

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP  
PERMAINAN BULUTANGKIS DI SEKOLAH DASAR  
SE-KECAMATAN DANUREJAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Fitria Nur Islami  
NIM 18604221069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PERMAINAN BULUTANGKIS DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN DANUREJAN

Disusun Oleh:

Fitria Nur Islami  
NIM 18604221069

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

Yogyakarta, 7 November 2022

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.  
NIP. 19670701 199412 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Riky Dwihandaka, M.Or.  
NIP. 19821129 201504 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitria Nur Islami

NIM : 18604221069

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan

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

Yogyakarta, 7 November 2022  
Yang Menyatakan,



Fitria Nur Islami  
NIM 18604221069

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PERMAINAN BULUTANGKIS DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN DANUREJAN

Disusun Oleh:

Fitria Nur Islami  
NIM 18604221069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 16 Desember 2022

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Riky Dwihandaka, M.Or. Ketua Penguji		27/12/2022
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Sekretaris Penguji		27/12/2022
Dr. Hari Yulianto, M.Kes Penguji Utama		27/12-2022

Yogyakarta, Desember 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## **MOTTO**

1. “Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.” – Fitria Nur Islami
2. “Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.” – Abu Hamid Al Ghazali.

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang punya makna sangat istimewa bagi kehidupan penulis, di antaranya:

1. Kedua orang tua Bapak dan Ibu yang senantiasa memberikan dukungan baik berupa semangat dan doa yang tiada henti sehingga akhirnya terselesaikannya skripsi ini.
2. Saudaraku yang selalu memberikan semangat dan nasihat.

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP  
PERMAINAN BULUTANGKIS DI SEKOLAH DASAR  
SE-KECAMATAN DANUREJAN**

**Oleh:**

Fitria Nur Islami  
NIM 18604221069

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan yang berjumlah 144 peserta didik. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan berada pada kategori “rendah” sebesar 56,94% (82 peserta didik), “cukup” 38,19% (55 peserta didik), dan “tinggi” 4,86% (7 peserta didik).

Kata kunci: *pengetahuan, permainan bulutangkis, peserta didik kelas V*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Ricky Dwihandaka, M.Or., selaku Pembimbing Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik selama ini.

6. Kepala Sekolah di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru dan peserta didik di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
9. 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 berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 7 November 2022  
Penulis,



Fitria Nur Islami  
NIM 18604221069

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Hakikat Pengetahuan .....	9
2. Hakikat Pembelajaran PJOK .....	20
3. Hakikat Bulutangkis .....	28
4. Karakteristik Peserta Didik SD Kelas V.....	53
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	56
C. Kerangka Berpikir.....	58
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	61
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	61
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	62
D. Definisi Operasional Variabel .....	63
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	63
F. Uji Kualitas Butir Instrumen.....	65
G. Teknik Analisis Data .....	68
 <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	70
1. Faktor Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan	

Bulutangkis .....	72
2. Faktor Sejarah Permainan Bulutangkis .....	73
3. Faktor Peraturan Permainan Bulutangkis .....	75
B. Pembahasan .....	76
C. Keterbatasan Penelitian .....	80
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	82
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	82
C. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom .....	10
Gambar 2. Cara Memegang Raket dengan Pegangan American.....	33
Gambar 3. Cara Memegang Raket dengan Pegangan <i>Handshake</i> - <i>Forehand</i> .....	34
Gambar 4. Cara Memegang Raket dengan Pegangan <i>Handshake</i> - <i>Backhand</i> .....	36
Gambar 5. Cara Memegang Raket dengan Pegangan <i>Combination</i> .....	38
Gambar 6. <i>Long Service</i> .....	44
Gambar 7. <i>Short Service</i> .....	45
Gambar 8. <i>Flick Service</i> .....	46
Gambar 9. <i>Netting</i> .....	52
Gambar 10. Bagan Kerangka Berpikir .....	60
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se- Kecamatan Danurejan.....	71
Gambar 12. Diagram Batang Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis .....	73
Gambar 13. Diagram Batang Sejarah Permainan Bulutangkis.....	74
Gambar 14. Diagram Batang Peraturan Permainan Bulutangkis .....	76

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. KD dan KI PJOK Kelas V .....	3
Tabel 2. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl .....	13
Tabel 3. KD dan KI PJOK Kelas V .....	28
Tabel 4. Data Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.....	61
Tabel 5. Populasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan .....	62
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba .....	64
Tabel 7. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	65
Tabel 8. Distribusi Kriteria Tingkat Kesukaran .....	66
Tabel 9. Kriteria Tingkat Daya Pembeda Item Soal .....	66
Tabel 10. Distribusi Kriteria Daya Beda.....	67
Tabel 11. Klasifikasi Kualitas Butir.....	67
Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	68
Tabel 13. Norma Penilaian.....	69
Tabel 14. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se- Kecamatan Danurejan .....	70
Tabel 15. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se- Kecamatan Danurejan .....	71
Tabel 16. Deskriptif Statistik Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis .....	72
Tabel 17. Norma Penilaian Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis .....	72
Tabel 18. Deskriptif Statistik Sejarah Permainan Bulutangkis.....	73

Tabel 19. Norma Penilaian Sejarah Permainan Bulutangkis .....	74
Tabel 20. Deskriptif Statistik Peraturan Permainan Bulutangkis.....	75
Tabel 21. Norma Penilaian Peraturan Permainan Bulutangkis .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Validasi Instrumen .....	90
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian .....	97
Lampiran 4. Instrumen Uji Coba .....	99
Lampiran 5. Uji Coba Instrumen .....	102
Lampiran 6. Analisis Kualitas Butir.....	104
Lampiran 7. Instrumen Penelitian .....	106
Lampiran 8. Data Penelitian.....	109
Lampiran 9. Deskriptif Statistik.....	115
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	117

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Saat ini, *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) sedang melanda hampir seluruh dunia termasuk Indonesia, sejak memasuki awal bulan Maret 2020. Penyebaran Covid-19 sangat cepat, khususnya pada aktivitas yang identik dengan kerumunan. Pemerintah telah menetapkan kebijakan terkait pencegahan penyebaran Covid-19, salah satunya yakni penerapan *social distancing*. Semakin meluasnya penyebaran Covid-19, berdampak pada sistem pembelajaran di sekolah. Menteri pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan penyebaran Covid-19 Pada Satuan Pendidikan, bahwa memberhentikan seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi (Kemendikbud, 2020). Kebijakan tersebut tidak berarti bahwa kegiatan belajar mengajar berhenti begitu saja, akan tetapi kegiatan belajar tetap dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan (Daring).

Pendapat Anggiana, dkk., (2020: 177) bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan peserta didik, dalam masa darurat pandemi. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*, dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* (Sadikin & Hamidah, 2020: 215). Pembelajaran

secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media sosial seperti *Facebook* dan *Instagram* (Mutaqinah & Hidayatullah, 2020: 86). Hambatan yang dihadapi pada pembelajaran daring adalah kurang memadainya sarana dan prasarana pendukung, kurangnya kecakapan penguasaan teknologi oleh guru, serta terbatasnya jaringan internet (Simamora, 2020: 86).

Seiring perkembangan waktu, pembelajaran dilakukan secara secara Tatap Muka Terbatas (PTMT) dengan persentase 50:50 peserta didik masuk sekolah dan pembelajaran secara daring. Indikasi dari fenomena adanya pergeseran dalam proses pembelajaran dimana interaksi antara pembelajar dan pebelajar tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga melalui media komunikasi seperti komputer, internet, model pembelajaran yang makin populer saat ini adalah *blended learning*. Pembelajaran bauran (*blended learning*) menggabungkan pembelajaran sinkron dan asinkron digabungkan dengan proporsi seimbang. Model seperti itu bukan hal baru dan sudah banyak diterapkan, untuk para pengajar yang belum menerapkan itu, disediakan banyak pelatihan penerapan pembelajaran bauran (Mamahit, 2021: 68). Berbagai keterbatasan pada pembelajaran *blended learning*, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan sendirinya menemui berbagai hambatan dan kendala di masa pandemi Covid-19.

Mata pelajaran PJOK disampaikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Cakupan materi PJOK pada jenjang sekolah menengah

meliputi: (1) permainan bola besar; (2) permainan bola kecil; (3) pembelajaran atletik; (4) pembelajaran seni beladiri; (5) kebugaran jasmani; (6) pembelajaran senam lantai; (7) aktivitas gerak berirama; (8) pembelajaran renang; (9) pergaulan sehat remaja/pertumbuhan dan perkembangan remaja; (10) Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif (NAPZA) atau pola makan sehat, bergizi, dan seimbang (Handaka, dkk., 2020: 192).

Salah satu materi PJOK Sekolah Dasar kelas V yaitu bulutangkis. Standar kompetensi yang ada di Sekolah Dasar pada kelas V yaitu:

**Tabel 1. KD dan KI PJOK Kelas V**

KD		KI	
3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak
3.2	Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*	4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*

(Sumber: Kurikulum 2013)

Yuliawan (2017: 11) menyatakan bahwa “inti dari permainan bulutangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukkan *shuttlecock* ke bidang lawan yang dibatasi jaring (net) setinggi 1,55 m dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu”. Secara umum, keterampilan dasar bermain bulutangkis dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu (1)

cara memegang raket (pegangan) (2) sikap siap (sikap) atau posisi siap), (3) gerak kaki (*footwork*), dan (4) gerakan memukul (pukulan)” (Gondo, 2020: 104). Teknik dasar pukulan merupakan jantung dalam permainan bulutangkis karena untuk memulai permainan bulutangkis adalah memukul *shuttlecock* dengan menggunakan raket.

PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sumarsono, dkk., 2019: 2). Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya mampu menguasai keterampilan motorik dari olahraga yang diajarkan, namun harus mengetahui secara kognitif teknik dasar dari olahraga khususnya bulutangkis.

Pengetahuan merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam. Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya (Majid, dkk., 2021: 221).

Pengetahuan diperoleh melibatkan beberapa faktor, faktor yang pertama dari diri orang yang ingin memperoleh pengetahuan, hal ini terkait dengan daya

ingat manusia yang berbeda satu sama lain (Ridwan, dkk., 2021: 31). Kemudian faktor lingkungan dan kebudayaan seseorang, ini terkait dengan banyak atau kompleksnya lingkungan. Faktor informasi juga mempengaruhi pengetahuan, hal ini karena informasi yang banyak dan kompleks selain membantu menambah kejelasan tetapi untuk mengolahnya juga membutuhkan keahlian, keterampilan, dan alat yang canggih. Seseorang dikatakan tahu apabila mampu menyampaikan informasi yang didapatnya melalui lisan atau tulisan.

Berdasarkan hasil observasi di SD se-Kecamatan Danurejan pada materi permainan bulutangkis menunjukkan bahwa guru hanya memberikan pembelajaran secara mandiri, peserta didik diberikan tugas praktik teknik bulutangkis dan selanjutnya dikirim melalui video. Berdasarkan informasi guru, bahwa tugas yang dilakukan peserta didik masih banyak yang salah. Gerakan teknik yang dilakukan masih kurang tepat. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya mengarah pada aspek psikomotor, guru jarang memberikan materi secara teori terlebih saat pembelajaran dilakukan secara *online*.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan 30 peserta didik Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan menunjukkan bahwa ada 22 peserta didik (73,33%) tidak mampu menyebutkan dengan benar macam-macam teknik dasar bulutangkis, 8 peserta didik (26,67%) mampu menyebutkan teknik dasar bulutangkis dengan benar meskipun masih kurang tepat. Hasil tersebut tentunya mengindikasikan bahwa pengetahuan peserta didik terkait teknik dasar permainan bulutangkis masih kurang.

Pembelajaran perlu adanya ranah kognitif (pengetahuan) dan pembelajaran afektif (sikap), sehingga peserta didik dengan mudah memahami pengetahuan dan sikap anak dapat dibenahi dalam praktek karena pembelajaran ranah kognitif dan ranah afektif dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian, memelihara konsentrasi, menimbulkan dan menjaga motivasi, mengelolah kecemasan, harga diri dan perilaku sosial anak. Dengan demikian, guru PJOK mempunyai peranan penting untuk membantu meningkatkan pemahaman atau pengetahuan peserta didik, oleh karena itu guru PJOK harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran PJOK. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tugas pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis yang dilakukan peserta didik masih banyak yang salah.
2. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya mengarah pada aspek psikomotor, terutama saat pembelajaran *online*.
3. Dari 10 peserta didik, hanya ada 3 peserta didik mengetahui skor kemenangan permainan bulutangkis dalam 1 set, 7 peserta didik lain tidak mengetahui.

4. Dari 10 peserta didik, hanya ada 4 peserta didik mampu menyebutkan teknik dalam bol voli sedangkan 6 peserta didik tidak mampu menyebutkan dengan benar.
5. Belum diketahuinya pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada “tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Seberapa tinggi pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
  - a. Penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.
  - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian lain sejenis untuk mengetahui pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.
  - c. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan khususnya, mahapeserta didik PGSD Penjas FIK UNY.
2. Secara Praktis
  - a. Sebagai bahan pertimbangan pihak sekolah dan pemerintah agar lebih meningkatkan proses pembelajaran daring dengan memperbaiki segala kekurangan yang ada.
  - b. Agar guru lebih kreatif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang bulutangkis.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

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

##### **a. Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Situmeang (2021: 3) menyatakan bahwa epistemologi atau teori pengetahuan adalah suatu cabang filsafat yang berurusan dengan hakikat dan suatu lingkup pengetahuan, pengandaian-pengandaian dan dasar-dasarnya, serta merupakan pertanggung jawaban atas pernyataan mengenai pengetahuan yang dimiliki. Pendapat lain, Al Farisi, dkk., (2021: 77) menyatakan bahwa pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran.

Pendapat Ginting (2018: 2) bahwa pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang. Diungkapkan Jusuf & Raharja (2019: 71) bahwa pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan

adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran.

Pendapat Firdaus (2018: 446) bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Nihlah (2019: 46) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Lebih lanjut dikatakan bahwa pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktik atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

#### **b. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan**

Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada. Taksonomi berasal dari Bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi (Busri, dkk., 2021: 24). Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan beberapa skema taksonomi.

Pendapat Magdalena, dkk., (2020: 132) bahwa dalam taksonomi perilaku Bloom, perilaku dibagi ke dalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak.

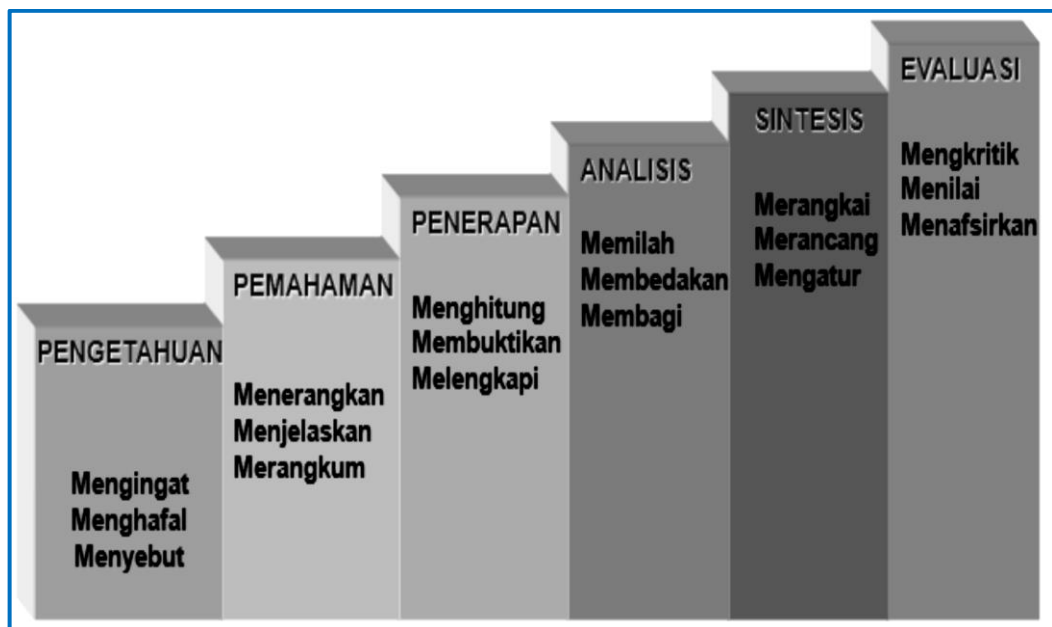
Pendapat Prasetyo (2019: 185) bahwa dalam Taksonomi Bloom tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu: (1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. (2) Ranah Afektif (*Affective Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. (3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Pendapat lain, Notoatmojo (dalam Syampurna, 2018: 89) menyatakan bahwa pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

- 1) Tahu (*know*)  
Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- 2) Memahami  
Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

- 3) Aplikasi  
Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
- 4) Analisis  
Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.
- 5) Sintesis  
Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- 6) Evaluasi  
Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Ranah kognitif memuat tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Tingkatan ranah kognitif dalam taksonomi bloom diperlihatkan dalam gambar berikut ini:



**Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom**  
Sumber: Effendi (2018: 15)

Pendapat Anderson & Krathwohl (dalam Maulani, dkk., 2021: 41) bahwa ranah Taksonomi Blom sebagai berikut:

**Tabel 2. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl**

<b>Tingkatan</b>	<b>Berpikir Tingkat Tinggi</b>	<b>Komunikasi (<i>communication spectrum</i>)</b>
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Menggeneralisasikan ( <i>generating</i> ), merancang ( <i>designing</i> ), memproduksi ( <i>producing</i> ), merencanakan kembali ( <i>devising</i> )	Negosiasi ( <i>negotiating</i> ), memoderatori ( <i>moderating</i> ), kolaborasi ( <i>collaborating</i> )
Mengevaluasi ( <i>Evaluating</i> )	Mengecek ( <i>checking</i> ), mengkritisi ( <i>critiquing</i> ), hipotesa ( <i>hypothesising</i> ), eksperimen ( <i>experimenting</i> )	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan ( <i>net meeting</i> ), berkomentar ( <i>commenting</i> ), berdebat ( <i>debating</i> )
Menganalisis ( <i>Analyzing</i> )	Memberi atribut ( <i>attributeing</i> ), mengorganisasikan ( <i>organizing</i> ), mengintegrasikan ( <i>integrating</i> ), mensahihkan ( <i>validating</i> )	Menanyakan ( <i>Questioning</i> ), meninjau ulang ( <i>reviewing</i> )
Menerapkan ( <i>Applying</i> )	Menjalankan prosedur ( <i>executing</i> ), mengimplementasikan ( <i>implementing</i> ), menyebarkan ( <i>sharing</i> ),	<i>Posting, blogging, menjawab (replying)</i>
Memahami/ mengerti ( <i>Understanding</i> )	Mengklasifikasikan ( <i>classification</i> ), membandingkan ( <i>comparing</i> ), menginterpretasikan ( <i>interpreting</i> ), berpendapat ( <i>inferring</i> )	Bercakap ( <i>chatting</i> ), menyumbang ( <i>contributing</i> ), <i>networking</i> ,
Mengingat ( <i>Remembering</i> )	Mengenali ( <i>recognition</i> ), memanggil kembali ( <i>recalling</i> ), mendeskripsikan ( <i>describing</i> ), mengidentifikasi ( <i>identifying</i> )	Menulis teks ( <i>texting</i> ), mengirim pesan singkat ( <i>instant messaging</i> ), berbicara ( <i>twittering</i> )
<b>Berpikir Tingkat Rendah</b>		

(Sumber: Maulani, dkk., 2021: 41)

Pendapat Anderson & Krathwohl (dalam Maulani, dkk., 2021: 44) menjelaskan masing-masing indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Orang memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur

keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

#### 5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

#### 6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan

seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan tertentu sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang dalam menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang semakin baik pula pengetahuannya. Tingkat pendapatan seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga tingkat pendapatan ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang (Puspita, dkk., 2019: 24).

