

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULUTANGKIS PESERTA  
DIDIK DI SMP MUHAMMADIYAH SRANDAKAN BANTUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmanai Kesehatan dan Rekreasi

**Oleh:**  
**Yopi Muklison**  
**NIM 19601244069**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2023**

## **TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULUTANGKIS PESERTA DIDIK DI SMP MUHAMMADIYAH SRANDAKAN BANTUL**

Yopi Muklison  
NIM 19601244069

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan yang berjumlah 26 peserta didik. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu tes yang disebarluaskan melalui *google form*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul yaitu pada kategori “sangat rendah” sebanyak 0%, kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 61,54% (16 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 7,69% (2 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0%.

Kata kunci: Tingkat pengetahuan, permainan bulutangkis, peserta didik

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis  
Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah Srandakan  
Bantul

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

Yogyakarta, 20 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Yopi Muklison  
NIM. 19601244069

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULUTANGKIS PESERTA  
DIDIK DI SMP MUHAMMADIYAH SRANDAKAN BANTUL**


Disusun Oleh:  
Yopi Muklison  
NIM. 19601244069


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

Yogyakarta, 20 Juli 2023

Mengetahui  
Koordinator Program Studi PJKR

Disetujui  
Dosen Pembimbing,

  
Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.  
NIP. 19770218 200801 1 002

  
Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197108082001121001



LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULUTANGKIS PESERTA  
DIDIK DI SMP MUHAMMADIYAH SRANDAKAN BANTUL

TUGAS AKHIR SKRIPSI


Yopi Muklison  
NIM. 19601244069

Telah dipertahankan di depan TIM Penguji Tugas Akhir.  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 15 Agustus 2023

TIM-PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Agus Susworo D M, S.Pd., M.Pd. Ketua Tim Penguji		24/8/2023
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Tim Penguji		23-08-2023
Dr. Drs. Amat Komari, M.Si. Penguji Utama		21-08-2023

Yogyakarta, 28 Agustus 2023  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed  
NIP. 19640707 198812 1 001 94

## **HALAMAN MOTTO**

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya untuk diingat.”  
(Imam Syafi’i)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta Ibu Muryati dan Bapak Siswo Dimulyo, Nenek saya tercinta Nenek Sipon atas segala perhatian, semangat, dukungan moril maupun materi, dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, tiada kalimat yang seindah lantunan do'a dari mereka. Sekedar mengucapkan "terimakasih" tidak akan pernah cukup untuk menebus semua kebaikan mereka. Semoga Ibu, Bapak dan Nenek selalu di berikan umur yang panjang, rezeki yang berlimpah, dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik D SMP Muhammadiyah Srandakan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih

1. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. selaku Koorprodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Ibu Siti Fatimah, S.H selaku pimpinan SMP Muhammadiyah Srandakan yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Sigit Priyanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Muntilan, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan uji instrument Penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Dr. Amat Komari, M.Si. selaku validator instrumen penelitian yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
7. Bapak Dr. Drs. Raden Sunardianta, M.Kes. validator instrumen penelitian yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
8. Tim Penguji Bapak Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Penguji, Bapak Danang Pujo Broto, S. Pd.Jas., M.Or. selaku Sekretaris Penguji, dan Bapak Dr. Drs. Amat Komari, M.Si, yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.



9. Bapak Dr. Guntur M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memotivasi, dan memberi semangat selama masa perkuliahan.
10. Bapak Yuda Eriyanta S.Pd. selaku guru PJOK di SMP Muhammadiyah Srandakan yang telah memberikan bantuan untuk kelancaran pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
11. Keluarga besar PJKR B 2019 yang selalu menemani, mendukung, dan memberikan semangat selama proses perkuliahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
12. Teman-teman kontrakan berkah yaitu Fiky, Rafli, Tegar, Uudh yang telah memberikan do'a, bantuan dan memberikan motivasi kepada saya selama perkuliahan dan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
13. Teman-teman IAMA Korwil Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
14. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 20 Juli 2023  
Penulis,



Yopi Muklison  
NIM. 19601244069

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Hakikat Pengetahuan.....	10
2. Pembelajaran Permainan Bulutangkis di SMP.....	17
B. Penelitian Yang Relevan.....	59
C. Kerangka Berfikir.....	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	62
A. Desain Penelitian.....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	62
C. Subyek Penelitian.....	63
D. Definisi Operasional Variabel.....	64
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	64
F. Uji Kualitas Butir Instrumen.....	68
G. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	72
A. Hasil Penelitian .....	72
B. Pembahasan.....	80
C. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan .....	89
B. Implikasi.....	89
C. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	91

