari FIK UNY, kemudian diberikan surat izin tebusan untuk kepada sekolah SMP N 2 Ngemplak. Setelah diberikan kepala sekolah memberikan izin penelitian pada tanggal 22-29 maret 2021. Adapun mekanisme penelitian kepada responden adalah sebagai berikut:

- a. Mendapatkan dan mencari data siswa kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak.
- b. Ditentukan jumlah responden sebagai sasaran dalam penelitian ini.
- c. Disebarkan instrumen kepada responden melalui group whatsapp.
- d. Setelah instrumen terisi data dikumpulkan dan dilakukan transkrip hasil pengisian instrumen.
- e. Diambil kesimpulan dan saran dari data yang telah diolah.

#### **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Untuk menghasilkan sebuah instrumen yang layak dijadikan alat penelitian, sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data sebenarnya, bentuk akhir dari instrumen diujicobakan terlebih dahulu. Menurut Arikunto (2006:92) uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman responden mengenai instrumen penelitian dan juga untuk mengetahui validita dan reliabilitas dari instrumen tersebut. Dilakukan validasi atau expert judgement sebelum instrumen diujicobakan. Dosen validasi soal dalam penelitian ini adalah Drs. Amat Komari, M.Si. Setelah soal divalidasi kemudian uji coba dilakukan di SMP N 1 Ngemplak dengan siswa sejumlah 40 orang. Uji coba dilaksanakan di SMP N 1

Ngemplak dikarenakan karakteristik siswa yang diteliti hampir sama dengan sekolah yang masih satu lingkup wilayah dengan SMP N 2 Ngemplak.

Langkah-langkah berikut dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen dikatakan baik atau tidak

### 1. Analisis butir soal

Untuk menganalisis butir soal terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan, berikut merupakan langkah-langkah tersebut:

#### a. Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2013:222) soal yang baik adalah soal yang tidak membuat siswa melakukan usaha yang lebih keras dan juga membuat siswa malas, artinya soal tersebut tidak terlalu susah dan juga tidak terlalu mudah. Soal yang baik adalah jika soal tersebut mempunyai tingkat kesukaran yang seimbang.

Rumus Difficulty:

$$P = \frac{R}{T}$$

Keterangan:

P: Indeks Kesukaran

R: Jumlah Responden menjawab benar tiap butir

T: jumlah total responden yang menjawab benar.

Menurut Zainul dalam (Sutarno, 2019:40) patokan tingkat kesukaran tes dibagi menjadi 3 tingkatan

Table 2 Tabel Klasifikasi Tingkat Kesukaran

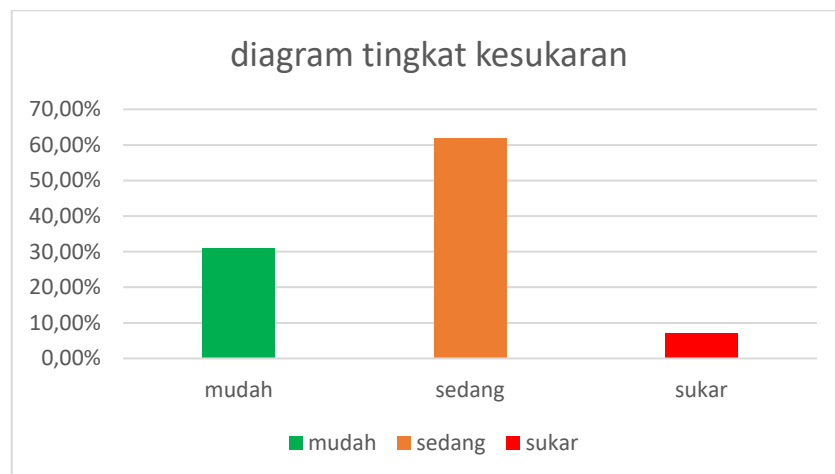
Indek Kesukaran	Kriteria
0,00-0,25	Sukar
0,26-0,75	Sedang
0,76-1,00	Mudah

Hasil analisis data tingkat kesukaran butir soal dapat disajikan pada tabel 3 berikut:

Table 3. Tingkat Kesukaran

Proportio Correct (p)	Kriteria	Frekuensi	Persentase
>0,76	Mudah	13	30,95%
0,26-0,75	Sedang	26	61,90%
<0,25	Sukar	3	7,15%
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 3, tingkat kesukaran butir instrument dapat disajikan dalam diagram batang pada gambar berikut:



gambar 6. diagram tingkat kesukaran

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 6 di atas, menunjukkan tingkat kesukaran butir instrument pada kategori “mudah” sebesar 30, 95% (13 soal), kategori “sedang” sebesar 61,90 % (26 soal), dan kategori “sukar” 7,155 (3 soal).

#### b. Daya Beda

Menurut Arikunto (2013:226) daya beda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

$$P_A = B_A / J_A$$

$$P_B = B_B / J_B$$

Keterangan:

D: indeks diskriminasi satu butir soal

$P_B$  : proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

$B_A$  : banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  : proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  : jumlah kelompok atas

$J_B$  : jumlah kelompok bawah

Menurut Naga dalam (Sutarno, 2019:42) kriteria daya beda diklasifikasikan menjadi 4, yang dapat disajikan sebagai berikut:

Table 4. kategori tingkat kesukaran

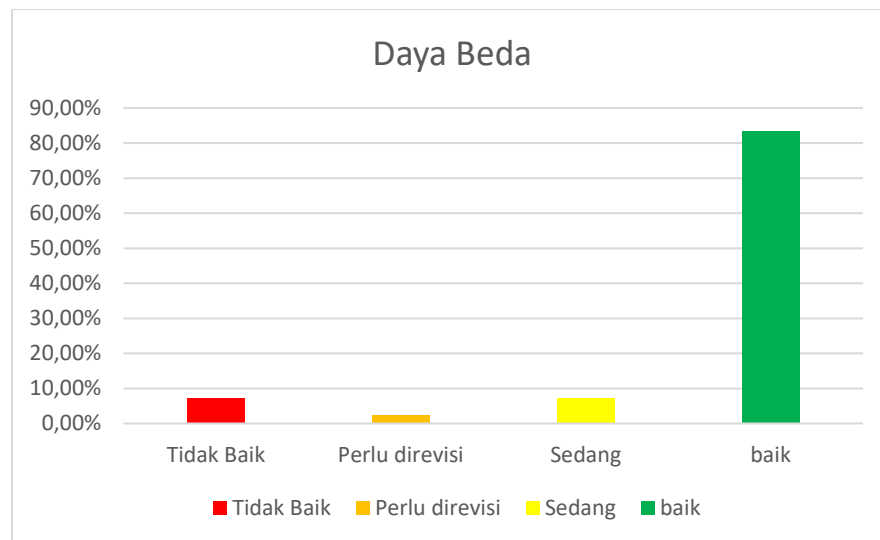
Koefisien Korelasi	Kategori
0,40 – 1,00	Baik
0,30 – 0,39	Sedang (tidak perlu direvisi)
0,20 – 0,29	Perlu direvisi
-1,00 - 0,19	Tidak Baik

Hasil analisis daya beda butir instrument disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Table 5 tingkat kesukaran

Koefisien Korelasi	Kategori	Frekuensi	Presentase
0,40 – 1,00	Baik	35	83,33 %
0,30 – 0,39	Sedang (tidak perlu direvisi)	3	7,14%
0,20 – 0,29	Perlu direvisi	1	2,39%
-1,00 - 0,19	Tidak Baik	3	7,14%
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan pada tabel 8, tingkat kesukaran butir soal dapat disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 7 diagram daya beda

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 7 menunjukkan beda butir instrument pada kategori tidak baik 7,14% (3 soal), kategori perlu direvisi 2,39 (1 soal), kategori sedang 7,14 (3 soal), dan kategori baik 83,33% (35 soal).

#### c. Kriteria Kualitas Butir Soal

Dari uraian yang telah disampaikan dan teori yang ada, kualitas soal dapat ditentukan dari indeks kesukaran dan daya beda. Berikut merupakan kategori butir soal :

Table 6. Klasifikasi Kualitas Butir

Kriteria Penilaian	Kategori
Apabila : Tingkatan kesukaran 0,25-0,75 Daya Beda $\geq$	Baik

Apabila: Tingkat Kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$ , tetapi daya beda $\geq 0,40$	Revisi
Apabila: Tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$ dan ada daya pembeda pada distractor positif Daya beda $< 0,20$ Daya beda $< 0,30$ dan distraktor positif	Tidak Baik

Hal yang pertama kali dilakukan setelah data diperoleh adalah analisis instrument. Analisis yang dilakukan ini adalah dengan analisis tingkat kesukaran dan daya beda. Dan hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan klasifikasi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman butir soal dengan kategori baik dan layak untuk penelitian berjumlah 37 butir soal yang terdiri dari soal nomor 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42.

## 2. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006: 96) untuk mengetahui bahwa instrumen yang dibuat valid atau tidak maka uji validitas akan dilakukan. Instrumen akan dinyatakan valid apabila instrumen mampu untuk mengukur suatu yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti dengan cepat. Rumus korelasi produk moment yang digunakan untuk mengukur validitas adalah sebagai berikut (Arikunto, 2010:99)



Data dihitung menggunakan SPSS 25. Harga produk momen pada tabel taraf signifikansi 0,05 sebagai acuan nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh. Apabila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item akan dikatakan valid. Berikut merupakan hasil uji instrumen, yaitu:

Table 7. Hasil uji validitas

Indikator	No. Butir	r hitung	Ket	r tabel	Kesimpulan
Definisi dan manfaat permainan bulutangkis	1	. <sup>a</sup>	<	0,312	Gugur
	2	,477**	>	0,312	Valid
	3	,408**	>	0,312	Valid
	4	,522**	>	0,312	Valid
	5	,483**	>	0,312	Valid
	6	,372*	>	0,312	Valid
Teknik dasar permainan bulutangkis	7	0,235	<	0,312	Gugur
	8	,526**	>	0,312	Valid
	9	,424**	>	0,312	Valid
	10	,514**	>	0,312	Valid
	11	,434**	>	0,312	Valid
	12	,414**	>	0,312	Valid
	13	,402*	>	0,312	Valid
	14	,512**	>	0,312	Valid
	15	,466**	>	0,312	Valid
	16	,503**	>	0,312	Valid
	17	,450**	>	0,312	Valid
	18	,429**	>	0,312	Valid
	19	,630**	>	0,312	Valid
	20	,499**	>	0,312	Valid
	21	,449**	>	0,312	Valid
	22	,431**	>	0,312	Valid
	23	,514**	>	0,312	Valid
	24	,370*	>	0,312	Valid
	25	,482**	>	0,312	Valid
	26	,410**	>	0,312	Valid
Sejarah permainan bulutangkis	27	,520**	>	0,312	Valid
	28	,453**	>	0,312	Valid
	29	,427**	>	0,312	Valid
	30	,484**	>	0,312	Valid
	31	-0,035	<	0,312	Gugur
	32	,614**	>	0,312	Valid

Peraturan permainan bulutangkis	33	,423 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid
	34	,382 <sup>*</sup>	>	0,312	Valid
	35	,436 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid
	36	,403 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid
	37	,510 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid
	38	,539 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid
	39	,545 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid
	40	. <sup>a</sup>	<	0,312	Gugur
	41	,486 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid
	42	,427 <sup>**</sup>	>	0,312	Valid

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat dikategorikan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII SMP N 1 Ngemplak Kabupaten Sleman yang dinyatakan baik dan layak dilakukan penelitian dari 42 butir soal terdapat 38 butir butir soal yang lolos, yang terdapat pada butir 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42. Dan terdapat 4 butir soal yang dianggap gurur, yaitu pada butir soal 1, 7, 31, 40.