Menurut Hendrawan (2019: 70) bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, pengalaman juga bisa menjadi suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu. Sumber informasi dapat berupa media cetak maupun media elektronik, seperti televisi, radio, komputer, surat kabar, buku, dan majalah. Seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih

cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan

Pendapat Kartikasari, dkk., (2019: 37) bahwa faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri ini meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Faktor eksternal seperti faktor internal, faktor eksternal juga terdiri atas dua macam, yaitu: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah orang tua, keluarga, teman dan masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Faktor non sosial adalah rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar. Semua faktor tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar dan penyerapan pengetahuan.

Pendapat Oktavia, dkk., (2018: 240) selain faktor-faktor di atas pengetahuan seseorang juga dipengaruhi oleh: pendidikan, umur, dan masa kerja. Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap suatu hal. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin tinggi pula menerima informasi dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

Menurut Badri, dkk., (2020: 141) bahwa seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Usia seseorang juga 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 baik (Suwaryo & Yuwono, 2017: 306). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya pendidikan, pengalaman, pendapatan, usia, teknologi, dan lingkungan.

#### **d. Pengukuran Pengetahuan**

Pengetahuan seseorang dapat diukur melalui beberapa cara. Pendapat Notoatmodjo (dalam Hendrawan & Hendrawan, 2020: 27) bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek ukur penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau ukur dapat kita sesuaikan dengan tindakan pengetahuan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu: (1) Pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan uraian, (2) Pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah, dan pertanyaan menjodohkan. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. Pengukuran

pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

Pendapat Arikunto (2019: 125) bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) 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. (2) Pertanyaan objektif. Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas. Klasifikasi tingkat pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Pengetahuan merupakan tingkatan pengetahuan yang paling dasar. Tingkat kesulitan yang paling mudah dimengerti adalah pengetahuan.

## **2. Hakikat Pembelajaran PJOK**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Haryanto (2020: 18) menyatakan bahwa pembelajaran secara luas didefinisikan sebagai sembarang proses dalam diri organisme hidup yang mengarah pada perubahan kapasitas secara permanen, yang bukan semata disebabkan oleh penuaan atau kematangan biologis. Dengan demikian, konsep pembelajaran ini bisa diterapkan kepada semua makhluk yang bisa berkembang dan mengembangkan dirinya melalui sebuah proses adaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Proses adaptasi inilah yang sebenarnya mengandung proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek kepribadian yang diperoleh melalui tahapan latihan dan pengalaman dalam suatu lingkungan pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar sehingga diperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keahlian serta pembentukan sikap positif peserta didik. Pembelajaran adalah proses yang terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam setiap pembelajaran terdapat tujuan yang hendak dicapai. Apabila tujuan tersebut sudah dapat dicapai maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajarannya berhasil, dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran tersebut (Hidayat, dkk., 2020: 93).

Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu: (1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif. Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya. (2) Pembelajaran dalam pengertian institusional. Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual. (3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif. Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Djamaludin & Wardana (2019: 14) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Akhiruddin, dkk., (2020: 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan

menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, di mana perubahan itu dengan mendapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

#### **b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Sutherland, 2018: 12). PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan

individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional. Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. PJOK merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016: 14).

Mata pelajaran PJOK disampaikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Cakupan materi PJOK pada jenjang sekolah menengah meliputi: (1) permainan bola besar; (2) permainan bola kecil; (3) pembelajaran atletik; (4) pembelajaran seni beladiri; (5) kebugaran jasmani; (6) pembelajaran senam lantai; (7) aktivitas gerak berirama; (8) pembelajaran renang; (9) pergaulan sehat remaja/pertumbuhan dan perkembangan remaja; (10) Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif (NAPZA) atau pola makan sehat, bergizi, dan seimbang (Handaka, dkk., 2020: 192).

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis,

keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan PJOK di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam PJOK mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018: 51).

Pembelajaran PJOK adalah suatu pembelajaran yang lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya, lebih dari sekedar itu dalam proses pembelajaran ini harapannya seorang pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri siswa. Pembelajaran PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. Aktivitas dalam PJOK direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan nasional (Mawarti & Arsiwi, 2020: 56).

Mata pelajaran PJOK pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Iswanto, 2017: 79). PJOK adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan

lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020: 35).

Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran. Pendidikan olahraga adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu yang melek fisik dalam PJOK (Asnaldi, dkk., 2018: 16).

PJOK adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, ketampilan, motorik, ketrampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. PJOK adalah salah satu mata pelajaran wajib yang dilaksanakan mulai dari jenjang SD, SMP, SMA/SMK. Tujuan dari PJOK adalah untuk mencapai berbagai hasil pendidikan pada peserta didik melalui model pembelajaran yang berbeda yaitu dengan aktivitas fisik. Kurikulum 2013 merupakan acuan dasar dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini (Komarudin, 2021: 58).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani,

kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas isik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan, serta perilaku hidup sehat dan aktif. Pendidikan jasmani merupakan sistem pembelajaran yang memberikan pengaruh pada karakter peserta didik dalam bertindak bersama atau berinteraksi secara sosial, saling menghargai hak dan kesetaraan orang lain (Imammulhaq, dkk., 2021: 33). Tujuan dari PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sumarsono, dkk., 2019: 2).

PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal Ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya PJOK, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang

(Utami & Purnomo, 2019: 11). Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik.

Tujuan dari PJOK adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, dkk., 2018: 63). PJOK tidak dapat dilepaskan dari usaha pendidikan pada umumnya. Dengan pendidikan jasmani yang baik maka akan mempengaruhi pertumbuhan seseorang ke arah kehidupan jasmani ataupun fisik yang terprogram, terarah dan sistematis untuk mendapatkan hasil atau manfaat dari berolahraga. PJOK merupakan rangkaian kegiatan aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga, yang bertujuan untuk membangun peserta didik yang sehat sekaligus kuat, sehingga mampu menghasilkan prestasi akademik yang tinggi (Aguss, dkk., 2021: 2).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang. Proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di

kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab.

**c. Pembelajaran Bulutangkis di Sekolah Dasar Kelas V**

Salah satu standar kompetensi yang ada di Sekolah Dasar pada kelas V yaitu:

**Tabel 3. KD dan KI PJOK Kelas V**

KD		KI	
3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak
3.2	Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*	4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*

**3. Hakikat Bulutangkis**

**a. Pengertian Bulutangkis**

Olahraga bulu tangkis di Indonesia menempatkan diri sebagai olahraga yang mampu bersaing di kalangan olahraga dunia, sehingga mampu menarik hati masyarakat Indonesia untuk bermain bulutangkis. Konsekuensi yang harus dicapai tersebut adalah setiap pemain dituntut untuk selalu meraih prestasi optimal. Bulutangkis merupakan olahraga yang sudah merakyat di Indonesia, bahkan di seluruh Dunia dari yang muda sampai kalangan dewasa, baik

perempuan ataupun laki-laki. Poole (2011: 14) menyatakan bahwa pada prinsipnya, permainan bulutangkis dapat dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Meskipun demikian, semua turnamen resmi sampai saat ini praktis dilakukan di dalam ruangan. Hal ini dikarenakan, di dalam ruangan laju *shuttlecock* relatif tidak terpengaruh oleh angin.

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang dipertandingkan di Olimpiade dan cukup populer di dunia dan begitu merakyat di Indonesia karena prestasi di tingkat internasional. Pada kejuaraan di Malmö, Swedia pada tahun 1977 Indonesia telah mampu memamerkan kejuaraan internasional bulutangkis. Kemudian hingga saat ini Indonesia tidak pernah ketinggalan dari kejuaraan bulutangkis dunia dan mendapatkan banyak prestasi (Adiluhung et al., 2020: 14).

Yulianawati (2017: 11) menyatakan bahwa “inti dari permainan bulutangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukan *shuttlecock* ke bidang lawan yang dibatasi jaring (net) setinggi 1,55 m dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu”. Alikhani, et al., (2019: 144) menyatakan “olahraga bulutangkis menarik berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan dan baik pria maupun wanita memainkan olahraga ini. Bulutangkis bisa dimainkan di dalam ruangan atau di luar ruangan untuk rekreasi atau sebagai arena persaingan”.

Bulutangkis merupakan olahraga yang menggunakan alat yang dinamakan raket dan *shuttlecock*, yang dimainkan oleh dua orang atau empat pemain (Hendriawan, 2020: 6). Permainan bulutangkis merupakan aktivitas yang memiliki intensitas tinggi dan termasuk permainan dengan gerak yang cepat.

Sebagai cabang olahraga prestasi, bulutangkis termasuk olahraga kompetitif yang memerlukan gerakan eksplosif, banyak gerakan berlari, melompat untuk *smash*, refleks, kecepatan merubah arah dan juga membutuhkan koordinasi mata-tangan yang baik.

Diatmika, dkk., (2021: 2) menyatakan bahwa bulutangkis merupakan olahraga yang menggunakan alat yang dinamakan raket dan *shuttlecock*, yang dimainkan oleh dua orang atau empat pemain. Cara memainkan olahraga ini adalah dengan memukul *shuttlecock* dengan menggunakan raket dengan target melewati net yang terletak di tengah lapangan. Jatuh *shuttlecock* harus tepat berada di daerah lawan, begitupun sebaliknya. Olahraga ini bisa dimainkan menggunakan beberapa peralatan seperti *shuttlecock*, net, dan raket. Teknik memukul *shuttlecock* bisa dilakukan dengan berbagai variasi dari lambat hingga sangat cepat disertai dengan gerakan menipu yang biasanya hanya mampu harus dilakukan oleh orang yang terlatih (Muthiarani & Lismadiana, 2021: 3).

Permainan bulutangkis merupakan aktivitas yang memiliki intensitas tinggi dan termasuk permainan dengan gerak yang cepat. Sebagai cabang olahraga prestasi, bulutangkis termasuk olahraga kompetitif yang memerlukan gerakan eksplosif, banyak gerakan berlari, melompat untuk *smash*, refleks, kecepatan merubah arah dan juga membutuhkan koordinasi mata-tangan yang baik (Hendriawan, 2020: 224). Berdasarkan pemaparan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis dalam penelitian ini adalah permainan memukul sebuah *shuttlecock* menggunakan raket, melewati net ke wilayah lawan, sampai lawan tidak dapat mengembalikannya kembali. Permainan bulutangkis

dilaksanakan dua belah pihak yang saling memukul *shuttlecock* secara bergantian dan bertujuan menjatuhkan atau menempatkan *shuttlecock* di daerah lawan untuk mendapatkan point.

#### **b. Teknik Dasar Bulutangkis**

Gerakan dalam bulutangkis memiliki kesesuaian dengan jenis pukulan. Jika seseorang diperlukan untuk bermain bulutangkis dengan baik, pemain harus bisa melakukan beberapa pukulan teknik atau keterampilan gerak memukul yang sempurna. Secara umum, keterampilan dasar bermain bulutangkis dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu (1) cara memegang raket (pegangan) (2) sikap siap (sikap) atau posisi siap), (3) gerak kaki (*footwork*), dan (4) gerakan memukul (pukulan)” (Gondo, 2020: 104).

Unsur-unsur dalam permainan bulutangkis terdiri dari beberapa teknik antara lain yaitu teknik tanpa bola, sikap siaga, teknik pegang raket, teknik kerja kaki, teknik pukulan, teknik pukulan servis yang terdiri dari servis melambung, dan servis pendek, teknik pukulan *overhead lob*, *forehand lob*, *backhand lob*, teknik pukulan *overhead dropshot*, *dropshot* lambat, *dropshot* cepat, teknik pukulan *smash* yang terdiri dari *smash* penuh, *smash* setengah, teknik pukulan net *drop* dan teknik pukulan mendatar (*drive*) (Patterson, et al., 2017: 1098)

Teknik dasar pukulan merupakan jantung dalam permainan bulutangkis karena untuk memulai permainan bulutangkis adalah memukul *shuttlecock* dengan menggunakan raket. Setelah penguasaan teknik dasar tersebut dikuasai, maka pemain bulutangkis diharuskan menguasai teknik pukulan, di antaranya adalah pukulan *service*, *lob*, *dropshot*, *drive*, dan *smash* (Shofiana, 2021: 64-65).

Pemain bulutangkis harus menguasai keterampilan teknik dasar bermain yang ada secara efektif dan efisien. Macam-macam teknik bulutangkis dijelaskan sebagai berikut:

1) Cara Memegang Raket (*Grip*)

Pegangan raket yang benar adalah dasar untuk mengembangkan dan meningkatkan semua jenis pukulan dalam permainan bulutangkis. Cara memegang raket yang benar adalah menggunakan jari-jari tangan (ruas jari tangan) secara luwes, rileks, namun harus tetap bertenaga pada saat memukul *shuttlecock* (Kurniadi, dkk., 2021: 38). Purnama (2010: 1) menjelaskan ada beberapa macam tipe pegangan raket yaitu: Pegangan gebuk kasur (*American grip*), pegangan *forehand* (*forehand grip*), pegangan *backhand* (*backhand grip*), dan pegangan campuran/kombinasi (*combination grip*). Cara memegang raket dapat dibedakan menjadi empat jenis pegangan, yakni:

a) *American Grip*

Melihat gambaran memegang raket dengan model *American grip*, letakkan raket di lantai, lalu diambil dan peganglah pada ujung tangkainya (*handle*) dengan cara seperti memegang pukul kasur. Bagian tangan antara ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan tangkai yang luas, sedangkan permukaan raket sejajar dengan posisi lantai. Cara pegangan raket tersebut memang menghasilkan gerakan yang agak kaku, namun akan sangat efektif dalam memukul *smash* di depan net, atau mengambil *shuttlecock* di atas net dengan cara mentipkan ke bawah secara tajam. Dengan posisi daun raket menghadap ke muka, pemain dapat dengan mudah mengarahkan *shuttlecock* ke kiri atau ke kanan, sehingga dapat

menghasilkan pukulan yang keras dan sulit untuk diduga arah datangnya *shuttlecock* (Soegito, dkk., 2019: 1).

