

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS XI TENTANG PERMAINAN
BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Septian Hidayat
NIM. 15601244015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAMHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAMHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS XI TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN

Septian Hidayat
NIM. 15601244015

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini agar dapat diketahui besarnya tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif karena penelitian ini menggambarkan secara utuh subyek penelitian berdasarkan data berupa angka dan menggunakan metode tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Srandakan dengan jumlah 133 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki reliabilitas sebesar 0,904. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan yang termasuk dalam kategori baik sebanyak 28 siswa dengan persentase 21,15%, kategori cukup sebanyak 82 siswa dengan persentase 61,65%, kategori kurang sebanyak 23 siswa dengan persentase 17,29%.

Kata kunci: Tingkat pengetahuan, Permainan bulutangkis

LEVEL OF KNOWLEDGE OF THE ELEVENTH GRADE STUDENTS ON THE BADMINTON GAME IN SMA NEGERI 1 SRANDAKAN

Abstract

The objective of this research is to find out the level of knowledge of the eleventh grade students on the badminton game at SMA Negeri 1 Srandakan (Srandakan 1 High School).

This research was categorized as a descriptive quantitative study because this study fully described the research subjects based on data in the form of numbers and uses the test method. The research population was all eleventh grade students of SMA Negeri 1 Srandakan with a total of 133 students. The instrument had a reliability of 0.904. The data analysis technique used the descriptive quantitative statistics in the form of percentages.

The results show that the level of knowledge of the eleventh grade students on the badminton game in SMA Negeri 1 Srandakan is as follows: in the high level, there are 28 students with a percentage of 21.15%, in the medium level, there are 82 students with a percentage of 61.65%, in the low level, there are 23 students with a percentage of 17.29%.

Keywords: Level of Knowledge, Badminton game



Yogyakarta, 4 Juni 2021
Disetujui,
Dosen Pembimbing



Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septian Hidayat

NIM : 15601244015

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan
Bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan

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

Yogyakarta, 1 Desember2020

Yang menyatakan



Septian Hidayat
NIM. 15601244015

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS XI TENTANG PERMAINAN
BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**

Disusun oleh :

Septian Hidayat
NIM. 15601244015

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui
Ketua Program Studi



Dr. Drs. Jaka Sunardi, M. Kes.
NIP. 196107311 199001 1 001

Yogyakarta, 1 Desember 2020
Disetujui
Dosen Pembimbing



Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS XI TENTANG PERMAINAN
BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**

Disusun oleh :




Septian Hidayat
NIM. 15601244015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

TIM PENGUJI

Nama /Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji/pembimbing		28 Mei 2021
Drs. Raden Sunardianta, M.Kes Sekretaris Penguji		28/5 2021
Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes. Penguji		28/5-2021.

Yogyakarta,

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



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

MOTTO

1. Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya (Ali bin Abi Thalib)
2. dan berbuat baiklah, karena sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik (Q.S Al-Baqarah:195)
3. Yakin pada diri sendiri, bukan karena orang lain (Septian Hidayat)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran, serta kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Suwondo dan Ibu Entiek Nurhayati yang selalu memberikan do'a dan dukungan.
2. Kakak dan kakak Ipar saya, Hermy Susiana Hidayat dan Norman Ardiyarsa yang selalu mendorong dan mendukung satu sama lain.
3. Kedua keponakan saya, Jovandra Zidane Abrisam dan Jovanka Zealesha Amina yang selalu menghibur dan menyemangati.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih, dan Maha Penyayang yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis di SMA Negeri 1” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:


1. Bapak Drs. Amat Komari M.Si., selaku Dosen Pembimbing, Validator, dan sebagai Ketua Penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Drs. Jaka Sunardi, M. Kes., selaku Penguji dan Drs. Raden Sunardianta, M.Kes., selaku Sekretaris penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Drs. Jaka Sunardi, M. Kes., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas izin yang telah diberikan untuk menyusun tugas akhir skripsi

5. Bapak Yuliantara, M. Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Srandakan yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf, serta keluarga besar SMA Negeri 1 Srandakan yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 1 Desember 2020

Penulis,



Septian Hidayat
NIM. 15601244015

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Hakikat Pengetahuan.....	8

2. Tingkat Pengetahuan.....	9
3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan.....	1
4. Pengukuran Tingkat Pengetahuan.....	12
5. Sejarah bulutangkis.....	12
6. Hakikat Permainan Bulutangkis.....	13
7. Teknik Permainan Bulutangkis.....	14
8. Peraturan Permainan Bulutangkis.....	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
1. Populasi Penelitian.....	33
2. Sampel Penelitian.....	33
D. Definisi Operasional Variabel.....	34
1. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	34
2. Instrumen Penelitian.....	35
3. Validitas dan Reliabilitas instrumen.....	38
4. Teknik Analisis data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
1. Faktor Mengingat Permainan Bulutangkis (C1).....	45
2. Faktor Memahami Permainan Bulutangkis (C2).....	47
B. Pembahasan.....	48

1. Faktor Mengingat Permainan Bulutangkis (C1).....	50
2. Faktor Memahami Permainan Bulutangkis (C2).....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	53
C. Keterbatasan Penelitian.....	54
D. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Siswa Kelas XI SMA N 1 Srandakan.....	34
Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3. Hasil Uji Coba Instrumen.....	39
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	40
Tabel 5. Interpretasi Reliabilitas.....	41
Tabel 6. Kategori Skor Penilaian.....	43
Tabel 7. Data Tingkat Pengetahuan.....	44
Tabel 8. Distribusi Faktor Mengingat Permainan Bulutangkis (C1).....	45
Tabel 9 . Distribusi Faktor Memahami Permainan Bulutangkis (C2).....	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Pengkategorin Data Tingkat Pengetaahuan.....	45
Gamba 2. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Mengingat (C1).....	46
Gambar 3. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami (C2).....	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan	59
Lampiran 2 Instrument Uji Coba Penelitian.....	60
Lampiran 3. <i>Expert Jugdment</i>	66
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Penelitan.....	68
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	69
Lampiran 6. Instrumen Penelitian.....	71
Lampiran 7. Surat Keterangan telah melakukan penelitian Penelitian.....	74
Lampiran 8. Tabulasi Data.....	75
Lampiran 9. Table <i>r product moment</i>	89
Lampiran 10. Dokumentasi.....	90

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia secara sadar agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk bekal kehidupan. Menurut Sulistyono (2013: 1), pendidikan sebagai usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, mendasarkan pada landasan pemikiran tertentu. Dengan kata lain, upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan, didasarkan atas pandangan hidup atau filsafat hidup, bahkan latar belakang sosiokultural tiap-tiap masyarakat, serta pemikiran-pemikiran psikologis tertentu.

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satunya mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ada di sekolah telah didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor siswanya. Disamping hal tersebut, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas-aktivitas jasmani sehingga memperoleh pengalaman yang berharga untuk bekal kehidupan seperti kecerdasan, kerjasama, emosi, dan keterampilan.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru dan fasilitas yang ada di sekolah. Guru adalah orang yang memberikan ilmu kepada siswanya. Seorang guru harus mampu mendidik, mengajar, melatih, dan mengevaluasi siswanya. Guru juga dituntut untuk profesional, yaitu memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional

dan sosial. Sekolah juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar, karena sekolah juga menjadi penyedia fasilitas yang mampu mendukung keberhasilan kegiatan belajar. Menurut Saryono dan Hutomo (2016: 24) sarana dan prasarana merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pendidikan jasmani, mengingat mata pelajaran tersebut membutuhkan banyak sarana dan prasarana yang digunakan untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang efektif.

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

Pentingnya pengetahuan bagi kehidupan membuat manusia melakukan pencarian informasi melalui proses belajar. Pengetahuan harus diukur untuk mengetahui hasil belajar setiap manusia, menurut Romiszowski (1981: 241) dikutip oleh Helmy Firmansyah (2009: 41) bahwa hasil belajar merupakan tingkahlaku yang dapat diukur dengan tes tentang bidang yang dipelajari. Belajar pada umumnya dilakukan di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi, di sekolah sendiri ilmu pengetahuan yang diajarkan sangat beragam, dan salah satunya pengetahuan tentang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Beberapa materi

yang diajarkan berupa cabang olahraga dan permainan diantaranya sepakbola, bola basket, bola voli, bulutangkis, tenis meja, renang, atletik, dan lain-lain. Menurut Tomoliyus (2011: 159) dalam pembelajaran penjasorkes standard diperlukan sebagai acuan minimal yang harus dipenuhi oleh seorang lulusan dari suatu lembaga pendidikan, sehingga setiap calon lulusan dinilai apakah siswa tersebut telah memenuhi standard minimal yang telah di tetapkan.

Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 1 Srandakan adalah permainan bulutangkis, dimana bulutangkis merupakan salah satu cabang yang termasuk dalam permainan bola kecil. Sarana prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran permainan bulutangkis diantaranya lapangan, net, *shuttlecock*, dan raket. Melalui permainan bulutangkis diharapkan siswa mampu memperoleh empat ranah pendidikan jasmani yaitu pengetahuan, sikap, gerak dan ranah fisik. Siswa juga dituntut untuk mampu bermain bulutangkis baik sebagai secar individu maupun secara berpasangan dengan teknik yang benar. Selain teknik dasar yang harus diketahui, peraturan permainan bulutangkis juga penting untuk dipelajari.

Pada silabus pendidikan jasmani di SMA/SMK dalam kurikulum 2013 terdapat materi pembelajaran tentang permainan bulutangkis. Pembelajaran yang dilakukan yaitu tentang variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bulutangkis (pegangan raket, *footwork*, posisi berdiri, *service*, pukulan atas, dan pukulan bawah). Siswa sekolah menengah atas seharusnya mampu untuk mengetahui macam-macam teknik dasar dan peraturan dalam bulutangkis dan menerapkannya di dalam permainan. Pengetahuan tentang teknik dasar seperti macam-macam

pukulan yang digunakan dalam permainan bulutangkis seharusnya sudah didapat ketika dri tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan tingkat sekolah menengah atas (SMA). Siswa juga seharusnya sudah mampu untuk menerapkan dan membedakan pukulan apa yang akan digunakan ketika bermain. Sehingga pada saat bermain tidak salah dalam menerapkan pukulan untuk mengembalikan *shuttlecock* ke lawan. Dalam permainan tentunya ada peraturan yang ditetapkan dan wajib untuk dilakukan oleh pemain. Siswa juga seharusnya sudah paham tentang bagaimana peraturan di dalam permainan bulutangkis. Dimulai dari cara melakukan servis dan menerima servis, kemudian jumlah skor dan jumlah *game* nya.

Berdasarkan dari hasil pengalaman pada saat kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMA Negeri 1 Srandakan pada saat pembelajaran PJOK materi bulutangkis masih kurang maksimal karena kurangnya fasilitas lapangan atau gedung serbaguna untuk bermain bulutangkis, saat bermain siswa hanya asal memukul dan hanya mempraktikan pukulan *smash* dan *service*, padahal dalam permainan bulutangkis terdapat banyak teknik pukulan diantaranya *lob*, *drive*, *netting*, *dropshot*, *overhead*, dan *underhand*. Saat pembelajaran praktik bermain guru kurang dalam membimbing siswa apabila terjadi kesalahan atau teknik yang tidak benar sehingga pembelajaran tidak berjalan secara maksimal.

Siswa juga masih banyak yang bingung pada saat melakukan *service* harus di sebelah mana dan siapa yang melakukan *service* saat bermain tunggal maupun ganda. Sehingga guru harus selalu memberikan instruksi secara berulang ulang agar permainan berjalan dengan baik dan pada akhirnya guru hanya

mementingkan pembelajaran tetap berjalan sesuai jam pelajaran sehingga ketercapaian pembelajaran hanya pada tingkat kesenangan saja dan kurang memperhatikan dari segi peraturan dan teknik dasar, sedangkan menurut Rithaudin dan Sari (2019: 35) pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari guru kepada siswanya, dalam proses pembelajaran diharapkan seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa. Permasalahan ini timbul di kelas XI, padahal pada siswa SMA kelas XI seharusnya sudah mampu menerapkan teknik-teknik dasar dan peraturan permainan bulutangkis yang dulu seharusnya sudah diajarkan saat pembelajaran bulutangkis saat kelas X atau sudah melewati masa satu tahun ajaran di SMA dan seharusnya teknik dasar dan peraturan bulutangkis sudah diajarkan saat duduk di bangku SMP.

Pada pelaksanaan kegiatan Praktek Lapangan Terbimbing (PLT) di SMA Negeri 1 Srandakan dengan materi pembelajaran permainan bulutangkis masih banyak siswa kelas XI yang kurang dalam menerapkan teknik dasar dan peraturan saat pembelajaran permainan bulutangkis yang sudah dipelajari saat kelas X atau sudah melewati masa satu tahun masa ajaran di SMA Negeri 1 Srandakan. Seharusnya sudah diajarkan saat di bangku SMP serta belum diketahui secara menyeluruh tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka muncul berbagai permasalahan yang perlu diperhatikan. Permasalahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan.
2. Sebagian besar siswa belum bisa menerapkan teknik dan peraturan permainan bulutangkis dengan baik.
3. Guru kurang maksimal dalam membimbing siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar dapat mengkaji maka peneliti memberikan batasan sebagai ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dengan konteks yang sama.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah, sebagai acuan untuk melakukan pembenahan agar tercapainya keberhasilan dan pembelajaran khususnya mata pelajaran PJOK.
 - b. Bagi guru, memberi masukan dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah khususnya pada permainan bulutangkis.
 - c. Bagi siswa, sebagai informasi tingkat pengetahuan masing-masing terhadap permainan bulutngkis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Menurut Poerwodarminto (2002: 121), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera pengelihat, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmojo, 2007: 139). Sedangkan menurut buku yang dikutip oleh Indah Prasetyowati Tri Purnama Sari (2014:56), “Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu”.