### 3. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006:41) reliabilitas instrumen mengacu pada instrumen yang sudah baik, dalam artian suatu instrumen mampu untuk digunakan dan cukup dipercaya sebagai alat pengumpul data yang baik. Analisis data reliabilitas hanya dilakukan pada butir soal yang sudah dianggap baik atau valid saja. Untuk memperoleh reliabilitas digunakan rumus *Alpha Cronbach* pada taraf  $Alpha = 0,05$

Table 8. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistick		
Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Tingkat pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis	0,899	Reliable

Setelah dilakukan pengolahan data nilai  $r$  yang sudah diketahui kemudian dilakukan penafsiran sesuai dengan tabel pedoman. Hal ini dilakukan untuk mengetahui koefisien korelasinya. Penafsiran dilakukan dengan menggunakan pedoman Sugiono (2017:184) yang bisa dilihat pada tabel berikut:

Table 9. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1.00	Sangat Kuat

Untuk melakukan uji reliabilitas digunakan *software SPSS statistic versi 25 for windows*. Dari pengolahan data reliabilitas yang sudah dilakukan, mendapatkan hasil variabel penelitian dengan nilai reliabilitas 0,899 yang dapat diartikan instrumen tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat kuat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validitas dan reliabilitas instrument didapatkan butir pertanyaan sebagai instrumen yang valid dan reliabel. Berikut merupakan tabel kisi-kisi butir soal instrumen yang valid dan reliabel:

Table 10. Kisi-kisi soal valid dan reliabel

Variabel	Faktor	Indikator	Nomer Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII SMP N 2 Ngemplak	1. Faktor-faktor manusiawi	Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis	1, 2, 3, 4, 5	5
		Mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	19
	2. Faktor-faktor lingkungan dan budaya	Menyebutkan sejarah permainan bulutangkis	25, 26, 27, 28, 29	5
	3. Faktor informasi yang semakin luas dan kompleks	Menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis	30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38	9
Jumlah				38

### G. Teknik Analisis Data

Tahapan yang dilakukan setelah penelitian dan semua data sudah masuk adalah menganalisis data yang nantinya digunakan untuk menarik sebuah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif. Mencari nilai frekuensi *relative presentase* merupakan cara untuk menghitung analisis data penelitian. Cara tersebut dapat dilakukan sebagai berikut (Sudijono, 2010:40).

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

Keterangan:

P = Presentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sumber: Anas Sudijono, 2009: 40)

Kategori atau pengelompokan nilai menurut tingkatan perlu dibuat untuk memberikan arti pada setiap nilai yang didapatkan. Pengkategorian tersebut menggunakan nilai rata-rata *mean* ( $\bar{X}$ ) dan standar deviasi (SD). Menurut Ngatman dan Andriyani (2017:112) dalam menentukan total nilai dapat diklasifikasikan menjadi 5 kategori seperti berikut:

total skor yang dikelompokkan menjadi 5 kategori berikut:

Table 11. Pengkategorian Pengetahuan Siswa

No	Jumlah Skor	Kategori
1	$\bar{X} + 1,5 \text{ SD ke atas}$	Sangat Tinggi
2	$\bar{X} + 0,5 \text{ SD sampai } < \bar{X} + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$\bar{X} - 0,5 \text{ SD sampai } < \bar{X} + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4	$\bar{X} - 1,5 \text{ SD sampai } < \bar{X} - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5	Kurang dari $\bar{X} - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Keterangan:

X : Mean (Rata-rata)

SD : Standar Deviasi

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Rencana awal pada penelitian ini akan dilakukan dengan jumlah responden 205 siswa (jumlah seluruh siswa kelas VIII SMP N 2 Ngemplak) Akan tetapi akibat pembelajaran online yang membuat siswa tidak bisa melakukan pembelajaran tatap muka, maka siswa yang menjawab soal tes hanya 156 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

Hasil yang didapatkan dari penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman dengan jumlah siswa yang mengerjakan tes sebanyak 156 siswa dapat dilihat melalui nilai atau hasil dari pengisian soal tes dengan 38 butir soal yang terbagi menjadi tiga faktor. Analisis dilakukan setelah data terkumpul dengan menggunakan bantuan computer program SPSS *versi 25.0 for windows*. Berikut merupakan penjabaran hasil dari penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

Analisis yang telah dilakukan mengenai penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman dari 38 butir soal diperoleh data nilai rata-rata (mean) 22,38, standar deviasi (SD) 4,99, skor terendah (minimum) 10, skor tertinggi (maximum)

34, nilai tengah (median) 23,00, dan nilai yang sering muncul (mode) 26,00.

Selengkapnya dapat dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Table 12. Deskripsi Statistik tingkat pengetahuan permainan bulutangkis

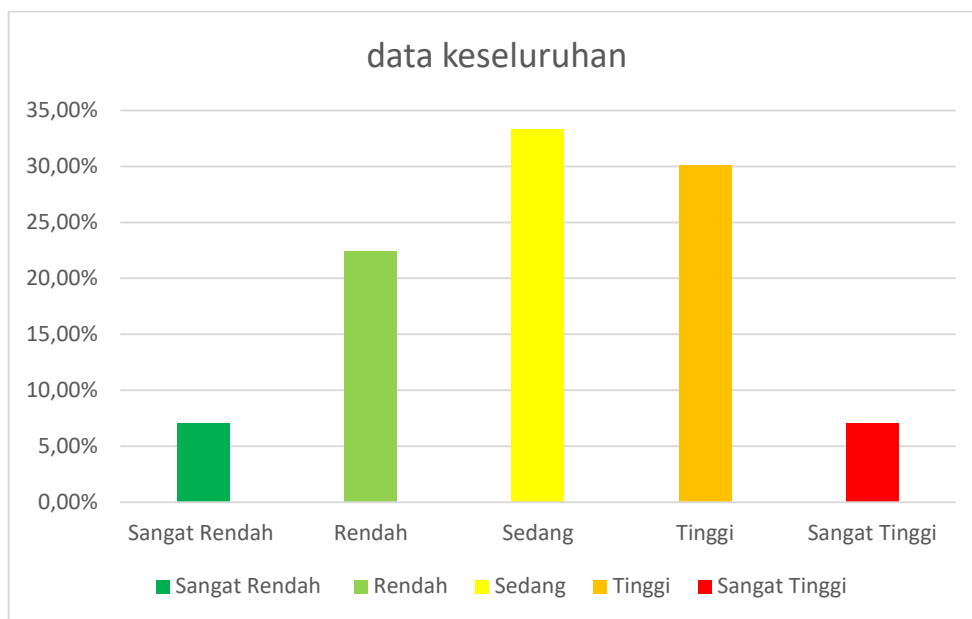
Statistik	
<i>N</i>	156
Mean	22,38
Std. Deviation	4,99
Minimum	10
Maximum	34
Median	23,00
Mode	26

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman disajikan pada tabel 8 berikut :

Table 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak

NO	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	> 29,86	Sangat Tinggi	11	7,05 %
2	24,87 sampai < 29,86	Tinggi	47	30,13 %
3	19,89 sampai < 24,87	Sedang	52	33,33 %
4	14,90 sampai < 19,89	Rendah	35	22,44 %
5	< 14,90	Sangat Rendah	11	7,05 %
Jumlah			156	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Materi Permainan Bulutangkis

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 6 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,05 (11 siswa), kategori “rendah” sebesar 22,44% (35 siswa), kategori “sedang” sebesar 33,33% (52 siswa), kategori “tinggi” sebesar 30,13% (47 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 7,05% (11 siswa). Tingkat pengetahuan siswa yang cukup baik ditunjukkan dari mayoritas siswa dengan hasil terbanyak berada pada tingkatan sedang, yaitu 52 siswa (33,33%) dari total sampel penelitian. Dapat dilihat juga melalui nilai rata-rata pada data yang masuk yaitu dengan tingkat pengetahuan yang berada pada interval 19,89 sampai < 24,87 yakni pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 22,94.



Rincian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman berdasarkan faktor sebagai berikut:

### 1. Faktor I (Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis)

Analisis hasil yang didapatkan mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis diperoleh sebagai berikut: rata-rata (*mean*) 14,10, standar deviasi (SD) 3,63, skor terendah (*minimum*) 6, skor tertinggi (*maximum*) 22, nilai tengah (*median*) 14, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 14. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Table 14. Deskripsi Statistik tingkat pengetahuan tentang pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis

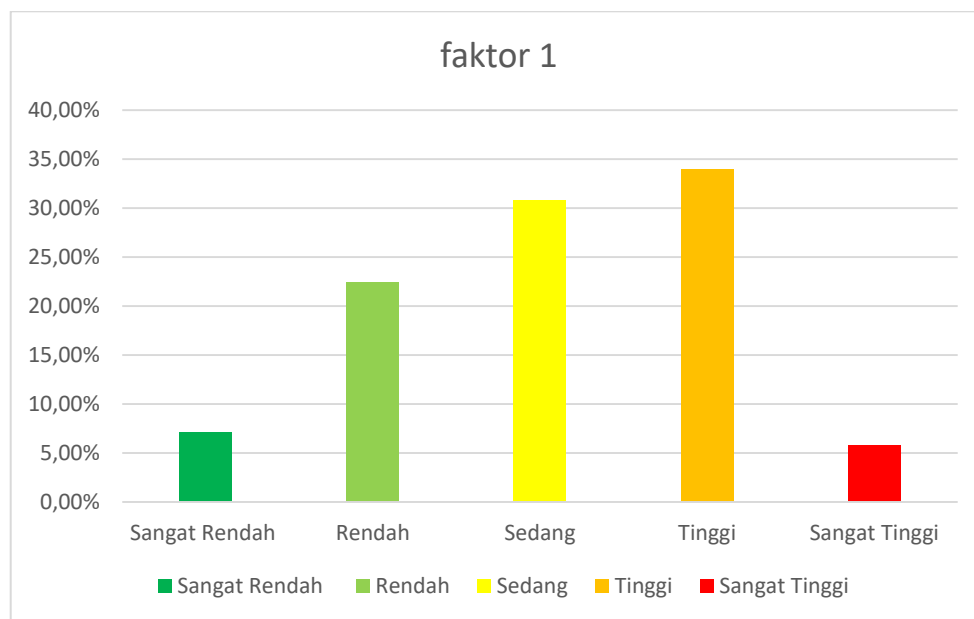
Statistik	
<i>N</i>	156
Mean	14,10
Std. Deviation	3,63
Minimum	6
Maximum	22
Median	14
Mode	14

Bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang Pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman dapat dijabarkan pada tabel 10 berikut:

Table 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis

NO	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	> 19,54	Sangat Tinggi	9	5,77 %
2	15,91 sampai < 19,54	Tinggi	53	33,97 %
3	12,29 sampai < 15,91	Sedang	48	30,77 %
4	8,66 sampai < 12,29	Rendah	35	22,44 %
5	< 8,66	Sangat Rendah	11	7,05 %
Jumlah			156	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 7, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman berada pada kategori “sangat rendah”

sebesar 7,05% (11 siswa), kategori “rendah” sebesar 22,44% (35 siswa), kategori “sedang” sebesar 30,77% (48 siswa), kategori “tinggi” sebesar 33,97% (53 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 5,77% (9 siswa). Dari tabel dan diagram tersebut dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak adalah pada kategori sedang, yaitu 53 responden atau 33,97% dari 156 responden.

## 2. Faktor II ( Sejarah Permainan Bulutangkis)

Analisis dari hasil yang didapatkan mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulutangkis diperoleh sebagai berikut: rata-rata (*mean*) 3,48, standar deviasi (SD) 0,88, skor terendah (*minimum*) 1, skor tertinggi (*maximum*) 5, nilai tengah (*median*) 3, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 3. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 16. Deskripsi Statistik tingkat pengetahuan tentang sejarah permainan bulutangkis

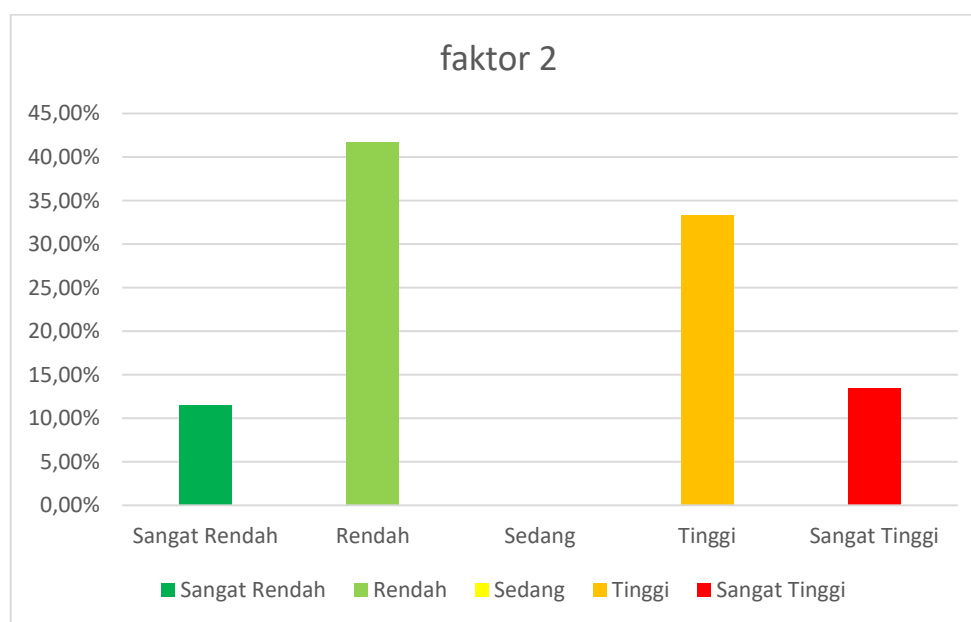
Statistik	
<i>N</i>	156
Mean	3,48
Std. Deviation	0,8
Minimum	1
Maximum	5
Median	3
Mode	3

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman disajikan pada tabel 12 sebagai berikut :

Table 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang sejarah permainan bulutangkis

NO	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	> 4,8	Sangat Tinggi	21	13,46 %
2	3,92 sampai < 4,8	Tinggi	52	33,33 %
3	3,04 sampai < 3,92	Sedang	0	0 %
4	2,16 sampai < 3,04	Rendah	65	41,67 %
5	< 2,16	Sangat Rendah	18	11,54 %
Jumlah			156	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik maka data tingkat pengetahuan tentang sejarah permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman tampak pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang sejarah permainan bulutangkis

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 8 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman berada pada kategori “sangat rendah” sebesar

11,54% (11 siswa), kategori “rendah” sebesar 41,67% (65 siswa), kategori “cukup” sebesar 0% (0 siswa), kategori “tinggi” sebesar 33,33% (52 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 13,46% (21 siswa). Dari tabel dan gambar tersebut dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak adalah pada kategori rendah, yaitu 65 responden atau 41,67% dari 156 responden.