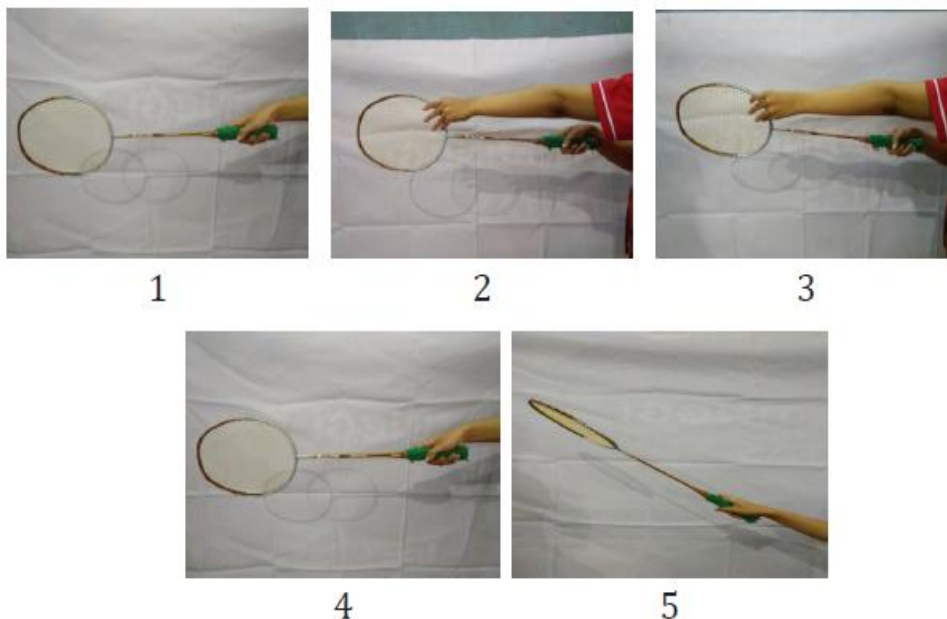
Pegangan Amerika ini sering disebut dengan pegangan “*geblek kasar*”. Pegangan ini terlihat sangat kaku untuk memukul *shuttlecock*. Pegangan ini akan terasa nyaman untuk melakukan pukulan over head yang keras. Namun pada pukulan *smash* yang menggunakan ketepatan akan merasakan kesulitan, karena penampang kepala raket menghadap langsung ke depan tanpa diputar. Pegangan Amerika ini dilakukan dengan cara dipegang dengan bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk yang menempel pada permukaan raket yang lebar. Keuntungan dari pegangan Amerika adalah: (1) pukulan yang dihasilkan keras, (2) jarang sekali terjadi *shuttlecock* yang membentur kepala raket saat memukul, karena permukaan raket menghadap kok secara maksimal. Namun, kelemahan dari pegangan Amerika adalah sulit melakukan pukulan backhand, karena posisi pegangan berada pada bagian yang “gepeng” dan ibu jari menyatu pada pegangan (Karyono, 2019: 15)



**Gambar 2. Cara Memegang Raket dengan Pegangan American  
(Sumber: Karyono, 2019: 16)**

b) *Forehand Grip*

Teknik pegangan *forehand* dilakukan ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan pegangan yang sempit (sejajar dinding kepala raket). Perlu diperhatikan dalam teknik pegangan ini adalah pergelangan tangan dapat bergerak leluasa untuk mengarahkan pukulan, agar dapat leluasa yang menjadi kunci adalah letak pangkal pegangan raket berada dalam gengaman tangan, tidak menonjol keluar dari gengaman tangan (Rinaldi, 2020: 12). Pendapat Karyono (2019: 16) Pegangan *Handshake – Forehand* yaitu (1) Berjabat tangan dengan raket. (2) Pegang kepala raket dengan tangan kiri. (3) Putar kepala raket ke arah kiri sebesar 1/12. (4) Posisi pegangan *Handshake - Forehand*. (5) Pegangan *Handshake – Forehand* siap digunakan untuk memukul kok.

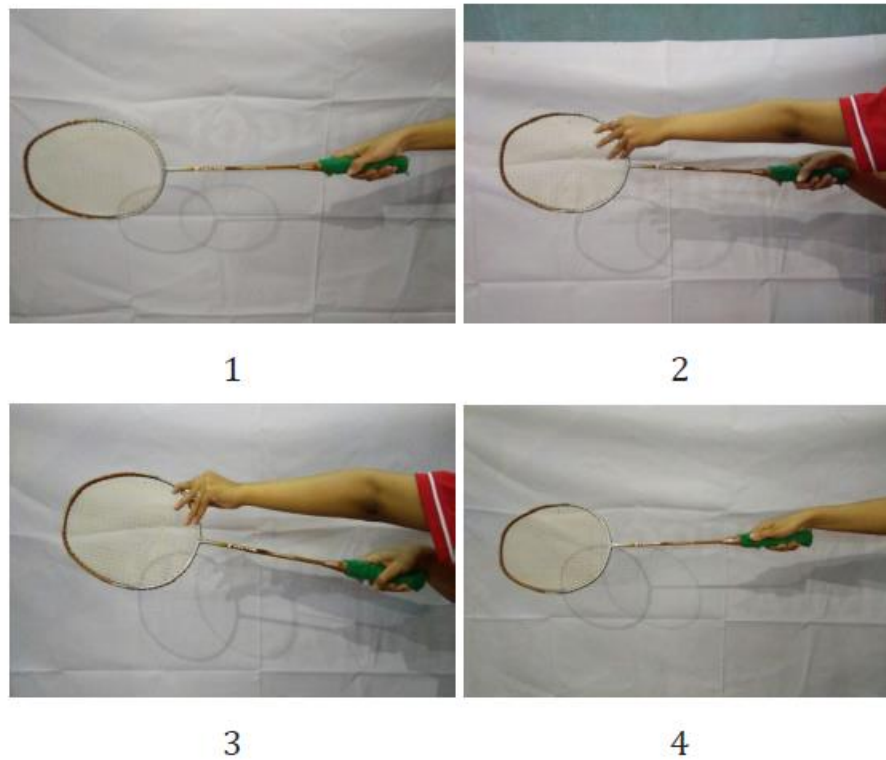


**Gambar 3. Cara Memegang Raket dengan Pegangan *Handshake - Forehand***  
(Sumber: Karyono, 2019: 16)

c) *Backhand Grip*

Cara pegangan *backhand grip* merupakan kelanjutan dari cara pegangan *forehand grip*. Dari posisi teknik pegangan *forehand* dapat dialihkan ke pegangan *backhand*, yakni dengan memutar raket seperempat putaran ke kiri. Namun posisi ibu jari tidak seperti pada *forehand grip*, melainkan agak dekat dengan daun raket. Keuntungan dengan pegangan *backhand* ini adalah hasil pukulannya sulit diterka. Hal ini disebabkan bola bisa keras dan terkontrol (Soegito, dkk., 2019: 2).

Pendapat Karyono (2019: 17) bahwa pegangan *Handshake – Backhand* yaitu (1) Berjabat tangan dengan raket. (2) Pegang kepala raket dengan tangan kiri. (3) Putar kepala raket ke arah kanan sebesar 1/12. (4) Posisi pegangan *Handshake - Backhand*. Pada pegangan *handshake-backhand*, satu-satunya yang dirubah ibu jari lurus ke atas dan turun di bagian kiri atas tangan miring dari pegangan yang tidak dibungkus di sekitarnya. Pegangan ibu jari yang ke atas memberikan tambahan dukungan dan pengungkit pada semua pukulan *backhand*. Sedikit rotasi bersamaan dengan perubahan pada tekanan jari-jari yang membuat kurangnya tekanan pada siku, pergelangan tangan, dan tangan dari lengan raket. Perubahan pada tekanan jari-jari yang sedikit juga berkontribusi pada peningkatan power dan memudahkan gerakan pada pukulan *backhand* ketika dilakukan dengan benar.



**Gambar 4. Cara Memegang Raket dengan Pegangan *Handshake - Backhand* (Sumber: Karyono, 2019: 17)**

Pukulan *backhand* adalah pukulan *overhead* menggunakan pukulan belakang kepala raket. Saat membuat ini, posisi tubuh perlu kembali ke net dengan mengutamakan gerakan fleksi sendi pergelangan tangan yang diarahkan untuk menekuk ke belakang (Rusdiana, 2021: 4). Hal ini karena transfer berat badan ke tumpuan sama dengan posisi tangan saat memegang raket. Ekstremitas atas berputar dengan cepat ketika *shuttlecock* bergerak ke depan pemain. Secara berurutan, itu dilanjutkan dengan rotasi pinggul, bahu, dan siku sendi (Li, et al., 2017: 310). Sama dengan pukulan *forehand*, *shuttlecock* harus dipukul setinggi-tingginya posisi yang mungkin. Selanjutnya, pergelangan tangan yang fleksibel dan kuat. Gerakan fleksi merupakan faktor utama dalam menghasilkan pukulan yang keras dan terarah (Akbari, et al., 2021: 16). Alasan penerapan prinsip

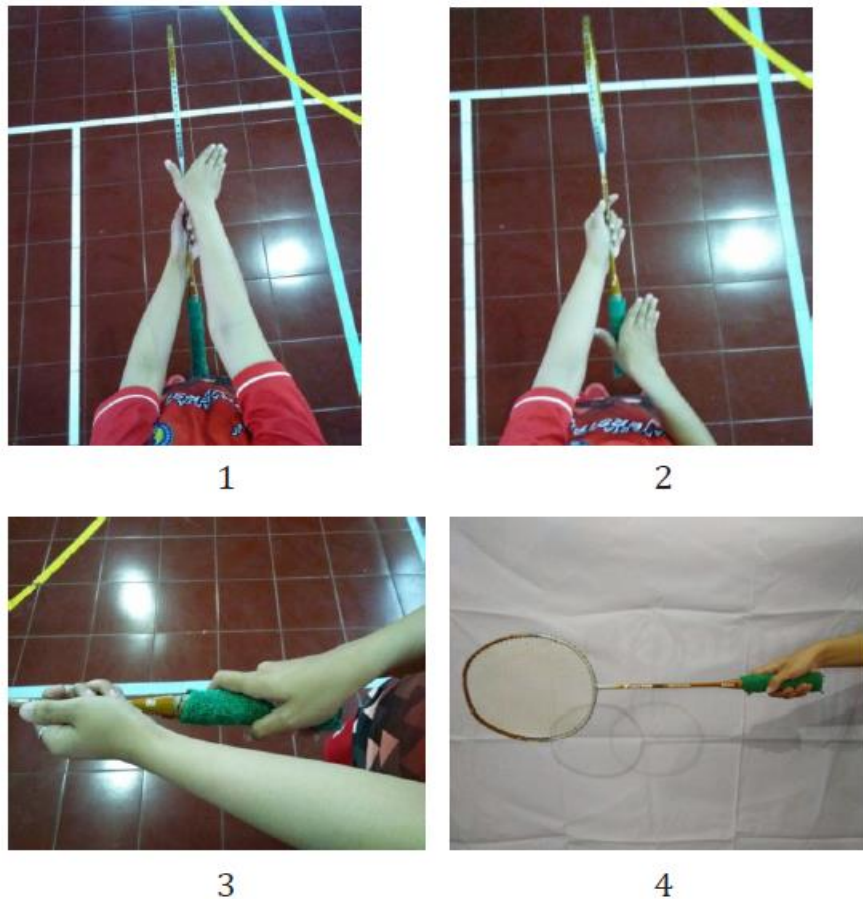
mekanika gerak adalah kunci untuk menghasilkan *smash* yang memberikan hasil maksimal kekuatan, kecepatan, dan akurasi untuk membunuh gerakan lawan dan menghasilkan poin.

d) *Combination Grip*

*Combination grip* atau disebut juga dengan model pegangan campuran adalah cara memegang raket dengan mengubah cara pegangan, raket yang disesuaikan dengan datangnya *shuttlecock* dan jenis pukulan. Model pegangan ini merupakan suatu hasil kombinasi antara *forehand grip* dengan *backhand grip*. Perubahan cara pegangan ini tidak sulit dilakukan, dari pegangan *backhand* dengan menggeser sedikit ibu jari ke kiri, atau jelasnya cara memegang hampir sama seperti cara memegang *forehand*, tetapi setelah raket dimiringkan tangan dipegang seperti saat berjabat tangan (Soegito, dkk., 2019: 3).

Pendapat Karyono (2019: 18) bahwa pegangan *Combination* yaitu (1) Pegang raket dengan tangan kiri dengan kepala raket berdiri. (2) Tarik sudut ibu jari dan jari telunjuk dari kepala raket ke bawah sampai pegangan raket. (3) Pegang pegangan raket seperti memegang pistol. (4) Posisi pegangan *Combination* siap dipakai untuk memukul. *Combination grip* atau sering disebut dengan pegangan campuran adalah cara memegang raket dengan mengubah atau memutar pergelangan tangan yang disesuaikan dengan datangnya *shuttlecock* dan jenis pukulan yang digunakan. Pegangan ini merupakan suatu hasil kombinasi antara *forehand grip* dan *backhand grip*. Pegangan kombinasi ini memiliki pukulan yang lebih lengkap dan akan sulit dianalisis kelemahannya. Kelebihan pegangan kombinasi adalah pemain tidak perlu mengubah posisi raket saat akan

memukul *shuttlecock*, tapi dengan memutar pergelangan tangan untuk memukul *shuttlecock* sesuai dengan kebutuhan.



**Gambar 5. Cara Memegang Raket dengan Pegangan *Combination***  
(Sumber: Karyono, 2019: 17)

Dari beberapa macam pegangan yang disebutkan, dapat diasumsikan pegangan yang paling efektif di antara keempat pegangan tersebut adalah pegangan campuran, karena pegangan campuran dapat dengan mudah diubah dalam posisi kanan maupun kiri badan. Pegangan campuran lebih mudah digunakan untuk memukul, sebab pegangan campuran dapat diubah-ubah dengan memutar raket maupun menggeser jari-jari.

## 2) Sikap Berdiri (*Stance*)

Sikap dan posisi pemain berdiri di lapangan harus sedemikian rupa. Dengan sikap yang baik dan sempurna, pemain dapat secara cepat bergerak ke segala penjuru lapangan permainan. Pemain harus berdiri sedemikian rupa, sehingga berat badan tetap berada pada kedua kaki dan tetap menjaga keseimbangan tubuh. Pemain juga harus menekuk kedua lutut dan berdiri pada ujung kaki, sehingga posisi pinggang tetap tegak dan rileks. Kedua kaki terbuka selebar bahu dengan posisi kaki sejajar atau salah satu kaki diletakkan di depan kaki lainnya. Kedua lengan dengan siku bengkok pada posisi di samping badan, sehingga lengan bagian atas yang memegang raket tetap bebas bergerak. Raket harus dipegang sedemikian rupa, sehingga kepala (daunnya) raket berada lebih tinggi dari kepala (Soegito, dkk., 2019: 3). Sikap berdiri dalam permainan bulutangkis harus dikuasai oleh setiap pemain, adapun sikap berdiri dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu: (1) sikap berdiri saat servis, (2) sikap berdiri saat menerima servis, dan (3) sikap saat *in play* (Purnama, 2010: 13).

Posisi siap memungkinkan pemain untuk dapat bergerak dengan cepat setelah pemain menentukan arah pengembalian *shuttlecock* dari lawan. Pada posisi siap, kaki pemain sejajar atau sedikit mengubah kaki yang dominan sedikit ke depan dari kaki yang tidak dominan. Berat badan berada pada posisi seimbang di antara kedua telapak kaki, yang tersebar di sekitar selebar bahu yang terpisah dengan lutut yang sedikit ditekuk. Memegang raket di depan tubuh dan sedikit ke sisi backhand. Pegang raket dengan pegangan *handshake* (berjabat tangan) atau pistol. Pemain melakukan variasi posisi siap untuk menyesuaikan gaya dan

kebutuhan mereka sendiri. Beberapa pemain mengubah sedikit kaki mereka untuk siap bergerak ke samping, ke net, maupun ke lapangan belakang dengan lebih cepat dari posisi lapangan tengah. Hal ini diperlukan ketika pemain sedang menunggu untuk menerima servis karena kaki pemain harus diubah atau posisi ke depan dan ke belakang untuk mengantisipasi servis *flick* maupun servis *drive*. Pada posisi menunggu, kaki yang dominan adalah kaki belakang dan kaki yang tidak dominan adalah kaki depan. Raket biasanya dipegang sedikit lebih tinggi dalam permainan ganda dari pada permainan tunggal. Posisi memegang raket yang lebih tinggi ini memungkinkan pemain untuk bergerak lebih cepat untuk *flick*, *drive*, maupun servis pendek yang *poor* (lebih tinggi dari pada yang diinginkan). Setelah melakukan servis panjang pada permainan tunggal, pemain mengasumsikan posisi siap dengan kaki yang sejajar atau sedikit mengubah dengan kaki yang dominan sekitar 6 inci (15 cm) ke depan dari kaki yang tidak dominan (Karyono, 2019: 20).

### 3) Gerakan Kaki (*Footwork*)

Gerak kaki atau kerja kaki gerakan langkah-langkah yang mengatur badan untuk menempatkan posisi badan agar memudahkan pemain dalam melakukan gerakan memukul kok sesuai dengan posisinya. *Footwork* adalah gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya *shuttlecock*, sehingga pemain dapat melakukan pukulan dengan mudah. *Footwork* dapat dilakukan maju-mundur, ke kiri-ke kanan, atau menyudut, tentu apabila dilakukan dalam posisi baik (Sepdanius, dkk., 2019: 491).

Pada hakikatnya langkah kaki merupakan modal pokok untuk dapat memukul *shuttlecock* dengan tepat. Umumnya langkah-langkah dapat dibedakan sebagai berikut: (1) langkah berurutan, (2) langkah bergantian atau berulang (seperti lari), (3) langkah lebar dengan loncatan. *Footwork* adalah gerak kaki untuk mendekatkan diri pada posisi jatuhnya *shuttlecock*, sehingga pemain dapat melakukan pukulan dengan mudah (Salahuddin, 2021: 87). *Footwork* dapat dilakukan maju-mundur, ke kiri-ke kanan, atau menyudut, tentu apabila dilakukan dalam posisi baik. Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang atlet harus memiliki kecepatan gerak. Kecepatan dalam gerak kaki tidak bisa dicapai bila *footwork*-nya tidak teratur. Oleh karenanya, perlu selalu diusahakan untuk melakukan pelatihan kekuatan, kecepatan, dan keteraturan kaki dalam setiap langkah, baik pada saat pemukulan *shuttlecock* (menyerang) maupun pada saat penerimaannya (bertahan) (Ramadhan, dkk., 2018: 150).

*Footwork* merupakan pengaturan kerja kaki, karena kemana kaki bergerak maka tubuh akan mengikuti gerak kaki. Jika kaki bergerak lambat maka gerak badan juga menjadi lambat, jika kaki meloncat ke atas badanpun akan ikut loncat ke atas, sehingga gerak tubuh beserta anggota tubuh lainnya tergantung dari posisi kaki memiliki kemampuan *footwork* yang baik, maka pemain atau atlet akan mudah dalam mengejar *shuttlecock*, mengembangkan teknik-teknik pukulan serta mengambil posisi yang siap dan tepat untuk melakukan pukulan-pukulan *rally* dalam permainan bulu tangkis (Islamiyah & Sepdanius, 2019: 55).