LAMPIRAN.....	96
---------------	----

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. KI dan KD PJOK Kelas VII.....	20
Tabel 2. KI dan KD PJOK Kelas VIII .....	21
Tabel 3. KI dan KD PJOK Kelas IX .....	21
Tabel 4. Populasi Penelitian.....	64
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Uji Coba .....	66
Tabel 6. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran.....	66
Tabel 7. Hasil Analisis Daya Pembeda .....	67
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen.....	67
Tabel 9. Hasil Uji Coba Instrumen .....	69
Tabel 10. Normalitas Penilaian .....	71
Tabel 11. Analisis Data .....	72
Tabel 12. Data Frekuensi dan Persentase Tingkat Pengetahuan Peserta Didik ....	73
Tabel 13. Analisis Data Faktor Pengertian dan Sejarah.....	74
Tabel 14. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Pengertian dan Sejarah .....	74
Tabel 15. Analisis Data Faktor Teknik Dasar .....	76
Tabel 16. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Teknik Dasar.....	76
Tabel 17. Analisis Data Faktor Peraturan .....	77
Tabel 18. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Peraturan.....	77
Tabel 19. Analisis Data Faktor Sarana dan Prasarana .....	79
Tabel 20. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Sarana dan Prasarana .....	79

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Cara Memegang Raket dengan Pegangan <i>American Grip</i> .....	27
Gambar 2. Cara Memegang Raket dengan Pegangan <i>Handshake - Forehand</i> .....	29
Gambar 3. Cara Memegang Raket dengan Pegangan <i>Handshake - Backhand</i> .....	31
Gambar 4. Cara Memegang Raket dengan Pegangan <i>Combination</i> .....	33
Gambar 5. <i>Long Service</i> .....	40
Gambar 6. <i>Short Service</i> .....	41
Gambar 7. <i>Drive Service</i> .....	42
Gambar 8. <i>Flick Service</i> .....	43
Gambar 9. Lapangan Bulutangkis.....	52
Gambar 10. Net Bulutangkis.....	53
Gambar 11. Raket Bulutangkis .....	55
Gambar 12. Shuttlecock Bulutangkis.....	56
Gambar 13. Bagan Kerangka Berpikir.....	61
Gambar 14. Diagram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik .....	73
Gambar 15. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Pengertian dan Sejarah	75
Gambar 16. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Teknik Dasar .....	76
Gambar 17. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Peraturan .....	78
Gambar 18. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Sarana dan Prasarana...	80

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan .....	97
Lampiran 2. Instrumen Uji Coba Penelitian .....	98
Lampiran 3. Expert Judgement .....	105
Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	114
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba Instrumen .....	115
Lampiran 6. Hasil Jawaban Uji Coba Instrumen Tes .....	116
Lampiran 7. Uji Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	117
Lampiran 8. Uji Daya Pembeda .....	118
Lampiran 9. Instrumen Penelitian .....	119
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian .....	126
Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	127
Lampiran 12. Data Penelitian .....	128
Lampiran 13. Dokumentasi .....	129

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari namanya kebutuhan, salah satu kebutuhan manusia yaitu pendidikan. Semenjak masih di dalam kandungan hingga dewasa, pendidikan akan terus berlangsung selama manusia itu hidup. Tanpa adanya pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang untuk lebih maju. Di samping itu, kehidupan juga akan menjadi pasif tanpa adanya kemajuan bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi bukti yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan manusia.

Pendidikan sendiri merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar agar mampu mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya sehingga dapat bermanfaat untuk bekal kehidupan nantinya. Menurut Sulistyono (2013: 1), pendidikan sebagai usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, mendasar pada landasan pemikiran tertentu. Dengan kata lain, usaha untuk memanusiakan manusia melalui pendidikan, didasarkan pada pandangan hidup atau filsafat hidup, bahkan latar belakang kebiasaan setiap masyarakat, serta ide-ide psikologis tertentu.

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam mata pelajaran yang harus di pelajari oleh peserta didik, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran PJOK ini di sampaikan di semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang ada di jenjang pendidikan telah di desain dan di rancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor peserta didik. Oleh karena itu, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aktivitas-aktivitas jasmani sehingga memperoleh pengalaman yang berharga untuk bekal peserta didik kedepannya seperti halnya kecerdasan, kerjasama, emosi, dan keterampilan.

Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di jenjang pendidikan dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru dan fasilitas yang ada di sekolah. Guru merupakan seseorang yang memberikan ilmu kepada peserta didiknya. Selanjutnya, guru dapat diartikan sebagai seorang tenaga pendidik professional yang mendidik, mengajarkan sesuatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik, (Safitri, 2019). Serupa dengan pendapat Safitri, dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Pasal 1) dinyatakan bahwa :

*“Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah.”*

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, guru dapat kita artikan sebagai suatu profesi atau keahlian yang dimiliki oleh seseorang dalam memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingannya kepada peserta didiknya. Guru juga di tuntutan untuk professional, yaitu memiliki empat kompetensi yang meliputi sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Pedagogik; 2) Kompetensi Kepribadian; 3) Kompetensi Profesional;
- 4) Kompetensi Sosial.



Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yaitu dari sekolahnya sendiri, karena sekolah adalah sebagai tempat penyedia fasilitas yaitu dari segi sarana dan prasarana yang mampu mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Menurut Saryono dan Hutomo (2016:24) sarana dan prasarana merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pendidikan jasmani, mengingat mata pelajaran tersebut membutuhkan banyak sarana dan prasarana yang di gunakan untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang efektif.

Pentingnya pengetahuan bagi kehidupan mengharuskan manusia untuk melakukan pencarian informasi melewati proses yaitu belajar, dengan belajar seseorang dapat mengembangkan potensi yang terdapat pada dalam dirinya serta bisa beradaptasi dengan lingkungan barunya. Pengetahuan harus di ukur untuk mengetahui hasil belajar setiap manusia. Menurut Romiszowski (1981: 241) yang dikutip oleh Helmy Firmansyah (2009: 41) bahwa hasil belajar merupakan tingkah laku yang dapat di ukur dengan tes tentang bidang yang di pelajari. Belajar secara umum di lakukan di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi, dan ilmu yang di ajarkan di lingkungan sekolah sendiri sangatlah banyak dan beragam, dan salah satunya yaitu pengetahuan tentang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Di dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terdapat berbagai macam cakupan materi di dalamnya. 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). Dari sekian banyak cakupan materi ada beberapa materi yang di ajarkan berupa cabang olahraga dan permainan di antaranya seperti sepak bola, bola voli, bola basket, bulutangkis, tenis meja, renang, atletik, dan lain-lain.

Dari sekian banyak macam materi yang berupa cabang olahraga dan permainan, salah satu materi yang di ajarkan di SMP Muhammadiyah Srandakan adalah permainan bulutangkis, peneliti memilih materi bulutangkis untuk dijadikan bahan penelitian karena banyak peserta didik disekolah ini sangat senang dan terlihat antusias dengan materi permainan bulutangkis dalam pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) namun pada saat pelaksanaan KBM tersebut masih banyak peserta didik yang belum memahami dari permainan bulutangkis tersebut, dimulai pada saat melakukan *game* peserta didik asal memukul *shuttlecock* dan hanya menerapkan teknik dasar *smash* dan *drive* sampai banyak juga yang masih belum memahami teknik dasar dan peraturan yang terdapat didalam permainan bulutangkis. di mana permainan bulutangkis itu sendiri adalah salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam permainan bola kecil. Permainan bulutangkis ini harus membutuhkan sarana dan prasarana yang di gunakan untuk menunjang agar pembelajaran materi bulutangkis dapat berjalan yaitu seperti lapangan, *net*, *shuttlecock*, dan raket.

Melalui permainan bulutangkis yang di ajarkan di sekolah di harapkan peserta didik mampu memperoleh empat ranah dalam pendidikan jasmani yaitu jasmani,

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut (Sukintaka, 2004: 38) tujuan pendidikan jasmani adalah empat ranah dalam pendidikan jasmani yaitu jasmani, kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi bagian dari pendidikan jasmani. Para peserta didik juga di harapkan untuk mampu bermain bulutangkis baik secara individu (tunggal) maupun secara berpasangan (ganda) dengan menggunakan teknik yang benar, dan selain teknik dasar yang harus di kuasai, peserta didik juga di harapkan untuk mengetahui dan mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat di dalam permainan bulutangkis.

Di dalam silabus Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP/MTS sederajat terdapat materi tentang permainan bulutangkis. Pembelajaran yang harus di berikan kepada peserta didik yaitu tentang variasi dan kombinasi teknik dasar yang ada di dalam permainan bulutangkis seperti (pegangan raket, *footwork*, posisi berdiri, variasi pukulan). Dari banyak macam materi yang terdapat di dalam permainan bulutangkis, peserta didik seharusnya sudah mengetahui dan mengenal macam-macam teknik dasar dan peraturan di dalam permainan bulutangkis dan dapat menerapkannya di dalam permainan. Materi tentang Teknik dasar permainan bulutangkis seperti macam-macam pukulan yang ada di dalam permainan bulutangkis seharusnya sudah di dapatkan di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP). Peserta didik juga seharusnya mampu untuk menerapkan dan membedakan pukulan apa yang harus di gunakan ketika bermain, sehingga peserta didik saat bermain tidak salah dalam menerapkan pukulan untuk mengembalikan *shuttlecock* ke lawan. Dalam permainan bulutangkis tentunya ada peraturan yang harus di terapkan dan sudah seharusnya di ketahui oleh pemain.

Peserta didik juga seharusnya sudah memahami tentang bagaimana menerapkan peraturan di dalam permainan bulutangkis. Mulai dengan bagaimana cara melakukan servis dan menerima servis, kemudian berapa jumlah skor dan jumlah game di dalam permainan bulutangkis.