### 3. Faktor III ( Peraturan Permanan Bulutangkis)

Analisis dari hasil yang didapatkan mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan bulutangkis diperoleh sebagai berikut: rata-rata (*mean*) 4,81, standar deviasi (SD) 1,80, skor terendah (*minimum*) 0, skor tertinggi (*maximum*) 9, nilai tengah (*median*) 5, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 5. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Table 18. Deskripsi Statistik tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan bulutangkis

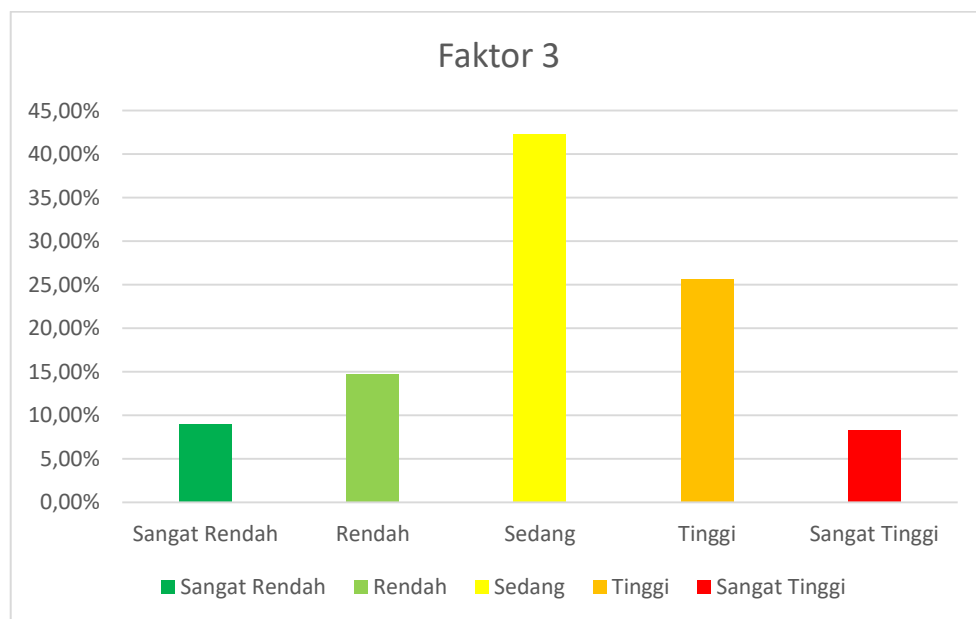
Statistik	
<i>N</i>	156
Mean	4,81
Std. Deviation	1,80
Minimum	0
Maximum	9
Median	5
Mode	5

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman disajikan pada tabel 14 sebagai berikut :

Table 19. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa tentang peraturan permainan bulutangkis

NO	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	> 7,51	Sangat Tinggi	13	8,33 %
2	5,71 sampai < 7,51	Tinggi	40	25,65 %
3	3,91 sampai < 5,71	Sedang	66	42,30 %
4	2,11 sampai < 3,91	Rendah	23	14,75 %
5	< 2,11	Sangat Rendah	14	8,97 %
Jumlah			156	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman tampak pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang peraturan permainan bulutangkis

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 9 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,97% (14 siswa), kategori “rendah” sebesar 14,75% (23 siswa), kategori

“sedang” sebesar 42,30% (66 siswa), kategori “tinggi” sebesar 25,65% (40 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 8,33% (13 siswa). Dari tabel dan gambar tersebut dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak adalah pada kategori sedang, yaitu 66 responden atau 42,30% dari 156 responden.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman. Hasil yang ditunjukkan dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman mendapatkan hasil cukup baik. Terbukti dari hasil penelitian frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 52 siswa (33,33%) dari seluruh data penelitian. Berdasarkan hasil rata-rata, tingkat pengetahuan siswa berada pada skor 22,38 yang berada pada interval 19,89 sampai < 24,87 yakni pada kategori sedang.

Kategori pengetahuan dari hasil penelitian siswa tentang materi permainan bulutangkis merupakan hasil penggabungan dari tiga faktor. Berikut merupakan penjelasan faktor tingkat pengetahuan siswa kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman.

### **1. Faktor I ( Pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis)**

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman pada faktor I, yaitu pada indikator pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis dapat diketahui mayoritas siswa sebanyak 53 siswa

(33,97%) dengan kategori tinggi. Sisanya 48 siswa (30,77%) kategori sedang, 35 siswa (22,44%) kategori rendah, 11 siswa (7,05%) kategori sangat rendah, dan 9 siswa (5,76%) kategori sangat tinggi.

Dari data tabel skoring, dapat dilihat bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan pada nomor 11 tentang jenis pukulan lob. Selain itu juga siswa kesulitan pada nomor 20 tentang pukulan mendatar. Untuk pertanyaan nomor 11 hanya 34 siswa yang menjawab benar dan nomor 20 hanya 37 yang menjawab benar. Hal tersebut bisa disebabkan karena beberapa jenis pukulan lob dan pukulan mendatar (*drive*) kurang familiar pada siswa dan siswa kurang membaca materi dari permainan bulutangkis.

## **2. Faktor II ( Sejarah Permainan Bulutangkis)**

Berdasarkan data tabel distribus frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman pada faktor II, yaitu pada indikator sejarah permainan bulutangkis dapat diketahui mayoritas siswa sebanyak 65 siswa (41,67%) dengan rendah. Sisanya 52 siswa (33,33%) kategori tinggi, 21 siswa (13,46%) kategori sangat tinggi, dan 18 siswa (11,54%) kategori sangat rendah.

Dari data tabel skoring, dapat dilihat bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan pada nomor 29 tentang sejarah bulutangkis. Siswa memilih nama pemain dari Indonesia yang seharusnya nama pemain bulutangkis dari luar negeri. Untuk pertanyaan nomor 29 hanya 94 siswa yang menjawab benar. Hal tersebut bisa disebabkan karena siswa kurang cermat dalam membaca dan memahami soal dan juga kurangnya pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulutangkis.



### **3. Faktor III ( Peraturan Permainan Bulutangkis)**

Berdasarkan data tabel distribus frekuensi tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman pada faktor III, yaitu pada indikator peraturan permainan bulutangkis dapat diketahui mayoritas siswa sebanyak 66 siswa (42,30%) kategori sedang. Sisanya 40 siswa (25,65%) kategori tinggi, 23 siswa (14,75%) kategori rendah, dan 14 siswa (8,97%) kategori sangat rendah, dan 13 siswa (8,33%) kategori sangat tinggi.

Dari data tabel skoring, dapat dilihat bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan pada nomor 35 dan 38 tentang peraturan servis dan jenis lapangan bulutangkis. Untuk pertanyaan nomor 35 hanya 39 siswa yang menjawab benar, dan untuk nomor 38 hanya 31 siswa yang menjawab benar. Hal tersebut dapat disebabkan karena siswa belum memahami secara keseluruhan mengenai materi peraturan permainan bulutangkis.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini dikerjakan dengan semaksimal mungkin sesuai tujuan dari penelitian ini. Namun sangat disadari masih terdapat keterbatasan dan kelemahan dalam melakukan penelitian ini. Berikut merupakan keterbatasan dari penelitian yang dilakukan:

1. Dalam melakukan pengumpulan data hanya menggunakan pengisian soal tes melalui dan dilakukan secara online melalui bantuan aplikasi *google form*, sehingga memungkinkan adanya ketidakobjektifan dalam proses pengisian soal tes seperti misalnya mencari jawaban melalui internet.

2. Dalam melakukan penelitian faktor yang digunakan untuk meneliti tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman masih terbatas dan umum.
3. Ketidakmampuan untuk dapat melakukan penelitian secara langsung atau tatap muka dengan responden yang disebabkan keterbatasan keadaan dan juga waktu dan tenaga.
4. Keterbatasan alat komunikasi yang menyebabkan responden sulit untuk dihubungi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang pengetahuan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman dilihat dari faktor dan indikator yang mempengaruhi dengan jumlah responden sebanyak 156 siswa sebanyak 11 siswa atau sebesar (7,05%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 47 siswa atau sebesar (30,13%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori tinggi, sebanyak 52 siswa atau sebesar (33,33%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sedang, sebanyak 35 siswa atau sebesar (22,44%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori rendah, dan sebanyak 11 siswa atau sebesar (7,05%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori sedang yaitu sebesar 33,33%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa tidak sepenuhnya memiliki pengetahuan yang baik dalam permainan bulutangkis.

## **B. Implikasi**

Diharapkan melalui hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah yaitu SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Melalui hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang materi permainan bulutangkis kelas VIII SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa di sekolah lain.
2. Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah baik itu dari guru maupun sekolah untuk siswa supaya lebih baik.
3. Siswa dapat menjadikan hasil ini untuk lebih semangat dan giat dalam menguasai materi permainan bulutangkis.

## **C. Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman, adapun beberapa saran atau masukan yang muncul setelah penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah pada saat pembelajaran PJOK diharapkan tidak berfokus pada aspek psikomotor saja, tetapi juga lebih diperhatikan dalam peningkatan ilmu pengetahuan siswa.
2. Bagi siswa kelas VIII SMP N 2 Ngemplak agar lebih giat lagi dalam belajar dan memperhatikan dalam setiap penjelasan yang diberikan oleh guru agar hasil yang didapatkan bisa maksimal.

3. Bagi peneliti lebih melakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal dan dilakukan secara *offline* agar hasilnya lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di SMP Negeri 1 Sawangan*. Skripsi: FIK UNY.
- Alhusin, S (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta. CV “Seti-Aji” Surakarta.
- Arikunto, S (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnanda, D. R. (2017). *Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta*. Skripsi: FIK UNY.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Hadi, S. (1990). *Bimbingan Menulis Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta. Andi Offset
- Izzaty, R. E. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY Press.
- Jatmika, H. M. (2015). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3 (1).
- Komari, A. (2005). Pengenalan Permainan Bulutangkis Pada Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2(2).
- Komari, A. (2018). *Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis*. Yogyakarta. UNY Press.
- Komarudin. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung, Ramaja Rosdakarya.
- Kusuma, A. H. (2018). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola DI SMP N 5 Banguntaapan*. Skripsi: FIK UNY.
- Makmun, A. S. (2004). *Psikologi Remaja*. Rineka Cipta.

- Ngatman & Adriyani, F. D. (2017). *Tes Dan Pengukuran Untuk Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Yogyakarta: Fadilatama.
- Ni'mah, I. T. & Deli, M. (2017). *Buku Pintar Bulutangkis*. Jakarta. Anugrah.
- Notoatmodjo. (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nurbudiyani, L. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*. 13(1), 88-93.
- Sari, I. P. T. P. (2014). TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG PENTINGNYA MENGONSUMSI AIR MINERAL PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI KEPUTRAN A YOGYAKARTA. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2).
- Subardjah, H. (2000). *Bulutangkis*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung. CV Alfabeta.
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1)
- Winarni, S., & Lismadiana, L. (2020). Kompetensi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Ditinjau dari Usia dan Jenis Sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1). 101-114.

# LAMPIRAN



## Lampiran1. Surat Validasi Ahli

### SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Amat Komari, M.Si

NIP : 19620422199001

Menerangkan bahwa saudara:

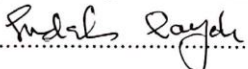
Nama : Yusuf Indra Wicaksana

NIM : 17601241089

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS :Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan  
bulutangkis kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten  
Sleman

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian  
tugas akhir dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1.  .....
2. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana  
mestinya.