Dari definisi beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui seseorang setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu pada saat proses pembelajaran.

2. Tingkat Pengetahuan

Menurut Komarudin, (2016:63), “Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja”. Sedangkan menurut Notoatmodjo, (2010: 27-29) mengklasifikasikan menjadi enam kategori, dari yang sederhana (tahu) sampai dengan yang lebih kompleks (evaluasi). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), ialah:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan hanya sebagai *re-call* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.

4) Analisis

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

Menurut Bloom dalam Sri Rusmini, dkk., (1995: 47), pengetahuan di sama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.
- 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit.
- 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan tertentu..

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan seseorang dapat dilihat dari seberapa kompleks pengetahuan yang dimiliki terhadap objek tertentu.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo, (2007:35) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu:

a. Pendidikan.

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup.

b. Media massa / informasi.

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (immediate impact) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru.

c. Sosial budaya dan ekonomi.

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas

yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan.

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.

e. Pengalaman.

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

f. Usia.

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

Pada dasarnya pengetahuan dipengaruhi berbagai faktor. Menurut Purwanto

(2002: 55), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

1) Pembawaan

Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dari ciri-ciri yang dibawa sejak lahir. Batas kesanggupan, yakni dapat tidaknya memecahkan suatu soal, pertama-tama ditentukan oleh pembawaan.

2) Kematangan

Tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Anak-anak tak dapat memecahkan soal-soal tertentu, karena soal-soal itu masih terlampaui sukar baginya. Organ-organ tubuhnya dan fungsi-fungsi jiwanya masih belum matang. Kematangan berhubungan erat dengan umur.

3) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

4) Minat dan pembawaan yang khas

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

5) Kebebasan

Kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan akan terbentuk dengan baik sejalan dengan pengaruh yang didapatkan, baik itu dari internal maupun eksternal seperti pendidikan, informasi dari media masa, sosial budaya setempat, lingkungan, pengalaman, dan usia seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu dari internal maupun eksternal seperti pendidikan, informasi dari media masa, sosial budaya, lingkungan, pengalaman, dan usia.

4. Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007: 142) pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subyek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

a. Pertanyaan Subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. Pertanyaan Objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choise*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Dari penjelasan di atas, penelitian ini penulis akan melakukan pengukuran tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Srandakan menggunakan pertanyaan obyektif yaitu pilihan ganda (*multiple choise*) karena akan lebih mudah di sesuaikan dengan pengetahuan yang diukur dan lebih cepat

5. Sejarah Bulutangkis

Menurut Komari (2018:1) permainan bulutangkis ada dan dimainkan di Kerajaan Inggris pada abad XII, di Polandia dimainkan pada abad ke 17 dan di India permainan yang serupa dengan bulutangkis terkenal dengan sebutan *poona*. Pada saat India dijajah Inggris, tentara Inggris melihat permainan bulutangkis

yang dilakukan oleh masyarakat India dengan cara memukul bulu ayam yang ditancapkan pada gabus secara bolak balik kelihatan sangat menarik oleh dan menyenangkan bagi para pemainnya.

Permainan bulutangkis masuk ke Indonesia pada tahun 1915-1920 dibawa oleh orang-orang Belanda. Bulutangkis juga dikenal dengan istilah badminton. Perkembangan bulutangkis mulai terlihat setelah kemerdekaan. Pada tahun 1947 bertempat di Jakarta berdirilah PORI (Persatuan Olahraga Republik Indonesia). Setelah itu pada tanggal 5 Mei 1951 dibentuklah PBSI (Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia). Kemudian tahun 1953 Indonesia masuk di IBF (International Badminton Federastion).

6. Hakikat Permainan Bulutangkis

Menurut Subardjah (2000:13) permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual, permainan ini dapat dilakukan dengan cara satu lawan satu (tunggal) atau dua lawan dua (ganda). Dalam permainan bulutangkis ada lima partai yang dimainkan, diantaranya tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran. Permainan bulutangkis menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai alat yang di pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. (Grice dalam Arnanda, 2017:23-24), Bulutangkis tidak dipantulkan dan harus dimainkan di udara, sehingga permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak *reflek* yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi.. Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan

dan berusaha supaya lawan tidak mampu mengembalikan *shuttlecock* dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* sampai melewati atas net menggunakan raket yang bertujuan untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan berusaha mempertahankan agar lawan tidak bisa mengembalikan *shuttlecock* agar mendapatkan poin.

7. Teknik Permainan Bulutangkis

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

a. Teknik Memegang Raket

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

Menurut Alhusin (2007:25), memegang raket dapat dilakukan dengan beberapa cara. Dalam PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia) tahun 1985, cara memegang bulutangkis dibagi menjadi empat jenis pegangan, yaitu :

1) *American grip*

Cara pegangan *american grip* sama seperti orang memegang pukulan kasur. Bagian ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan tangkai. Cara ini menghasilkan gerakan yang sedikit kaku, tetapi sangat bagus digunakan untuk pukulan *smash* di depan net.

2) *Forehand grip*

Pegangan *forehand* merupakan pegangan yang kuat, karena raket dipegang seluruh telapak tangan. Posisi tangan pada saat memegang raket yaitu pada bagian tangan antara ibu jari dan jari telunjuk dalam posisi menempel pada permukaan tangkai.

3) *Backhand grip*

Backhand grip merupakan gerakan lanjutan dari *forehand*. Cara melakukan gerakan *backhand* dengan cara memutar raket sepelempat putaran ke kiri dari *forehand*, tetapi ibu jari gerakan *forehand*, melainkan dekat dengan daun raket.

4) *Combination grip*

Combination grip atau model pegangan campuran terjadi karena menyesuaikan dengan arah datangnya bola dan jenis pukulan. Jenis pegangan ini merupakan kombinasi antara *forehand* dan *backhand*.

Menurut Subardjah (2000,22), bagian pegangan raket dibagi menjadi dua yaitu dibagian atas dan bawah. Pegangan raket pada bagian atas biasanya dilakukan pada saat pukulan cepat (dalam permainan ganda), atau pada saat bertahan. Sedangkan pegangan pada bagian bawah dilakukan saat melakukan serangan terutama pada saat melakukan *smash*. Ada beberapa cara memegang raket yang dilakukan orang, diantaranya :

1) Cara Amerika

Cara pegangan ini juga disebut pegangan geblek kasur atau *friying pan hand grip*. Dipegang dengan bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk menempel pada bagian permukaan raket yang gepeng

2) Cara Inggris/ pegangan *backhand*

Pada bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan telunjuk pada bagian tangkai yang sempit.

3) Cara *Shakehand*

Pegangan ini seperti orang berjabat tangan atau juga sering disebut *forehand grip*, karena dengan pegangan ini dapat dengan mudah melakukan pukulan *forehand* dan pegangan ini bisa juga melakukan pukulan *backhand* dengan relatif mudah.

4) Cara Campuran (*combination grip*)

Cara ini merupakan campuran dari tiga pegangan grip tadi yang dilakukan dengan cara merubah posisi jari yang disesuaikan dengan arah dan jenis pukulan yang dilakukan.

b. Langkah Kaki (*footwork*)

Pada permainan bulutangkis, untuk melakukan gerakan melangkah ke berbagai penjuru lapangan permainan menggunakan langkah kaki. Kaki berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan untuk melakukan pukulan. Prinsip dasar dari langkah kaki (*footwork*) adalah kaki yang terkuat selalu berada di ujung/ akhir, atau setiap melakukan langkah selalu diakhiri dengan kaki terkuat.

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

Menurut Komari (2018:44), *footwork* harus dikuasai secara maksimal supaya seseorang bisa menempatkan posisi badan sehingga mampu berada dibelakang *shuttlecock* pada saat akan memukul. Keselarasan antara tangan dan kaki harus dilatih. Tidak semua orang bermain bulutangkis menggunakan tangan kanan, ada sebagian orang yang menggunakan tangan kiri (kidal). Hal ini juga membuat perbedaan dalam melakukan *footwork* dalam bulutangkis, diantaranya:

- 1) Pemain *right handed*, jika melakukan pukulan depan maka kaki kanan yang di depan. Sedangkan jika bergerak ke belakang pukulan dilakukan dengan posisi kaki kanan berada dibelakang.
- 2) Pemain *left handed*, jika melakukan pukulan di depan net maka kaki kanan berada di depan. Sedangkan jika bergerak kebelakang pukulan dilakukan dengan posisi kaki kiri berada di belakang.

Menurut Komari (2005: 106) gerakan kaki yang dilakukan yaitu gerak maju, gerak mundur, gerak kesamping dan gerak menyudut. Dalam gerakan kaki tersebut diperlukan langkah-langkah yang diatur sedemikian rupa agar memudahkan untuk menjangkau shuttlecock yang terjauh sekalipun.

c. Sikap dan posisi memukul

Sikap dan posisi sebenarnya mudah, tetapi jika kurang tepat akan mengakibatkan gerakan kurang efisien. Menurut Alhusin (2007:31) ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada sikap dan posisi berdiri di lapangan, seperti kedua kaki seimbang untuk menjaga tubuh; kedua lutut ditekuk, berdiri pada ujung kaki sehingga posisi pinggang tetap rileks, kedua kaki dibuka selebar bahu;

posisi kedua lengan dengan siku bengkok disamping badan. Posisi yang baik pada saat akan memukul *shuttlecock* yaitu ketika pemain mampu bergerak ke belakang di arah jalannya *shuttlecock*. Posisi ini juga membutuhkan keseimbangan badan serta mampu memperhatikan posisi lawan.

d. Teknik memukul

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

1) Servis

Pukulan servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan. Pukulan servis bisa dilakukan dengan cara *forehand* ataupun *backhand*. Pada permainan tunggal, servis lebih sering dilakukan dengan pukulan *forehand*, sedangkan pada permainan ganda lebih sering digunakan pukulan *backhand*. Menurut Herman Subardjah (2000:27) pukulan servis terdiri dari tiga jenis, diantaranya servis pendek, dan tinggi, dan setengah tinggi (*flick*).

Menurut Komari (2018:66), jenis pukulan servis dibagi menjadi empat yaitu *lob service*, *short service*, *flick service*, dan *drive service*. Pukulan servis menjadi masalah utama karena menurut peraturan awal permainan menggunakan pukulan servis.

2) Pengembalian Servis (*return servis*)

Salah satu hal penting yang lupa untuk dipelajari adalah cara mengembalikan servis dari lawan, padahal teknik ini sangat penting dikuasai. Pengembalian servis merupakan pukulan yang dilakukan saat lawan melakukan servis dan mampu mengembalikan *shuttlecock*. Dengan teknik pengembalian servis yang efektif, pemain bisa mendapatkan point dengan cepat. Hal yang harus diperhatikan pada saat pengembalian servis adalah usaha untuk menjatuhkan bila. Selain itu, posisi kaki dan badan juga harus diperhatikan.

3) Pukulan dari Bawah (*Underhand*)

Underhand merupakan salah satu teknik yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Ada dua jenis dari pukulan *underhand* yaitu, *clear underhand* (pukulan tinggi ke belakang) dan *flick underhand* (pukulan mendatar ke belakang). Tujuan dari pukulan *underhand* yaitu untuk bertahan dari serangan lawan. Selain itu *underhand* juga berfungsi untuk mengembalikan pukulan pendek atau permainan net lawan.

Menurut Komari (2018:59), tujuan dari *underhand stroke* adalah sebagai berikut :

- a) Pemain harus bertahan karena *netting* dari lawan sangat bagus.
- b) Pemain berusaha menyudutkan lawan agar mundur ke belakang sehingga daerah depan kosong.
- c) Pemain berusaha menguras tenaga lawan dengan mengarahkan *shuttlecock* ke sudut lapangan.
- d) Pemain memperlambat tempo permainan..
- e) Digunakan dalam taktik jika dalam posisi tertekan.

4) Lob / *Overhead Clear*

Pukulan lob merupakan pukulan yang paling sering dilakukan oleh setiap pemain bulutangkis. Posisi pukulan lob paling banyak digunakan dalam permainan bulutangkis karena pukulan ini bisa dikembangkan menjadi beberapa pukulan yang dilakukan diatas kepala. Pukulan lob juga disebut pukulan menyerang karena pukulan ini mengarahkan *shuttlecock* kearah bawah. Pukulan lob sangat penting dalam mengendalikan permainan bulutangkis. Menurut Alhusin (2007:41), pukulan *overhead lob* dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* dari atas kepala serta posisinya dari belakang *shuttlecock* dan dirahakan ke atas bagian belakang lapangan.