Berdasarkan dari hasil pengalaman pada saat kegiatan Praktik Kependidikan (PK) di SMP Muhammadiyah Srandakan ketika saat pembelajaran PJOK dengan materi bulutangkis masih terbilang kurang maksimal karena faktor sarana dan prasarana, kurangnya fasilitas lapangan atau gedung serbaguna untuk menunjang keberhasilan pembelajaran permainan bulutangkis. Selain itu, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap permainan bulutangkis terlihat ketika saat peserta didik bermain bulutangkis hanya asal memukul dan sering kali hanya menerapkan pukulan smash dan *service*, sedangkan dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa macam-macam teknik pukulan di antaranya *forehand*, *backhand*, *lob*, *dropshot*, *drive*, *netting*, dan *smash*. Ketika pembelajaran praktik bermain peran guru masih kurang dalam membimbing peserta didik apabila terjadi kesalahan atau teknik yang belum benar sehingga jalannya pembelajaran juga kurang maksimal.

Dari sekian peserta didik juga masih banyak yang masih bingung pada saat melakukan *service* harus di lapangan bagian mana dan siapa yang harus melakukan *service* baik saat bermain tunggal maupun ganda. Sehingga peran guru sangat di butuhkan untuk memberikan instruksi secara berulang-ulang agar permainan berjalan dengan baik dan pada akhirnya guru hanya mengedepankan pembelajaran agar tetap berjalan sesuai dengan jam pelajaran maka dari itu pembelajaran hanya

menghasilkan sampai tingkat kesenangan saja dan kurang memperhatikan baik dari sisi peraturan bahkan sampai teknik dasar, sedangkan menurut Rithaudin dan Sari (2019: 35) pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari guru kepada siswanya, dalam proses pembelajaran harapannya pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa.

Pada saat pelaksanaan kegiatan Praktek Kependidikan (PK) di SMP Muhammadiyah permasalahan muncul baik kelas VII, VIII, dan IX dengan materi permainan bulutangkis masih belum menunjukkan hasil yang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran langsung masih banyak peserta didik yang belum tahu mengenai permainan bulutangkis. Kebanyakan peserta didik hanya bisa bermain bulutangkis dengan permainan seadanya tanpa menerapkan peraturan yang ada. Teknik dasar yang dikuasai oleh peserta didik hanya sebatas mereka mampu melakukan pukulan ke arah lawan. Seharusnya sudah di kenalkan di bangku Sekolah Dasar (SD), untuk kelas VIII dan IX juga seharusnya sudah mendapat tambahan materi juga di kelas VII karena sudah melewati satu tahun masa ajaran di SMP Muhammadiyah Srandakan, serta belum di ketahuinya secara menyeluruh tentang tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di sekolah ini. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka muncul berbagai permasalahan yang perlu di perhatikan. Permasalahan yang di maksud adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran materi bulutangkis di SMP Muhammadiyah Srandakan.
2. Guru yang kurang maksimal dalam membimbing peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Sebagian besar peserta didik masih belum bisa menerapkan teknik dasar dan peraturan permainan bulutangkis dengan baik.
4. Belum di ketahuinya tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan bulutangkis.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup permasalahan menjadi jelas. Maka masalah yang akan di bahas di penelitian ini perlu di batasi pada “tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat di simpulkan permasalahan yang akan di teliti yaitu “seberapa tinggi pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang di teliti, maka penelitian ini di harapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul.
  - b. Penelitian ini di harapkan dapat di gunakan sebagai referensi bagi penelitian lain dengan konteks yang sama.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi sekolah, sebagai bahan acuan untuk melakukan evaluasi agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PJOK.
  - b. Bagi guru, memberi masukan dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah khususnya pada materi permainan bulutangkis.
  - c. Bagi peserta didik, sebagai informasi tingkat pengetahuan masing-masing terhadap permainan bulutangkis.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

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

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Menurut Poerwodarminto (2002: 121) pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor dari luar seperti sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Pengetahuan sendiri merupakan salah satu aspek yang penting dimiliki oleh seseorang. Dengan memiliki pengetahuan yang baik seseorang mampu untuk bertahan hidup dan dapat mencapai kesuksesan pada masa mendatang.

Pada era modern seperti sekarang ini, ilmu pengetahuan sangatlah berkembang dengan pesat dimana banyak penemuan-penemuan baru yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat sekarang. Seseorang juga mudah untuk mendapat pengetahuan dengan melalui lingkungan masyarakat, alam, dan sosial budaya. Selain itu seseorang juga dapat memperoleh pengetahuan dengan melalui proses belajar mengajar yang didapat di sekolah maupun perguruan tinggi.

Pengetahuan merupakan hasil dari mengetahui sesuatu dan ini didapat setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indera manusia (penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba). Sedangkan menurut buku yang dikutip oleh Indah Prasetyowati Tri Purnama Sari (2014: 56), “pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pendapat lain,



Firdaus (2018: 446) menyatakan 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, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu.