Teknik dasar bulu tangkis terbagi menjadi dua bagian, yaitu teknik tanpa *shuttlecock* dan teknik pukulan. Teknik tanpa bola yaitu teknik sikap siaga, teknik

pegangan raket, dan *footwork*. Teknik dasar bulu tangkis yang harus dikuasai oleh seseorang yaitu *footwork* (langkah kaki). *Footwork* digunakan sebagai penyangga tubuh untuk badan ditempatkan dalam posisi yang dimungkinkan gerakan dapat dilakukan. Hal ini membuat pukulan seorang pemain bulu tangkis menjadi efektif. Teknik *footwork* adalah bagian penting dalam permainan bulu tangkis untuk belajar dan dikuasai secara cepat dan tepat. Melakukan *footwork* (langkah kaki) bulu tangkis tanpa lawan dengan raket diayunkan, tanpa *shuttlecock* dipukul (Hung et al., 2020: 19).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *footwork* dalam bulu tangkis adalah gerakan-gerakan kaki untuk memposisikan badan sedemikian rupa untuk memukul *shuttlecock*, sehingga dapat melakukan pukulan yang baik dan berkualitas tanpa kehilangan keseimbangan.

#### 4) Teknik Pukulan (*Stroke*)

Teknik utama yang harus dikuasai pemain bulutangkis adalah teknik memukul bola (*shuttlecock*). Teknik-teknik memukul *shuttlecock* digunakan sesuai dengan tujuan untuk melakukan serangan ataupun untuk pengembalian hasil pukulan dari lawan. Dalam permainan bulutangkis teknik sering digunakan adalah *lob*, *smash*, dan *dropshot* (Seth, 2016: 20). Purnama, (2010: 15) menjelaskan macam macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis adalah servis panjang, servis pendek, *lob*, *smash*, *drop*, *shot*, *chop*, *drive*, *netting*. Teknik-teknik pukulan pokok yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis antara lain pukulan *service*, *lob*, *dropshot*, *smash*, dan *drive*. Berikut dijelaskan macam-macam teknik pukulan dalam bulutangkis, yaitu:

a) Servis

Servis adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan suatu pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis (Rasmussen & Zee, 2021: 2903). Servis adalah pukulan pembuka permainan bulutangkis dimana seorang pemain melakukan pukulan pada *shuttlecock* untuk mengawali jalannya permainan. Terdapat empat macam *service*, antara lain: *service* pendek atau *short service*, *service lob* atau *clear* atau *service* panjang, *service drive*, dan *service flick* (Carboch & Smocek, 2020: 44).

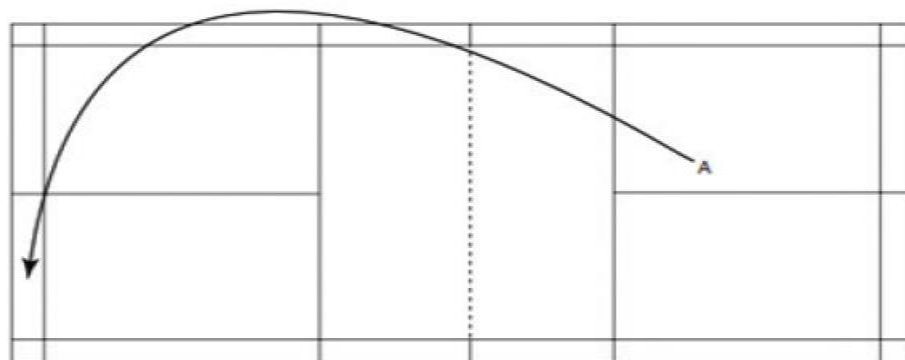
Dijelaskan Kamaruddin (2019: 118) bahwa pukulan *service* terdiri dari: 1) *Service* pendek atau *short service*. *Service* pendek adalah *service* dengan mengarahkan *shuttle cock* dengan tujuan kedua sasaran yaitu kesudut titik perpotongan antara garis *service* depan dengan garis tengah dan garis *service* dengan garis tepi. 2) *Service* panjang atau *service lob* atau *long service*. *Service* panjang atau *service lob* adalah *service* dengan cara menerbangkan *shuttle cock* setinggi-tingginya dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan. 3) *Service drive*. *Service drive* adalah *service* dengan cara menerbangkan *shuttle cock* secara keras, cepat mendatar dan setipis mungkin melewati net dan sejajar dengan lantai. 4) *Service flick* atau cambukan. *Service flick* atau cambukan adalah *service* yang dilakukan dengan cara dicambukkan (Kamaruddin, 2019: 118).

Servis merupakan pukulan sebagai permulaan permainan. Dalam melakukan servis, pemain memegang *shuttlecock* di bawah pinggang dan kepala raket berada di bawah sebelum melakukan pukulan. Dalam permainan bulu

tangkis, ada tiga jenis servis, yaitu *short service*, *long service* dan *flick* atau servis setengah tinggi. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*. Dalam melakukan servis, pemain perlu konsentrasi yang baik karena servis yang dilakukan pemain dapat menguntungkan atau merugikan pemain. Servis yang baik dapat membuat lawan susah mengembalikannya dan menghasilkan poin. Sedangkan jika servis yang dilakukan tidak baik, bisa saja *shuttlecock* tersangkut pada net atau tidak sampai di area lawan, sehingga kita kehilangan poin.

(1) *Long service*

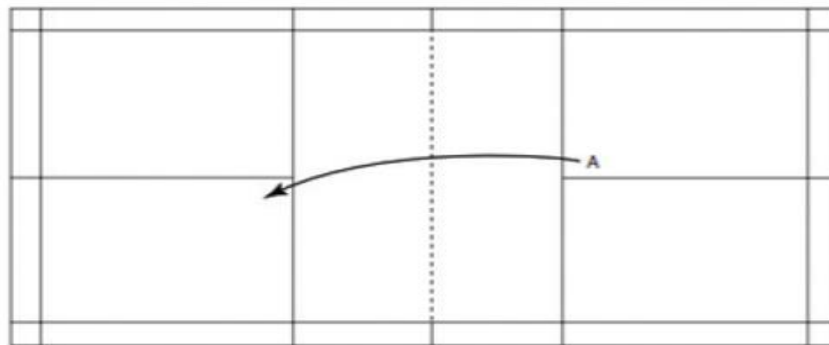
*Long service* adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh ke garis belakang area lapangan lawan seperti pada gambar 2.45. Pelaksanaan servis panjang biasanya dilaksanakan dengan cara forehand servis panjang dan biasa dilakukan dalam permainan tunggal. Cara memegang raket dalam servis ini adalah kepala raket menyamping. Pegangan raket seperti jabat tangan. Tiga jari (jari tengah, manis dan kelingking) menggenggam raket sedangkan jari telunjuk agak terpisah serta ibu jari berada diantara tiga jari dan jari telunjuk



**Gambar 6. *Long Service***  
**(Sumber: Karyono, 2019: 77)**

(2) *Short service*

*Short service* adalah servis dimana *shuttlecock* melintas tipis melewati net. Pukulannya mengarahkan *shuttlecock* ke arah sudut potongan garis servis depan dengan garis tengah atau garis servis dengan garis tepi. Servis pendek dapat dilakukan secara *forehand* ataupun *backhand*. Pukulan servis pendek diusahakan *shuttlecock* serendah mungkin dengan ketinggian net, sehingga lawan akan kesulitan dalam mengembalikan *shuttlecock* (Karyadi, 2019: 84).



**Gambar 7. Short Service**  
**(Sumber: Karyono, 2019: 80)**

(3) *Drive and Flick Service*

*Drive service* adalah satu jenis servis dalam permainan bulu tangkis dimana tujuan dari servis ini adalah memukul *shuttlecock* dengan cepat, mendarat dan setipis mungkin melewati net. Sasaran servis ini adalah sudut titik-titik perpotongan antara garis belakang dengan garis tengah lapangan. *Flick service* adalah servis yang dilakukan secara cepat atau tiba-tiba ke arah bagian belakang lawan dengan tujuan mengecoh lawan. Teknik ini hampir sama dengan *backhand* servis tetapi *shuttlecock* dipukul dengan cepat dengan arah setengah tinggi. Teknik ini dapat mengakibatkan lawan kehilangan keseimbangan, sehingga dapat melakukan *smash* setelah lawan mengembalikan *shuttlecock*. Dalam melakukan

servis ini, perlu diperhatikan posisi dan sikap berdiri lawan, sehingga *shuttlecock* yang diarahkan tidak mudah di smash lawan (Karyadi, 2019: 86).



**Gambar 8. Flick Service**  
**(Sumber: Karyono, 2019: 86)**

b) *Clear/Lob*

Pukulan *lob* tinggi merupakan pukulan yang sering digunakan untuk bertahan atau memperlambat tempo permainan. Selanjutnya Zarwan & Herdiansyah (2019: 2) mengemukakan *lob* adalah pukulan dengan tujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin yang mengarah dan jatuh di bagian belakang lapangan lawan. Pukulan *lob* ini dapat dilakukan dari atas kepala (*overhead*) maupun dari bawah (*underhand*) baik dengan *forehand* maupun dengan *backhand*.

*Lob* adalah pukulan yang dilakukan dengan kekuatan terletak pada daya ledak lengan untuk menghasilkan pukulan keras dan akurat ke belakang garis lapangan lawan, dengan tujuan untuk merusak pertahanan lawan (Shofiana, 2021: 64-65). Pukulan *lob* merupakan pukulan tinggi yang mengarahkan *shuttlecock* ke

bagian lapangan lawan. Pukulan *lob* juga dapat menjadi pukulan yang digunakan untuk mempersiapkan posisi tubuh ke posisi sentral, karena pukulan *lob* tersebut mampu memberikan waktu bagi pemain untuk mempersiapkan posisi berdiri dengan baik (Nathan, et al., 2017: 1258).

c) *Smash*

Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang di arahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan *smash* berbeda dengan pukulan *lob*, dimana pukulan diarahkan tajam, curam ke bawah, dengan kecepatan yang tinggi (Zarwan & Herdiansyah, 2019: 2). Pukulan *smash* merupakan pukulan mematikan dalam permainan bulutangkis dan merupakan pukulan yang sering dilakukan untuk melakukan serangan ke daerah lapangan lawan (Zhou & Jie, 2021: 2; Yao & Liang, 2020: 2). *Smash* adalah pukulan yang dilakukan menukik ke arah lawan dan dilakukan dengan kekuatan penuh. Jenis pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang karena bertujuan untuk mematikan lawan (Shofiana, 2021: 64-65).

Akbari et al., (2021: 17) menyatakan bahwa *smash* adalah jenis pukulan yang biasanya digunakan untuk membunuh lawan dan untuk mendapatkan poin. Ada dua jenis *smash*, *smash forehand* dan pukulan *backhand*. Pukulan *forehand* dianggap lebih "mematikan" daripada pukulan *backhand* jadi pemain bulutangkis sering menggunakan teknik *smash* ini untuk mengumpulkan poin demi poin, latihan *smash forehand* dapat meningkatkan keterampilan *smash* seorang pemain bulutangkis.

Kamaruddin (2019: 119-120) menjelaskan bahwa gerakan awal untuk pukulan *smash* hampir sama dengan pukulan *lob*. Perbedaan utama adalah pada

saat akan impact yaitu pada pukulan lob *shuttlecock* diarahkan ke atas, sedang pada pukulan *smash shuttlecock* diarahkan tajam curam ke bawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan. Pukulan ini dapat dilaksanakan secara tepat apabila penerbangan *shuttlecock* di depan atas kepala dan diarahkan dengan ditukikkan serta diterjunkan ke bawah. Pukulan *smash* dapat dilakukan dengan cara:

1) *Smash* penuh

Pukulan *smash* penuh adalah melakukan pukulan *smash* dengan mengayunkan raket, perkenaannya tegak lurus antara daun raket dengan datangnya *shuttle cock*, sehingga pukulan itu dilakukan secara penuh.

2) *Smash* dipotong

*Smash* dipotong adalah melakukan pukulan *smash* pada saat perkenaan antara ayunan raket dan penerbangan *shuttle cock* dilakukan secara dipotong atau diiris, sehingga kecepatan *shuttle cock* agak kurang cepat, tetapi daya luncurnya tajam dan lebih terarah.

3) *Smash* melingkar atau *around the head smash*

*Smash* melingkar adalah melakukan gerakan dengan mengayunkan tangan yang memegang raket, kemudian dilingkarkan melewati di atas kepala, dilanjutkan dengan menggerakkan pergelangan tangan dengan cara mencambukkan raket, sehingga melentingkan *shuttle cock* mengarah keseberang pihak lawan.

4) *Smash* cambukan atau *flik smash*

*Smash* cambukan adalah melakukan pukulan *smash* dengan cara mengaktifkan pergelangan tangan untuk melakukan cambukan secara ditekan ke

bawah. Gerakan melakukan *smash* ini diawali dengan meluruskan lengan ke atas, pada saat impact ayunan lengan yang lurus sebagai gerak awal tetapi pada saat memukul, peranan yang utama bukan dari ayunan lengan atau tangan tetapi gerakan pergelangan tangan untuk dicambukkan secara dalam sehingga pergelangan tangan yang betul-betul aktif untuk menghujamkan *shuttle cock* ke bawah.

#### 5) *Backhand smash*

*Backhand smash* adalah melakukan pukulan smash yang dilakukan dengan menggunakan daun raket bagaian belakang sebagai alat pemukul. Pada saat memukul *smash* dengan cara ini posisi badan membelakangi net dengan mencambukkan pergelangan tangan yang diarahkan atau digerakkan menukik ke belakang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *smash* pada permainan bulutangkis adalah suatu pukulan yang keras dan tajam ke bawah mengarah ke bidang lapangan lawan. Pukulan ini dapat dilakukan secara tepat apabila penerbangan *shuttlecock* berada di depan atas kepala dan diarahkan dengan tukikan serta diterjunkan ke bawah secara keras dan tajam. Oleh karena *smash* adalah gerak kerja yang bertujuan untuk mematikan pertahanan lawan, maka perlu diperhatikan adalah kecepatan dan ketepatan dalam mengarahkan bola smash ke daerah lawan.

#### d) *Drive*

Pukulan *drive*, adalah pukulan yang biasa digunakan menekan lawan untuk tidak memberikan kesempatan kepada lawan mendapatkan *shuttlecock* yang

melambung, sehingga lawan tidak memperoleh kesempatan untuk menyerang dengan pukulan atas (Nandika, dkk., 2017: 2). *Drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar, biasanya pukulan ini sering digunakan dalam permainan ganda/*double* (Shofiana, 2021: 64-65).

e) *Dropshot*

*Dropshot* adalah pukulan yang dilakukan hampir menyerupai pukulan smash, hanya saja *shuttlecock* dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. Zarwan & Hardiansyah (2019: 4) mengatakan pengertian pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis adalah pukulan yang tepat melampaui jaring (net) dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Semua pukulan yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah dan diarahkan ke bibir net dengan maksud agar bola secepatnya jatuh dan dekat dengan net di daerah lawan disebut pukulan *dropshot*. Pukulan *dropshot* merupakan pukulan dengan tujuan area terdekat net lawan, dengan tujuan agar *shuttlecock* tersebut susah untuk dikembalikan oleh lawan.

Pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis sering disebut juga pukulan *netting*. Cara melakukan pukulan ini, pengambilan *shuttle cock* pada saat mencapai titik tertinggi di atas net sehingga pemukulannya secara dipotong atau diiris. Pukulan *dropshot* dapat dilakukan dari mana saja baik dari belakang maupun dari depan. Pukulan *dropshot* dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu *dropshot* dari atas dan *dropshot* dari bawah (Kamaruddin, 2019: 114).

Pendapat Karyadi (2019: 46) bahwa *drop shot* adalah pukulan yang rendah, tepat di atas net, dan pelan, sehingga *shuttlecock* jatuh langsung ke bawah ke arah lantai setelah melewati net. Kontak *shuttlecock* lebih jauh di depan tubuh

dari pada *overhead clear*, dan raket bagian depan miring untuk mengarahkan *shuttlecock* lebih ke bawah. *Shuttlecock* di blok dari pada memukul dengan power. Karakteristik yang paling penting dari *overhead drop shot* yang baik adalah menipu. Jika pemain dapat menipu dengan cukup, *drop shot* tidak dapat dikembalikan sama sekali. Karakteristik yang paling buruk dari *drop shot* adalah lintasan yang pelan. *Shuttlecock* yang bergerak secara perlahan, akan memberikan lawan lebih banyak waktu. Menekankan untuk melakukan persiapan gerakan yang mirip dengan pukulan *overhead* lainnya. Menggunakan tubuh bagian atas untuk bergerak meskipun tidak perlu untuk menghasilkan setiap power. Rotasi bahu yang berlebihan akan menambah gerakan menipu. Namun, karena *shuttlecock* di blok atau *sliced* dari pada *patted*, yang dapat kehilangan kecepatan dengan cepat dan jatuh lurus ke bawah setelah melewati net. Nilai *overhead* maupun *underhand drop shot* terletak pada mengkombinasikannya dengan clear untuk menggerakkan lawan di sekitar dan gaya untuk mempertahankan semua lapangan. Untuk menjadi efektif, *drop shot* harus diarahkan ke arah salah satu dari keempat sudut lapangan untuk membuat lawan menutupi lapangannya sebanyak mungkin.

f) *Netting*

*Netting* merupakan pengembalian pukulan di depan net. Pukulan *netting* merupakan salah satu pukulan yang penting karena membutuhkan kecermatan dan kesabaran sehingga betul-betul menuntut *feeling* atau perasaan yang baik untuk bisa menghasilkan pukulan net yang tipis. Walaupun tidak menuntut tenaga yang besar, namun butuh keberanian dalam mengambil keputusan untuk

melakukannya, apalagi jika posisi lawan juga sama-sama berada di depan net (Nandika, dkk, 2017: 2).