5) *Round the Head Clear*

Pukulan ini sama seperti *overhead* biasa, tetapi pukulan *round the head clear* lebih sulit. Untuk melakukan teknik ini dibutuhkan ekstra kekuatan kaki, kelenturan, *footwork* yang baik, dan koordinasi. Menurut Alhusin (2007:43), *round the head clear* merupakan salah satu teknik memukul *shuttlecock* di atas (*overhead*) yang dipukul dibagian belakang kepala.

6) *Smash*

Pukulan *smash* merupakan teknik pukulan atas yang menukik. Biasanya pukulan ini digunakan untuk menyerang dan mematikan lawan. Menurut Aji (2016:73), *smash* merupakan pukulan *overhead* yang sasarannya bawah dan menggunakan tenaga ekstra. Pukulan ini memerlukan banyak kekuatan dan kecepatan lengan.

Menurut Komari (2018:53) *smash* dalam permainan bulutangkis bisa dilakukan dengan cara *full smash* atau *half smash*. Pukulan *half smash* dilakukan untuk mengejutkan lawan agar pengembaliannya tidak sempurna. System *rally point* menjadi senjata untuk melakukan serangan.

7) Dropshot

Pukulan *dropshot* sama halnya seperti *smash*, tetapi perbedaannya hanya pada posisi raket saat bersentuhan dengan *shuttlecock*. Menurut Alhusin (2007:47), *dropshot* dikatakan baik apabila *shuttlecock* jatuh di dekat net. *Dropshot* juga dapat dilakukan dari bawah maupun dari atas. Pukulan *dropshot* merupakan pukulan menyerang dengan arah jalannya *shuttlecock* dari atas menurun dekat dengan net.

Menurut Komari (2018:56) tujuan dari pukulan *dropshot* adalah:

- a) Memaksa lawan mengangkat *shuttlecock* sehingga mudah untuk menyerang balik dengan pukulan *killling smash*.
- b) Menekan lawan dengan tenaga yang minim sehingga tidak lelah.
- c) Mempertahankan posisi terus menyerang, karena dengan melakukan pukulan *dropshot* lawan tidak dapat melakukan serangan balik secara langsung.
- d) Bermain seolah-olah sambil istirahat karena tenaga atau kekuatan yang digunakan untuk memukul *dropshot* relatif kecil.
- e) Secara psikologis, menurunkan *shuttlecock* lebih mudah daripada megangkat *shuttlecock*, karena hasilnya bisa tanggung atau keluar lapangan.

8) Netting

Netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net di daerah lawan. *Netting* sangat menentukan akhir dari pertandingan bulutangkis, kualitas *netting* yang baik memungkinkan pemain mendapatkan umpan dari lawan untuk di *smash* atau diserang dengan pukulan mematikan yang lain. Menurut Komari (2018:60), pemain yang mampu menguasai *netting* memiliki kemungkinan untuk menang. Hal ini terjadi karena permainan dilakukan dengan kekuatan yang minim mampu mengembalikan shuttlecock di atas bibir net.

9) *Drive*

Pukulan *drive* biasanya banyak digunakan di partai ganda. Tujuannya adalah untuk menghindari serangan dari lawan. Pukulan *drive* merupakan pukulan keras yang mendarat dan jatuhnya *shuttlecock* diantara garis ganda bagian belakang. Pukulan *drive* termasuk ke dalam *side arm stroke* atau pukulan dari samping badan, yang dilakukan dengan arah yang mendarat. Teknik ini bisa dilakukan dari sisi kanan maupun sisi kiri. Pukulan ini bersifat cepat sehingga memerlukan gerak pergelangan tangan yang sangat kuat.

Menurut Komari (2018:63) ada tiga jenis pukulan *side arm stroke*, yaitu *full drive* (mendarat), *half drive* (mendarat setengah lapangan), dan *drive drop shot* (*drop shot* mendarat).

8. Peraturan Permainan Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis terdapat peraturan atau ketentuan baik dari sarana, prasarana dan peraturan saat berjalanya permainan dengan tujuan untuk mendukung berjalanya permainan dengan baik.

a. Lapangan

Menurut Komari (2018:15), lapangan bulutangkis terdiri dari empat jenis, diantaranya lapangan keras, lapangan dari tanah, lapangan dari kayu, dan lapangan dari karpet. Lapangan dari karpet biasanya digunakan untuk kejuaraan dan olimpiade karena lapangan ini sudah berstandar internasional. Lain halnya dengan lapangan karet, lapangan keras dan lapangan dari tanah biasanya yang digunakan saat pembelajaran di sekolah. Biasanya lapangan yang berada di sekolah diberi garis dengan cara di cat dengan lebar sesuai ukuran. Hal ini terjadi karena biasanya satu lapangan dipakai untuk beberapa kegiatan, seperti, futsal, voli, dan bulutangkis. Ukuran lapangan bulutangkis yang sudah baku adalah sebagai berikut:

- 1) Panjang lapangan 13,40 meter.
- 2) Lebar lapangan 6,10 meter.
- 3) Jarak antara dua garis ganda tepi lapangan 46 cm.
- 4) Jarak antara dua garis ganda belakang 76 centi meter.
- 5) Jarak dari tiang net ke garis batas *service* pendek 198 cm.
- 6) Ketebalan semua garis lapangan 4 senti meter.

b. Net

Menurut Subardjah (2000:51-52) net atau jaring terbuat dari tali halus dan berwarna gelap lubang-lubangnya berjarak anantara 15-20 milimeter. Panjang net sebaiknya sesuai dengan lebar lapangan yaitu 6,10 meter, dan lebarnya 76 centimeter dengan bagian atasnya mempunyai pinggiran pita putih selebar 7,5 centimeter. Tiang net dipancangkan tepat pada titik tengah ujung garis samping

bagian lapangan untuk ganda dengan tinggi tiang 155 centimeter. Net dipasang pada tiang yang tingginya 155 cm dari lantai. Selanjutnya ditarik dengan menggunakan tali yang kuat dan tidak elastis (tambang benang). Bagian paling atas net dibagian tengah berjarak 152,4 centimeter dari permukaan lantai, pada pinggir lapangan berjarak 1,55 m di atas garis tepi permainan ganda.

c. *Shuttlecock*

Shuttlecock atau di Indonesia lebih dikenal dengan nama kok merupakan alat yang dipukul oleh raket. *Shuttlecock* terbuat dari bulu angsa atau bulu ayam yang berwarna putih dengan berat sekitar 4,75-5,50 gram. Jumlah bulu angsa atau bulu ayam yang tertancap di kok antara 14-16 buah. Menurut Alhusin (2007:13) *shuttlecock* mempunyai panjang sekitar 8,8 centimeter diukur dari ujung kepala (dop) sampai ujung bulu. Sedangkan panjang batang sampai daun adalah 6,5 cm dan panjang dop 2,3 cm.

d. Raket

Setiap peserta didik pasti sudah mengenal raket. Menurut Alhusin (2007:11 - 12) dulu raket terbuat dari kayu, saat ini raket terbuat dari aluminium, bagan grafit, dan karbon. Ukuran panjang raket 66-68 cm dan lebar kepala 20-22 cm, dan berat raket berbahan karbon yaitu 85 gram. Di tengah daun raket terdapat senar (*string*) agar raket bisa memantaul dengan *shuttlecock* pada saat dipukul. Bahan senar ada yang terbuat dari nilon dan ada juga yang terbuat dari usus domba (gut), tetapi harga dari gut lebih mahal dibandingkan dari bahan nilon. Senar pada raket bulutangkis berukuran 0,7-0,8 mm. Kebanyakan orang

menggunakan senar dengan ukuran 0,7 mm karena pantulannya cukup baik, untuk ukuran senar 0,8 mm pantulannya kurang baik tetapi tidak cepat putus.

e. Pakaian

Menurut Subardjah (2000:55) pakaian yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dipakai pada saat bertanding di lapangan. Pakaian yang diperbolehkan adalah pakaian dengan T-shirt tangan pendek dan celana pendek putih. Pemain bulutangkis boleh menggunakan variasi warna, tetapi tetap menggunakan variasi warna putih. Selain baju dan celana, sepatu bulutangkis yang digunakan dalam pertandingan mempunyai alas yang terbuat dari karet.

f. Peraturan *Service*

Menurut Komari (2018:32) ada sembilan peraturan pada saat servis yang harus dipahami, diantaranya:

- 1) Saat melakukan service pemain harus berada di kotak service
- 2) Saat melakukan servis kaki harus diam di tempat.
- 3) Gerakan servis harus simultan atau tidak boleh teputus.
- 4) Perkenaan raket dengan kok berada dibawah pinggang.
- 5) Bagian yang dipukul harus kepala kok.
- 6) Pada saat raket berkenaan dengan kok, kepala raket harus lebih rendah daripada tangan pemegang *handle* raket.
- 7) Gerak tipu untuk mengelabui lawan tidak diperbolehkan pada saat melakukan servis.
- 8) Servis harus diagonal. Jalannya servis harus mengarah diagonal (*crossing*), server tidak boleh mengarahkan kok secara lurus.

9) Apabila *shuttlecock* dipukul belum kena dan jatuh maka servis boleh di ulang, karena belum di anggap memukul.

g. Kesalahan *Fault*

Fault atau kesalahan merupakan pelanggaran dalam permainan yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja. Menurut Komari (2018: 33), adapun kejadian yang dianggap *fault* adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap pelanggaran terhadap peraturan servis.
- 2) Memukul *shuttlecock* sebelum melewati net.
- 3) Raket atau anggota tubuh menyentuh net atau tiang.
- 4) Raket masuk ke daerah lawan.
- 5) Raket menyentuh *shuttlecock* lebih dari sekali.
- 6) Penerima servis tidak boleh bergerak sebelum *shuttlecock* dipukul server.
- 7) Melakukan blok atau menghalangi setelah memukul netting.

h. Partai atau Bentuk Permainan Bulutangkis

Dalam bulutangkis ada beberapa jenis partai yang dipertandingkan yaitu:

- 1) Partai Tunggal Putra.
- 2) Partai Tunggal Putri.
- 3) Partai Ganda Putra.
- 4) Partai Ganda Putri.
- 5) Partai Ganda Campuran.

i. Peraturan Pertandingan Tunggal

Pertandingan tunggal bulutangkis terdapat beberapa peraturan sebagai berikut :

- 1) Melakukan servis dan menerima servis di lapangan (*serving and receiving courts*).
 - a) Pemain harus melakukan servis dari menerima servis pada sisi lapangan servis sebelah kanan masing-masing bila pemegang servis belum memperoleh angka atau telah memperoleh angka genap dalam game tersebut.
 - b) Pemain harus melakukan servis dan menerima servis pada sisi sebelah kiri masing-masing bila pemegang servis telah memperoleh angka ganjil dalam game tersebut.
- 2) Dalam suatu reli, kok harus dipukul secara bergantian oleh pemegang dan penerima servis dari berbagai posisi sisi lapangan di depan net, sampai kok tidak dalam permainan
- 3) Perhitungan angka dan melakukan servis
 - a) Bila pelaku servis menang dalam suatu reli, maka pemegang servis memperoleh satu angka. Selanjutnya, pemegang servis harus melakukan servis lagi.
 - b) Bila penerima servis menang dalam suatu reli, maka penerima servis memperoleh satu angka. Penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.

j. Peraturan Pertandingan Ganda

Pertandingan ganda bulutangkis terdapat beberapa peraturan sebagai berikut:

- 1) Lapangan pihak pemegang dan penerima servis (*serving and receiving court*).
 - a) Seorang pemain dari pihak pemegang servis harus melakukan servis dari sisi lapangan sebelah kanan pada awal game atau bila pihak penerima servis

belum memperoleh angka atau bila telah memperoleh angka genap pada game tersebut

- b) Seorang pemain dari pihak pemegang servis harus melakukan servis dari sisi lapangan sebelah kiri bila pihak pemegang servis telah memperoleh angka ganjil pada game tersebut.
- c) Seorang pemain dari pihak penerima servis yang menerima servis terakhir harus berada di kotak servis, yang sama dengan kotak servis ketika menerima servis. Pola kebalikannya berlaku juga untuk pasangannya.
- d) Pemain dari pihak penerima servis yang berdiri secara diagonal berada di lapangan yang berseberangan dengan pemegang servis harus menjadi penerima servis.
- e) Para pemain dari pihak penerima servis tidak boleh berpindah dari lapangan servis mereka masing-masing sampai mereka memenangkan satu angka pada saat mereka melakukan servis.
- f) Servis dalam setiap giliran melakukan servis harus dilakukan dari lapangan servis yang berbeda.

2) Cara bermain dan posisi di lapangan (*order of play and position on court*)

Setelah servis dikembalikan, kok dapat dipukul secara bergantian oleh pemain dari pihak pemegang servis atau permainan dari pihak penerima servis 33 dari berbagai posisi di sisi lapangan tersebut di depan net, sampai kok meninggalkan permainan.