Berdasarkan definisi dari para ahli tentang pengetahuan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat atau mengenali kembali tentang suatu objek tertentu yang di peroleh melalui kegiatan penginderaan. Kegiatan penginderaan bisa menggunakan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Untuk memperoleh pengetahuan seseorang dapat melakukan melalui beberapa cara, tetapi cara yang paling umum di jumpai pada kehidupan manusia sekarang yaitu dengan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi.

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

Menurut Komarudin (2016: 63), “Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja”. Pendapat lain, menurut Bloom(revisi) dalam Nafiati (2021: 161-163), membuat klasifikasi (*taxonomi*) yang dapat dipakai untuk merangsang proses berfikir pada manusia. Dapat dibagi dalam kategori yaitu:

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

Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari. Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya

merupakan menumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2. Memahami

Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar. Memahami merupakan proses mengkonstruksi 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

Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). 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

Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. 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

Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. 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

Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. 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 para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi pengetahuan yaitu seperti tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Peningkatan pengetahuan tidak sepenuhnya dapat diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada Pendidikan non formal.

### **c. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Pengetahuan yang di dapat oleh seseorang tentunya tidak bisa didapat begitu saja tanpa adanya sebab. Untuk mendapatkan pengetahuan yang luas maka harus ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, dan pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sjamsuri dalam Arnanda (2017: 20-21) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan, diantaranya :

1) Faktor-faktor manusiawi.

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

2) Faktor-faktor lingkungan dan budaya.

Dengan makin kompleksnya lingkungan tempat manusia itu hidup berarti akan semakin kompleks pula informasi yang harus dihimpun dan diolah manusia dan ini berarti akan semakin sulit bagi manusia untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan yang lebih akurat dari hasil risetnya. Berdasarkan pendapat tersebut dijelaskan bahwa lingkungan memiliki beragam informasi yang akan meningkatkan pengetahuan seseorang. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang memberikan pengaruh pertama bagi seseorang. Didalam lingkungan yang ditempati seseorang, akan memberikan beberapa hal baik maupun hal buruk tergantung bagaimana lingkungan tersebut dibentuk. Lingkungan yang baik tentunya akan menciptakan hal-hal baik bagi diri seseorang, begitupun sebaliknya lingkungan yang tercipta dengan buruk maka akan menghasilkan hal-hal yang buruk juga.

3) Faktor informasi yang makin luas dan kompleks.

Seperti yang telah dikemukakan diatas bahwa lingkungan manusia itu semakin lama maka semakin kompleks yang konsekuensinya informasi yang masuk yang perlu diolah manusia juga semakin lama semakin banyak, luas dan semakin kompleks pula.

Menurut Hendrawan, dkk., (2019: 75-76) Faktor yang mempengaruhi

pengetahuan dibagi menjadi dua yaitu :

a. Faktor Internal

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju kearah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Berdasarkan pendapat tersebut, tingkat pendidikan turut menjadi faktor menentukan mudah tidaknya seseorang untuk menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, dan pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang semakin baik dan semakin luas pula pengetahuan yang ia miliki.

2) Pekerjaan

Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja pada umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Berdasarkan pendapat tersebut, pekerjaan memang secara tidak langsung dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Hal tersebut dikarenakan pekerjaan sangatlah berhubungan dengan faktor interaksi sosial budaya, sedangkan interaksi sosial budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi. Dan hal itu pastinya akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.

3) Umur

Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini akan sebagai dari pengalaman dan kematangan jiwa. Berdasarkan pendapat tersebut, usia atau umur 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 dan luas juga.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, lingkungan juga sangat mempengaruhi seseorang untuk memperoleh pengetahuan, lingkungan yang dimaksud adalah seperti orang tua, keluarga, teman, dan masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, dimana seseorang tersebut dapat mempelajari seluruh kondisi dari hal-hal baik maupun juga hal-hal buruk tergantung pada sifat kelompoknya. Didalam lingkungannya seseorang akan memperoleh pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berfikir seseorang.

## 2) Sosial Budaya

Sistem sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat sangat mempengaruhi sikap dalam menerima informasi. Berdasarkan pendapat tersebut, sosial budaya mempunyai pengaruh terhadap pengetahuan seseorang. Seseorang mendapatkan suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses belajar dan mendapatkan suatu pengetahuan, sehingga hal itu akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan seseorang bisa didapat melalui beberapa faktor internal dan faktor eksternal, diantaranya dari diri seseorang itu sendiri, pendidikan, pekerjaan, usia, dan lingkungan.

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

Tingkat pengetahuan seseorang dapat diukur melalui beberapa cara. Menurut pendapat Notoatmojo dalam Hendrawan & Hendrawan (2020: 29) menjelaskan 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 tingkatan pengetahuan. Pengukuran pengetahuan dapat menggunakan pertanyaan atau tes dan secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu :

#### 1) Pertanyaan Subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dapat berupa jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga untuk penilaian ini untuk hasil nilainya akan berbeda dari setiap penilai dan dari waktu ke waktu.