Yogyakarta, 17 Maret 2021



Drs. Amat Komari, M.Si

NIP.19620422199001

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 533/UN34.16/PT.01.04/2021

18 Maret 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

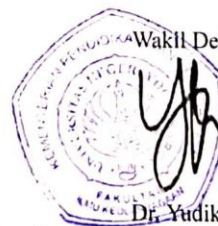
Yth . Kepala SMP N 2 Ngemplak  
Bimomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Yusuf Indra Wicaksana
NIM	: 17601241089
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman
Waktu Penelitian	: 22 - 29 Maret 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP 19820815 200501 1 002

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 2 NGEMPLAK**

MACANAN, BIMOMARTANI, NGEMPLAK, SLEMAN, YOGYAKARTA, 55584  
Telepon 08112953232, E-mail : smpn2ngemplak01081964@gmail.com

SURAT KETERANGAN  
Nomor : 070/352/III/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra Hj.Widi Hastuti,M.Pd  
NIP : 19640317 198403 2 002  
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I, IV/b  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Ngemplak  
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Ngemplak

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yusuf Indra Wicaksana  
NIM : 17601241089  
Program / Tingkat : Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi / S 1  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian pada tanggal tanggal 22 – 29 Maret 2021 dengan judul " Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Sleman"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Sleman  
Tanggal : 30 Maret 2021  
Kepala SMP Negeri 2 Ngemplak



Dra Hj.Widi Hastuti,M.Pd  
Pembina Tingkat I, IV/b  
NIP.19640317 198403 2 002

## Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 97/UN34.16/LT/2021  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

19 Februari 2021

Yth. SMP N 1 Ngemplak Sleman

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Yusuf Indra Wicaksana  
NIM : 17601241089  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak Kabupaten Sleman  
Waktu Uji Instrumen : 22 Februari - 27 Maret 2021

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.  
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :  
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Pratik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP. 19820815 200501 1 002

## Lampiran 5. Surat Izin Uji Coba Instrumen dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 1 NGEMPLAK**  
Alamat : Jangkang, Widodomartani, Ngemplak, Sleman, DIY 55581 (0274) 4461001  
E-mail : [smpngemplak@yahoo.com](mailto:smpngemplak@yahoo.com) Website : [smp1ngemplak@sch.id](http://smp1ngemplak@sch.id)

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/107/2021

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan, Nomor : 108/UN34.16/LT/2021, tanggal 19 Februari 2021 tentang permohonan izin uji instrumen penelitian, dengan ini Kepala SMP N 1 Ngemplak menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Yusuf Indra Wicaksana
NIM	: 17601241089
Program Studi	: S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Ngemplak, guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir dengan judul :

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULU TANGKIS KELAS VIII DI SMP N 2 NGEMPLAK KABUPATEN SLEMAN

Waktu : 22 Februari – 27 Maret 2021

Sasaran : Siswa

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngemplak, 20 April 2021

Kepala Sekolah



Aris Susila Pambudi, S. Pd, M.Pd  
NIP 19700614 199802 1 002

## Lampiran 6. Instrumen Uji Coba

### ANGKET UJI COBA PENELITIAN

#### A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

#### B. PETUNJUK MENJAWAB

Bacalah pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan seksama, kemudian beri tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar!

##### \*Definisi dan Manfaat Permainan Bulutangkis

1. Permainan yang dimainkan tidak lebih dari 2 orang setiap tim yang menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alatnya adalah....
  - a. Permainan *pickleball*
  - b. Permainan Tennis meja
  - c. Permainan Bulutangkis
  - d. Permainan Tennis Lapangan
2. Permainan bulutangkis termasuk dalam cabang olahraga permainan....
  - a. Bola Besar
  - b. Atletik
  - c. Bola Kecil
  - d. *Petanque*
3. Manfaat bulutangkis untuk tubuh manusia adalah....
  - a. Menurunkan mobilitas tubuh
  - b. Membuat badan menjadi lemas
  - c. Meningkatkan daya tahan tubuh
  - d. Meningkatkan minat baca seseorang
4. Manfaat yang didapat ketika melakukan gerakan kaki melompat dan tangan menangkis atau memukul dalam permainan bulutangkis adalah...
  - a. Membuat kaki menjadi sakit
  - b. Menjadikan badan cepat lelah

- c. Membuat tangan menjadi gemetar
  - d. Meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot
5. Manfaat bulutangkis untuk perkembangan mental manusia adalah, **kecuali...**
- a. Meningkatkan jiwa sosial
  - b. Membuat emosi tidak terkontrol
  - c. Menumbuhkan rasa percaya diri
  - d. Menumbuhkan rasa tanggung jawab
6. Keunggulan seseorang yang berbadan pendek dalam bermain bulutangkis adalah...
- a. Lambat dalam bergerak
  - b. Jangkauan yang dihasilkan pendek
  - c. Susah untuk menggapai *shuttlecock*
  - d. Lincah dan cepat dalam setiap gerakan

**\*Teknik Dasar Bulutangkis**

7. Dibawah ini yang merupakan salah satu jenis pegangan raket dalam bulutangkis adalah...
- a. *flat grip*
  - b. *Penhold grip*
  - c. *seemiller grip*
  - d. *Forehand grip*
8. Cara memegang raket seperti sedang melakukan gerakan pukul kasur adalah....
- a. *Forehand grip*
  - b. *Backhand grip*
  - c. *American grip*
  - d. *Combination grip*
9. Nama lain dari pegangan *shakehand* adalah...
- a. Pegangan inggris
  - b. Pegangan *forehand*
  - c. pegangan *backhand*
  - d. pegangan *friying*
10. Yang merupakan pukulan awal untuk memenangkan suatu permainan bulutangkis adalah...
- a. *Smash*
  - b. *Lob*
  - c. *Dropshot*
  - d. *Servis*

11. Cara yang tepat untuk melakukan pukulan *Underhand Lob* adalah...
  - a. Memukul *shuttlecock* dari bawah menuju daerah depan lapangan lawan
  - b. Memukul *shuttlecock* dari atas kepala menuju daerah depan lapangan lawan
  - c. Memukul *shuttlecock* dari bawah menuju daerah belakang lapangan lawan
  - d. Memukul *shuttlecock* dari atas kepala menuju daerah belakang lapangan lawan
12. Pukulan *netting* merupakan pukulan pendek yang dilakukan...
  - a. Dengan keras
  - b. Menjauh dari net
  - c. Melambung di area lawan
  - d. Sedekat mungkin menyebrang net
13. Berikut yang **bukan** merupakan pukulan *Lob* adalah...
  - a. *Full Lob*
  - b. *Attacking Lob*
  - c. *Underhand Lob*
  - d. *Short Lob*
14. Berikut yang **bukan** merupakan tujuan dari pukulan *dropshot* adalah...
  - a. Agar mudah diserang oleh lawan
  - b. Mempertahankan posisi terus menyerang
  - c. Memaksa lawan mengangkat *shuttlecock*
  - d. Menekan lawan dengan tenaga yang minim
15. Berikut yang **bukan** merupakan jenis pukulan service adalah...
  - a. *Lob Service*
  - b. *Smash Service*
  - c. *Flick Service*
  - d. *Drive Service*
16. Pukulan yang dilakukan saat lawan melakukan servis dan mampu mengembalikan shuttlecock ke daerah permainan lawan adalah...
  - a. *Return Service*
  - b. *Service*
  - c. *Flick Service*
  - d. *Lob Service*



17. Pukulan yang dilakukan dengan keras dan arah *Shuttlecock* menuju ke bawah adalah...
- Dropshot*
  - Smash*
  - servis*
  - Lob*
18. Pukulan dalam permainan bulu tangkis yang dilakukan dengan cepat dan mendatar disebut...
- Dropshot*
  - Smash*
  - Drive*
  - Lob*
19. Pukulan yang dilakukan dengan arah jalanya *shuttlecock* dari atas menurun di dekat net adalah...
- Dropshot*
  - Smash*
  - Servis*
  - Lob*
20. Pukulan yang dilakukan dengan memukul *shuttlecock* dengan arah melambung ke daerah belakang lawan disebut...
- Dropshot*
  - Smash*
  - Servis*
  - Lob*
21. Pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dimana perkenaan daun raket dengan *shuttlecock* di bawah siku adalah....
- Front Arm stroke*
  - Side Arm Stroke*
  - Underhand Stroke*
  - Over Head Stroke*
22. Berikut yang tidak termasuk pukulan dari samping badan (*Side Arm Stroke*) adalah....
- Full Drive*
  - Half Court Drive*
  - Drive Drop Shot*
  - flick Court Drive*
23. Gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya *shuttlecock* disebut...
- Footwork*
  - Melompat
  - Berjalan
  - Pivot*
24. Pemain tangan kanan (tidak kidal) dalam melakukan pukulan di depan net, kaki yang berada di depan adalah...
- Kaki kiri
  - Kaki kanan

- b. Kedua kaki
  - d. Tidak bergerak
25. Berikut yang perlu dilatih dalam melakukan gerak kaki adalah, kecuali....
- a. Kekuatan kaki
  - c. Kekuatan pukulan
  - b. Kecepatan kaki
  - d. Keteraturan kaki dalam melangkah
26. Dalam melakukan pukulan, posisi badan dalam memukul *shuttlecock* yang benar adalah...
- a. Di bawah *shuttlecock*
  - c. Di depan *shuttlecock*
  - b. Di belakang *shuttlecock*
  - d. Di samping *shuttlecock*

**\*Sejarah Permainan Bulu Tangkis**

27. Di bawah ini yang merupakan organisasi bulutangkis dunia adalah...
- a. BWF
  - c. IAAF
  - b. FIBA
  - d. IVBF
28. Atlet tunggal putri bulutangkis Indonesia yang sukses meraih medali emas pertama di level olimpiade adalah...
- a. Ivana Lie
  - c. Ribka Sugiarto
  - b. Mia Audina
  - d. Susi Susanti
29. Alat yang digunakan sebagai pemukul shuttlecock dalam permainan bulutangkis disebut...
- a. Raket
  - c. Tongkat
  - b. Bet
  - d. *Paddle*
30. Raket pertama kali dibuat menggunakan...
- a. Baja putih atau logam
  - c. Kayu
  - b. Kayu dan baja putih
  - d. Carbon atau arang
31. Berikut ini yang merupakan pencipta lambang PBSI adalah...
- a. Umar Sanusi
  - c. Ir Soekarno
  - b. Kol CPM Muljono
  - d. Rochdi Partaatmadja
32. Berikut yang **bukan** merupakan atlet bulutangkis Indonesia adalah ...
- a. Lin Dan
  - c. Rudy Hartono
  - b. Susi Susanti
  - d. Taufik Hidayat

**\*Peraturan Bulutangkis**

33. Posisi pemain pada saat melakukan servis berada pada ...
- a. Depan kotak servis
  - b. Belakang kotak servis
  - c. Di dalam area kotak servis
  - d. Seluruh area lapangan
34. Berikut ini yang termasuk pelanggaran dalam bulutangkis, kecuali....
- a. Memukul *shuttlecock* tidak melewati net
  - b. Raket atau anggota tubuh menyentuh net
  - c. Raket menyentuh *shuttlecock* lebih dari sekali
  - d. *Shuttlecock* melewati net dan masuk ke daerah lapangan lawan
35. Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila dalam pertandingan dapat memenangkan....
- a. 1 set pertandingan
  - b. 3 set pertandingan
  - c. 2 set pertandingan
  - d. 4 set pertandingan
36. Bulu shuttlecock pada permainan bulutangkis terbuat dari...
- a. Bulu ayam
  - b. Bulu burung
  - c. bulu plastik
  - d. bulu aluminium
37. Seseorang yang bertugas untuk memimpin pertandingan bulutangkis disebut...
- a. Wasit
  - b. Pemain
  - c. Pelatih
  - d. Penjaga garis
38. Berikut yang merupakan ketentuan dalam melakukan servis dalam permainan bulu tangkis adalah, **kecuali**...
- a. Pemain harus berada di dalam kotak servis
  - b. Kaki pemain harus pada keadaan stationair (diam)
  - c. Gerakan servis harus simultan (ayunan tidak terputus)
  - d. Perkenaan daun raket dengan *Shuttlecock* di atas kepala
39. Berikut yang **bukan** merupakan bagian dari sebuah raket bulutangkis adalah...
- a. Bagian kaki raket
  - b. Bagian leher (*neck*)
  - c. Bagian pegangan (*grip*)
  - d. Bagian kepala raket (*head*)