3) Perhitungan angka dan melakukan servis

- a) Bila pelaku servis menang dalam suatu reli, maka pemegang servis memperoleh satu angka. Selanjutnya, pemegang servis harus melakukan servis lagi.
 - b) Bila penerima servis menang dalam suatu reli, maka penerima servis memperoleh satu angka. Penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.
- 4) Urutan melakukan servis
- a) Dari pemegang servis awal yang memulai *game* dari kotak servis sebelah kanan.
 - b) Untuk partner dari penerima servis awal servis dilakukan dari sebelah kiri lapangan servis.
 - c) Untuk pemain dari pihak yang pertama melakukan servis.
 - d) Untuk pemain dari pihak yang pertama menerima servis.
 - e) Untuk pemain dari pihak yang pertama melakukan servis dan seterusnya.
- k. Perhitungan Angka (*Scoring*)
- 1) Satu partai pertandingan (*match*) terdiri dari “*The Best of Three Games*” (terbaik dari 3 game).
 - 2) Pihak yang terlebih dulu memperoleh angka 21 memenangkan satu game.
 - 3) Pihak yang memenangkan suatu reli (*rally*) akan mendapatkan tambahan 1 (satu) angka pada skornya. Pihak yang memenangkan reli, apabila pihak lawannya melakukan “*fault*” (kesalahan) atau kok (*shuttle*) berhenti dimainkan disebabkan menyentuh permukaan lapangan lawannya.
 - 4) Bila skor menjadi 20 sama (20-20), pihak yang memperoleh 2 angka secara berturut-turut memenangkan *game* itu.

- 5) Bila skor menjadi 29 sama (29-29), pihak yang memperoleh angka ke-30 memenangkan game itu.
- 6) Pihak yang memenangkan 1 *game* memegang servis awal pada *game* berikutnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan ini berfungsi untuk memperkuat posisi penelitian yang dilakukan saat ini juga digunakan sebagai dasar penelitian menyusun kerangka berpikir.

Penelitian tersebut diantaranya :

1. Penelitian oleh Novilia Widyawati (2018), judul “Tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates“. Teknik analisis data menggunakan analisis deksriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%.
2. Penelitian oleh Rio Dwi Arnanda (2017), dalam penelitian yang berjudul “Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta“. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan persentase. Hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta yaitu

dengan jumlah 4 siswa (3,01%) berada pada kategori sangat tinggi, sebanyak 54 siswa (40,60%) berada dalam kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) berada dalam kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) berada dalam kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) berada pada kategori sangat rendah.

C. Kerangka Berfikir

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

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

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1

Srandakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan variabel tunggal. Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *survey*, alat ukur yang digunakan di penelitian ini menggunakan angket. Penelitian ini bertujuan agar dapat di ketahuinya tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA N 1 Srandakan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Srandakan pada bulan oktober 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 80), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri I Srandakan Bantul.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:80), sampel merupakan sebagian dari populasi. Penelitian ini tidak menggunakan sampel karena responden yang digunakan

berasal dari populasi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Srandakan yang berjumlah 133 siswa.

Tabel 1. Siswa Kelas XI SMA N 1 Srandakan

Kelas	Jumlah Siswa
XI MIPA 1	35
XI MIPA 2	29
XI IPS 1	34
XI IPS 2	35
Jumlah	133

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Arikunto (2002: 96), Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis digunakan angket yang berkaitan dengan pengetahuan tentang permainan bulutangkis.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 203) “metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data saat penelitian terjadi”. Metode ini biasanya berwujud sebagai instrumen penelitian. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti

dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih baik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan pemberian soal tes pilihan ganda kepada peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a) Peneliti mencari data siswa kelas XI SMA N 1 Srandakan.
- b) Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.
- c) Peneliti membagikan angket kepada responden, selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d) Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Menurut Suharsimi Arikunto (2012: 183), “tes pilihan ganda merupakan tes yang terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan”. Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sejumlah 30 soal diberikan dengan pilihan jawaban sebanyak empat pilihan. Siswa harus menjawab pertanyaan tersebut dengan cara memilih salah satu jawaban yang dianggap paling benar. Adapun teknik penilaian (*scoring*) yang dilakukan pada tes tersebut adalah memberikan skor 1 (satu) pada item jawaban yang benar, dan skor 0 (nol) pada jawaban yang salah. Jika dalam mengerjakan tes tersebut ada item soal yang tidak

dijawab atau kosong, maka dalam penilaian item yang tidak dijawab tersebut tetap diberi nilai 0 (nol).

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

a) Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk memberi batasan arti dari konstruk yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Mendefinisikan konstruk adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Penelitian ini variabel yang diukur adalah Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA N 1 Srandakan.

b) Menyidik faktor

Menyidik faktor adalah sesuatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstruk yang akan diteliti. Faktor dalam pembelajaran permainan bulutangkis adalah C1 atau Mengingat Permainan Bulutangkis (definisi bulutangkis dan sejarah bulutangkis), C2 atau Memahami Permainan Bulutangkis (teknik dasar permainan bulutangkis dan peraturan permainan bulutangkis).

c) Menyusun butir-butir pernyataan

Dalam menyusun butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari masing-masing faktor, sehingga dapat membatasi butir-butir pernyataan dalam tes pilihan ganda yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa

kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA N 1 Srandakan. Berikut merupakan kisi-kisi dalam penelitian ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir soal	Jumlah Butir soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis di SMA N 1 Srandakan	(C1) Meningat permainan bulutangkis	Mengingat definisis permainan bulutngkis	1, 2, 3, 4, 5	5
		Mengingat sejarah permainan bulutangkis	6, 7, 8, 9, 10	5
	(C2) Memahami permainan bulutngkis	Memahami teknik dasar permainan bulutngkis	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,	10
		Memahami peraturan permainan bulutangkis	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10
Jumlah				30

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2012: 73) mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dapat dikatakan tetap apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Untuk mendapatkan validitas isi maka instrumen dikonsultasikan kepada ahli sekaligus dosen pembimbing tugas akhir peneliti untuk diperiksa dan dievaluasi yaitu Bapak Drs. Amat Komari, M.Si. Kemudian diuji cobakan terhadap salah satu kelas di XI SMA N 1 Sewon yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek yang akan diteliti menjadi alasan dipilihnya kelas tersebut untuk dilaksanakannya uji coba penelitian.

Sebuah *instrument* dikatakan *valid* apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat menangkap data dari variabel yang diteliti. Untuk mencari validitas penelitian ini menggunakan rumus *korelasi product momen* dengan alat bantu *Microsoft Office Excel 2013*. Nilai *r hitung* yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 5%.

Kevalidan soal ditunjukkan dengan besarnya *r hitung* dibanding *r tabel product momen*.

$$ypbi = \frac{Mp - Mt}{st} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013 : 79)

Keterangan :

$ypbi$: koefisiensi korelasi biserial

Mp : rerata skor dari subyek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

Mt : rerata skor total

st : standar deviasi dari skor total

p : proporsi siswa yang menjawab benar

q : proporsi siswa yang menjawab salah ($1 - p$)

Tabel 3. Hasil Uji Coba Instrumen

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,354	0,374	Tidak Valid
2.	0,388	0,374	Valid
3.	0,539	0,374	Valid
4.	0,692	0,374	Valid
5.	0,402	0,374	Valid
6.	0,494	0,374	Valid
7.	0,716	0,374	Valid
8.	0,350	0,374	Tidak Valid
9.	0,635	0,374	Valid
10.	0,610	0,374	Valid
11.	0,682	0,374	Valid
12.	0,388	0,374	Valid
13.	0,505	0,374	Valid
14.	0,717	0,374	Valid
15.	0,275	0,374	Tidak Valid
16.	0,494	0,374	Valid
17.	0,716	0,374	Valid
18.	0,048	0,374	Tidak Valid

19.	0,635	0,374	Valid
20.	0,655	0,374	Valid
21.	0,660	0,374	Valid
22.	0,388	0,374	Valid
23.	0,539	0,374	Valid
24.	0,692	0,374	Valid
25.	-0,080	0,374	Tidak Valid
26.	0,494	0,374	Valid
27.	0,716	0,374	Valid
28.	0,048	0,374	Tidak Valid
29.	0,635	0,374	Valid
30.	0,610	0,374	Valid

Berdasarkan tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa butir nomor 1, 8, 15, 18, 25 dan, 28 r hitung $<$ r tabel sehingga tidak valid, maka nomor tersebut tidak digunakan dalam penelitian, sehingga hanya terdapat 24 butir soal valid yang digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen angket penelitian disajikan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir soal	Jumlah Butir soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis	(C1) Meningat permainan bulutangkis	Mengingat definisis permainan bulutngkis	1, 2, 3, 4,	4
		Mengingat sejarah permainan bulutangkis	5, 6, 7, 8	4
	(C2) Memahami permainan bulutangkis	Memahami teknik dasar permainan bulutngkis	9,10, 11, 12, 13, 14,	8

di SMA N 1 Srandakan	permainan bulutngkis		15, 16	
		Memahami peraturan permainan bulutangkis	17, 18, 21, 22, 23, 24,	8
	Jumlah			24

b. Uji Reliabilitas

Suharsimi Arikunto (2012: 74) menjelaskan bahwa reliabilitas mempunyai makna yaitu dapat dipercaya, dapat diandalkan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut memberikan hasil yang tetap.

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Rumus KR. 20 (Sugiyono, 2012 :359)

Keterangan :

r_i : reliabilitas instrumen

k : jumlah item dalam *instrument*

S_t^2 : varians total

p_i : proporsi subjek mendapat skor 1

q_i : proporsi subjek mendapat skor 0 ($1 - p_i$)

Untuk menginterpretasikan koefisiensi alpha (r_i) digunakan kategori sebagai patokan untuk mengetahui tingkat reliabilitas *instrument*.

Tabel 5. Interpretasi Reliabilitas (Sugiyono, 2012 : 356)

Rentang	Kriteria
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Berdasarkan olah data dengan rumus KR 20 di *microsoft excel* untuk instrumen tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulu tangkis di SMA Negeri 1 Srandakan didapatkan hasil 0,904. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan pada tabel tingkat reliabilitas di atas sehingga tingkat reliabilitas instrumen penelitian ini termasuk sangat tinggi.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase, karena termasuk data statistik deskriptif yang dideskripsikan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan histogram, dilengkapi perolehan skor terendah, skor tertinggi, mean, median, modus, dan standar deviasi.

Begitu juga untuk data faktor- faktor pengonstrak tingkat pengetahuan siswa seperti C1 atau mengingat, C2 atau memahami juga di dekskripsikan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan histogram, dilengkapi dengan perolehan skor terendah, skor tertinggi, mean, median, modus, dan standar deviasi. Selanjutnya data-data penelitian yang diperoleh tersebut diinterpretasikan dalam kalimat kualitatif (pengetahuan baik, pengetahuan cukup, pengetahuan kurang). Data hasil tes kemudian dikategorikan dalam kriteria rendah, sedang, atau tinggi.

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menentukan kriteria nilai:

Tabel 6. Kategori Skor Penilaian (Azwar , 2012:163)

NO	RUMUS	KATEGORI
1.	$X \geq M + 1 \text{ SD}$	Baik
2.	$X \leq M - 1 \text{ SD s/d } X + 1 \text{ SD}$	Cukup
3.	$X < M - 1 \text{ SD}$	Kurang

Keterangan :

M : Mean Hitung

SD : Standar Deviasi Hitung

Berdasarkan rumus tersebut, maka akan diperoleh nilai X. Jika nilai X kurang dari mean – 1 standar deviasi, maka nilai tersebut termasuk dalam kriteria kurang. Jika nilai X lebih dari sama dengan mean – 1 standar deviasi dan mean + 1 standar deviasi maka termasuk dalam kriteria cukup. Sedangkan nilai X yang lebih dari sama dengan *mean* + 1 standar deviasi maka nilai termasuk kriteria baik.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan secara statistik deskriptif didapatkan skor nilai secara berurutan, median 18, modus modus, mean 16,84, standar deviasi (SD) 4,14, nilai minimum 6, dan nilai maksimum 24

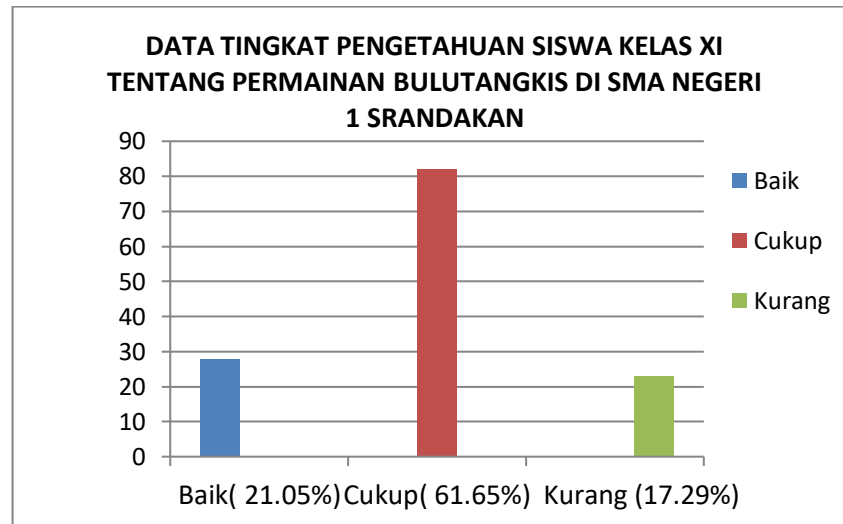
Data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk skor nilai yang berasal dari faktor-faktor tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan yang di kategorikan kedalam tabel distribusi pengkategorian tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan sebagai berikut :