## 2) Pertanyaan Objektif

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

Dari dua jenis pertanyaan di atas, pertanyaan objektif lebih banyak digunakan untuk alat mengukur tingkat pengetahuan karena lebih mudah disesuaikan dan lebih cepat. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti dan jawaban, baik secara lisan maupun tertulis.

Menurut Arikunto dalam Islami (2022: 19) menjelaskan 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 choise*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara dan angket dimana hal tersebut untuk menanyakan tentang isi sebuah materi yang ingin di ukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas.

## **2. Pembelajaran Permainan Bulutangkis di SMP**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas yang paling penting dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan belajar, yaitu dengan sebuah interaksi antara pendidik dan peserta didik agar dapat terjadinya proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Siregar & Widyaningrum (2015: 35) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.

Menurut Komalasari dalam Faizah (2017: 179) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Suherman (2007: 5) menjelaskan bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa, ini berarti bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar.

Siswa dalam kondisi belajar dapat diamati dan dicermati melalui indikator aktivitas yang dilakukan, yaitu perhatian fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentasi, diskusi, mencoba, menduga, atau menemukan. Sebaliknya siswa dalam kondisi tidak belajar adalah kontradiksi dari aktivitas tersebut, mereka hanya berdiam diri, beraktivitas tak relevan, pasif, atau menghindar.

Dalam pembelajaran, terdapat 3 pengertian konsep pembelajaran. Biggs dalam Sugihartono, dkk., (2007: 56) membagi konsep pembelajaran menjadi 3 pengertian, yaitu:

1. Pembelajaran dalam Pengertian Kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti proses perpindahan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikan kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.

2. Pembelajaran dalam Pengertian Institusional

Secara institusioanal pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasi 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.

Dari berbagai pendapat diatas tentang pengertian pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja, terarah, dan terencana oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai cara sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dapat membuahkan hasil yang maksimal.



## **b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Terdapat macam-macam mata pelajaran yang di ajarkan di lingkungan sekolah dan salah satunya yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Menurut Permendiknas dalam Sunaryo (2017: 83) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan Pendidikan Jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat.

Pembelajaran PJOK merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran, pertumbuhan, dan perkembangan seluruh ranah atau aspek, yang meliputi: aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik (Tapo, 2019: 20).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan dengan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis dan intensif guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, berfikir, emosional, sosial dan moral. (Marhaendro dan Fitriyanti, 2008: 10).

Menurut Utama (2011: 2) menjelaskan bahwa Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh

berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan, dsb.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran, pertumbuhan, dan perkembangan seluruh ranah atau aspek, yang meliputi: aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik dengan tujuan yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat.

### c. Pembelajaran bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama

Salah satu standar kompetensi yang ada di Sekolah Menengah Pertama pada kelas VII, VIII, dan IX yaitu:

Tabel 1. KI dan KD PJOK Kelas VII

KI		KD	
3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.2	Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.
4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.2	Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

Tabel 2. KI dan KD PJOK Kelas VIII

<b>KI</b>		<b>KD</b>	
3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.2	Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional
4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.2	Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisiona

Tabel 3. KI dan KD PJOK Kelas IX

<b>KI</b>		<b>KD</b>	
3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.2	Memahami kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.
4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.2	Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

#### **d. Pengertian Bulutangkis**

Olahraga bulutangkis di negara Indonesia merupakan olahraga yang sangat di kenal di masyarakat karena salah satu cabang olahraga yang mampu bersaing di kalangan olahraga dunia, sehingga banyak masyarakat Indonesia yang tertarik untuk bermain bulutangkis. Bulutangkis sendiri merupakan olahraga yang sangat merakyat di negara Indonesia, bahkan di seluruh dunia dari kalangan muda hingga dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Menurut Subardjah (2000: 13) permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual, permainan ini dapat di lakukan dengan cara satu lawan satu (tunggal) atau dua lawan dua (ganda). Dalam permainan bulutangkis ada lima kategori atau partai yang dipertandingkan, diantaranya tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran. Permainan bulutangkis menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai alat yang dipukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Bulutangkis merupakan olahraga yang sangat populer yang dimainkan dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* dengan tujuan menjatuhkan *shuttlecock* ke lapangan lawan. Selain menggunakan raket dan *shuttlecock* bulutangkis juga membutuhkan lapangan dengan ukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m, yang dibagi dalam bidang-bidang masing-masing di sisi berlawanan (Zarwan & Hardiansyah, 2019: 13).

Bulutangkis merupakan salah satu jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket, *shuttlecock*, dan lapangan yang dibagi menjadi dua bagian

yang dibatasi oleh net dengan ukuran yang telah ditentukan. Dalam memainkannya *shuttlecock* tidak boleh dipantulkan tetapi harus dimainkan diudara dengan menggunakan raket, karena *shuttlecock* tidak boleh menyentuh lantai, maka pemain dituntut untuk bertindak cepat dan segera memukul *shuttlecock*. Oleh karena itulah permainan ini tergolong dalam permainan cepat (Islahuzzaman, 2010: 298).