40. Dalam permainan bulutangkis yang merupakan pembatas berupa jaring yang membentang antara dua bidang permainan dan diikatkan pada tiang disebut...
- a. Garis lapangan
  - b. Net
  - c. Raket
  - d. tali raffia
41. Salah satu sarana dalam permainan bulutangkis adalah net, tinggi net bagian tepi adalah..
- a. 145 cm
  - b. 152,4 cm
  - c. 155 cm
  - d. 165 cm
42. Salah satu prasarana dalam olahraga bulu tangkis adalah lapangan, berikut yang bukan merupakan jenis lapangan bulutangkis adalah...
- a. Lapangan dari tanah
  - b. Lapangan dari karpet
  - c. lapangan dari kayu
  - d. lapangan dari rumput

\*TERIMAKASIH\*

## Lampiran 7. Uji Coba SMP N 1 Ngemplak

4/7/2021 PENGANTAR

**PENGANTAR**

Assalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh  
Kepada adik-adik yang saya banggakan. Melalui surat pengantar ini saya yang bernama:

Nama : Yusuf Indra Wicaksana  
NIM : 17601241089  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Mengharap kiranya adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ilmu Keolahragaan dengan judul "Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak". Untuk itu saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran dari adik-adik untuk mengisi angket ini. Kerahasiaan data responden dalam mengisi angket saya jaga dengan baik. Atas partisipasi dari adik-adik, saya sampaikan terimakasih. Wassalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh

Hormat saya,

Yusuf Indra Wicaksana  
17601241089

identitas diri

pada bagian ini adik-adik dimohon untuk mengisikan identitas diri

Nama Lengkap \*

Mellyani Widyatika Ramadhani

4/7/2021 PENGANTAR

Kelas \*

☐ VIII A  
☒ VIII B  
☐ VIII C  
☐ VIII D  
☐ VIII E  
☐ VIII F

Jenis Kelamin \*

☐ Laki-laki  
☒ Perempuan

Petunjuk Pengisian Angket

1. Jawablah pertanyaan sesuai dengan tingkat pengetahuan adik-adik tentang permainan bulutangkis  
2. pilihlah opsi jawaban yang tersedia pada soal dengan jawaban yang paling baik dan benar

Definisi dan Manfaat Permainan Bulutangkis

4/7/2021 PENGANTAR

1. Permainan yang dimainkan tidak lebih dari 2 orang setiap tim yang menggunakan raket dan shuttlecock sebagai alatnya adalah.... \*

☐ a. Permainan pickleball  
☐ b. Permainan Tennis meja  
☒ c. Permainan Bulutangkis  
☐ d. Permainan Tennis Lapangan

2. Permainan bulutangkis termasuk dalam cabang olahraga permainan.... \*

☐ a. Bola Besar  
☐ b. Atletik  
☒ c. Bola Kecil  
☐ d. Petanque

3. Manfaat bulutangkis untuk tubuh manusia adalah.... \*

☐ a. Menurunkan mobilitas tubuh  
☐ b. Membuat badan menjadi lemas  
☒ c. Meningkatkan daya tahan tubuh  
☐ d. Meningkatkan minat baca seseorang

4/7/2021 PENGANTAR

4. Manfaat yang didapat ketika melakukan gerakan kaki melompat dan tangan menangkis atau memukul dalam permainan bulutangkis adalah.... \*

☐ a. Membuat kaki menjadi sakit  
☐ b. Menjadikan badan cepat lelah  
☐ c. Membuat tangan menjadi gemetar  
☒ d. Meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot

5. Manfaat bulutangkis untuk perkembangan mental manusia adalah, kecuali... \*

☐ a. Meningkatkan jiwa sosial  
☒ b. Membuat emosi tidak terkontrol  
☐ c. Menumbuhkan rasa percaya diri  
☐ d. Menumbuhkan rasa tanggung jawab

6. Keunggulan seseorang yang berbadan pendek dalam bermain bulutangkis adalah... \*

☐ a. Lambat dalam bergerak  
☐ b. Jangkauan yang dihasilkan pendek  
☐ c. Susah untuk menggapai shuttlecock  
☒ d. Lincah dan cepat dalam setiap gerakan

Teknik Dasar Bulutangkis

<https://docs.google.com/forms/d/1dy7P1YzP1QZ2-ECBzCm-cS15gH4ECdBT77/qGCU/edit#response=ACYDBRhu6rct02Zx9FUzaw56AM...> 1/16

<https://docs.google.com/forms/d/1dy7P1YzP1QZ2-ECBzCm-cS15gH4ECdBT77/qGCU/edit#response=ACYDBRhu6rct02Zx9FUzaw56AM...> 2/16

<https://docs.google.com/forms/d/1dy7P1YzP1QZ2-ECBzCm-cS15gH4ECdBT77/qGCU/edit#response=ACYDBRhu6rct02Zx9FUzaw56AM...> 3/16

<https://docs.google.com/forms/d/1dy7P1YzP1QZ2-ECBzCm-cS15gH4ECdBT77/qGCU/edit#response=ACYDBRhu6rct02Zx9FUzaw56AM...> 4/16

4/7/2021 PENGANTAR

7. Dibawah ini yang merupakan salah satu jenis pegangan raket dalam bulutangkis adalah... \*

☐ a. flat grip

☐ b. Penhold grip

☐ c. seemiller grip

☒ d. Forehand grip

8. Cara memegang raket seperti sedang melakukan gerakan pukul kasur adalah... \*

☐ a. Forehand grip

☐ b. Backhand grip

☒ c. American grip

☐ d. Combination grip

9. Nama lain dari pegangan shakehand adalah... \*

☒ a. Pegangan inggris

☐ b. Pegangan forehand

☐ c. pegangan backhand

☐ d. pegangan frying

4/7/2021 PENGANTAR

10. Yang merupakan pukulan awal untuk memenangkan suatu permainan bulutangkis adalah... \*

☐ a. Smash

☐ b. Lob

☐ c. Dropshot

☒ d. Servis

11. Cara yang tepat untuk melakukan pukulan Underhand Lob adalah... \*

☐ a. Memukul shuttlecock dari bawah menuju daerah depan lapangan lawan

☐ b. Memukul shuttlecock dari atas kepala menuju daerah depan lapangan lawan

☒ c. Memukul shuttlecock dari bawah menuju daerah belakang lapangan lawan

☐ d. Memukul shuttlecock dari atas kepala menuju daerah belakang lapangan lawan

12. Pukulan netting merupakan pukulan pendek yang dilakukan... \*

☐ a. Dengan keras

☐ b. Menjauh dari net

☐ c. Melambung di area lawan

☒ d. Sedekat mungkin menyebrang net

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCU/edit#response=ACYDBRnuf6rct02z9SFU6Zaw56AM... 5/16

4/7/2021 PENGANTAR

13. Berikut yang bukan merupakan pukulan Lob adalah... \*

☒ a. Full Lob

☐ b. Short Lob

☐ c. Attacking Lob

☐ d. Underhand Lob

14. Berikut yang bukan merupakan tujuan dari pukulan dropshot adalah... \*

☐ a. Agar mudah diserang oleh lawan

☐ b. Mempertahankan posisi terus menyerang

☐ c. Memaksa lawan mengangkat shuttlecock

☒ d. Menekan lawan dengan tenaga yang minim

15. Berikut yang bukan merupakan jenis pukulan service adalah... \*

☐ a. Lob Service

☒ b. Smash Service

☐ c. Flick Service

☐ d. Drive Service

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCU/edit#response=ACYDBRnuf6rct02z9SFU6Zaw56AM... 6/16

4/7/2021 PENGANTAR

16. Pukulan yang dilakukan saat lawan melakukan servis dan mampu mengembalikan shuttlecock ke daerah permainan lawan adalah... \*

☐ a. Return Service

☒ b. Service

☐ c. Flick Service

☐ d. Lob Service

17. Pukulan yang dilakukan dengan keras dan arah Shuttlecock menuju ke bawah adalah... \*

☐ a. Dropshot

☒ b. Smash

☐ c. servis

☐ d. Lob

18. Pukulan dalam permainan bulu tangkis yang dilakukan dengan cepat dan mendatar disebut... \*

☐ a. Dropshot

☐ b. Smash

☒ c. Drive

☐ d. Lob

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCU/edit#response=ACYDBRnuf6rct02z9SFU6Zaw56AM... 7/16

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCU/edit#response=ACYDBRnuf6rct02z9SFU6Zaw56AM... 8/16

4/7/2021

PENGAJIAN

19. Pukulan yang dilakukan dengan arah jalanya shuttlecock dari atas menurun di dekat net adalah... \*

- ☐ a. Dropshot  
☐ b. Smash  
☐ c. Servis  
☒ d. Lob

20. Pukulan yang dilakukan dengan memukul shuttlecock dengan arah melambung ke daerah belakang lawan disebut... \*

- ☐ a. Dropshot  
☒ b. Smash  
☐ c. Servis  
☐ d. Lob

21. Pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dimana perkenaan daun raket dengan shuttlecock di bawah siku adalah... \*

- ☐ a. Front Arm stroke  
☒ b. Side Arm Stroke  
☐ c. Underhand Stroke  
☐ d. Over Head Stroke

4/7/2021

PENGAJIAN

22. Berikut yang tidak termasuk pukulan dari samping badan (Side Arm Stroke) adalah... \*

- ☒ a. Full Drive  
☐ b. Half Court Drive  
☐ c. Drive Drop Shot  
☐ d. flick Court Drive

23. Gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya shuttlecock disebut... \*

- ☒ a. Footwork  
☐ b. Melompat  
☐ c. Berjalan  
☐ d. Pivot

24. Pemain tangan kanan (tidak kidal) dalam melakukan pukulan di depan net, kaki yang berada di depan adalah... \*

- ☐ a. Kaki kiri  
☐ b. Kedua kaki  
☒ c. Kaki kanan  
☐ d. Tidak bergerak

<https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gH4ECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRhu6rcf022z9FU62aw56AM...> 9/16

<https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gH4ECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRhu6rcf022z9FU62aw56AM...> 10/16

4/7/2021

PENGAJIAN

25. Berikut yang perlu dilatih dalam melakukan gerak kaki adalah, kecuali... \*

- ☐ a. Kekuatan kaki  
☐ b. Kecepatan kaki  
☐ c. Kekuatan pukulan  
☒ d. Keteraturan kaki dalam melangkah

26. Dalam melakukan pukulan, posisi badan dalam memukul shuttlecock yang benar adalah... \*

- ☒ a. Di bawah shuttlecock  
☐ b. Di belakang shuttlecock  
☐ c. Di depan shuttlecock  
☐ d. Di samping shuttlecock

Sejarah Permainan Bulutangkis

27. Di bawah ini yang merupakan organisasi bulutangkis dunia adalah... \*

- ☒ a. BWF  
☐ b. FIBA  
☐ c. IAAF  
☐ d. IVBF

4/7/2021

PENGAJIAN

28. Atlet tunggal putri bulutangkis Indonesia yang sukses meraih medali emas pertama di level olimpiade adalah... \*

- ☐ a. Ivana Lie  
☐ b. Mia Audina  
☐ c. Ribka Sugiarto  
☒ d. Susi Susanti

29. Alat yang digunakan sebagai pemukul shuttlecock dalam permainan bulutangkis disebut... \*

- ☒ a. Raket  
☐ b. Bad  
☐ c. Tongkat  
☐ d. Paddle

30. Raket pertama kali dibuat menggunakan... \*

- ☐ a. Baja putih atau logam  
☐ b. Kayu dan baja putih  
☒ c. Kayu  
☐ d. Carbon atau arang

<https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gH4ECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRhu6rcf022z9FU62aw56AM...> 11/16

<https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2FEGbCrm-dS15gH4ECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRhu6rcf022z9FU62aw56AM...> 12/16

4/7/2021 PENGAJIAN

31. Berikut ini yang merupakan pencipta lambang PBSI adalah... \*

☐ a. Umar Sanusi

☐ b. Kol OPM Muljono

☐ c. Ir Soekarno

☒ d. Rochdi Partaatmadja

32. Berikut yang bukan merupakan atlet bulutangkis Indonesia adalah ... \*

☒ a. Lin Dan

☐ b. Susi Susanti

☐ c. Rudy Hartono

☐ d. Taufik Hidayat

Peraturan Bulutangkis

33. Posisi pemain pada saat melakukan servis berada pada ... \*

☐ a. Depan kotak servis

☐ b. Belakang kotak servis

☐ c. Di dalam area kotak servis

☒ d. Seluruh area lapangan

4/7/2021 PENGAJIAN

34. Berikut ini yang termasuk pelanggaran dalam bulutangkis, kecuali... \*

☐ a. Memukul shuttlecock tidak melewati net

☒ b. Raket atau anggota tubuh menyentuh net

☐ c. Raket menyentuh shuttlecock lebih dari sekali

☐ d. Shuttlecock melewati net dan masuk ke daerah lapangan lawan

35. Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila dalam pertandingan dapat memenangkan... \*