Tabel 7. Data Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis Di SMA Negeri 1 Srandakan

NO.	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$\geq 20,99$	Baik	28	21,05%
2.	$\leq 12,69$ s/d $\geq 20,99$	Cukup	82	61,65%
3.	$\leq 12,69$	Kurang	23	17,29%
Jumlah			133	100%

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan yaitu sebanyak 133 siswa, sejumlah 28 siswa termasuk dalam kategori baik (21,05%), sejumlah 82 siswa termasuk kategori cukup (61,65%), dan sejumlah 23 siswa termasuk kategori kurang (17,23%). Tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan adalah cukup

Gambar 1. Diagram Batang Pengkategorin Data Tingkat Pengetaahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis Di SMA Negeri 1 Srandakan



Tingkat Pengetaahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis Di SMA Negeri 1 Srandakan terdiri atas dua faktor. Deskripsi faktor-faktor tersebut di jelaskan sebagai berikut :

1. Faktor Mengingat Permainan Bulutangkis (C1)

Faktor mengingat permainan bulutangkis (C1), memperoleh mean 5,50, median 6, modus 7, standar deviasi (SD) 1,68, nilai minimum 1, dan nilai maksimum 8. Data yang diperoleh di dalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari faktor mengingat permainan bulutangkis (C1) didapat, maka akan dikonversikan ke dalam tiga kategori

Data tabel distribusi pengkategorin faktor mengingat permainan bulutangkis (C1) sebagai berikut :

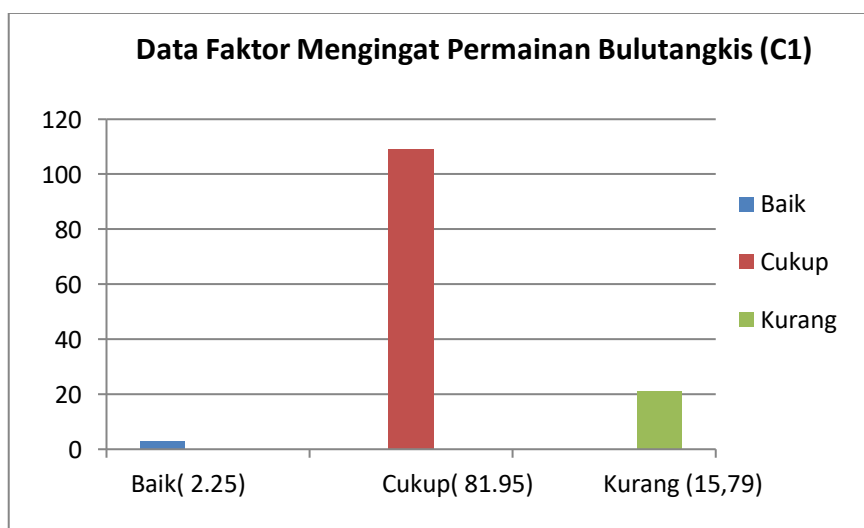
Tabel 8. Distribusi Faktor Mengingat Permainan Bulutangkis (C1)

NO.	Interval	Kategori	frekuensi	%
1.	$\geq 7,18$	Baik	3	2,26
2.	$\leq 3,81$ s/d $\geq 7,18$	Cukup	109	81,95
3.	$\leq 3,81$	Kurang	21	15,79
Jumlah			133	100%

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan yaitu sebanyak 133 siswa, sejumlah 3 siswa termasuk kategori baik (2,26%), sejumlah 109 siswa termasuk dalam kategori cukup (81,95%), dan sejumlah 21 siswa termasuk dalam kategori kurang (15,79%). Pada faktor mengingat permainan bulutngkis (C1) tentang tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan adalah cukup

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan kedalam bentuk diagram batang berikut :

Gamba 2. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Mengingat Permainan Bulutangkis (C1)



2. Faktor Memahami Permainan Bulutangkis (C2)

Faktor memahami permainan bulutangkis (C2), memperoleh mean 11,35, median 12, modus 12, standar deviasi (SD) 2,84, nilai minimum 4, dan nilai maksimum 16. Data yang diperoleh di dalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari faktor memahami permainan bulutangkis (C2) didapat, maka akan dikonversikan ke dalam tiga kategori

Data tabel distribusi pengkategorin faktor memahami permainan bulutangkis (C2) sebagai berikut :

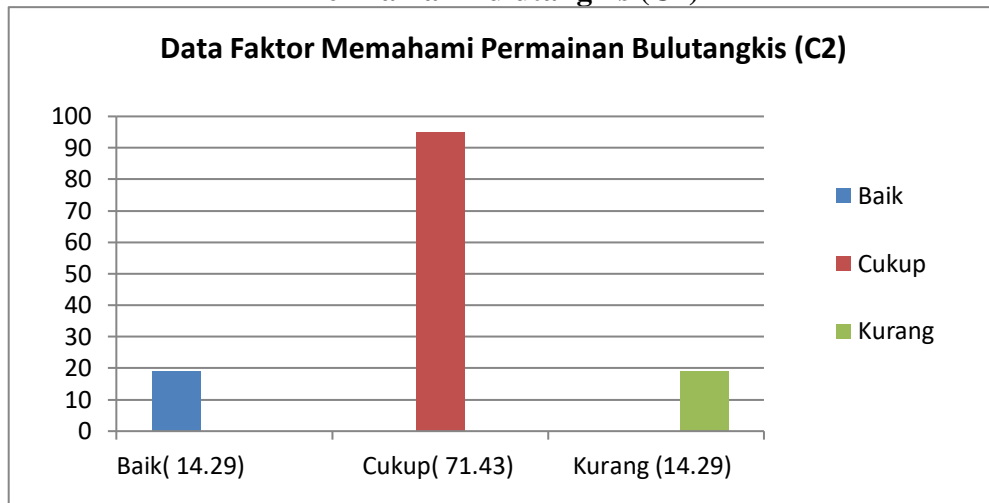
Tabel 9 . Distribusi Faktor Memahami Permainan Bulutangkis (C2)

NO.	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$\geq 14,19$	Baik	19	14,29
2.	$\leq 8,50$ s/d $\geq 14,19$	Cukup	95	71,43
3.	$\leq 8,50$	Kurang	19	14,29
Jumlah			133	100%

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan yaitu sebanyak 133siswa, sejumlah 19 siswa termasuk kategori baik (14,29%), sejumlah 95 siswa termasuk dalam kategori cukup (71,43%), dan sejumlah 19 siswa termasuk dalam kategori kurang (14,29%). Pada faktor mengingat permainan bulutngkis (C1) tentang tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan adalah cukup

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan kedalam bentuk diagram batang berikut :

Gambar 3. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami Permainan Bulutangkis (C2)



B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan statistik deskriptif yang berupa presentase. Hasil deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan termasuk dalam kategori cukup Hasil ini didapatkan dari skor nilai median 18, modus modus, mean 16,84, standar deviasi (SD) 4,14, nilai minimum 6, dan nilai maksimum 24. Siswa termasuk dalam kategori baik sebanyak 28 siswa dengan persentase 21,15%. Kemudian jumlah siswa yang termasuk dalam kategori cukup sebanyak 82 siswa dengan presentase 61,65%. Selanjutnya jumlah siswa yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 23 siswa dengan presentase 17,29%.

Hal itu dimungkinkan karena, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengetahui apa yang sedang atau sudah siswa pelajari.

Terdapat beberapa siswa yang mampu mengetahui secara menyeluruh tetapi ada pula yang sama sekali belum mengetahui secara menyeluruh dan belum mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal pengetahuan permainan bulutangkis dapat dipengaruhi beberapa faktor antara lain, media massa, pengalaman, dan lingkungan. Jadi, siswa hanya mendapat informasi saja kemudian sekedar mengetahuinya.

Selain itu, dimungkinkan siswa dalam mengerjakan instrumen penelitian ini masih berdiskusi dengan teman sekelilingnya, meskipun di awal sudah di berikan penjelasan untuk mengerjakan sendiri. Peningkatan pengetahuan siswa ini harus dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan semua pihak yang terkait, dari manajemen kependidikan di sekolah, dan guru khususnya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Hal ini sangat penting karena permainan bulutangkis merupakan materi yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan jasmani sehingga perlu diberikan kepada siswa, permainan bulutangkis mengandung banyak nilai-nilai dan unsur yang berguna bagi kehidupan sehari-hari

Seperti yang dijelaskan menurut Notoatmodjo, (2007:35) Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Sedangkan menurut Purwanto, (2002:55) menjelaskan bahwa minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang didapati siswa dalam aspek pengetahuan tentang permainan bulutangkis masih belum maksimal. Meskipun hasil menunjukkan bahwa rata-rata siswa termasuk dalam kategori cukup, tetapi siswa dirasa masih perlu membutuhkan pembelajaran tambahan secara teori guna menambah pengetahuannya dan praktik untuk penerapan dari teori yang diajarkan.

Secara keseluruhan, terdapat 2 faktor yang digunakan dalam mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA N 1 Srandakan. Berikut adalah pembahasan dari setiap faktornya :

1. Faktor Mengingat Permainan Bulutngkis (C1)

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa faktor mengingat permainan bulutangkis masuk dalam kategori cukup . Hal ini ditunjukkan dengan perolehan mean 5,50, median 6, modus 7, standar deviasi (SD) 1,68, nilai minimum 1, dan nilai maksimum 8. Banyaknya siswa yang masuk dalam kategori baik sebanyak 3 siswa dengan presentase 2,26%. Kemudian siswa yang menjawab dengan kategori cukup semulah 109 siswa dengan 81,95 %. Selanjutnya untuk kategori kurang sebanyak 21 siswa dengan presentase 15,79%

Menurut Walgito, (2004:145). Mengingat merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan untuk menerima dan memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah lampau. Orang dapat mengingat suatu kejadian atau pengalaman, ini berarti kejadian atau pengalaman tersebut pernah dialami.

Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Menurut Notoatmodjo, (2007:35) Pengetahuan seseorang tentang sesuatu obyek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap obyek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari obyek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap obyek tersebut. Dapat disimpulkan bahwa dalam pengetahuan faktor tersebut, siswa belum mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses mengingat.

Hal ini bisa disebabkan karena kemampuan siswa dalam menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali masih kurang dilatih. Kemampuan mengingat perlu dilatih lagi agar siswa dapat terbiasa dengan proses mengingat pada saat pembelajaran penjas di sekolah.

2. Faktor Memahami Permainan Bulutangkis (C2)

Berdasarkan data yang didapat, diketahui bahwa faktor memahami masuk dalam kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan mean 11,35, median 12, modus 12, standar deviasi (SD) 2,84, nilai minimum 4, dan nilai maksimum 16. Banyaknya siswa yang masuk dalam kategori baik sejumlah 19 siswa dengan presentase 14%. Kemudian siswa yang dengan kategori cukup semulah 95 siswa dengan presentase 71,43%. Selanjutnya untuk kategori kurang sebanyak 19 siswa dengan presentase 14,29%

Dalam pengetahuan faktor tersebut, Perbedaan nilai di atas menjelaskan bahwa proses pemahaman materi pembelajaran permainan bulutangkis belum

maksimal. Salah satunya dipengaruhi dengan kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Menurut Sudijono, (2006:21), pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu diketahui dan diingat. Faktor pendidikan, media massa, sosial budaya, lingkungan, pengalaman, dan usia juga sangat mempengaruhi seberapa besar pemahaman yang didapat oleh seseorang. Sedangkan menurut Purwanto (2010:44), mengemukakan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan *testee* mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. *Testee* disini semata – mata tidak cuma hafal cara verbalistis, tetap juga dapat memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa siswa belum maksimal dalam memahami pembelajaran permainan bulutangkis disekolah. Jadi, jika faktor-faktor di atas kurang mendapat perhatian maka akan mempengaruhi seberapa besar siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap proses pembelajaran penjas disekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa besarnya tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan termasuk dalam kategori cukup. Hasil ini didapatkan dari skor nilai median 18, modus modus, mean 16,84, standar deviasi (SD) 4,14, nilai minimum 6, dan nilai maksimum 24. Siswa termasuk dalam kategori baik sebanyak 28 siswa dengan persentase 21,15%. Kemudian jumlah siswa yang termasuk dalam kategori cukup sebanyak 82 siswa dengan presentase 61,65%. Selanjutnya jumlah siswa yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 23 siswa dengan presentase 17,29%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dari data tes pilihan ganda tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan , Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Adanya rencana dari pihak guru, maupun sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang materi permainan bulutangkis.
2. Adanya upaya guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif terutama dalam materi permainan bulutangkis juga baik dalam teori di samping praktiknya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada lingkup sekolah dengan sampel yang terbatas, perlunya penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas seperti dalam satu gugus kecamatan.
2. Ada kemungkinan dalam pengerjaannya, beberapa siswa kesulitan dalam memahami soal yang telah dibuat karena kurangnya pemahaman tentang permainan bulutangkis.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi Guru Penjasorkes

Hasil tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan dapat dijadikan gambaran dan masukan bagi guru sejauh mana pemahaman siswa tentang permainan bulutangkis.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi masukan dalam upaya peningkatan pengetahuan dari hasil penelitian “tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan”.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan memperhatikan segala sesuatu yang menjadi hal-hal dalam keterbatasan penelitian ini sehingga penelitian ini dapat disempurnakan lagi melalui penelitian sejenis berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta. PT. Serambi Ilmu Semesta.
- Alhusin, S. (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta. CV “Seti-Aji” Surakarta
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi
- Arnanda, D. R. (2017). “*Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan Bulutangkis kelas x smk koperasi Tahun ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta*”. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Firmansyah, H. (2009). *Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 6 April (2009).
- Grice, T. 1999. *Bulutangkis*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Hadi. S. (1990). *Bimbingan Menulis Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta. Andi Offset
- Komari, A (2005). *Pengenalan Permainan Bulutangkis pada Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 2 Edisi Mei (2005).
- Komari, A. (2018). *Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis*. Yogyakarta. UNY Press.
- Komarudin. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo. (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, Jakarta: Rhineka Cipta.
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Purwanto, N. (2002). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto, N. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Poerwodarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.