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh siapa saja baik pemula maupun professional, permainan bulutangkis dibagi menjadi 5 nomor yang dipertandingkan yaitu tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang merebutkan poin untuk mencapai kemenangan, poin didapat dengan cara menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah lapangan lawan, permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul (Majid, Julianti, & Iqbal, 2021: 220).

Bulutangkis adalah permainan yang dimainkan satu lawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*double*) dengan cara memukul *shuttlecock* menggunakan raket agar melewati net, sehingga berusaha mengembalikan *shuttlecock* tersebut agar tidak jatuh di area sendiri. Bulutangkis dapat dimainkan secara ganda maupun tunggal dan dilakukan oleh pria maupun wanita (Yuliawan, 2017: 11).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan banyak digemari oleh semua kalangan masyarakat yang dimainkan dengan raket sebagai alat pemukul, dan *shuttlecock* sebagai alat yang dipukul dan

dimainkan di lapangan dengan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar yang sudah ditentukan.

#### **e. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis**

Teknik dasar permainan bulutangkis adalah salah satu syarat yang harus dikuasai oleh pemain dalam pencapaian prestasi tinggi. Teknik dasar diberikan untuk mempermudah pemain dalam mempelajari teknik selanjutnya yang lebih tinggi. Teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan kedalam beberapa bagian yaitu: (a) cara memegang raket (*grips*) (b) *stance* (sikap berdiri) (c) *footwork* (gerakan kaki) (d) pukulan (*strokes*). Selain dari teknik dasar yang disebutkan, tetapi juga melibatkan teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis (Yuliawan, 2017: 12).

Bulutangkis tergolong dalam kategori olahraga yang menuntut penguasaan teknik bermain yang harus betul-betul dikuasai dengan baik. Walaupun permainan ini mudah untuk dimainkan dan dipelajari, namun dibutuhkan ketekunan dan latihan yang teratur untuk bisa menguasai teknik permainan ini dengan baik. Bulutangkis termasuk kedalam kategori olahraga yang menuntut penguasaan keterampilan terbuka dimana lingkungan banyak mempengaruhi yang terkadang mempengaruhi dari pada respon yang diberikan. Terkadang respon yang diberikan tidak sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan semula. Secara garis besar teknik dalam permainan bulutangkis dapat dibagi atas : (a) *grip* (pegangan) (b) *footwork* (pengaturan kerja kaki) (c) *stroke* (penguasaan pukulan) (d) penguasaan pola permainan (Donie, 2009: 96).

Sedangkan menurut jurnal yang dikutip oleh Subarkah & Marani (2020: 108) Teknik adalah keterampilan khusus yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis dengan tujuan untuk dapat mengembalikan *shuttlecock* dengan sebaik-baiknya. Dalam permainan bulutangkis sangat membutuhkan keterampilan untuk menguasai teknik dasar permainannya seperti cara memegang raket, gerakan kaki (*footwork*) dan teknik dasar pukulan (Sutiyawan, dkk., 2015: 3).

Menurut Zarwan, dkk., (2018: 150) dalam permainan bulutangkis, penguasaan teknik dasar merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk menjadikan seseorang atlet mencapai prestasi maksimal. Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai atlet dalam permainan bulutangkis yakni, cara memegang raket, cara melakukan pukulan (servis, lob, smes, netting play, drop shot dan drive), posisi dasar dan *footwork*. Teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan kedalam beberapa bagian yaitu: (a) cara memegang raket (*grips*) (b) *stance* (sikap berdiri) (c) *footwork* (gerakan kaki) (d) pukulan (*strokes*). Untuk dapat bermain permainan bulutangkis dengan baik dan benar, pemain harus mampu menguasai keterampilan teknik dasar bermain yang ada secara efektif dan efisien. Berikut dijelaskan macam-macam teknik dasar permainan bulutangkis:

#### 1) Teknik Memegang Raket (*Grip*)

Teknik memegang raket merupakan sebuah awal teknik dasar dalam melakukan berbagai pukulan, ketepatan dalam melakukan pegangan akan berpengaruh terhadap kualitas pukulan yang dihasilkan. Cara memegang raket yang baik adalah dengan menggunakan jari-jari tangan, bukan menggunakan telapak

tangan. Dengan menggunakan jari-jari tangan akan memudahkan pergelangan tangan untuk lebih leluasa menggerakkan raket. Teknik memegang raket sangat berguna pada saat pemain berusaha memukul mengembalikan *shuttlecock* kearah bidang permainan lawan yang bertujuan untuk menghasilkan poin.

Pegangan raket (*grip*) ini sangat berpengaruh bagi pukulan pemain. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan terlebih dahulu saat memegang raket. Pertama, memegang raket tidak boleh dengan jari-jari merapat yang sejajar. Kedua, memegang raket harus dengan kuat tetapi tidak boleh terlalu erat. Ketiga, raket digunakan sebagai perpanjangan dari lengan, sehingga harus nyaman dipegang (Ni'mah & Deli, 2017: 25).