Karyadi (2019: 92) mengemukakan bahwa *netting* adalah pukulan yang dilakukan dekat dengan net, diarahkan sedekat mungkin ke net, dipukul dengan sentuhan tenaga halus. Pukulan *netting* yang baik yaitu apabila *shuttlecock* dipukul halus dan melintas tipis dekat sekali dengan net. Karakteristik teknik dasar ini adalah *shuttlecock* senantiasa jatuh bergulir sedekat mungkin dengan net di daerah lapangan lawan. Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat perkenaan, serta daya konsentrasi adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pukulan. Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat perkenaan, serta daya konsentrasi adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pukulan. Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat perkenaan, serta daya konsentrasi adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pukulan.



**Gambar 9. *Netting***  
**(Sumber: Karyono, 2019: 92)**

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik dalam bulutangkis yaitu cara memegang raket (*grip*), sikap berdiri (*stance*), gerakan kaki (*footwork*), dan teknik pukulan (*stroke*). Teknik dasar pukulan merupakan jantung dalam permainan bulutangkis karena untuk memulai permainan bulutangkis adalah memukul *shuttlecock* dengan menggunakan raket.

#### **4. Karakteristik Peserta Didik SD Kelas V**

Masa sekolah dasar merupakan masa perkembangan, di mana baik untuk pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Ariyanto, dkk., (2020: 79) menyatakan bahwa masa usia sekolah dasar merupakan masa di mana siswa harus lebih banyak bermain ketimbang berdiam diri. Pada masa ini juga seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, sehingga semua informasi akan terserap lebih cepat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya.

Pendapat Khadijah (2020: 37) bahwa usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kontrol dan otot atas gerakan mereka. Yusuf (2012: 24-25) menyatakan bahwa masa usia Sekolah Dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 ahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain.
  - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (Apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh)

- 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional
  - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri)
  - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain
  - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu tidak dianggap penting.
  - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
  - 2) Amat realistik, ingin mengetahui ingin belajar.
  - 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai nilai menonjolnya faktor-faktor (Bakat-bakat khusus)
  - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
  - 5) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
  - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Selain itu, karakteristik pada anak usia Sekolah Dasar menurut Yusuf (2012: 180-184) masih dibagi 7 fase yaitu: Perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik. Mappiare (dalam Desmita, 2018: 45) menjelaskan ciri-ciri anak usia 8-12 tahun atau disebut juga dengan remaja awal adalah:

- a. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (pada anak laki-laki mulai memperlihatkan penonjolan otot-otot pada dada, lengan, paha, betis yang mulai nampak, dan pada wanita mulai menunjukkan mekar tubuh yang membedakan dengan kanak-kanak, pada akhir masa remaja awal sudah mulai muncul jerawat)
- b. Seks (Sudah ada rasa tertarik dengan lawan jenis terutama pada akhir masa remaja awal)
- c. Otak (Pertumbuhan otak pada anak wanita meningkat lebih cepat dalam usia 11 tahun dibandingkan dengan otak pria)
- d. Emosi (Usia ini anak peka terhadap ejekan-ejekan ataupun kritikan yang kurang berkenan terhadap dirinya, dan gembira pada saat mendapat pujian, karena masa ini anak belum dapat mengontrol emosi dengan baik)
- e. Minat/ Cita-cita (Minat bersosial, minat rekreasi, minat terhadap agama, dan minat terhadap sekolah sangat kuat dan meningkat)
- f. Pribadi, sosial dan moral (Remaja Putri seringkali menilai dirinya lebih tinggi dan remaja Pria menilai lebih rendah, sudah mulai dapat mengetahui konsep-konsep yang baik dan buruk, layak dan tidak layak).

Menurut Rahyubi (2014: 220) fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hambali (2016: 32) bahwa ciri-ciri atau karakteristik usia sekolah dasar terutama kelas atas adalah sebagai berikut: (1) Senang melakukan aktivitas yang aktif. (2) Meningkatnya perbuatan untuk melakukan olahraga kompetitif. (3) Meningkatnya minat terhadap permainan yang terorganisir. (4) Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasainya. (5) Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa. (6) Mempercayai orang dewasa. (7) Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar kelas V sudah mulai ada perubahan dari segi mental, sosial, agama, dan psikomotor anak, selain itu juga ditunjang dengan perkembangan perubahan fisik yang semakin lama tumbuh dan berkembang.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arnanda (2017) berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Angket penelitian memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,909. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 178 siswa, akan tetapi pada saat penelitian ada beberapa siswa yang tidak berangkat sehingga jumlah responden menjadi 133 siswa. Instrumen yang digunakan adalah berbentuk angket/kuisisioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta yaitu

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

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sutarno (2019) berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik tentang Materi Permainan Bulutangkis Kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode tes. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok Sleman dengan jumlah 186 orang. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan tes yang memiliki koefisien reliabilitas 0,89. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman yang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0%, kategori “rendah” sebesar 0,54% (1 orang), kategori “sedang” sebesar 8,06% (15 orang), kategori “tinggi” sebesar 52,69% (98 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 38,71% (72 orang).
3. Penelitian yang dilakukan Majid, dkk., (2021) berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP Negeri 1

Telukjambe Barat Kabupaten Karawang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulu tangkis pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat, Kabupaten Karawang. Metode penelitian menggunakan metode survei dengan angket/kuesioner. Berdasarkan pada hasil penelitian, menunjukkan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis di kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang untuk tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis adalah kategori “cukup” dengan mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 17,04. Berdasarkan indikator tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis yang memiliki 4 kategori yaitu, pemahaman dan manfaat, teknik dasar, sejarah, dan aturan. Di kelas VIII siswa di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat memiliki tingkat yang lebih tinggi pengetahuan berdasarkan “pemahaman dan manfaat” sebesar 21%, "teknik dasar" sebesar 32%, "sejarah" sebesar 14%, dan "peraturan" 33%, jadi untuk tingkat pengetahuan Siswa tentang kelas VIII permainan bulutangkis di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat memiliki tingkat pengetahuan yang lebih tinggi berdasarkan indikator "aturan" sebesar 33% karena lebih dominan dibandingkan indikator lainnya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang ada di dalam pembelajaran olahraga. Di tingkat Sekolah Dasar, bulutangkis menjadi salah satu materi pembelajaran PJOK. Bulutangkis merupakan suatu cabang olahraga permainan yang menggunakan net, raket, dan bola dengan teknik pukulan yang

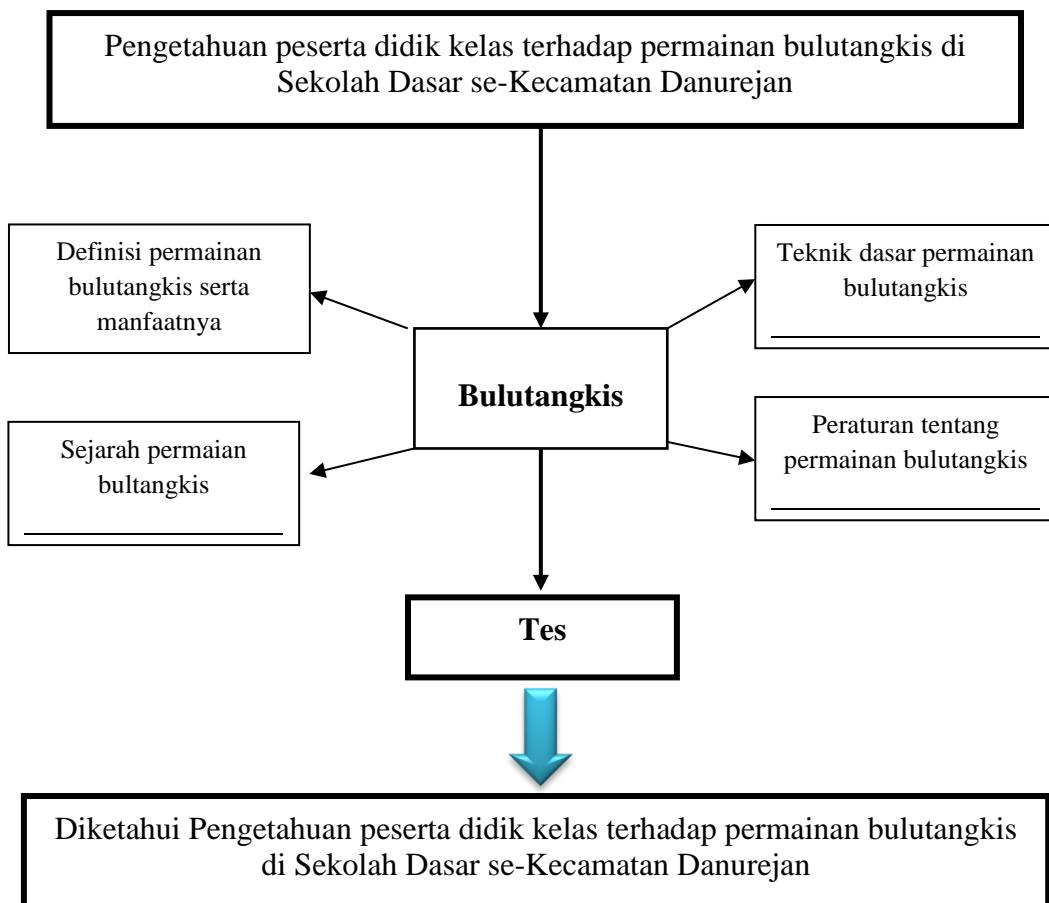
bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan, berlaku untuk pria maupun wanita dengan bentuk tunggal (*single*), juga dengan ganda (*double*), dan dengan campuran (*mixed double*).

Pengetahuan tentang teknik dasar bulutangkis pada tingkatan Sekolah Dasar sudah sewajarnya untuk dikuasai oleh siswa. Pengetahuan tentang teknik dasar yang digunakan merupakan sebagian hal-hal yang ada di dalam bulutangkis. Pengetahuan merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran, karena dengan pengetahuan yang tinggi, maka untuk mengaplikasikan sesuatu menjadi lebih mudah. Saat pembelajaran dengan materi bulutangkis, apabila siswa mampu untuk mengetahui teknik dasar yang digunakan, nantinya pada saat bermain akan mampu mengaplikasikannya ke dalam permainan ataupun ketika diminta untuk menjelaskan ulang mereka mampu untuk menyebutkan dan menjelaskan.

Hasil observasi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan, sebagian besar peserta didik yang kurang mengetahui tentang teknik dasar permainan bulutangkis. Sewajarnya untuk peserta didik hal-hal tersebut merupakan sesuatu yang sudah sering didapatkan baik di pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Minimnya pengetahuan peserta didik tentang teknik dasar permainan bulutangkis bisa disebabkan karena beberapa faktor. Faktor dari dalam diri siswa sendiri bisa membuat hal tersebut terjadi, siswa yang tidak antusias dalam pembelajaran juga mempengaruhi pengetahuan. Kemudian faktor yang berasal dari guru atau pendidik baik, metode mengajar yang salah juga membuat siswa tidak mampu mengikuti proses belajar mengajar dengan maksimal, atau membuat antusias siswa terhadap pembelajaran menjadi hilang. Faktor yang lain bisa dipengaruhi

oleh kondisi sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Minimnya sarana dan prasarana juga bisa membuat siswa tidak antusias dalam belajar dan membuat pengetahuan yang diterimanya terbatas.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan perlu diketahui dengan menggunakan tes. Bagan kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 10. Bagan Kerangka Berpikir**

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Diungkapkan Sugiyono (2017: 147), bahwa “penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan Benar-Salah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.

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

Tempat penelitian yaitu di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 8 Mei 2022-selesai. Daftar alamat sekolah sebagai berikut:

**Tabel 4. Data Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan**

<b>No.</b>	<b>Nama Satuan Pendidikan</b>	<b>Alamat</b>	<b>Status</b>
<b>1</b>	SD Muhammadiyah Bausasran I	Jl. Ronodigdayan 60 Yogyakarta	Swasta
<b>2</b>	SD Muhammadiyah Bausasran II	Jalan Ronodigdayan No. 60	Swasta
<b>3</b>	SD Negeri Lempuyangan 1	Jl. Tukangan No. 6	Negeri
<b>4</b>	SD Negeri Lempuyangwangi	Jl. Hayam Wuruk 9	Negeri
<b>5</b>	SD Negeri Tegalpanggung	Jl. Tegalpanggung 41 Yogyakarta	Negeri
<b>6</b>	SD Negeri Widoro	Jl Perumka Lempuyangan	Negeri

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Pendapat Sugiyono (2017: 73) bahwa populasi adalah populasi merupakan semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek yang telah dirumuskan secara jelas". Senada pendapat Hardani, dkk., (2020: 361) bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan yang berjumlah 144 peserta didik. Data populasi peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Populasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan**

No.	Nama Satuan Pendidikan	Peserta Didik Kelas V
1	SD Muhammadiyah Bausasran I	24
2	SD Muhammadiyah Bausasran II	26
3	SD Negeri Lempuyangan 1	23
4	SD Negeri Lempuyangwangi	24
5	SD Negeri Tegalpanggung	23
6	SD Negeri Widoro	24
<b>Jumlah</b>		<b>144</b>

### 2. Sampel

Pendapat Sugiyono (2017: 81) bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan

*sampling* (Hardani, dkk., 2020: 363). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Variabel dalam penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan. Definisi operasionalnya adalah kemampuan pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan tentang teknik dasar bulutangkis berdasarkan indikator (1) cara memegang raket (pegangan) (2) sikap siap (sikap) atau posisi siap), (3) gerak kaki (*footwork*), dan (4) gerakan memukul (pukulan) yang diukur menggunakan tes pilihan Benar-Salah, jika benar bernilai satu dan salah bernilai nol.

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

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan Benar-Salah. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar, maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah, maka nilainya 0. Pendapat Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut Mahmud (2011: 186) menyatakan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.

- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Sutarno (2019).

Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba**

Variabel	Faktor	Indikator	Kategori	No Butir
Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan	Faktor-faktor manusiawi	Menjelaskan definisi permainan bulutangkis serta manfaatnya	C1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Menjelaskan teknik dasar permainan bulutangkis	C2	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
	Faktor-faktor lingkungan dan budaya	Menyebutkan sejarah permainan bultangkis	C1	33, 34, 35, 36, 37, 38
	Faktor informasi yang makin luas dan komplek	Menganalisis peraturan tentang permainan bulutangkis	C4	39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54
<b>Jumlah</b>				<b>54</b>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.
- b. Peneliti menentukan jumlah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden melalui *google form*.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## **F. Uji Kualitas Butir Instrumen**

### **1. Tingkat Kesukaran**

Tingkat kesukaran sebuah item tes dinyatakan dengan besaran indeks yang biasa disebut dengan indeks kesukaran item. Tingkat kesukaran disimbolkan dengan huruf p, yang merupakan rasio antara jumlah peserta tes dengan banyaknya peserta tes yang berhasil menjawab item tersebut dengan benar (Sridadi, dkk., 2020: 31). Kriteria tingkat kesukaran suatu item soal dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Kriteria Tingkat Kesukaran**

<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Kurang dari 0,30</b>	item soal berkategori sukar
<b>0,31 – 0,70</b>	item soal berkategori cukup
<b>Lebih dari 0,71</b>	item soal berkategori mudah

(Sumber: Arikunto, 2019: 209)

Hasil analisis tingkat kesukaran butir instrumen disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Distribusi Kriteria Tingkat Kesukaran**

<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Kurang dari 0,30	Sukar	0	0,00%
0,31 – 0,70	Cukup	39	72,22%
Lebih dari 0,71	Mudah	15	27,78%
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>	<b>100,00%</b>

## 2. Daya Pembeda

Daya beda berhubungan dengan derajat kemampuan butir membedakan dengan baik perilaku pengambil tes dalam tes yang dikembangkan. Soal dapat dikatakan mempunyai daya pembeda jika soal tersebut dapat dijawab oleh siswa berkemampuan tinggi dan tidak dapat dijawab oleh siswa berkemampuan rendah. Jika suatu soal dapat dijawab oleh siswa pintar maupun kurang, berarti soal tersebut tidak mempunyai daya beda, demikian juga jika soal tersebut tidak dapat dijawab oleh siswa pintar dan siswa kurang, berarti soal tersebut tidak baik sebab tidak mempunyai daya pembeda. Daya pembeda dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya angka indeks diskriminasi item (Sridadi, dkk., 2020: 32). Kriteria daya beda suatu item soal pada Tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Kriteria Tingkat Daya Pembeda Item Soal**

<b>Daya Pembeda Item</b>	<b>Keterangan</b>
<b>0 – 0,20</b>	item soal memiliki daya pembeda lemah
<b>0,21 – 0,40</b>	item soal memiliki daya pembeda sedang
<b>0,41 – 0,70</b>	item soal memiliki daya pembeda baik
<b>0,71 – 1,00</b>	item soal memiliki daya pembeda sangat kuat
<b>Bertanda Negatif</b>	item soal memiliki daya pembeda sangat jelek

(Sumber: Arikunto, 2019: 210)

Hasil analisis daya beda butir instrumen disajikan pada tabel 10 sebagai berikut :

**Tabel 10. Distribusi Kriteria Daya Beda**

Daya Beda	Keterangan	Frekuensi	Persentase
0 – 0,20	Lemah	15	27,78%
0,21 – 0,40	Sedang	39	72,22%
0,41 – 0,70	Baik	0	0,00%
0,71 – 1,00	Sangat Kuat	0	0,00%
<b>Bertanda Negatif</b>	Sangat Jelek	0	0,00%
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>	<b>100,00%</b>

### 3. Kriteria Kualitas Butir Soal

Berdasarkan uraian di atas, menurut pandangan teori tes kualitas butir soal ditentukan dari indeks kesukaran dan daya beda. Menurut statistik butir, kualitas butir soal dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 11. Klasifikasi Kualitas Butir**

Kriteria	Kriteria Penilaian
Baik	Tingkat kesukaran 0,25 – 0,75
	Daya Beda $\geq$ 0,20
Tidak Baik	Tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$
	Daya beda $< 0,20$

Setelah data diperoleh, hal yang pertama kali dilakukan adalah analisis butir instrumen. Berdasarkan klasifikasi dapat dikategorikan instrumen yang tidak layak/tidak baik yaitu ada 15 butir karena tingkat kesukaran  $p < 0,25$  atau  $p > 0,75$  dan daya beda  $< 0,20$ . Hal ini yang menyebabkan butir soal gugur dan tidak memenuhi syarat.