- Rusmini, S (1995). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Ritahudin, A., & Sari, I. P. T. (2019). *Analisis Pembelajaran Aspek Kognitif Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/SMK*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 15 April (2019).
- Sari, I. P. T (2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Pentingnya Mengonsumsi Air Mineral Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 2 November (2014).
- Saryono, & Hutma, B. S. (2016). *Manajemen Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri Se Kota Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 12 April (2016).
- Subardjah, H. (2000). Bulutangkis. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung. CV Alfabeta
- Sulistiyono, T. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Tomoliyus, (2011). *Mengembangkan Penilaian Berbasis Kinerja Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 8 November (2011).
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Penerbit Andi

Lampiran

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Septian Hidayat
 NIM : 15601244015
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	4 Agustus 2019	Revisi Bab I Latar Belakang	
2.	15 Agustus 2019	Revisi Bab II Melengkapi Teori	
3.	2 September 2019	Revisi Bab III menentukan Instrumen Penelitian	
4.	14 Oktober 2019	Konsultasi dan mengurus uji coba penelitian	
5.	15 Oktober 2019	Konsultasi Hasil uji coba Penelitian	
6.	2 Desember 2019	Revisi Bab III dan konsultasi Instrumen penelitian	
7.	5 Agustus 2020	Konsultasi dan mengurus uji penelitian	
8.	30 September 2020	Mengurus uji penelitian	
9.	16 November 2020	Revisi Bab IV dan V	

Ketua Jurusan POR,



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

Lampiran 2 Instrument Uji Coba Penelitian

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS XI TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMA N 1 SRANDKAN

Nama :
No. Urut :
Kelas :

Petunjuk pengisian angket :

- Bacalah pertanyaan-pertanyaan berikut ini, kemudian pilih jawaban yang telah di sediakan.
- Berikan tanda silang (x) pada huruf yang kamu pilih sesuai dengan pilihan.
- Sebelum mengerjakan jangan lupa berdoa.

SOAL

1. Olahraga yang menggunakan *shuttlecock* sebagai alat yang di pukul, dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau 2 pasangan (ganda) yang saling berlawanan dinamakan ...
 - a. Bulutangkis
 - b. Voli
 - c. Basket
 - d. Sepakbola
2. Bulutangkis merupakan kategori olahraga ...
 - a. Bola besar
 - b. Bola kecil
 - c. bola tangan
 - d. bola kaki
3. Bahan baku bola yang digunakan dalam permainan bulutangkis terbuat dari ...
 - a. Bulu angsa
 - b. Bulu domba
 - c. Bulu merpati
 - d. Bulu sapi
4. Bola dalam permainan bulutangkis disebut dengan istilah ...
 - a. Badcock
 - b. Suttlecock
 - c. badminton ball
 - d. suttlehands
5. Permainan bulutangkis dilakukan dengan memukul bola menggunakan raket melewati net dengan maksimal ... kali sentuhan.
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4

6. Permainan bulutangkis atau badminton berasal dari negara ...
 - a. India
 - b. Inggris
 - c. Portugis
 - d. Belanda
7. Permainan bulutangkis menurut sejarah berasal dari permainan yang bernama ...
 - a. Minto
 - b. Paana
 - c. Poona
 - d. Badminton
8. Bulutangkis dipopulerkan oleh...
 - a. George Hanscock
 - b. Lewis Robert
 - c. H. Fisher
 - d. M.J Panley
9. Permainan bulutngkis dibawa masuk ke Indonesia oleh bangsa ...
 - a. Portugis
 - b. Inggris
 - c. Belanda
 - d. Jepang
10. IBF (International Badminton Federation) berdiri pada tahun 1934 kemudian berganti nama menjadi menjadi BWF (.....) pada tahun 2006.
 - a. Badminton Word Federation
 - b. Badminton World Federation
 - c. Badminton Word Foundation
 - d. Badminton World Foundation
11. Induk organisasi bulu tangkis Indonesia yaitu ...
 - a. FIBA
 - b. PBSI
 - c. PSSI
 - d. PASI
12. Berikut ini teknik memegang raket dalam permainan bulutangkis ...
 - a. Backhand grip
 - b. Shakehand grip
 - c. American grip
 - d. a, b dan c benar
13. Teknik memegang raket hampir sama dengan posisi tangan sedang bersalaman dinamakan ...
 - a. Backhand grip
 - b. Forehand grip
 - c. Shakehand grip
 - d. American grip

14. Gerakan kaki yang berfungsi untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan untuk melakukan gerakan pukulan yang efektif dinamakan
- | | |
|-------------|-------------|
| a. Morework | c. Footwork |
| b. Movemen | d. Backwork |
15. Teknik memegang raket yang seperti memegang geblek kasur adalah ...
- | | |
|------------------|------------------|
| a. Backhand grip | c. American grip |
| b. England grip | d. Forehand grip |
16. Pukulan untuk mengawali permainan bulutangkis dinamakan pukulan ...
- | | |
|----------|------------|
| a. Drive | c. Service |
| b. Smash | d. Lob |
17. Di bawah ini yang tidak termasuk jenis pukulan dalam bulutangkis yaitu ...
- | | |
|-------------|------------|
| a. Service | c. Lob |
| b. Dropshot | d. Passing |
18. Pukulan smash dilakukan ketika shuttlecock ...
- | | |
|-------------------|-----------------------------------|
| a. Setinggi dada | c. Setinggi loncatan |
| b. Meluncur turun | d. Melambung di depan atas kepala |
19. Dalam permainan bulutangkis, jenis pukulan pendek yang dilakukan di depan net dan diarahkan ke depan net di daerah lawan dinamakan pukulan...
- | | |
|-----------|-------------|
| a. Neting | c. Dropshot |
| b. Lob | d. Drive |
20. Pukulan yang dilakukan sekuat tenaga dan menik tajam untuk mematikan lawan disebut pukulan...
- | | |
|-----------|-------------|
| a. Neting | c. Dropshot |
| b. Smash | d. Drive |

21. Dalam permainan bulutangkis, jenis pukulan yang meluncurkan kok ke daerah lawan sedekat mungkin dengan net dinamakan...
- | | |
|-----------|-------------|
| a. Neting | c. Dropshot |
| b. Lob | d. Drive |
22. Dalam pertandingan bulutangkis pemain memperoleh poin kecuali...
- Shuttlecock jatuh di daerah permainan lawan.
 - Shuttlecock mengenai net kemudian jatuh di daerah sendiri.
 - Shuttlecock mengenai net kemudian jatuh di daerah lawan.
 - Lawan memukul shuttlecock jatuh diluar lapangan
23. Permainan bulutangkis biasanya dimainkan oleh sebagai berikut, kecuali...
- tunggal putra, tunggal putri, ganda campuran
 - ganda putra, ganda putri, tunggal putri
 - ganda campuran, tunggal putra, ganda putri
 - tunggal putri, tunggal campuran, ganda campuran
24. Untuk partai ganda yang berstandar internasional, lebar lapangan bulu tangkis yaitu ...
- | | |
|-----------|-----------|
| a. 7.10 m | c. 5.10 m |
| b. 6.10 m | d. 4.10 m |
25. Net dalam permainan bulutangkis terbuat dari ...
- | | |
|---------------|------------|
| a. Papan kayu | c. Besi |
| b. Jaring | d. Dinding |
26. Tinggi net bulu tangkis yang berstandar internasional yaitu ...
- | | |
|-----------|-----------|
| a. 1.75 m | c. 1.55 m |
| b. 1.65 m | d. 1.45 m |
27. Pada pertandingan bulutangkis tunggal putra *deuce* (yus) diberikan jika kedudukan angka ...
- | | |
|-----------|------------|
| a. 20- 20 | c. 18 -18 |
| b. 19 -19 | d. 17 – 17 |

28. Pada *shuttlecock* terdapat ... bulu
- a. 14
 - b. 15
 - c. 16
 - d. 17
29. Pertandingan partai tunggal putri pemain A dan B mendapat angka sama yaitu 19 – 19 . pertandingan berakhir kecuali angka
- a. 20 – 21
 - b. 19 – 21
 - c. 20 – 22
 - d. 21 – 23
30. SMA N 1 Srandakan mengadakan pertandingan bulutangkis antar kelas. Pada partai final tunggal putra Surya dari kelas XI IPS 1 berhadapan dengan Iwan dari kelas XI IPA 2. berapakah angka setiap setnya jika surya yang menjadi juara?
- a. 20 - 22, 21 - 18, 19 – 21
 - b. 18 - 21, 21 - 19, 20 – 22
 - c. 21 - 19, 22 – 20
 - d. 19 - 21, 21 – 18

Kunci jawaban :

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. A | 11. B | 21. C |
| 2. B | 12. D | 22. B |
| 3. A | 13. C | 23. D |
| 4. B | 14. C | 24. B |
| 5. A | 15. C | 25. B |
| 6. A | 16. C | 26. C |
| 7. C | 17. D | 27. A |
| 8. B | 18. D | 28. C |
| 9. C | 19. A | 29. A |
| 10. B | 20. B | 30. C |

Lampiran 3. *Expert Judgment*

Permohonan *Expert Judgment*

Hal : Permohonan menjadi *Expert Judgment*

Lampiran : Instrumen Penelitian

Kepada Yth

Bapak Drs. Amat Komari, M.Si

di tempat

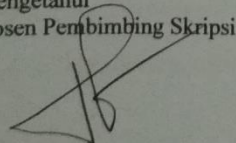
Dengan hormat,

Sehubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul “Tingkat Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul”, maka dengan ini saya memohon kepada bapak untuk berkenan menjadi *Expert Judgment* terhadap instrumen penelitian saya. Masukan dari bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

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

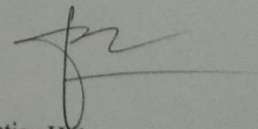
Yogyakarta, 14 Oktober 2019

Mengetahui
Dosen Pembimbing Skripsi



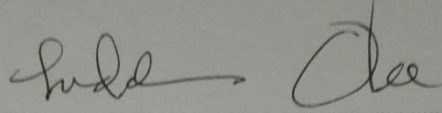
Drs. Amat Komari, M. Si.
NIP. 19620422 199001 1001

Peneliti



Septian Hidayat
NIM. 15601244015

Komentar:



Saran:

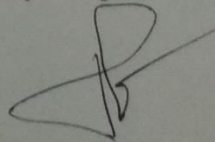


Kesimpulan :

Panduan Instrumen Penelitian ini dinyatakan :


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

Expert Judgment



Drs. Amat Komati, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Penelitian


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 1 SEWON
Jl. Parangtritis Km 5 Sewon Bantul Yogyakarta , Telp/ Fax (0274) 374459
Laman : www.sman1sewon.sch.id E-mail : sman1sewon@gmail.com Kode Pos 55187

SURAT KETERANGAN UJI COBA PENELITIAN
Nomor : 070 / 526 / 2019

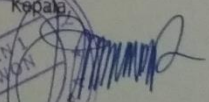
Kepala SMA Negeri 1 Sewon Bantul menerangkan bahwa :

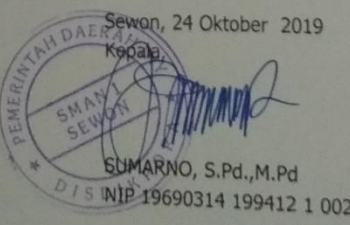
Nama : Septian Hidayat
NIM : 15601244015
Program Studi : PJKR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Jogjakarta

Telah melaksanakan Uji coba penelitian di SMA Negeri 1 Sewon Kabupaten Bantul , pada tanggal 17 s.d 18 Oktober 2019 .
Dengan judul :

“TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMA NEGERI 1 SRANDAKAN”

Demikian keterangan penelitian ini di buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Sewon, 24 Oktober 2019
Kepala

SUMARNO, S.Pd.,M.Pd
NIP 19690314 199412 1 002



Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas

N O	RESPONDE N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	JUMLA H	
1	R1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	15		
2	R2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	7		
3	R3	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	16	
4	R4	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	10	
5	R5	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	11	
6	R6	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	19
7	R7	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	8	
8	R8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5	
9	R9	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	12	
10	R10	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	18	
11	R11	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	22	
12	R12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
13	R13	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	17	
14	R14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	
15	R15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	
16	R16	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	13
17	R17	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
18	R18	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	15	
19	R19	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	11	
20	R20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	22	
21	R21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
22	R22	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	21	
23	R23	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	15	
24	R24	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	14	
25	R25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
26	R26	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	21	
27	R27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	26	
28	R28	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	17	
	JUMLAH	26	19	16	19	13	18	20	14	14	8	19	19	17	18	9	18	20	17	14	8	20	19	16	19	26	18	20	17	14	8	503	