☐ a. 1 set pertandingan

☒ b. 3 set pertandingan

☐ c. 2 set pertandingan

☐ d. 4 set pertandingan

36. Bulu shuttlecock pada permainan bulutangkis terbuat dari... \*

☐ a. Bulu ayam

☒ b. Bulu burung

☐ c. bulu plastik

☐ d. bulu aluminium

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2F-EQbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRnuf6r0f022a9FU0Zaw56AM... 13/16

4/7/2021 PENGAJIAN

37. Seseorang yang bertugas untuk memimpin pertandingan bulutangkis disebut... \*

☒ a. Wasit

☐ b. Pemain

☐ c. Pelatih

☐ d. Penjaga Garis

38. Berikut yang merupakan ketentuan dalam melakukan servis dalam permainan bulu tangkis adalah, kecuali... \*

☐ a. Pemain harus berada di dalam kotak servis

☐ b. Kaki pemain harus pada keadaan stationair (diam)

☒ c. Gerakan servis harus simultan (ayunan tidak terputus)

☐ d. Perkenaan daun raket dengan Shuttlecock di atas kepala

39. Berikut yang bukan merupakan bagian dari sebuah raket bulutangkis adalah... \*

☒ a. Bagian kaki raket

☐ b. Bagian leher (neck)

☐ c. Bagian pegangan (grip)

☐ d. Bagian kepala raket (head)

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2F-EQbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRnuf6r0f022a9FU0Zaw56AM... 14/16

4/7/2021 PENGAJIAN

40. Dalam permainan bulutangkis yang merupakan pembatas berupa jaring yang membentang antara dua bidang permainan dan dilikatkan pada tiang disebut... \*

☐ a. Garis lapangan

☐ b. Net

☐ c. Raket

☐ d. tali raffia

41. Salah satu sarana dalam permainan bulutangkis adalah net, tinggi net bagian tepi adalah... \*

☐ a. 145 cm

☐ b. 152,4 cm

☒ c. 155 cm

☐ d. 165 cm

42. Salah satu prasarana dalam olahraga bulu tangkis adalah lapangan, berikut yang bukan merupakan jenis lapangan bulutangkis adalah... \*

☐ a. Lapangan dari tanah

☒ b. Lapangan dari karpet

☐ c. lapangan dari kayu

☐ d. lapangan dari rumput

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2F-EQbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRnuf6r0f022a9FU0Zaw56AM... 15/16

https://docs.google.com/forms/d/1nYzP1Q2F-EQbCrm-dS15gHnECDBT7/qGCUJedwresponse-ACYDBRnuf6r0f022a9FU0Zaw56AM... 16/16



## 1. Analisis Butir Soal

## 1. Analisis Butir Soal

[illegible]

## 2. Uji validitas

### Correlations

		jumlahtotal
soal1	Pearson Correlation	. <sup>a</sup>
	Sig. (2-tailed)	.
	N	40
soal2	Pearson Correlation	,477**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	40
soal3	Pearson Correlation	,408**
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	40
soal4	Pearson Correlation	,522**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal5	Pearson Correlation	,483**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	40
soal6	Pearson Correlation	,372*
	Sig. (2-tailed)	,018

	N	40
soal7	Pearson Correlation	,235
	Sig. (2-tailed)	,145
	N	40
soal8	Pearson Correlation	,526**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	40
soal9	Pearson Correlation	,424**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	40
soal10	Pearson Correlation	,514*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	40
soal11	Pearson Correlation	,434**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	40
soal12	Pearson Correlation	,414**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	40

soal13	Pearson Correlation	,402*
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	40
soal14	Pearson Correlation	,512**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal15	Pearson Correlation	,466**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	40
soal16	Pearson Correlation	,503**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal17	Pearson Correlation	,450**
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	40
soal18	Pearson Correlation	,429**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	40
soal19	Pearson Correlation	,630**

	Sig. (2-tailed)	,000
	N	40
soal20	Pearson Correlation	,499**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal21	Pearson Correlation	,449**
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	40
soal22	Pearson Correlation	,431**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	40
soal23	Pearson Correlation	,514**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal24	Pearson Correlation	,370*
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	40
soal25	Pearson Correlation	,482**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	40

soal26	Pearson Correlation	,410**
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	40
soal27	Pearson Correlation	,520**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal28	Pearson Correlation	,453**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	40
soal29	Pearson Correlation	,427**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	40
soal30	Pearson Correlation	,484**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	40
soal31	Pearson Correlation	-,035
	Sig. (2-tailed)	,830
	N	40
soal32	Pearson Correlation	,614**

	Sig. (2-tailed)	,000
	N	40
soal33	Pearson Correlation	,423**
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	40
soal34	Pearson Correlation	,382*
	Sig. (2-tailed)	,015
	N	40
soal35	Pearson Correlation	,436**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	40
soal36	Pearson Correlation	,403**
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	40
soal37	Pearson Correlation	,510**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal38	Pearson Correlation	,539**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	40

soal39	Pearson Correlation	,545**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	40
soal40	Pearson Correlation	. <sup>a</sup>
	Sig. (2-tailed)	.
	N	40
soal41	Pearson Correlation	,486**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	40
soal42	Pearson Correlation	,427**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	40
jumlaht otal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	40

### 3. Uji reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,899	,902	38

#### 4. R tabel

N	Probabilitas		N	Probabilitas		N	Probabilitas	
	0,05	0,01		0,05	0,01		0,05	0,01
3	0,997	0,999	31	0,355	0,456	95	0,202	0,263
4	0,950	0,990	32	0,349	0,449	100	0,195	0,256
5	0,878	0,959	33	0,344	0,442	125	0,176	0,230
6	0,811	0,917	34	0,339	0,436	150	0,159	0,210
7	0,755	0,874	35	0,334	0,430	175	0,148	0,194
8	0,707	0,834	36	0,329	0,424	200	0,138	0,181
9	0,666	0,798	37	0,325	0,418	300	0,113	0,148
10	0,632	0,765	38	0,320	0,413	400	0,098	0,128
11	0,602	0,735	39	0,316	0,408	500	0,088	0,115
12	0,576	0,708	40	0,312	0,403	600	0,0820	0,105
13	0,553	0,684	41	0,308	0,398	700	0,074	0,097
14	0,532	0,661	42	0,304	0,393	800	0,070	0,091
15	0,514	0,641	43	0,301	0,389	900	0,065	0,086
16	0,497	0,623	44	0,297	0,384	1000	0,062	0,081
17	0,482	0,606	45	0,294	0,380			
18	0,468	0,590	46	0,291	0,376			
19	0,456	0,575	47	0,288	0,372			
20	0,444	0,561	48	0,285	0,368			
21	0,433	0,549	49	0,282	0,364			
22	0,423	0,539	50	0,279	0,361			
23	0,413	0,526	55	0,266	0,345			
24	0,404	0,515	60	0,254	0,330			
25	0,396	0,505	65	0,244	0,317			
26	0,388	0,496	70	0,235	0,306			
27	0,381	0,487	75	0,227	0,296			
28	0,374	0,478	80	0,220	0,286			

## Lampiran 9. Hasil Uji Coba

Nama Lengkap	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20
Nadifan Jihan Almasah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ABI FIRMANSYAH RASYIDI	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Roslia ayu anggia	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
Elinda tri utami	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0
Eunicke Rasya Nathanea Handoko	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
Mellyani Widayika Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0
Puri Salsabla	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Keken Zora Maharani	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0
Herandya Lova Reyza putra	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1
Widan Dewangga K.R	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0
Fistya Fadhia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0
Fadhil Fadhil Fathurrahman	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Aprilia Endah Supriyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1
Ananda Surya Pratama	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1
Muhammad Fathanih Alghazali	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
Aziz Naurai Khish Saputra	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
Dianika Ratnasari	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
M bima p	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
Sulthon Ghama Ngazala	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
FERBIA RAFI ULAYYA NASIR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
Aisha Awang Saibda	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
HABIBI SALAM ROSE MUBALZSAR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1
Akmal Athallah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Bagas Anugra Wicakana Wicodo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
Viona Pradia Silviana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Nico Alfarizy	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
Asy Syifa Nuhla Wijaya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
Endah Anjar Mukti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Muhammad Arizal Aziz Syahputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Reyhan Firdaus Al fitru	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Adia Putra Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Nortia Happy Pangesti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Riska Salsabla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Amelia Alvintha Sofia Hari	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Ahmad Zahran Razaq	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
Galii Rendi Setyawan	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
M keyza Wilidan Maruf	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Rivaldo Dafa Dwiki N	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Fity Subhan Al Haq	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1
Isnaini Nurul Latifa	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0



soal 21	soal 22	soal 23	soal 24	soal 25	soal 26	soal 27	soal 28	soal 29	soal 30	soal 31	soal 32	soal 33	soal 34	soal 35	soal 36	soal 37	soal 38	soal 39	soal 40	soal 41	soal 42	Jumlah
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	37
0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	16
0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	18
0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	18
1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	24
0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	25
0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	25
0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	25
0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	25
0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	26
0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	27
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	27
1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	27
0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	28
1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	28
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	28
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	29
1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	30
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	30
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	30
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	30
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	30
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	30
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	30
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	31
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	31
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	31
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	32
0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	32
0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	32
0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	32
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	32
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	32
0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	33
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34
0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	39
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37
0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	25
1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	21
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	9
0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	8
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	12
0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	14



## Lampiran 10. Soal Tes Penelitian

4/7/2021

PENGANTAR

### PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh  
Kepada adik-adik yang saya banggakan. Melalui surat pengantar ini saya yang bernama:

Nama : Yusuf Indra Wicaksana  
NIM : 17601241089  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Mengharap kiranya adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ilmu Keolahragaan dengan judul " Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak".

Untuk itu saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran dari adik-adik untuk mengisi angket ini. Kerahasiaan data responden dalam mengisi angket saya jaga dengan baik. Atas partisipasi dari adik-adik, saya sampaikan terimakasih.  
Wassalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh

Hormat saya,

Yusuf Indra Wicaksana  
17601241089

\* Wajib

identitas diri

pada bagian ini adik-adik dimohon untuk mengisi identitas diri

1. Nama Lengkap \*

\_\_\_\_\_

4/7/2021

PENGANTAR

2. Kelas \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ VIII A  
☐ VIII B  
☐ VIII C  
☐ VIII D  
☐ VIII E  
☐ VIII F

3. Jenis Kelamin \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ Laki-laki  
☐ Perempuan

Petunjuk  
Pengisian Angket

1. Jawablah pertanyaan sesuai dengan tingkat pengetahuan adik-adik tentang permainan bulutangkis
2. pilihlah opsi jawaban yang tersedia pada soal dengan jawaban yang paling baik dan benar

Definisi dan Manfaat Permainan Bulutangkis

4. 1. Permainan bulutangkis termasuk dalam cabang olahraga permainan... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Bola Besar  
☐ b. Atletik  
☐ c. Bola Kecil  
☐ d. Petanque

[https://docs.google.com/forms/d/1AG\\_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd](https://docs.google.com/forms/d/1AG_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd)

1/14

[https://docs.google.com/forms/d/1AG\\_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd](https://docs.google.com/forms/d/1AG_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd)

2/14

4/7/2021

PENGANTAR

5. 2. Manfaat bulutangkis untuk tubuh manusia adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Menurunkan mobilitas tubuh  
☐ b. Membuat badan menjadi lemas  
☐ c. Meningkatkan daya tahan tubuh  
☐ d. Meningkatkan minat baca seseorang

6. 3. Manfaat yang didapat ketika melakukan gerakan kaki melompat dan tangan menangkis atau memukul dalam permainan bulutangkis adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Membuat kaki menjadi sakit  
☐ b. Menjadikan badan cepat lelah  
☐ c. Membuat tangan menjadi gemetar  
☐ d. Meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot

7. 4. Manfaat bulutangkis untuk perkembangan mental manusia adalah, kecuali... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Meningkatkan jiwa sosial  
☐ b. Membuat emosi tidak terkontrol  
☐ c. Menumbuhkan rasa percaya diri  
☐ d. Menumbuhkan rasa tanggung jawab

[https://docs.google.com/forms/d/1AG\\_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd](https://docs.google.com/forms/d/1AG_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd)