Terdapat 39 butir layak yang digunakan untuk penelitian, seperti pada kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

**Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Kategori	No Butir
Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan	Faktor-faktor manusiawi	Menjelaskan definisi permainan bulutangkis serta manfaatnya	C1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		Menjelaskan teknik dasar permainan bulutangkis	C2	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
	Faktor-faktor lingkungan dan budaya	Menyebutkan sejarah permainan bultangkis	C1	25, 26, 27, 28, 29
	Faktor informasi yang makin luas dan komplek	Menganalisis peraturan tentang permainan bulutangkis	C4	30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39
<b>Jumlah</b>				<b>39</b>

**G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pendapat Sugiyono (2015: 112), bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N = \frac{\sum X}{\sum \text{Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

X : Butir benar

Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan rumus dari Arikunto (2019: 207) pada

Tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	76 - 100	Tinggi
2	56 - 75	Cukup
3	< 56	Rendah

(Sumber: Arikunto, 2019: 207)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan diukur tes pilihan Benar-Salah berjumlah 39 butir, yang terbagi atas Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis, Sejarah Permainan Bulutangkis, dan Peraturan Permainan Bulutangkis. Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini:

**Tabel 14. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan**

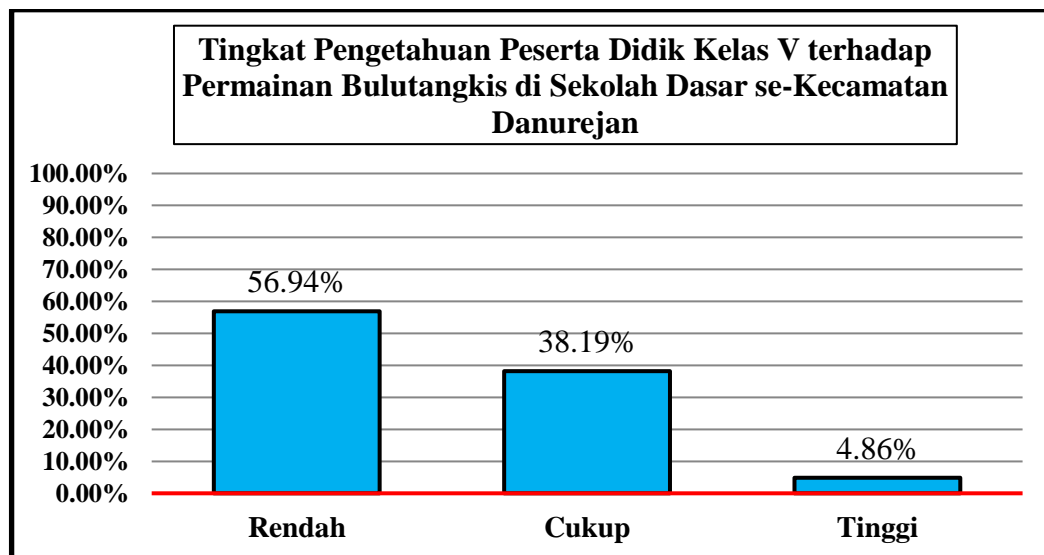
Statistik	
<i>N</i>	144
<i>Mean</i>	55,41
<i>Median</i>	53,85
<i>Mode</i>	53,85
<i>Std. Deviation</i>	9,69
<i>Minimum</i>	33,33
<i>Maximum</i>	82,05

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	7	4,86%
2	56 - 75	Cukup	55	38,19%
3	< 56	Rendah	82	56,94%
<b>Jumlah</b>			<b>144</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 15 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



**Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan**

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan berada pada kategori “rendah” sebesar 56,94% (82 peserta didik), “cukup” 38,19% (55 peserta didik), dan “tinggi” 4,86% (7 peserta didik).

## 1. Faktor Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis

Deskriptif statistik tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis selengkapnya dapat dilihat pada tabel 16 di bawah ini:

**Tabel 16. Deskriptif Statistik Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis**

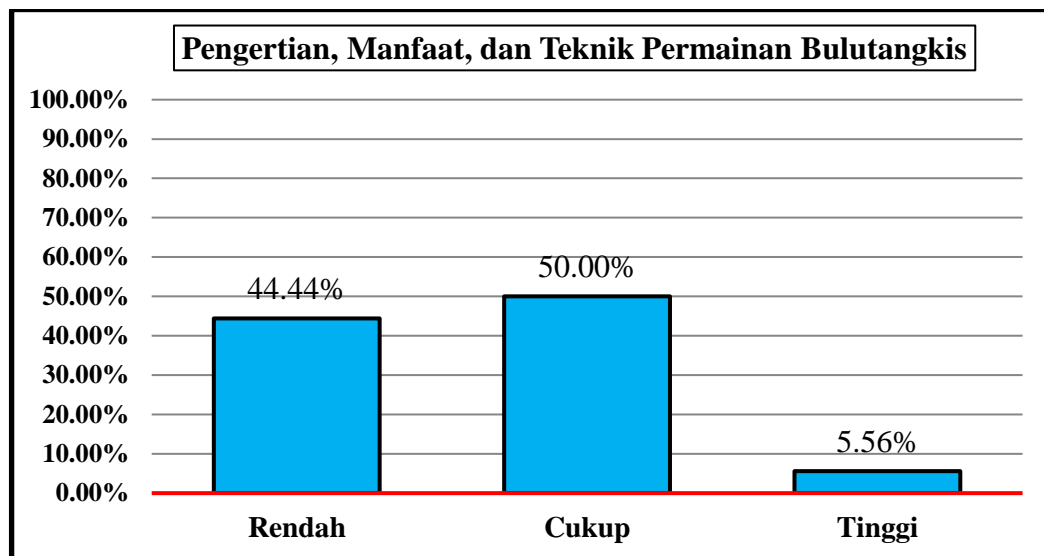
Statistik	
<i>N</i>	144
<i>Mean</i>	57,67
<i>Median</i>	58,33
<i>Mode</i>	58,33
<i>Std, Deviation</i>	11,21
<i>Minimum</i>	29,17
<i>Maximum</i>	95,83

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis disajikan pada tabel 17 sebagai berikut:

**Tabel 17. Norma Penilaian Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	8	5,56%
2	56 - 75	Cukup	72	50,00%
3	< 56	Rendah	64	44,44%
<b>Jumlah</b>			<b>144</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 17 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis disajikan pada gambar 12 sebagai berikut:



**Gambar 12. Diagram Batang Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis**

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis berada pada kategori “rendah” sebesar 44,44% (64 peserta didik), “cukup” 50,00% (72 peserta didik), dan “tinggi” 5,56% (8 peserta didik).

## 2. Faktor Sejarah Permainan Bulutangkis

Deskriptif statistik tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap sejarah permainan bulutangkis selengkapnya dapat dilihat pada tabel 18 di bawah ini:

**Tabel 18. Deskriptif Statistik Sejarah Permainan Bulutangkis**

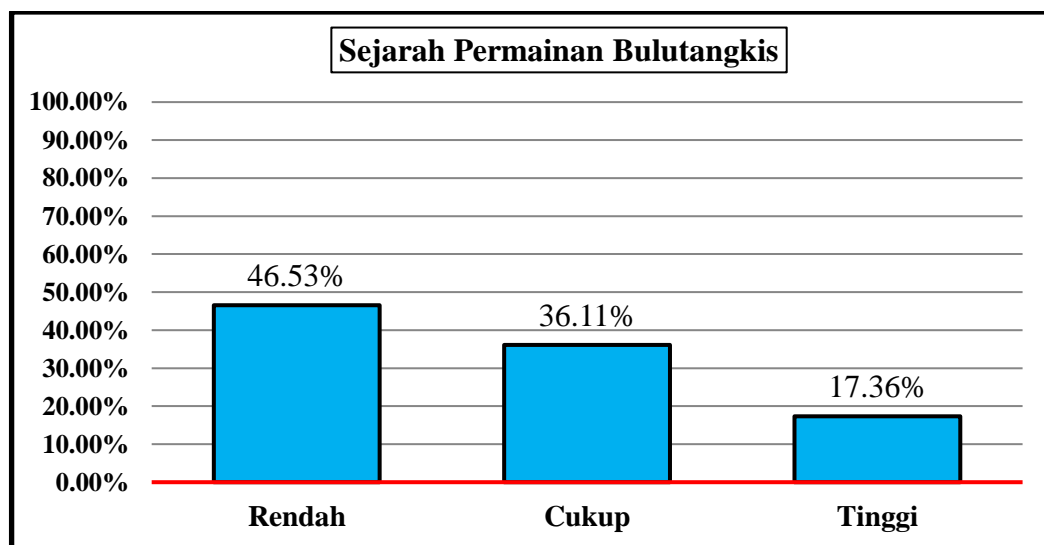
Statistik	
<i>N</i>	144
<i>Mean</i>	50,28
<i>Median</i>	60,00
<i>Mode</i>	60,00
<i>Std. Deviation</i>	22,19
<i>Minimum</i>	0,00
<i>Maximum</i>	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap sejarah permainan bulutangkis disajikan pada tabel 19 sebagai berikut:

**Tabel 19. Norma Penilaian Sejarah Permainan Bulutangkis**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	25	17,36%
2	56 - 75	Cukup	52	36,11%
3	< 56	Rendah	67	46,53%
<b>Jumlah</b>			<b>144</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap sejarah permainan bulutangkis disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:



**Gambar 13. Diagram Batang Sejarah Permainan Bulutangkis**

Berdasarkan tabel 19 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap sejarah permainan bulutangkis berada pada kategori “rendah” sebesar 46,53% (67 peserta didik), “cukup” 36,11% (52 peserta didik), dan “tinggi” 17,36% (25 peserta didik).

### 3. Faktor Peraturan Permainan Bulutangkis

Deskriptif statistik tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap peraturan permainan bulutangkis selengkapnya dapat dilihat pada tabel 20 di bawah ini:

**Tabel 20. Deskriptif Statistik Peraturan Permainan Bulutangkis**

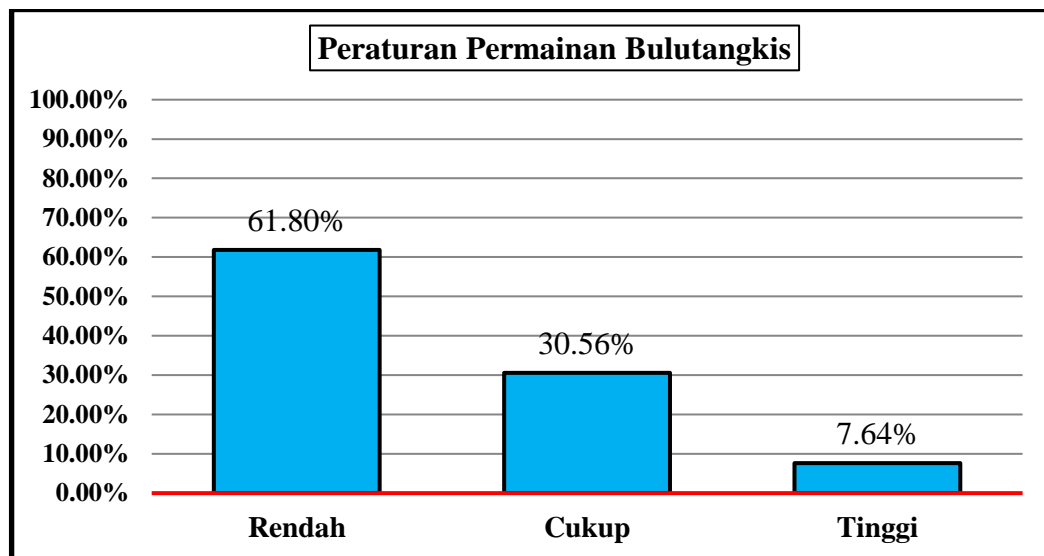
Statistik	
<i>N</i>	144
<i>Mean</i>	52,57
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	40,00
<i>Std, Deviation</i>	15,59
<i>Minimum</i>	20,00
<i>Maximum</i>	90,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap peraturan permainan bulutangkis disajikan pada tabel 21 sebagai berikut:

**Tabel 21. Norma Penilaian Peraturan Permainan Bulutangkis**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Tinggi	11	7,64%
2	56 - 75	Cukup	44	30,56%
3	< 56	Rendah	89	61,80%
<b>Jumlah</b>			<b>144</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 21 tersebut di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap peraturan permainan bulutangkis disajikan pada gambar 14 sebagai berikut:



**Gambar 14. Diagram Batang Peraturan Permainan Bulutangkis**

Berdasarkan tabel 21 dan gambar 14 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap peraturan permainan bulutangkis berada pada kategori “rendah” sebesar 61,81% (89 peserta didik), “cukup” 30,56% (44 peserta didik), dan “tinggi” 7,64% (11 peserta didik).

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan masuk dalam kategori kurang. Secara lebih rinci, ada 56,94% atau 82 peserta didik mempunyai pengetahuan yang kurang terhadap teknik dasar bulutangkis, 38,19% atau 55 peserta didik mempunyai pengetahuan cukup, dan 4,86% atau 7 peserta didik mempunyai pengetahuan tinggi.

Berdasarkan hasil observasi di se-Kecamatan Danurejan pada materi permainan bulutangkis menunjukkan bahwa guru hanya memberikan pembelajaran secara mandiri, peserta didik diberikan tugas praktik teknik

bulutangkis dan selanjutnya dikirim melalui video. Berdasarkan informasi guru, bahwa tugas yang dilakukan peserta didik masih banyak yang salah. Gerakan teknik yang dilakukan masih kurang tepat. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya mengarah pada aspek psikomotor, guru jarang memberikan materi secara teori terlebih saat pembelajaran dilakukan secara *online*.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan 30 peserta didik Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan menunjukkan bahwa ada 22 peserta didik (73,33%) tidak mampu menyebutkan dengan benar macam-macam teknik dasar bulutangkis, 10 peserta didik (26,67%) mampu menyebutkan teknik dasar bulutangkis dengan benar meskipun masih kurang tepat. Hasil tersebut tentunya mengindikasikan bahwa pengetahuan peserta didik terkait teknik dasar permainan bulutangkis masih kurang.

Pengetahuan merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam. Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya (Majid, dkk., 2021: 221).

Pendapat Kartikasari, dkk., (2019: 37) bahwa faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor yang berasal

dari dalam diri sendiri ini meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Faktor eksternal seperti faktor internal, faktor eksternal juga terdiri atas dua macam, yaitu: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah orang tua, keluarga, teman dan masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Faktor non sosial adalah rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar. Semua faktor tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar dan penyerapan pengetahuan.

Pengetahuan diperoleh melibatkan beberapa faktor, faktor yang pertama dari diri orang yang ingin memperoleh pengetahuan, hal ini terkait dengan daya ingat manusia yang berbeda satu sama lain (Ridwan, dkk., 2021: 31). Kemudian faktor lingkungan dan kebudayaan seseorang, ini terkait dengan banyak atau kompleksnya lingkungan. Faktor informasi juga mempengaruhi pengetahuan, hal ini karena informasi yang banyak dan kompleks selain membantu menambah kejelasan tetapi untuk mengolahnya juga membutuhkan keahlian, keterampilan, dan alat yang canggih. Seseorang dikatakan tahu apabila mampu menyampaikan informasi yang didapatnya melalui lisan atau tulisan.

Yuliawan (2017: 11) menyatakan bahwa “inti dari permainan bulutangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukkan *shuttlecock* ke bidang lawan yang dibatasi jaring (net) setinggi 1,55 m dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu”. Secara umum, keterampilan dasar bermain bulutangkis dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu (1) cara memegang raket (pegangan) (2) sikap siap (sikap) atau posisi siap), (3) gerak

kaki (*footwork*), dan (4) gerakan memukul (pukulan)” (Gondo, 2020: 104). Teknik dasar pukulan merupakan jantung dalam permainan bulutangkis karena untuk memulai permainan bulutangkis adalah memukul *shuttlecock* dengan menggunakan raket.

PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sumarsono, dkk., 2019: 2). Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya mampu menguasai keterampilan motorik dari olahraga yang diajarkan, namun harus mengetahui secara kognitif teknik dasar dari olahraga khususnya bulutangkis.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap pengertian, manfaat, dan teknik permainan bulutangkis masuk dalam kategori cukup. Secara lebih rinci, ada 44,44% atau 64 peserta didik mempunyai pengetahuan yang kurang terhadap teknik dasar bulutangkis, 50,00% atau 72 peserta didik mempunyai pengetahuan cukup, dan 5,56% atau 8 peserta didik mempunyai pengetahuan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap sejarah permainan bulutangkis masuk dalam kategori kurang. Secara lebih rinci, ada 46,53% atau 67 peserta didik mempunyai pengetahuan yang kurang terhadap

teknik dasar bulutangkis, 36,11% atau 52 peserta didik mempunyai pengetahuan cukup, dan 17,36% atau 25 peserta didik mempunyai pengetahuan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan terhadap peraturan permainan bulutangkis masuk dalam kategori kurang. Secara lebih rinci, ada 61,80% atau 89 peserta didik mempunyai pengetahuan yang kurang terhadap teknik dasar bulutangkis, 30,56% atau 44 peserta didik mempunyai pengetahuan cukup, dan 7,64% atau 11 peserta didik mempunyai pengetahuan tinggi.

Pembelajaran perlu adanya ranah kognitif (pengetahuan) dan pembelajaran afektif (sikap), sehingga peserta didik dengan mudah memahami pengetahuan dan sikap anak dapat dibenahi dalam praktek karena pembelajaran ranah kognitif dan ranah afektif dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian, memelihara konsentrasi, menimbulkan dan menjaga motivasi, mengelolah kecemasan, harga diri dan perilaku sosial anak. Dengan demikian, guru PJOK mempunyai peranan penting untuk membantu meningkatkan pemahaman atau pengetahuan peserta didik, oleh karena itu guru PJOK harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran PJOK.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kerendahan. Beberapa kelemahan dan kerendahan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan bulutangkis saja, akan lebih baik jika penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang bola kecil.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan berada pada kategori “rendah” sebesar 56,94% (82 peserta didik), “cukup” 38,19% (55 peserta didik), dan “tinggi” 4,86% (7 peserta didik).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan bagi pembaca dan sebagai acuan peneliti lain yang mengadakan penelitian lebih lanjut tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.

### **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Hendaknya peserta didik agar lebih meningkatkan pengetahuan terhadap teknik dasar bulutangkis agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Hendaknya guru mampu merancang pembelajaran dengan materi yang menarik agar peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran PJOK.
3. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan dengan metode lain.
4. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
5. Kepada peneliti lain diharapkan agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulutangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. (2020). Persepsi guru terhadap pembelajaran daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal of Education Research*, 1(2), 177-182.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik. (Edisi revisi)* Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnaldi, A., Zulman, F. U., & Madri, M. (2018). Hubungan motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, 3(2), 16-27.
- Azwar, S. (2018). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badri, P. R. A., Rosita, Y., & Peratiwi, D. (2020). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang faktor risiko hiperurisemia. *Syifa'MEDIKA: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 10(2), 141-148.
- Busri, H., Badrih, M., Dimas Andika Putra, S. I. P., Anisa, L. I. F., Sofiah, U., Istiqomah, F., ... & Dwiningrum, M. (2021). *Linguistik terapan konsep pembelajaran dan penelitian linguistik mutakhir*. Literasi Nusantara.
- Desmita. (2018). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Efendi, R. (2018). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Fajri, S. A., & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).

- Firdaus, F. M. (2018). Pengaruh teknik takalintar terhadap kemampuan proses kognitif siswa sekolah dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 445-454.
- Ginting, M. B. (2018). Membangun pengetahuan anak usia dini melalui permainan konstruktif berdasarkan perspektif teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02).
- Handaka, R. D., Ginanjar, A., & Utami, N. S. (2020). Fenomena siswa pasif kelas X dalam pembelajaran renang di SMA Negeri 1 Majenang Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 191-203.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hendrawan, A. (2019). Gambaran tingkat pengetahuan tenaga kerja pt' x' tentang undang-undang dan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja. *Jurnal Delima Harapan*, 6(2), 69-81.
- Hendrawan, A. K., & Hendrawan, A. (2020). Gambaran tingkat pengetahuan nelayan tentang kesehatan dan keselamatan kerja. *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim*, 5(1), 26-32.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147-154.
- Imammulhaq, M. I., Saputra, Y. M., & Muhtar, T. (2021). Korelasi pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi covid-19 dengan hasil belajar siswa di SMA Bina Muda Cicalengka. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Jusuf, J. B. K., & Raharja, A. T. (2019). Tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur terhadap permainan tonnis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), 70-79.
- Kartikasari, D., Ariwinanti, D., & Hapsari, A. (2019). Gambaran pengetahuan kesehatan reproduksi siswa smk wisnuwardhana kota malang. *Preventia: The Indonesian Journal of Public Health*, 4(1), 36-41.

- Karyono, T. H. (2019). *Mengenal olahraga bulutangkis; Tahapan menuju kemajuan*. Yogyakarta: Thema Publishing.
- Kemendikbud (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan penyebaran Covid-19 pada Satuan Pendidikan.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Komarudin, K. (2021). Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan pendekatan saintifik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Kurniawan, W. P., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan model permainan poloair sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 50-61.
- Kusriyanti, K., & Sukoco, P. (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65-77.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Mahardhika, N. A., Betty, J., Jusuf, K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 62-68.
- Mahmud. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Majid, R. F., Julianti, R. R., & Iqbal, R. (2021). Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6), 217-225.
- Mamahit, C. E. (2021). Pengaruh pembelajaran jarak jauh model bauran terhadap hasil belajar dan persepsi mahasiswa [the effect of The blended learning model on student Learning outcomes and perceptions]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 17(1), 67-83.
- Maulani, M., Alipatan, M., & Khotimah, H. (2021). Kesulitan belajar matematika siswa kelas X ditinjau dari taksonomi Bloom revisi ranah kognitif. *Kompetensi*, 14(1), 40-51.

- Mawarti, S., & Arsiwi, A. A. (2020). Analisis pengembangan materi pembelajaran bola basket berorientasi high order thinking skill di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 55-64.
- Mutaqinah, R., & Hidayatullah, T. (2020). Implementasi pembelajaran daring (program bdr) selama pandemi covid-19 di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Petik*, 6(2), 86-95.
- Nihlah, N. (2019). Struktur ilmu pengetahuan. *An-Nidhom: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 45-57.
- Oktavia, E. R., Agustin, F. R., Magai, N. M., Widyawati, S. A., & Cahyati, W. H. (2018). Pengetahuan risiko pernikahan dini pada remaja umur 13-19 tahun. *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, 2(2), 239-248.
- Prasetyo, D. D. (2019). Paradigma baru pendidikan islam 4.0: telaah taksonomi bloom dalam perspektif iman. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 2(1), 185-197.
- Puspita, R. I., Maghfirah, S., & Sari, R. M. (2019). Penyuluhan kesehatan menggunakan media video terhadap pengetahuan ibu dalam pencegahan kejang demam balita di Dukuh Ngembel Desa Baosan Lor Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo. *Health Sciences Journal*, 3(1), 23-31.
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). Studi analisis tentang makna pengetahuan dan ilmu pengetahuan serta jenis dan sumbernya. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31-54.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah covid-19 (online learning in the middle of the covid-19 pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Simamora, R. M. (2020). The challenges of online learning during the covid-19 pandemic: An essay analysis of performing arts education students. *Studies in Learning and Teaching*, 1(2), 86-103.
- Situmeang, I. R. V. O. (2021). Hakikat filsafat ilmu dan pendidikan dalam kajian filsafat ilmu pengetahuan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 1-17.
- Sridadi, S., Dwihandaka, R., & Bagiastomo, A. (2020). Evaluasi tes hasil belajar ulangan akhir semester genap mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP N 1 Ngemplak tahun ajaran 2017/2018 dengan analisis butir soal. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 28-40.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumarsono, A., Anisah, A., & Iswahyuni, I. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 1-11.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Suwaryo, P. A. W., & Yuwono, P. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan masyarakat dalam mitigasi bencana alam tanah longsor. *URECOL*, 305-314.
- Syampurma, H. (2018). Studi tentang tingkat pengetahuan ilmu gizi siswa-siswi Smp Negeri 32 Padang. *Jurnal Menssana*, 3(1), 88-99.
- Utami, M. S., & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 12-21.
- Walton-Fisette, J. L., & Sutherland, S. (2018). Moving forward with social justice education in physical education teacher education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(5), 461-468.
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Wedanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 41-54.
- Yuliawan, D. (2017). *Bulutangkis dasar*. Yogyakarta: Depublish.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Validasi Instrumen

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Amat Komari, M.Si.  
NIP : 19620422 199001 1 001  
Jurusan : Pendidikan Olahraga

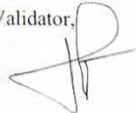
menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Rahmawati Sutarno  
NIM : 15601241028  
Program Studi : PJKR  
Judul TA :Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Materi Permainan Bulutangkis Kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.  
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Maret 2019  
Validator,  
  
Drs. Amat Komari, M.Si.  
NIP. 19620422 199001 1 001

Catatan :  
 Beri tanda ✓

## Lanjutan Lampiran Validasi Instrumen

Komentar :

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

Saran :

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

Kesimpulan :

Panduan Angket Penelitian ini dinyatakan :

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

Expert Judgement,




Komarudin, M.A.

NIP. 19740928 200312 1 002

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN about:blank



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

---


Nomor : B/919/UN34.16/PT.01.04/2022 17 Oktober 2022  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SD Lempuyangan 1  
Jl. Tukangan No.6, Tegal Panggung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, DAERAH  
ISTIMEWA YOGYAKART 55212

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

Nama : Fitria Nur Islami  
NIM : 18604221069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Teknik Dasar Bulutangkis Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan  
Waktu Penelitian : 17 - 31 Oktober 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.





\_\_\_\_\_  
Dekan Bidang Akademik,

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



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

1 dari 1 17/10/2022 11.07



## Lanjutan Lampiran Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN		<a href="https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian">https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian</a>	
		<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id	
Nomor : B/916/UN34.16/PT.01.04/2022		17 Oktober 2022	
Lamp. : 1 Bendel Proposal			
Hal : Izin Penelitian			
Yth . Kepala SD N Lempuyangwangi Jl. Hayam Wuruk No.9, Tegal Panggung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55212			
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:			
Nama	:	Fitria Nur Islami	
NIM	:	18604221069	
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1	
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir	:	Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Teknik Dasar Bulutangkis Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan	
Waktu Penelitian	:	17 - 31 Oktober 2022	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.			
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.			
			
Tembusan :		Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP 19820815 200501 1 002	
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;			
2. Mahasiswa yang bersangkutan.			
1 dari 1		17/10/2022 11.04	



## Lanjutan Lampiran Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN		<a href="https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian">https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian</a>
	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id	
Nomor : B/915/UN34.16/PT.01.04/2022		17 Oktober 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal		
Hal : Izin Penelitian		
Yth . Kepala SD Muhammadiyah Bausasran Jl. Ronodigdayan No.60, Bausasran, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55211		
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:		
Nama	:	Fitria Nur Islami
NIM	:	18604221069
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Teknik Dasar Bulutangkis Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan
Waktu Penelitian	:	17 - 31 Oktober 2022
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.		
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.		
		 Staf Dekan Bidang Akademik,
Tembusan :		Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP 19820815 200501 1 002
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;		
2. Mahasiswa yang bersangkutan.		
1 dari 1		17/10/2022 11.02

## Lanjutan Lampiran Surat Izin Penelitian





SURAT IZIN PENELITIAN		<a href="https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian">https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian</a>	
	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN</b> Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586163, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id		
Nomor : B/917/UN34.16/PT.01.04/2022		17 Oktober 2022	
Lamp. : 1 Bendel Proposal			
Hal : Izin Penelitian			
Yth . Kepala SD N Tegalpanggung Jl. Tegal Panggung No.41, Tegal Panggung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55212			
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:			
Nama	:	Fitria Nur Islami	
NIM	:	18604221069	
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1	
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir	:	Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Teknik Dasar Bulutangkis Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan	
Waktu Penelitian	:	17 - 31 Oktober 2022	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.			
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.			
			Dekan Bidang Akademik,
Tembusan :		Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP 19820815 200501 1 002	
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;			
2. Mahasiswa yang bersangkutan.			
1 dari 1		17/10/2022 11.05	

## Lanjutan Lampiran Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN		<a href="https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian">https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian</a>	
		<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id	
Nomor : B/918/UN34.16/PT.01.04/2022		17 Oktober 2022	
Lamp. : 1 Bendel Proposal			
Hal : Izin Penelitian			
Yth . Kepala SD N Widoro Jalan Perumka-Lempuyangan, Tegal Pangung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224			
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:			
Nama	:	Fitria Nur Islami	
NIM	:	18604221069	
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1	
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir	:	Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Teknik Dasar Bulutangkis Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan	
Waktu Penelitian	:	17 - 31 Oktober 2022	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.			
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.			
			
		Dekan Bidang Akademik,	
Tembusan :		Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP 19820815 200501 1 002	
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;			
2. Mahasiswa yang bersangkutan.			
1 dari 1		17/10/2022 11.06	



## Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA <b>SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALPANGGUNG</b> <i>ꦱꦺꦏꦺꦒꦼꦢꦤ꧀ꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦥꦁꦒꦸꦁ</i></p> <p>Jl. TegalpanggungNo. 41 Danurejan Yogyakarta Kode Pos : 55212 Telp.(0274) 547675 HOTLINE SMS SEKOLAH : 08122984303 EMAIL : sdntegalpanggung@jogjakota.go.id HOTLINE SMS UPIK : 08122780001 HOTLINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEBSITE : www.jogjakota.go.id</p>		
<p><b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> <b>NOMOR : 424/ 272/2022</b></p>			
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>			
Nama	: FARIDHA KHURIL MAKNUN, S.Ag., S.Pd.		
NIP	: 19770516 200604 2 017		
Pangkat/ Gol	: Penata/ IIIc		
Jabatan	: Kepala Sekolah		
Instansi	: SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta		
<p>Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :</p>			
Nama	: FITRIA NUR ISLAMI		
No. Mahasiswa	: 18604221069		
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan		
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar- S1		
Lokasi Penelitian	: SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta		
Judul Penelitian	:		
	“TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP TEKNIK DASAR BULUTANGKIS DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN DANUREJAN”		
<p>Yang bersangkutan sudah melaksanakan Penelitian untuk penyusunan Skripsi pada tanggal 17 s.d. 31 Oktober 2022 di SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>			
<p>Yogyakarta, 20 Oktober 2022 Kepala Sekolah</p> <table><tr><td></td><td><p>Faridha Khuril Maknun, S.Ag., S.Pd. NIP. 19681212 198804 2 001</p></td></tr></table>			<p>Faridha Khuril Maknun, S.Ag., S.Pd. NIP. 19681212 198804 2 001</p>
	<p>Faridha Khuril Maknun, S.Ag., S.Pd. NIP. 19681212 198804 2 001</p>		

Lampiran 4. Instrumen Uji Coba

**INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN**

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian beri tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Benar	Salah
<b>Definisi Permainan Bulutangkis</b>			
1	Bulutangkis merupakan salah satu permainan bola kecil		
2	Permainan bulutangkis dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> melewati net		
3	Bulutangkis merupakan permainan yang dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> maksimal 1 kali sentuhan ke daerah lawan		
4	Permainan bulutangkis dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> menggunakan raket		
5	Permainan bulutangkis tidak dapat dimainkan secara beregu		
6	Permainan bulutangkis dilakukan dengan cara satu lawan satu (tunggal) atau dua lawan dua (ganda)		
<b>Manfaat Permainan Bulutangkis</b>			
7	Permainan bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan daya tahan seseorang.		
8	Permainan bulutangkis dapat meningkatkan kemampuan dalam bergerak		
9	Permainan bulutangkis meningkatkan jiwa sosial		
10	Permainan bulutangkis bermanfaat untuk melatih kelincahan		
11	Permainan bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot kaki.		
12	Permainan bulutangkis membuat emosi tidak terkontrol		

<b>Teknik Dasar Permainan Bulutangkis</b>		
<b>a. Teknik Pegangan (Grip)</b>		
13	Salah satu teknik dasar dalam permainan bulutangkis adalah cara memegang raket.	
14	Menurut PBSI, cara memegang raket bulutangkis dibagi tiga jenis.	
15	<i>Multi purpose grip</i> merupakan salah satu jenis pegangan raket dalam bulutangkis.	
16	Cara pegangan american grip sama seperti orang memegang pukulan kasur	
17	Nama lain dari pegangan backhand adalah shakehand.	
18	<i>Combination grip</i> merupakan merupakan gabungan antara <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>	
<b>b. Teknik Pukulan</b>		
19	<i>Smash</i> merupakan pukulan keras untuk mematikan lawan	
20	Servis merupakan pukulan awal untuk bisa memenangkan pertandingan	
21	<i>Netting</i> merupakan suatu pukulan yang diarahkan dekat dengan net daerah lawan	
22	Pukulan net dilakukan dengan cara melambungkan <i>shuttlecock</i> jauh ke belakang lapangan lawan	
23	Lob dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> dari atas kepala	
24	<i>Underhand lob</i> merupakan salah satu teknik yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis	
25	Ada dua jenis dari pukulan <i>underhand</i> yaitu, <i>clear underhand</i> dan <i>flick underhand</i>	
26	Pukulan <i>drive</i> merupakan pukulan keras yang mendatar dan jatuhnya <i>shuttlecock</i> diantara garis ganda bagian belakang	
<b>c. Footwork &amp; Sikap Badan</b>		
27	Sikap badan saat akan menerima <i>shuttlecock</i> adalah tegak	
28	Posisi pada saat akan memukul yaitu berada di belakang <i>shuttlecock</i> .	
29	Posisi sikap memukul yaitu tangan kiri diangkat rileks bagi yang tidak kidal.	
30	Langkah kaki dalam permainan bulutangkis tidak membutuhkan kecepatan	
31	<i>Footwork</i> merupakan salah satu teknik dasar dalam bulutangkis	
32	Langkah berurutan digunakan untuk mendekatkan badan menuju dimana <i>shuttlecock</i> berada	