VALIDITAS	Mp	18,65 4	19,84 2	21,25 0	21,31 6	21,00 0	20,55 6	21,15 0	20,42 9	22,42 9	24,75 0	21,26 3	19,84 2	20,82 4	21,72 2	20,77 8	20,55 6	21,15 0	18,23 5	22,42 9	25,25 0	20,90 0	19,84 2	21,25 0	21,31 6	17,80 8	20,55 6	21,15 0	18,23 5	22,42 9	24,75 0		
	Mt	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	17,96 4	
	St	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162	7,162
	P	0,593	0,679	0,571	0,679	0,464	0,643	0,714	0,500	0,500	0,286	0,679	0,607	0,643	0,607	0,643	0,321	0,643	0,714	0,607	0,500	0,286	0,714	0,679	0,571	0,679	0,529	0,643	0,714	0,607	0,500	0,286	
	Q	0,071	0,321	0,429	0,321	0,536	0,357	0,286	0,500	0,500	0,714	0,321	0,321	0,393	0,357	0,679	0,357	0,286	0,393	0,500	0,714	0,286	0,321	0,429	0,321	0,071	0,357	0,286	0,393	0,500	0,714		
	Ypbi	0,347	0,381	0,530	0,680	0,395	0,485	0,703	0,344	0,623	0,599	0,669	0,381	0,406	0,704	0,270	0,485	0,703	0,047	0,623	0,643	0,648	0,381	0,530	0,680	0,079	0,485	0,703	0,047	0,623	0,599		
	r hitung	0,354	0,388	0,539	0,692	0,402	0,494	0,716	0,350	0,635	0,610	0,682	0,388	0,505	0,717	0,275	0,494	0,716	0,048	0,635	0,655	0,660	0,388	0,539	0,692	0,080	0,494	0,716	0,048	0,635	0,610		
	r tabel	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	
Satus	T	V	V	V	V	V	V	T	V	V	V	V	V	V	T	V	V	T	V	V	V	V	V	V	V	T	V	V	T	V	V		

RELIABILITAS	P	0,529	0,679	0,571	0,679	0,464	0,643	0,714	0,500	0,500	0,286	0,679	0,607	0,643	0,321	0,643	0,714	0,607	0,500	0,286	0,714	0,679	0,571	0,679	0,529	0,643	0,714	0,607	0,500	0,286	
	Q	0,071	0,321	0,429	0,321	0,536	0,357	0,286	0,500	0,500	0,714	0,321	0,321	0,393	0,357	0,679	0,357	0,286	0,393	0,500	0,714	0,286	0,321	0,429	0,321	0,071	0,357	0,286	0,393	0,500	0,714
	Pq	0,066 3	0,218 1	0,244 9	0,218 1	0,248 7	0,229 6	0,204 1	0,25	0,25	0,204 1	0,218 1	0,218 1	0,238 5	0,229 6	0,218 1	0,229 6	0,204 1	0,238 5	0,229 1	0,204 1	0,204 1	0,218 1	0,244 9	0,218 1	0,066 3	0,229 6	0,204 1	0,238 5	0,204 1	0,204 1
	$\sum pq$	6,460 3																													
	St ²	51,29 5																													
r	0,904																														

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

Link : <https://forms.gle/ev26tENMqRPKvvBc9>

16:40 0,00K/d 4G 2%

Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI
Tentang Permainan Bulutangkis Di
SMA N 1 Srandakan

Isi nama dan kelas anda terlebih dahulu sebelum
mengerjakan soal

*** Wajib**

Nama *

Ok

Kelas *

Ok

Berikutnya

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
[Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) -
[Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

16:39 0,09K/d 4G 2%

Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI
Tentang Permainan Bulutangkis Di
SMA N 1 Srandakan

*** Wajib**

Soal

1. Berdoa sebelum mengerjakan
2. Pilih satu jawaban yang benar
3. Jawablah soal dibawah ini dengan jujur/tidak
mencontek

1. Bulutangkis merupakan kategori olahraga ...

- bola besar
- bola kecil
- bola tangan
- bola kaki

2. Bahan baku bola yang digunakan dalam permainan bulutangkis terbuat dari ...

- bulu angsa
- bulu domba
- bulu merpati
- bulu sapi

3. Bola dalam permainan bulutangkis disebut dengan istilah....

- badcock

16:39 3,20K/d 4G 2%

3. Bola dalam permainan bulutangkis disebut dengan istilah....

- badcock
- suttlecock
- badminton ball
- suttlehands

4. Permainan bulutangkis dilakukan dengan memukul bola menggunakan raket
melewati net dengan maksimal ... kali sentuhan. *

- 1
- 2
- 3
- 4

5. Permainan bulutangkis atau badminton berasal dari negara?

- India
- Inggris
- Portugis
- Belanda

6. Permainan bulu tangkis menurut sejarah berasal dari permainan yang
bernama ... *

- minto
- paana
- poona
- badminton

16:39 0,00K/d 4G 2%

7. Permainan bulutangkis dibawa masuk ke Indonesia oleh bangsa?

- Portugis
- Inggris
- Belanda
- Jepang

8. IBF (International Badminton Federation) berdiri pada tahun 1934 kemudian berganti nama menjadi BWF (.....) pada tahun 2006.

- Badminton World Federation
- Badminton World Federation
- Badminton Word Foundation
- Badminton World Foundation

9. Induk organisasi bulu tangkis Indonesia yaitu ...

- FIBA
- PBSI
- PSSI
- PSAI

10. Berikut ini teknik memegang raket dalam permainan bulutangkis ...

- Backhand grip
- shakehand grip
- American grip
- Semua jawaban benar

16:39 0,22K/d 4G 2%

11. Teknik memegang raket hampir sama dengan posisi tangan sedang bersalaman dinamakan ...

- Backhand grip
- Forehand grip
- Shakehand grip
- American grip

12. Gerakan kaki yang berfungsi untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan untuk melakukan gerakan pukulan yang efektif dinamakan ...

- Morework
- Homework
- Footwork
- Backwork

13. Pukulan untuk mengawali permainan bulutangkis dinamakan pukulan ...

- Drive
- Smash
- Service
- Lob

14. Di bawah ini yang tidak termasuk jenis pukulan dalam bulutangkis yaitu ...

- Service
- Dropshot
- Lob
- Passing

16:39 0,16K/d 4G 2%

15. Dalam permainan bulutangkis, jenis pukulan pendek yang dilakukan di depan net dan diarahkan ke depan net di daerah lapang lawan dinamakan pukulan ...

- Neting
- Lob
- Dropshot
- Drive

16. Pukulan yang dilakukan sekuat tenaga dan menukik tajam untuk mematikan lawan disebut pukulan ...

- Neting
- Smash
- Dropshot
- Drive

17. Dalam permainan bulutangkis, jenis pukulan yang meluncurkan kok ke daerah lawan sedekat mungkin dengan net dinamakan ...

- Neting
- Smash
- Dropshot
- Drive

18. Dalam pertandingan bulutangkis pemain memperoleh poin apabila, kecuali ...

- Shuttlecock jatuh di daerah permainan lawan.
- Shuttlecock mengenai net kemudian jatuh di daerah sendiri.
- Shuttlecock mengenai net kemudian jatuh di daerah lawan.
- Lawan memukul shuttlecock jatuh diluar lapangan

16:39 0,00K/d 4G 2%

19. Permainan bulu tangkis biasanya dimainkan oleh sebagai berikut, kecuali...

- tunggal putra, tunggal putri, ganda campuran
- ganda putra, ganda putri, tunggal putri
- ganda campuran, tunggal putra, ganda putri
- tunggal putri, tunggal campuran, ganda campuran

20. Untuk partai ganda yang berstandar internasional, lebar lapangan bulu tangkis yaitu ... *

- 7.10 cm
- 6.10 cm
- 5.10 cm
- 4.10 cm

21. Tinggi net bulu tangkis yang berstandar internasional yaitu ... *

- 175 cm
- 165 cm
- 155 cm
- 145 cm

22. Pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra deuce (yus) diberikan jika kedudukan angka... *

- 20-20
- 19-19
- 18-18
- 17-17

16:39 0,07K/d 4G 2%

22. Pada pertandingan bulu tangkis tunggal putra deuce (yus) diberikan jika kedudukan angka... *

- 20-20
- 19-19
- 18-18
- 17-17

23. Pertandingan partai tunggal putri pemain A dan B mendapat angka sama yaitu 19 - 19 . pertandingan berakhir kecuali angka *

- 20-21
- 19-21
- 20-22
- 21-23

24. SMA N 1 Srandakan mengadakan pertandingan bulutangkis antar kelas. Pada partai final tunggal putra Surya dari kelas XI IPS 1 berhadapan dengan Iwan dari kelas XI IPA 2. berapakah angka setiap setnya jika surya yang menjadi juara? *


- 20-22, 21-18, 19-21
- 18-21, 21-19, 20-22
- 21-19, 22-20
- 19-21, 21-18

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
[Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA DIY
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. BANTUL
SMA NEGERI 1 SRANDAKAN
cajajayabacang:m:pygmanj
Alamat : Jl. Pandansimo Km 01 Srandakan Bantul, KodePos 55762, Telepon. (0274) 6464750
Faksimile :- Website : sman1srandakan.sch.id @smasrandakan1 @SMAN_1Srandakan
sma1srandakan@yahoo.com Humas SMA N 1 Srandakan SMA N 1 Srandakan Bantul

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421/ 0377

Kepala SMAN1 Srandakan Bantul menerangkan bahwa :

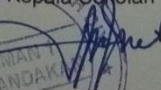
Nama : SEPTIAN HIDAYAT
NIM : 15601244015
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Prodi : PJKR
Dengan Judul : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan


Pelaksanaan Penelitian : tanggal 05 sampai dengan 10 Oktober 2020

Dengan Guru Pembimbing sebagai berikut :

Nama : FARID NUR HIDAYAT, S.Pd
NIK : 3401041709920002
Guru Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Rohani, Kesehatan dan Rekreasi

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bantul
Pada tanggal, 20 November 2020
Kepala Sekolah

YULIANTARA, M.Pd
NIP. 196810151992031005



Lampiran 8. Tabulasi Data

NO	C1								C2																JUMLAH	KATEGORI
	HAKIKAT				SEJARAH				TEKNIK DASAR								PERATURAN									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
R1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10	Kurang
R2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18	Cukup
R3	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	17	Cukup
R4	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	11	Kurang
R5	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	16	Cukup
R6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	17	Cukup
R7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	19	Cukup
R8	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13	Cukup
R9	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	8	Kurang
R10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Baik
R11	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	15	Cukup
R12	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	Cukup
R13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Baik
R14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17	Cukup
R15	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	17	Cukup
R16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	17	Cukup
R17	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	8	Kurang
R18	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	14	Cukup
R19	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	15	Cukup
R20	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	9	Kurang
R21	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	10	Kurang
R22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	Baik
R23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	Baik
R24	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	9	Kurang

R25	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	19	Cukup	
R26	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	13	Cukup	
R27	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16	Cukup	
R28	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	13	Cukup	
R29	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	Cukup	
R30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21	Baik
R31	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Baik
R32	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	Kurang
R33	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	16	Cukup
R34	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	Cukup
R35	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	Cukup
R36	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	11	Kurang
R37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	Baik
R38	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8	Kurang
R39	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	Baik
R40	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	Cukup
R41	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	18	Cukup
R42	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	Cukup
R43	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	20	Cukup
R44	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	19	Cukup
R45	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	Cukup
R46	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	18	Cukup
R47	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	20	Cukup
R48	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	15	Cukup
R49	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	Cukup
R50	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	Cukup
R51	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	Baik
R52	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	15	Cukup
R53	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	13	Cukup

R54	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Baik
R55	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	17	Cukup	
R56	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	17	Cukup		
R57	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	18	Cukup		
R58	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	12	Kurang	
R59	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	Cukup	
R60	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	19	Cukup		
R61	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	17	Cukup	
R62	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	Cukup	
R63	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20	Cukup	
R64	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	8	Kurang	
R65	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Baik	
R66	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Baik	
R67	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	Cukup	
R68	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	21	Baik	
R69	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21	Baik	
R70	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Baik	
R71	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	19	Cukup	
R72	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	18	Cukup	
R73	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	15	Cukup	
R74	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	Baik	
R75	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Cukup	
R76	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	Baik	
R77	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Cukup	
R78	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	20	Cukup	
R79	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Baik	
R80	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	14	Cukup	
R81	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	Baik	
R82	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	16	Cukup	

R83	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	12	Kurang
R84	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	18	Cukup
R85	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	18	Cukup
R86	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	Kurang
R87	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	Baik
R88	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	14	Cukup	
R89	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	10	Kurang
R90	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	12	Kurang
R91	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	9	Kurang
R92	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	15	Cukup
R93	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	13	Cukup
R94	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	19	Cukup
R95	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	Baik
R96	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	Cukup
R97	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	19	Cukup
R98	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	19	Cukup
R99	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	Cukup
R100	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	16	Cukup
R101	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12	Kurang
R102	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	Baik
R103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	22	Baik
R104	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	Baik
R105	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	16	Cukup
R106	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	19	Cukup
R107	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	11	Kurang
R108	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	19	Cukup
R109	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	17	Cukup
R110	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Cukup
R111	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	Cukup