3/14

[https://docs.google.com/forms/d/1AG\\_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd](https://docs.google.com/forms/d/1AG_Q8pN3JMF8tU1TqTtYpC3wQ2w9fQc2U81dZ5Y1wEd)

4/14

8. 5. Keunggulan seseorang yang berbadan pendek dalam bermain bulutangkis adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Lambat dalam bergerak  
☐ b. Jangkauan yang dihasilkan pendek  
☐ c. Susah untuk menggagal shuttlecock  
☐ d. Lincah dan cepat dalam setiap gerakan

Teknik Dasar Bulutangkis

9. 6. Cara memegang raket seperti sedang melakukan gerakan pukul kasur adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Forehand grip  
☐ b. Backhand grip  
☐ c. American grip  
☐ d. Combination grip

10. 7. Nama lain dari pegangan shakehand adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Pegangan Inggris  
☐ b. Pegangan forehand  
☐ c. pegangan backhand  
☐ d. pegangan frying

4/7/2021 PERKANTAR

11. 8. Yang merupakan pukulan awal untuk memenangkan suatu permainan bulutangkis adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Smash

☐ b. Lob

☐ c. Dropshot

☐ d. Servis

12. 9. Cara yang tepat untuk melakukan pukulan Underhand Lob adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Memukul shuttlecock dari bawah menuju daerah depan lapangan lawan

☐ b. Memukul shuttlecock dari atas kepala menuju daerah depan lapangan lawan

☐ c. Memukul shuttlecock dari bawah menuju daerah belakang lapangan lawan

☐ d. Memukul shuttlecock dari atas kepala menuju daerah belakang lapangan lawan

13. 10. Pukulan netting merupakan pukulan pendek yang dilakukan... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Dengan keras

☐ b. Menjauh dari net

☐ c. Melambung di area lawan

☐ d. Sedekat mungkin menyebrang net

14. 11. Berikut yang bukan merupakan pukulan Lob adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Full Lob

☐ b. Short Lob

☐ c. Attacking Lob

☐ d. Underhand Lob

[https://docs.google.com/forms/d/1AC\\_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt](https://docs.google.com/forms/d/1AC_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt)

5/14

4/7/2021 PERKANTAR

15. 12. Berikut yang bukan merupakan tujuan dari pukulan dropshot adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Agar mudah diserang oleh lawan

☐ b. Mempertahankan posisi terus menyerang

☐ c. Memaksa lawan mengangkat shuttlecock

☐ d. Menekan lawan dengan tenaga yang minim

16. 13. Berikut yang bukan merupakan jenis pukulan service adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Lob Service

☐ b. Smash Service

☐ c. Flick Service

☐ d. Drive Service

17. 14. Pukulan yang dilakukan saat lawan melakukan servis dan mampu mengembalikan shuttlecock ke daerah permainan lawan adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Return Service

☐ b. Service

☐ c. Flick Service

☐ d. Lob Service

[https://docs.google.com/forms/d/1AC\\_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt](https://docs.google.com/forms/d/1AC_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt)

6/14

4/7/2021 PERKANTAR

18. 15. Pukulan yang dilakukan dengan keras dan arah Shuttlecock menuju ke bawah adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Dropshot

☐ b. Smash

☐ c. servis

☐ d. Lob

19. 16. Pukulan dalam permainan bulu tangkis yang dilakukan dengan cepat dan mendarat disebut... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Dropshot

☐ b. Smash

☐ c. Drive

☐ d. Lob

20. 17. Pukulan yang dilakukan dengan arah jalanya shuttlecock dari atas menurun di dekat net adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Dropshot

☐ b. Smash

☐ c. Servis

☐ d. Lob

[https://docs.google.com/forms/d/1AC\\_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt](https://docs.google.com/forms/d/1AC_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt)

7/14

4/7/2021 PERKANTAR

21. 18. Pukulan yang dilakukan dengan memukul shuttlecock dengan arah melambung ke daerah belakang lawan disebut... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Dropshot

☐ b. Smash

☐ c. Servis

☐ d. Lob

22. 19. Pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dimana perkenaan daun raket dengan shuttlecock di bawah siku adalah.... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Front Arm stroke

☐ b. Side Arm Stroke

☐ c. Underhand Stroke

☐ d. Over Head Stroke

23. 20. Berikut yang tidak termasuk pukulan dari samping badan (Side Arm Stroke) adalah.... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Full Drive

☐ b. Half Court Drive

☐ c. Drive Drop Shot

☐ d. Flick Court Drive

[https://docs.google.com/forms/d/1AC\\_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt](https://docs.google.com/forms/d/1AC_Q9w3JMR9tTtTqTnpC3wQ9w9FQc2U81u9Z3Y1wEdt)

8/14

4/7/2021 PERANGKAT

24. 21. Gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya shuttlecock disebut... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Footwork

☐ b. Melompat

☐ c. Berjalan

☐ d. Pivot

25. 22. Pemain tangan kanan (tidak kidal) dalam melakukan pukulan di depan net, kaki yang berada di depan adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Kaki kiri

☐ b. Kedua kaki

☐ c. Kaki kanan

☐ d. Tidak bergerak

26. 23. Berikut yang perlu dilatih dalam melakukan gerak kaki adalah, kecuali.... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Kekuatan kaki

☐ b. Kecepatan kaki

☐ c. Kekuatan pukulan

☐ d. Keteraturan kaki dalam melangkah

4/7/2021 PERANGKAT

30. 27. Alat yang digunakan sebagai pemukul shuttlecock dalam permainan bulutangkis disebut... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Raket

☐ b. Bad

☐ c. Tongkat

☐ d. Paddle

31. 28. Raket pertama kali dibuat menggunakan... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Baja putih atau logam

☐ b. Kayu dan baja putih

☐ c. Kayu

☐ d. Carbon atau arang

32. 29. Berikut yang bukan merupakan atlet bulutangkis Indonesia adalah ... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Lin Dan

☐ b. Susi Susanti

☐ c. Rudy Hartono

☐ d. Taufik Hidayat

#### Peraturan Bulutangkis

4/7/2021 PERANGKAT

27. 24. Dalam melakukan pukulan, posisi badan dalam memukul shuttlecock yang benar adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Di bawah shuttlecock

☐ b. Di belakang shuttlecock

☐ c. Di depan shuttlecock

☐ d. Di samping shuttlecock

Sejarah Permainan Bulutangkis

28. 25. Di bawah ini yang merupakan organisasi bulutangkis dunia adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. BWF

☐ b. FIBA

☐ c. IAAF

☐ d. IVBF

29. 26. Atlet tunggal putri bulutangkis Indonesia yang sukses meraih medali emas pertama di level olimpiade adalah... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Ivana Lie

☐ b. Mia Audina

☐ c. Ribka Sugianto

☐ d. Susi Susanti

4/7/2021 PERANGKAT

33. 30. Posisi pemain pada saat melakukan servis berada pada ... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Depan kotak servis

☐ b. Belakang kotak servis

☐ c. Di dalam area kotak servis

☐ d. Seluruh area lapangan

34. 31. Berikut ini yang termasuk pelanggaran dalam bulutangkis, kecuali.... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Memukul shuttlecock tidak melewati net

☐ b. Raket atau anggota tubuh menyentuh net

☐ c. Raket menyentuh shuttlecock lebih dari sekali

☐ d. Shuttlecock melewati net dan masuk ke daerah lapangan lawan

35. 32. Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila dalam pertandingan dapat memenangkan.... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. 1 set pertandingan

☐ b. 3 set pertandingan

☐ c. 2 set pertandingan

☐ d. 4 set pertandingan

36. 33. Bulu shuttlecock pada permainan bulutangkis terbuat dari... \*

Tandai satu oval saja.

☐ a. Bulu ayam

☐ b. Bulu burung

☐ c. bulu plastik

☐ d. bulu aluminium

4/7/2021

PENGANTAR

37. 34. Seseorang yang bertugas untuk memimpin pertandingan bulutangkis disebut... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Wasit  
☐ b. Pemain  
☐ c. Pelatih  
☐ d. Penjaga Garis

38. 35. Berikut yang merupakan ketentuan dalam melakukan servis dalam permainan bulu tangkis adalah, kecuali... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Pemain harus berada di dalam kotak servis  
☐ b. Kaki pemain harus pada keadaan stationair (diam)  
☐ c. Gerakan servis harus simultan (ayunan tidak terputus)  
☐ d. Perkenaan daun raket dengan Shuttlecock di atas kepala

39. 36. Berikut yang bukan merupakan bagian dari sebuah raket bulutangkis adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Bagian kaki raket  
☐ b. Bagian leher (neck)  
☐ c. Bagian pegangan (grip)  
☐ d. Bagian kepala raket (head)

4/7/2021

PENGANTAR

40. 37. Salah satu sarana dalam permainan bulutangkis adalah net, tinggi net bagian tepi adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. 145 cm  
☐ b. 152,4 cm  
☐ c. 155 cm  
☐ d. 165 cm

41. 38. Salah satu prasarana dalam olahraga bulu tangkis adalah lapangan, berikut yang bukan merupakan jenis lapangan bulutangkis adalah... \*

Tandai satu oval saja.

- ☐ a. Lapangan dari tanah  
☐ b. Lapangan dari karpet  
☐ c. lapangan dari kayu  
☐ d. lapangan dari rumput

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

[https://docs.google.com/forms/d/1AU\\_CQ9n3JmE8'qU11qTmgpC2wQ2kK9-Q2UR10R/C3YHedE](https://docs.google.com/forms/d/1AU_CQ9n3JmE8'qU11qTmgpC2wQ2kK9-Q2UR10R/C3YHedE)

13/14

[https://docs.google.com/forms/d/1AU\\_CQ9n3JmE8'qU11qTmgpC2wQ2kK9-Q2UR10R/C3YHedE](https://docs.google.com/forms/d/1AU_CQ9n3JmE8'qU11qTmgpC2wQ2kK9-Q2UR10R/C3YHedE)

14/14

## Lampiran 11. Hasil Tes Penelitian

4/7/2021

PENGANTAR

### PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullohi wabarokatu  
Kepada adik-adik yang saya banggakan. Melalui surat pengantar ini saya yang bernama:

Nama : Yusuf Indra Wicaksana  
NIM : 17601241089  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Mengharap kiranya adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ilmu Keolahragaan dengan judul "Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP N 2 Ngemplak". Untuk itu saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran dari adik-adik untuk mengisi angket ini. Kerahasiaan data responden dalam mengisi angket saya jaga dengan baik. Atas partisipasi dari adik-adik, saya sampaikan terimakasih. Wassalamualaikum warohmatullohi wabarokatu

Hormat saya,

Yusuf Indra Wicaksana  
17601241089

#### identitas diri

pada bagian ini adik-adik dimohon untuk mengisikan identitas diri

#### Nama Lengkap \*

Muhammad Raffa Ardhani Devianto

4/7/2021

PENGANTAR

#### Kelas \*

- ☐ VIII A  
☐ VIII B  
☐ VIII C  
☐ VIII D  
☐ VIII E  
☒ VIII F

#### Jenis Kelamin \*

- ☒ Laki-laki  
☐ Perempuan

#### Petunjuk Pengisian Angket

- Jawablah pertanyaan sesuai dengan tingkat pengetahuan adik-adik tentang permainan bulutangkis.
- Pilihlah opsi jawaban yang tersedia pada soal dengan jawaban yang paling baik dan benar.