<b>Sejarah Permainan Bulutangkis</b>			
33	Bulutangkis pertama kali dimainkan di kerajaan Inggris		
34	BWF merupakan organisasi bulutangkis dunia		
35	Induk organisasi bulutangkis Indonesia dibentuk pada tanggal 5 Juni 1953		
36	PBSI merupakan induk organisasi bulutangkis di Indonesia		
37	Bulutangkis berasal dari negara Malaysia		
38	Di Polandia permainan mirip bulutangkis dinamakan <i>Poona</i>		
<b>Peraturan Permainan Bulutangkis</b>			
39	Ukuran lapangan bulutangkis yaitu 6,10 meter x 13,40 meter.		
40	Garis batas lapangan bulutangkis memiliki lebar 60 mm		
41	Tinggi net dibagian tepi adalah 155 cm.		
42	Berat <i>shuttlecock</i> adalah 5,67 gram.		
43	Raket terbuat dari bahan alumunium		
44	Ukuran panjang raket 66-68 cm.		
45	Ukuran senar pada raket bulutangkis antara 0,7 – 0,8 mili.		
46	Alas sepatu bulutangkis terbuat dari karet		
47	Pada Kejuaraan Thomas Cup, permainan bulutangkis terdiri dari tiga partai yang dipertandingkan		
48	Servis pada permainan bulutangkis dilakukan secara diagonal ke arah lawan		
49	Sistem yang digunakan dalam permainan bulutangkis adalah 1 set kemenangan		
50	Apabila terjadi skor yang sama pada skor 20, maka terjadi <i>deuce</i> (jus).		
51	Seorang pemain dinyatakan menang dalam satu set permainan bulutangkis jika telah mencapai angka 21		
52	Raket masuk ke daerah lawan merupakan pelanggaran		
53	Penerima servis boleh bergerak sebelum <i>shuttlecock</i> dipukul server		
54	Dalam sistem <i>rally point</i> angka maksimal yang ada dalam 1 set permainan bulutangkis adalah 30		



28	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	27								
29	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	39							
30	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	38							
31	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	33						
32	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	36						
33	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	35							
34	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	34						
35	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	38							
36	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	34							
37	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	36							
38	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31							
39	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	38							
40	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	30					
41	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	36							
42	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	38						
43	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	29						
44	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	33				
	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	153								
	4	5	7	8	5	7	6	8	3	8	8	4	3	0	6	7	5	4	6	4	7	3	4	5	9	4	3	5	4	3	4	1	4	8	4	4	9	1	3	9	3	9	0	8	3	1	3	1	0	3	7	1	3	7	1				
P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,			
	5	5	6	6	8	6	5	6	5	6	6	7	7	6	5	6	5	7	5	5	6	7	5	5	4	7	5	8	5	7	5	4	5	4	7	5	6	7	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6					
	5	7	1	4	0	1	9	4	2	4	4	7	5	8	9	1	7	7	9	5	1	5	5	7	3	7	2	0	5	5	5	8	5	1	7	5	6	0	5	6	5	6	8	4	5	0	5	0	8	5	1	0	5	1					
Q	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	
	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	4	2	4	4	3	2	4	4	5	2	4	2	4	2	4	5	4	5	2	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3					
	5	3	9	6	0	9	1	6	8	6	6	3	5	2	1	9	3	3	1	5	9	5	5	3	7	3	8	0	5	5	5	2	5	9	3	5	4	0	5	4	5	4	2	6	5	0	5	0	2	5	9	0	5	9					
P.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Q	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,
	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2				
	5	5	4	3	6	4	4	3	5	3	3	8	9	2	4	4	5	8	4	5	4	9	5	5	5	8	5	6	5	9	5	5	5	4	8	5	2	1	9	2	9	2	2	3	9	1	9	1	2	9	4	1	9	4					

Lampiran 6. Analisis Kualitas Butir

No Butir	Tingkat Kesukaran	Daya Beda	Keterangan
1	0,55	0,25	Baik
2	0,57	0,25	Baik
3	0,61	0,24	Baik
4	0,64	0,23	Baik
5	0,8	0,16	Tidak Baik
6	0,61	0,24	Baik
7	0,59	0,24	Baik
8	0,64	0,23	Baik
9	0,52	0,25	Baik
10	0,64	0,23	Baik
11	0,64	0,23	Baik
12	0,77	0,18	Tidak Baik
13	0,75	0,19	Tidak Baik
14	0,68	0,22	Baik
15	0,59	0,24	Baik
16	0,61	0,24	Baik
17	0,57	0,25	Baik
18	0,77	0,18	Tidak Baik
19	0,59	0,24	Baik
20	0,55	0,25	Baik
21	0,61	0,24	Baik
22	0,75	0,19	Tidak Baik
23	0,55	0,25	Baik
24	0,57	0,25	Baik
25	0,43	0,25	Baik
26	0,77	0,18	Tidak Baik
27	0,52	0,25	Baik
28	0,8	0,16	Tidak Baik
29	0,55	0,25	Baik
30	0,75	0,19	Tidak Baik
31	0,55	0,25	Baik
32	0,48	0,25	Baik
33	0,55	0,25	Baik
34	0,41	0,24	Baik
35	0,77	0,18	Tidak Baik
36	0,55	0,25	Baik
37	0,66	0,22	Baik
38	0,7	0,21	Baik

39	0,75	0,19	Tidak Baik
40	0,66	0,22	Baik
41	0,75	0,19	Tidak Baik
42	0,66	0,22	Baik
43	0,68	0,22	Baik
44	0,64	0,23	Baik
45	0,75	0,19	Tidak Baik
46	0,7	0,21	Baik
47	0,75	0,19	Tidak Baik
48	0,7	0,21	Baik
49	0,68	0,22	Baik
50	0,75	0,19	Tidak Baik
51	0,61	0,24	Baik
52	0,7	0,21	Baik
53	0,75	0,19	Tidak Baik
54	0,61	0,24	Baik

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

**INSTRUMEN PENELITIAN**

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian beri tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Benar	Salah
<b>Definisi Permainan Bulutangkis</b>			
1	Bulutangkis merupakan salah satu permainan bola kecil		
2	Permainan bulutangkis dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> melewati net		
3	Bulutangkis merupakan permainan yang dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> maksimal 1 kali sentuhan ke daerah lawan		
4	Permainan bulutangkis dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> menggunakan raket		
5	Permainan bulutangkis dilakukan dengan cara satu lawan satu (tunggal) atau dua lawan dua (ganda)		
<b>Manfaat Permainan Bulutangkis</b>			
6	Permainan bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan daya tahan seseorang.		
7	Permainan bulutangkis dapat meningkatkan kemampuan dalam bergerak		
8	Permainan bulutangkis meningkatkan jiwa sosial		
9	Permainan bulutangkis bermanfaat untuk melatih kelincahan		
10	Permainan bulutangkis bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot kaki.		
<b>Teknik Dasar Permainan Bulutangkis</b>			
<b>a. Teknik Pegangan (Grip)</b>			
11	Menurut PBSI, cara memegang raket bulutangkis dibagi tiga jenis.		

12	<i>Multi purpose grip</i> merupakan salah satu jenis pegangan raket dalam bulutangkis.		
13	Cara pegangan american grip sama seperti orang memegang pukulan kasur		
14	Nama lain dari pegangan backhand adalah shakehand.		
<b>b. Teknik Pukulan</b>			
15	<i>Smash</i> merupakan pukulan keras untuk mematikan lawan		
16	Servis merupakan pukulan awal untuk bisa memenangkan pertandingan		
17	<i>Netting</i> merupakan suatu pukulan yang diarahkan dekat dengan net daerah lawan		
18	Lob dilakukan dengan cara memukul <i>shuttlecock</i> dari atas kepala		
19	<i>Underhand lob</i> merupakan salah satu teknik yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis		
20	Ada dua jenis dari pukulan <i>underhand</i> yaitu, <i>clear underhand</i> dan <i>flick underhand</i>		
<b>c. Footwork &amp; Sikap Badan</b>			
21	Sikap badan saat akan menerima <i>shuttlecock</i> adalah tegak		
22	Posisi sikap memukul yaitu tangan kiri diangkat rileks bagi yang tidak kidal.		
23	<i>Footwork</i> merupakan salah satu teknik dasar dalam bulutangkis		
24	Langkah berurutan digunakan untuk mendekatkan badan menuju dimana <i>shuttlecock</i> berada		
<b>Sejarah Permainan Bulutangkis</b>			
25	Bulutangkis pertama kali dimainkan di kerajaan Inggris		
26	BWF merupakan organisasi bulutangkis dunia		
27	PBSI merupakan induk organisasi bulutangkis di Indonesia		
28	Bulutangkis berasal dari negara Malaysia		
29	Di Polandia permainan mirip bulutangkis dinamakan <i>Poona</i>		
<b>Peraturan Permainan Bulutangkis</b>			
30	Garis batas lapangan bulutangkis memiliki lebar 60 mm		
31	Berat <i>shuttlecock</i> adalah 5,67 gram.		
32	Raket terbuat dari bahan aluminium		
33	Ukuran panjang raket 66-68 cm.		
34	Alas sepatu bulutangkis terbuat dari karet		
35	Servis pada permainan bulutangkis dilakukan secara diagonal ke arah lawan		

36	Sistem yang digunakan dalam permainan bulutangkis adalah 1 set kemenangan		
37	Seorang pemain dinyatakan menang dalam satu set permainan bulutangkis jika telah mencapai angka 21		
38	Raket masuk ke daerah lawan merupakan pelanggaran		
39	Dalam sistem <i>rally point</i> angka maksimal yang ada dalam 1 set permainan bulutangkis adalah 30		

Lampiran 8. Data Penelitian

No	Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis																								Sejarah Permainan Bulutangkis					Peraturan Permainan Bulutangkis									Σ	N				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3			3			
1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	21	53,85				
2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	22	56,41			
3	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	22	56,41					
4	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	14	35,90				
5	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	21	53,85				
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	31	79,49				
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	18	46,15			
8	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	22	56,41				
9	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	18	46,15			
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	22	56,41			
11	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	18	46,15			
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	32	82,05				
13	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	19	48,72			
14	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	21	53,85			
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	22	56,41			
16	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	21	53,85			
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	24	61,54
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	22	56,41	
19	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	16	41,03			
20	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	20	51,28			
21	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	24	61,54	
22	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	21	53,85		
23	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	20	51,28	
24	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	24	61,54	
25	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	23	58,97			
26	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	20	51,28		

27	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	20	51,28
28	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	41,03	
29	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	24	61,54		
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	32	82,05	
31	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	18	46,15	
32	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	22	56,41	
33	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	15	38,46		
34	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	18	46,15		
35	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	25	64,10			
36	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	25	64,10		
37	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	20	51,28		
38	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	15	38,46		
39	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	22	56,41		
40	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	21	53,85			
41	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	17	43,59		
42	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	20	51,28			
43	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	22	56,41		
44	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	21	53,85		
45	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	22	56,41		
46	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	20	51,28			
47	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	21	53,85		
48	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	18	46,15		
49	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	24	61,54		
50	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	17	43,59			
51	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	18	46,15	
52	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	17	43,59			
53	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	25	64,10		
54	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	18	46,15		
55	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	23	58,97				
56	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	19	48,72		

57	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	21	53,85
58	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	19	48,72	
59	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	25	64,10			
60	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	13	33,33		
61	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	23	58,97		
62	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	21	53,85	
63	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	18	46,15		
64	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	21	53,85		
65	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	19	48,72		
66	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	21	53,85		
67	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	58,97		
68	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	19	48,72	
69	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	23	58,97		
70	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	22	56,41	
71	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	21	53,85
72	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	27	69,23		
73	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	26	66,67	
74	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	20	51,28	
75	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	26	66,67		
76	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	18	46,15	
77	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	28	71,79		
78	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	21	53,85	
79	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	21	53,85	
80	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	21	53,85	
81	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	32	82,05		
82	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	21	53,85	
83	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	27	69,23		
84	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	18	46,15	
85	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	23	58,97		
86	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	27	69,23		

87	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	16	41,03						
88	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	18	46,15					
89	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	25	64,10					
90	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	17	43,59					
91	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	21	53,85				
92	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	19	48,72				
93	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	24	61,54				
94	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	29	74,36				
95	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	21	53,85			
96	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	23	58,97			
97	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	21	53,85		
98	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	18	46,15		
99	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	24	61,54			
100	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	21	53,85		
101	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	21	53,85		
102	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	24	61,54		
103	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	26	66,67	
104	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	20	51,28		
105	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	21	53,85	
106	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	66,67	
107	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	22	56,41		
108	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	24	61,54	
109	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	21	53,85	
110	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	21	53,85
111	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	21	53,85	
112	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	23	58,97	
113	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	25	64,10		
114	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	21	53,85	
115	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	23	58,97	
116	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	20	51,28	



B	5 1, 3 9	5 0, 0 0	4 5, 1 4	5 0, 6 9	4 8, 6 1	5 9, 7 2	6 1, 1 1	6 1, 1 1	5 5, 9 6	5 9, 0 3	5 8, 4 3	5 4, 1 7	6 0, 4 2	5 9, 1 4	6 1, 8 1	6 4, 2 7	5 6, 2 5	6 1, 8 1	6 9, 4 4	5 4, 1 7	6 4, 3 6	4 3, 0 6	5 9, 0 3	5 1, 3 9	4 3, 7 5	5 4, 1 7	5 4, 1 8	5 2, 0 6	5 0, 6 9	4 7, 9 2	4 5, 1 4	5 0, 6 9	4 7, 2 4	5 7, 6 4	5 7, 6 4	5 9, 0 3	6 1, 1 1		
S	4 8, 6 1	5 0, 8 0	5 4, 8 6	4 9, 3 1	5 4, 0 8	4 3, 8 9	3 3, 8 9	4 4, 0 4	4 4, 0 9	4 4, 1 6	4 4, 5 8	3 3, 9 7	4 3, 0 5	3 3, 8 1	3 3, 0 5	4 3, 8 3	3 4, 6 8	3 3, 8 5	4 3, 5 4	3 3, 6 9	5 4, 0 9	4 4, 8 9	4 5, 6 2	4 4, 5 8	4 4, 5 8	4 4, 7 8	4 4, 9 3	5 5, 2 0	5 5, 4 8	4 4, 9 3	5 4, 9 0	5 2, 7 3	4 2, 3 7	4 2, 3 9	4 0, 8 9	8 1, 8 9			

Lampiran 9. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Tingkat pengetahuan	Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis	Sejarah Permainan Bulutangkis	Peraturan Permainan Bulutangkis
N	Valid	144	144	144	144
	Missing	0	0	0	0
Mean		55,41	57,67	50,28	52,57
Median		53,85	58,33	60,00	50,00
Mode		53,85	58,33	60,00	40,00
Std. Deviation		9,69	11,21	22,19	15,59
Minimum		33,33	29,17	0,00	20,00
Maximum		82,05	95,83	100,00	90,00
Sum		7979,49	8304,17	7240,00	7570,00

**Tingkat pengetahuan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33,33	1	,7	,7	,7
	35,9	1	,7	,7	1,4
	38,46	2	1,4	1,4	2,8
	41,03	5	3,5	3,5	6,2
	43,59	6	4,2	4,2	10,4
	46,15	18	12,5	12,5	22,9
	48,72	7	4,9	4,9	27,8
	51,28	13	9,0	9,0	36,8
	53,85	29	20,1	20,1	56,9
	56,41	13	9,0	9,0	66,0
	58,97	11	7,6	7,6	73,6
	61,54	11	7,6	7,6	81,2
	64,1	8	5,6	5,6	86,8
	66,67	4	2,8	2,8	89,6
	69,23	5	3,5	3,5	93,1
	71,79	1	,7	,7	93,8
	74,36	2	1,4	1,4	95,1
	76,92	1	,7	,7	95,8
	79,49	3	2,1	2,1	97,9
	82,05	3	2,1	2,1	100,0
Total		144	100,0	100,0	

**Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29,17	3	2,1	2,1	2,1
	37,5	1	,7	,7	2,8
	41,67	9	6,2	6,2	9,0
	45,83	14	9,7	9,7	18,8
	50	14	9,7	9,7	28,5
	54,17	23	16,0	16,0	44,4
	58,33	31	21,5	21,5	66,0
	62,5	15	10,4	10,4	76,4
	66,67	15	10,4	10,4	86,8
	70,83	5	3,5	3,5	90,3
	75	6	4,2	4,2	94,4
	79,17	4	2,8	2,8	97,2
	83,33	2	1,4	1,4	98,6
	87,5	1	,7	,7	99,3
	95,83	1	,7	,7	100,0
	Total	144	100,0	100,0	

**Sejarah Permainan Bulutangkis**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	1,4	1,4	1,4
	20	29	20,1	20,1	21,5
	40	36	25,0	25,0	46,5
	60	52	36,1	36,1	82,6
	80	20	13,9	13,9	96,5
	100	5	3,5	3,5	100,0
	Total	144	100,0	100,0	

**Peraturan Permainan Bulutangkis**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	4	2,8	2,8	2,8
	30	7	4,9	4,9	7,6
	40	41	28,5	28,5	36,1
	50	37	25,7	25,7	61,8
	60	24	16,7	16,7	78,5
	70	20	13,9	13,9	92,4
	80	4	2,8	2,8	95,1
	90	7	4,9	4,9	100,0
	Total	144	100,0	100,0	

## Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Siswa sedang mengisi tes dari peneliti



Siswa sedang mengisi tes dari peneliti



Siswa sedang mengisi tes dari peneliti