R112	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	Cukup
R113	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	Cukup
R114	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	7	Kurang	
R115	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	Baik	
R116	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	Baik
R117	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	7	Kurang	
R118	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16	Cukup	
R119	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	12	Kurang
R120	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	Cukup
R121	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	17	Cukup
R122	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	16	Cukup
R123	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	15	Cukup
R124	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	16	Cukup
R125	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	14	Cukup
R126	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	12	Kurang
R127	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	14	Cukup
R128	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Baik
R129	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Baik
R130	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	15	Cukup
R131	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	Cukup
R132	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	Cukup
R133	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	13	Cukup

Mean	16,84
Modus	19
Median	18
SD	4,15
N Min	6
N Max	24

Rumus		Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X \geq M + 1 SD$	20,99	$\geq 20,99$	Baik	28	21,05
$X \leq M - 1 SD$ s/d $X \geq M + SD$		$\leq 12,69$ s/d $\geq 20,99$	Cukup	82	61,65
$X \leq M - 1 SD$	12,69	$\leq 12,69$	Kurang	23	17,29
Jumlah				133	100,00

Tabulasi Data C1

NO	C1								JUMLAH	KAT
	HAKIKAT				SEJARAH					
	1	2	3	4	5	6	7	8		
R1	1	1	1	0	0	1	0	1	5	Cukup
R2	1	1	1	1	1	1	0	0	6	Cukup
R3	0	1	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R4	0	1	1	1	0	0	0	1	4	Cukup
R5	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R6	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R7	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R8	0	0	0	1	1	1	0	1	4	Cukup
R9	1	0	0	0	0	0	0	0	1	Kurang
R10	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R11	1	0	1	0	1	1	0	1	5	Cukup
R12	1	1	1	1	1	1	0	0	6	Cukup
R13	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R14	0	1	1	1	1	1	1	1	7	Cukup
R15	0	1	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R16	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R17	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Kurang
R18	1	0	0	1	0	0	0	1	3	Kurang
R19	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R20	1	0	0	1	0	0	0	1	3	Kurang
R21	1	1	1	1	1	0	0	0	5	Cukup
R22	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R23	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R24	1	0	0	1	0	0	0	0	2	Kurang
R25	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R26	1	1	0	1	0	0	1	1	5	Cukup
R27	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R28	1	0	1	0	1	0	0	1	4	Cukup
R29	1	0	1	0	1	1	0	1	5	Cukup
R30	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R31	1	1	1	1	1	0	0	1	6	Cukup
R32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Kurang
R33	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R34	1	0	1	1	0	0	0	1	4	Cukup
R35	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R36	1	1	0	1	0	0	0	1	4	Cukup
R37	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Baik
R38	0	0	0	0	1	1	0	1	3	Kurang
R39	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R40	1	0	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R41	1	0	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R42	1	1	0	1	1	1	0	1	6	Cukup
R43	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup

R44	1	1	0	1	1	1	0	1	6	Cukup
R45	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R46	0	1	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R47	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R48	1	1	1	0	1	1	0	0	5	Cukup
R49	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R50	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R51	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R52	1	0	1	1	0	0	0	1	4	Cukup
R53	1	0	0	1	1	0	0	0	3	Kurang
R54	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R55	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R56	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R57	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R58	1	1	0	1	0	0	0	0	3	Kurang
R59	1	0	1	0	1	1	0	1	5	Cukup
R60	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R61	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R62	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R63	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R64	0	0	0	1	0	0	0	0	1	Kurang
R65	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R66	1	1	1	1	1	0	0	1	6	Cukup
R67	1	1	0	1	0	0	0	1	4	Cukup
R68	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R69	1	1	1	1	1	0	1	1	7	Cukup
R70	1	1	1	1	1	0	1	1	7	Cukup
R71	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R72	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R73	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R74	1	1	1	1	1	1	0	0	6	Cukup
R75	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R76	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R77	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R78	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R79	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R80	1	0	0	1	1	1	0	0	4	Cukup
R81	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R82	1	1	1	1	0	1	0	1	6	Cukup
R83	1	0	0	0	1	0	0	1	3	Kurang
R84	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R85	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R86	0	0	0	1	1	0	0	0	2	Kurang
R87	1	1	1	1	1	0	0	1	6	Cukup
R88	1	1	0	1	0	0	1	0	4	Cukup
R89	1	1	0	0	0	0	0	1	3	Kurang
R90	0	1	0	1	0	0	0	1	3	Kurang
R91	1	0	1	0	0	0	0	1	3	Kurang

R92	1	1	1	1	0	0	1	0	5	Cukup
R93	0	1	0	1	1	0	0	1	4	Cukup
R94	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R95	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R96	1	1	1	1	1	0	1	1	7	Cukup
R97	0	1	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R98	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R99	1	1	1	1	0	0	0	1	5	Cukup
R100	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R101	1	1	1	0	0	0	1	1	5	Cukup
R102	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R103	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Baik
R104	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R105	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R106	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R107	1	1	0	0	0	0	0	0	2	Kurang
R108	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R109	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R110	0	1	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R111	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R112	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R113	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Cukup
R114	0	1	0	0	0	0	1	1	3	Kurang
R115	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R116	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Baik
R117	1	1	0	0	0	0	1	0	3	Kurang
R118	0	1	0	1	1	1	0	1	5	Cukup
R119	1	1	0	1	0	0	0	0	3	Kurang
R120	1	1	1	1	1	0	0	0	5	Cukup
R121	0	1	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R122	1	1	1	1	1	0	0	1	6	Cukup
R123	1	1	1	1	1	1	0	0	6	Cukup
R124	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R125	0	1	0	0	1	1	0	0	3	Kurang
R126	1	0	0	1	0	0	0	1	3	Kurang
R127	0	1	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R128	1	0	1	1	1	1	0	1	6	Cukup
R129	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R130	1	1	0	1	1	0	0	0	4	Cukup
R131	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup
R132	0	1	0	1	1	1	0	1	5	Cukup
R133	1	1	1	1	1	1	0	1	7	Cukup

Mean	5,50
Modus	7
Median	6
SD	1,68
N Min	1
N Max	8

Rumus		Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X \geq M + 1 SD$	7,18	$\geq 7,18$	Baik	3	2,26
$X \leq M - 1 SD$ s/d $X \geq M + SD$		$\leq 3,81$ s/d $\geq 7,18$	Cukup	109	81,95
$X \leq M - 1 SD$	3,81	$\leq 3,81$	Kurang	21	15,79
Jumlah				133	100

Tabulasi Data C2

NO	C2																JUMLAH	KATEGORI
	TEKNIK DASAR								PERATURAN									
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
R1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	Kurang
R2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12	Cukup
R3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	11	Cukup
R4	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	7	Kurang
R5	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	11	Cukup
R6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	11	Cukup
R7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	12	Cukup
R8	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	Cukup
R9	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	7	Kurang
R10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik
R11	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	10	Cukup
R12	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	Cukup
R13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik
R14	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	10	Cukup
R15	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	11	Cukup
R16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	10	Cukup
R17	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	7	Kurang
R18	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	11	Cukup
R19	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	10	Cukup
R20	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	6	Kurang
R21	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	5	Kurang
R22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	Cukup
R23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	Cukup
R24	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	7	Kurang
R25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	12	Cukup
R26	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	Kurang
R27	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11	Cukup
R28	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	9	Cukup
R29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	Cukup
R30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	Cukup
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik
R32	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	Kurang
R33	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	11	Cukup
R34	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	Cukup
R35	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	Cukup
R36	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	7	Kurang
R37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Baik
R38	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Kurang
R39	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	Cukup
R40	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	Cukup
R41	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	12	Cukup
R42	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Cukup
R43	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	Cukup

R44	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	Cukup
R45	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11	Cukup
R46	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12	Cukup
R47	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	Cukup
R48	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	10	Cukup
R49	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	Cukup
R50	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	Cukup
R51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	Baik
R52	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11	Cukup
R53	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	10	Cukup
R54	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik
R55	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	Cukup
R56	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	12	Cukup
R57	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	Cukup
R58	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	9	Cukup
R59	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	Cukup
R60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	13	Cukup
R61	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	10	Cukup
R62	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	Cukup
R63	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	Cukup
R64	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	7	Kurang
R65	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik
R66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Baik
R67	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	Cukup
R68	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	14	Cukup
R69	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	Cukup
R70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Baik
R71	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	12	Cukup
R72	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12	Cukup
R73	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	10	Cukup
R74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	Baik
R75	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik
R76	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	Cukup
R77	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Cukup
R78	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	Cukup
R79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Baik
R80	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	10	Cukup
R81	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	Cukup
R82	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10	Cukup
R83	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	9	Cukup
R84	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	11	Cukup
R85	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	Cukup
R86	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10	Cukup
R87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	Baik
R88	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	10	Cukup
R89	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	7	Kurang
R90	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	9	Cukup
R91	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	6	Kurang

R92	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	10	Cukup
R93	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	9	Cukup	
R94	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13	Cukup	
R95	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	Cukup	
R96	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	Cukup	
R97	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13	Cukup	
R98	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12	Cukup	
R99	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	Cukup	
R100	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	10	Cukup	
R101	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	Kurang	
R102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	Baik	
R103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14	Cukup	
R104	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	Baik	
R105	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	9	Cukup	
R106	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	12	Cukup	
R107	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	9	Cukup	
R108	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	12	Cukup	
R109	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	10	Cukup	
R110	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Cukup	
R111	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	Cukup	
R112	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	Cukup	
R113	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	Cukup	
R114	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	4	Kurang	
R115	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	Baik	
R116	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Baik	
R117	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4	Kurang	
R118	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	Cukup	
R119	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	9	Cukup	
R120	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	Cukup	
R121	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	Cukup	
R122	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	10	Cukup	
R123	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	9	Cukup	
R124	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	9	Cukup	
R125	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	11	Cukup	
R126	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	9	Cukup	
R127	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	8	Kurang	
R128	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik	
R129	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik	
R130	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	Cukup	
R131	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	Cukup	
R132	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	Cukup	
R133	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	6	Kurang	

Mean	11,35
Modus	12
Median	12
SD	2,84
N Min	4
N Max	16

Rumus		Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X \geq M + 1 SD$	14,19	$\geq 14,19$	Baik	19	14,29
$X \leq M - 1 SD$ s/d $X \geq M + SD$		$\leq 8,50$ s/d $\geq 14,19$	Cukup	95	71,43
$X \leq M - 1 SD$	8,50	$\leq 8,50$	Kurang	19	14,29
Jumlah				133	100

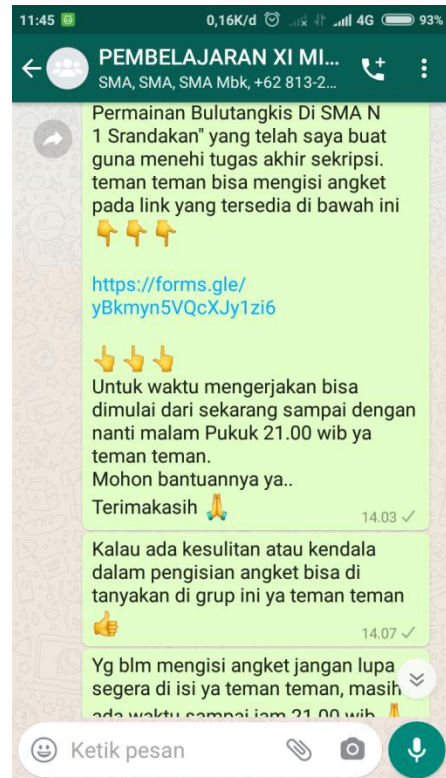
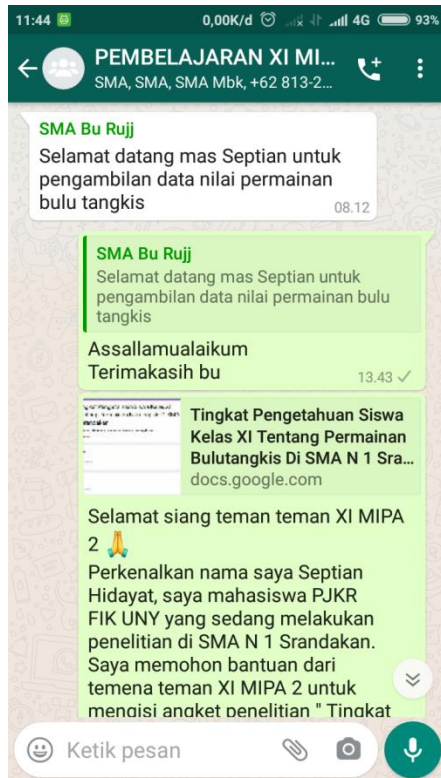
Lampiran 9. Table *r product moment*

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 10. Dokumentasi



Uji coba instrumen penelitian di SMA Negeri 1 Sewon



Membagikan *Link* Instrumen Penelitian Sekaligus Pengambilan Data Penelitian