#### Definisi dan Manfaat Permainan Bulutangkis

[https://docs.google.com/forms/d/1AC\\_Q2pn3JME8tqU1tTqTnpC2wQ2k9Q-Q2U81dZ5Ynedit#response=ACYDBI8qWu2ZtgdgE-AugeeytK...](https://docs.google.com/forms/d/1AC_Q2pn3JME8tqU1tTqTnpC2wQ2k9Q-Q2U81dZ5Ynedit#response=ACYDBI8qWu2ZtgdgE-AugeeytK...) 1/15

4/7/2021

PENGANTAR

#### 1. Permainan bulutangkis termasuk dalam cabang olahraga permainan.... \*

- ☐ a. Bola Besar  
☐ b. Atletik  
☒ c. Bola Kecil  
☐ d. Petanque

#### 2. Manfaat bulutangkis untuk tubuh manusia adalah.... \*

- ☐ a. Menurunkan mobilitas tubuh  
☐ b. Membuat badan menjadi lemas  
☒ c. Meningkatkan daya tahan tubuh  
☐ d. Meningkatkan minat baca seseorang

#### 3. Manfaat yang didapat ketika melakukan gerakan kaki melompat dan tangan menangkis atau memukul dalam permainan bulutangkis adalah.... \*

- ☐ a. Membuat kaki menjadi sakit  
☐ b. Menjadikan badan cepat lelah  
☐ c. Membuat tangan menjadi gemetar  
☒ d. Meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot

[https://docs.google.com/forms/d/1AC\\_Q2pn3JME8tqU1tTqTnpC2wQ2k9Q-Q2U81dZ5Ynedit#response=ACYDBI8qWu2ZtgdgE-AugeeytK...](https://docs.google.com/forms/d/1AC_Q2pn3JME8tqU1tTqTnpC2wQ2k9Q-Q2U81dZ5Ynedit#response=ACYDBI8qWu2ZtgdgE-AugeeytK...) 3/15

4/7/2021

PENGANTAR

#### 4. Manfaat bulutangkis untuk perkembangan mental manusia adalah, kecuali.... \*

- ☐ a. Meningkatkan jiwa sosial  
☒ b. Membuat emosi tidak terkontrol  
☐ c. Menumbuhkan rasa percaya diri  
☐ d. Menumbuhkan rasa tanggung jawab

#### 5. Keunggulan seseorang yang berbadan pendek dalam bermain bulutangkis adalah.... \*

- ☐ a. Lambat dalam bergerak  
☐ b. Jangkauan yang dihasilkan pendek  
☐ c. Susah untuk menggapai shuttlecock  
☒ d. Lincah dan cepat dalam setiap gerakan

#### Teknik Dasar Bulutangkis

#### 6. Cara memegang raket seperti sedang melakukan gerakan pukul kasur adalah.... \*

- ☐ a. Forehand grip  
☐ b. Backhand grip  
☐ c. American grip  
☒ d. Combination grip

[https://docs.google.com/forms/d/1AC\\_Q2pn3JME8tqU1tTqTnpC2wQ2k9Q-Q2U81dZ5Ynedit#response=ACYDBI8qWu2ZtgdgE-AugeeytK...](https://docs.google.com/forms/d/1AC_Q2pn3JME8tqU1tTqTnpC2wQ2k9Q-Q2U81dZ5Ynedit#response=ACYDBI8qWu2ZtgdgE-AugeeytK...) 4/15

4/7/2021 PERKUNIAN

7. Nama lain dari pegangan shakehand adalah... \*

☐ a. Pegangan inggris

☐ b. Pegangan forehand

☒ c. pegangan backhand

☐ d. pegangan friying

8. Yang merupakan pukulan awal untuk memenangkan suatu permainan bulutangkis adalah... \*

☐ a. Smash

☐ b. Lob

☐ c. Dropshot

☒ d. Servis

9. Cara yang tepat untuk melakukan pukulan Underhand Lob adalah... \*

☐ a. Memukul shuttlecock dari bawah menuju daerah depan lapangan lawan

☒ b. Memukul shuttlecock dari atas kepala menuju daerah depan lapangan lawan

☐ c. Memukul shuttlecock dari bawah menuju daerah belakang lapangan lawan

☐ d. Memukul shuttlecock dari atas kepala menuju daerah belakang lapangan lawan

4/7/2021 PERKUNIAN

10. Pukulan netting merupakan pukulan pendek yang dilakukan... \*

☐ a. Dengan keras

☐ b. Menjauh dari net

☐ c. Melambung di area lawan

☒ d. Sedekat mungkin menyebrang net

11. Berikut yang bukan merupakan pukulan Lob adalah... \*

☐ a. Full Lob

☒ b. Short Lob

☐ c. Attacking Lob

☐ d. Underhand Lob

12. Berikut yang bukan merupakan tujuan dari pukulan dropshot adalah... \*

☐ a. Agar mudah diserang oleh lawan

☐ b. Mempertahankan posisi terus menyerang

☐ c. Memaksa lawan mengangkat shuttlecock

☒ d. Menekan lawan dengan tenaga yang minim

4/7/2021 PERKUNIAN

13. Berikut yang bukan merupakan jenis pukulan service adalah... \*

☐ a. Lob Service

☒ b. Smash Service

☐ c. Flick Service

☐ d. Drive Service

14. Pukulan yang dilakukan saat lawan melakukan servis dan mampu mengembalikan shuttlecock ke daerah permainan lawan adalah... \*

☐ a. Return Service

☒ b. Service

☐ c. Flick Service

☐ d. Lob Service

15. Pukulan yang dilakukan dengan keras dan arah Shuttlecock menuju ke bawah adalah... \*

☐ a. Dropshot

☒ b. Smash

☐ c. servis

☐ d. Lob

4/7/2021 PERKUNIAN

16. Pukulan dalam permainan bulu tangkis yang dilakukan dengan cepat dan mendarat disebut... \*

☐ a. Dropshot

☒ b. Smash

☐ c. Drive

☐ d. Lob

17. Pukulan yang dilakukan dengan arah jalanya shuttlecock dari atas menurun di dekat net adalah... \*

☒ a. Dropshot

☐ b. Smash

☐ c. Servis

☐ d. Lob

18. Pukulan yang dilakukan dengan memukul shuttlecock dengan arah melambung ke daerah belakang lawan disebut... \*

☐ a. Dropshot

☐ b. Smash

☐ c. Servis

☒ d. Lob

4/7/2021 PERMAINAN

19. Pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dimana perkenaan daun raket dengan shuttlecock di bawah siku adalah.... \*

☐ a. Front Arm stroke

☐ b. Side Arm Stroke

☒ c. Underhand Stroke

☐ d. Over Head Stroke

20. Berikut yang tidak termasuk pukulan dari samping badan (Side Arm Stroke) adalah.... \*

☐ a. Full Drive

☐ b. Half Court Drive

☒ c. Drive Drop Shot

☐ d. flick Court Drive

21. Gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya shuttlecock disebut... \*

☐ a. Footwork

☒ b. Melompat

☐ c. Berjalan

☐ d. Pivot

4/7/2021 PERMAINAN

22. Pemain tangan kanan (tidak kidal) dalam melakukan pukulan di depan net, kaki yang berada di depan adalah.... \*

☒ a. Kaki kiri

☐ b. Kedua kaki

☐ c. Kaki kanan

☐ d. Tidak bergerak

23. Berikut yang perlu dilatih dalam melakukan gerak kaki adalah, kecuali.... \*

☐ a. Kekuatan kaki

☐ b. Kecepatan kaki

☒ c. Kekuatan pukulan

☐ d. Keteraturan kaki dalam melangkah

24. Dalam melakukan pukulan, posisi badan dalam memukul shuttlecock yang benar adalah... \*

☐ a. Di bawah shuttlecock

☒ b. Di belakang shuttlecock

☐ c. Di depan shuttlecock

☐ d. Di samping shuttlecock

Sejarah Permainan Bulutangkis

4/7/2021 PERMAINAN

25. Di bawah ini yang merupakan organisasi bulutangkis dunia adalah... \*

☒ a. BWF

☐ b. FIBA

☐ c. IAAF

☐ d. IVBF

26. Atlet tunggal putri bulutangkis Indonesia yang sukses meraih medali emas pertama di level olimpiade adalah... \*

☒ a. Ivana Lie

☐ b. Mia Audina

☐ c. Ribka Sugianto

☐ d. Susi Susanti

27. Alat yang digunakan sebagai pemukul shuttlecock dalam permainan bulutangkis disebut.... \*

☒ a. Raket

☐ b. Bad

☐ c. Tongkat

☐ d. Paddle

4/7/2021 PERMAINAN

28. Raket pertama kali dibuat menggunakan... \*

☒ a. Baja putih atau logam

☐ b. Kayu dan baja putih

☐ c. Kayu

☐ d. Carbon atau arang

29. Berikut yang bukan merupakan atlet bulutangkis Indonesia adalah ... \*

☐ a. Lin Dan

☒ b. Susi Susanti

☐ c. Rudy Hartono

☐ d. Taufik Hidayat

Peraturan Bulutangkis

30. Posisi pemain pada saat melakukan servis berada pada ... \*

☐ a. Depan kotak servis

☐ b. Belakang kotak servis

☒ c. Di dalam area kotak servis

☐ d. Seluruh area lapangan

4/7/2021

PERTANYARAN

31. Berikut ini yang termasuk pelanggaran dalam bulutangkis, kecuali.... \*

- ☐ a. Memukul shuttlecock tidak melewati net
- ☐ b. Raket atau anggota tubuh menyentuh net
- ☒ c. Raket menyentuh shuttlecock lebih dari sekali
- ☐ d. Shuttlecock melewati net dan masuk ke daerah lapangan lawan

32. Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila dalam pertandingan dapat memenangkan.... \*

- ☐ a. 1 set pertandingan
- ☒ b. 3 set pertandingan
- ☐ c. 2 set pertandingan
- ☐ d. 4 set pertandingan

33. Bulu shuttlecock pada permainan bulutangkis terbuat dari.... \*

- ☒ a. Bulu ayam
- ☐ b. Bulu burung
- ☐ c. bulu plastik
- ☐ d. bulu aluminium

4/7/2021

PERTANYARAN

34. Seseorang yang bertugas untuk memimpin pertandingan bulutangkis disebut.... \*

- ☒ a. Wasit
- ☐ b. Pemain
- ☐ c. Pelatih
- ☐ d. Penjaga Garis

35. Berikut yang merupakan ketentuan dalam melakukan servis dalam permainan bulu tangkis adalah, kecuali.... \*

- ☐ a. Pemain harus berada di dalam kotak servis
- ☐ b. Kaki pemain harus pada keadaan stationair (diam)
- ☒ c. Gerakan servis harus simultan (ayunan tidak terputus)
- ☐ d. Perkenaan daun raket dengan Shuttlecock di atas kepala

36. Berikut yang bukan merupakan bagian dari sebuah raket bulutangkis adalah.... \*

- ☐ a. Bagian kaki raket
- ☐ b. Bagian leher (neck)
- ☒ c. Bagian pegangan (grip)
- ☐ d. Bagian kepala raket (head)

[https://docs.google.com/forms/d/1ACI\\_Q8m3Jm8t9U11qTmgpC2wQ2k9Q-Za2U81oLZ5YtwdBtresponse-AC7YD8lqWu2ZtgdgH-Augeeyx1K...](https://docs.google.com/forms/d/1ACI_Q8m3Jm8t9U11qTmgpC2wQ2k9Q-Za2U81oLZ5YtwdBtresponse-AC7YD8lqWu2ZtgdgH-Augeeyx1K...) 13/15

[https://docs.google.com/forms/d/1ACI\\_Q8m3Jm8t9U11qTmgpC2wQ2k9Q-Za2U81oLZ5YtwdBtresponse-AC7YD8lqWu2ZtgdgH-Augeeyx1K...](https://docs.google.com/forms/d/1ACI_Q8m3Jm8t9U11qTmgpC2wQ2k9Q-Za2U81oLZ5YtwdBtresponse-AC7YD8lqWu2ZtgdgH-Augeeyx1K...) 14/15

4/7/2021

PERTANYARAN

37. Salah satu sarana dalam permainan bulutangkis adalah net, tinggi net bagian tepi adalah.... \*

- ☐ a. 145 cm
- ☐ b. 152,4 cm
- ☒ c. 155 cm
- ☐ d. 165 cm

38. Salah satu prasarana dalam olahraga bulu tangkis adalah lapangan, berikut yang bukan merupakan jenis lapangan bulutangkis adalah.... \*

- ☐ a. Lapangan dari tanah
- ☐ b. Lapangan dari karpet
- ☒ c. lapangan dari kayu
- ☐ d. lapangan dari rumput

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

[https://docs.google.com/forms/d/1ACI\\_Q8m3Jm8t9U11qTmgpC2wQ2k9Q-Za2U81oLZ5YtwdBtresponse-AC7YD8lqWu2ZtgdgH-Augeeyx1K...](https://docs.google.com/forms/d/1ACI_Q8m3Jm8t9U11qTmgpC2wQ2k9Q-Za2U81oLZ5YtwdBtresponse-AC7YD8lqWu2ZtgdgH-Augeeyx1K...) 15/15



[illegible]











[illegible]



### Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi

#### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yusuf Indra Wicaksana  
 NIM : 17601241089  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1	08/02/2021	Revisi BAB I & 2	
2	15/02/2021	Ganti Angket Penelitian	
3	18/02/2021	Revisi Angket Penelitian	
4.	02/03/2021	Uji Validitas Instrumen	
5	15/03/2021	Revisi BAB III	
6	5/04/2021	Revisi BAB IV & V	
7	9/04/2021	Revisi Daftar Pustaka, kata Pengantar, dan Penulisan	
8	15/04/2021	ACC	

Ketua Jurusan POR,



Dr. Jaka Sunardi, M.kes.  
 NIP. 19610731 199001 1 001





## Lampiran 14. Dokumentasi