Isslahuzzaman (2010: 299) menjelaskan cara atau teknik memegang raket ada beberapa macam, oleh PBSI (1985) cara memegang yang dibedakan menjadi empat, yaitu: *amrican grip*, *forehand grip*, *backhand grip*, dan *combination grip*. Cara memegang raket dapat dibedakan menjadi empat jenis pegangan, yakni:

a) *American Grip*

Rinaldi (2020: 53) menjelaskan dalam teknik ini, pegangan raket atau *handle* digenggam seperti halnya memegang pemukul kasur. Hal ini membuat teknik ini sering disebut sebagai teknik geblok kasur. Ketika memegang bagian *handle*, posisi ibu jari dan telunjuk menempel satu sama lain. Pastikan keduanya menempel, karena itu akan memperkokoh pegangan ketika menggunakan teknik *American grip* ini.

Sedangkan menurut Subardjah (2000: 22) menjelaskan cara memegang raket cara Amerika atau gebuk kasur adalah dipegang dengan bagian tangan antara ibu



jari dan telunjuk menempel pada bagian permukaan raket yang gepeng. Pendapat lain Karyono (2019:21) 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 *overhead* 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 *shuttlecock* 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.



Gambar 1. Cara Memegang Raket dengan Pegangan American Grip  
(Sumber : Karyono, 2019: 22)

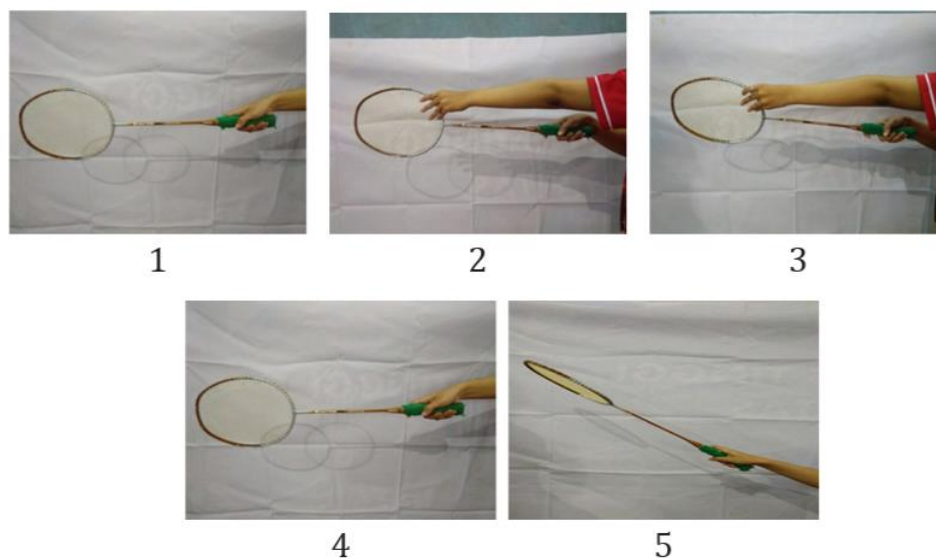
#### b) *Forehand Grip*

Ni'mah & Deli (2017: 26) menjelaskan bahwa pegangan ini merupakan pegangan yang sangat fleksibel, dimana semua jenis pukulan dan gerakan dapat

dilakukan dengan pegangan raket *forehand*. Cara pegangan ini yaitu dengan memegang leher raket pada tangan kiri, kepala raket menyamping. Pegangan raket dengan cara seperti “jabat tangan”. Bentuk V tangan diletakkan pada bagian gagang raket. Memegang raket bertumpu pada tiga jari, yakni jari tengah, jari manis, dan jari kelingking rapat memegang raket, sedangkan jari telunjuk agak terpisah, sedangkan ibu jari diletakkan diantara tiga jari dan telunjuk. Itulah cara memegang *forehand*.

Sedangkan pendapat Karyono (2019: 22) 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.

Teknik ini dapat disesuaikan dengan tangan yang lebih kuat, bisa dengan tangan kanan atau kiri. Didalam teknik *forehand*, posisi tangan seperti sedang menjabat tangan. Lalu, pegang raket dengan posisi kepala raket menyamping. Pegangan yang tepat dan sesuai, bisa dilihat dari bentuk antara ibu jari dan telunjuk yang akan membentuk huruf V, sedangkan jari lainnya menggenggam raket. Posisi ibu jari dan telunjuk pada tangkai raket akan membantu jari lainnya untuk memegang raket lebih kuat dan tidak mudah lepas. Selain itu, dengan teknik *forehand*, kita tidak perlu memutar-mutar posisi raket lagi (Rinaldi, 2020: 51).



Gambar 2. Cara Memegang Raket dengan Pegangan Handshake - Forehand  
(Sumber : Karyono, 2019: 22)

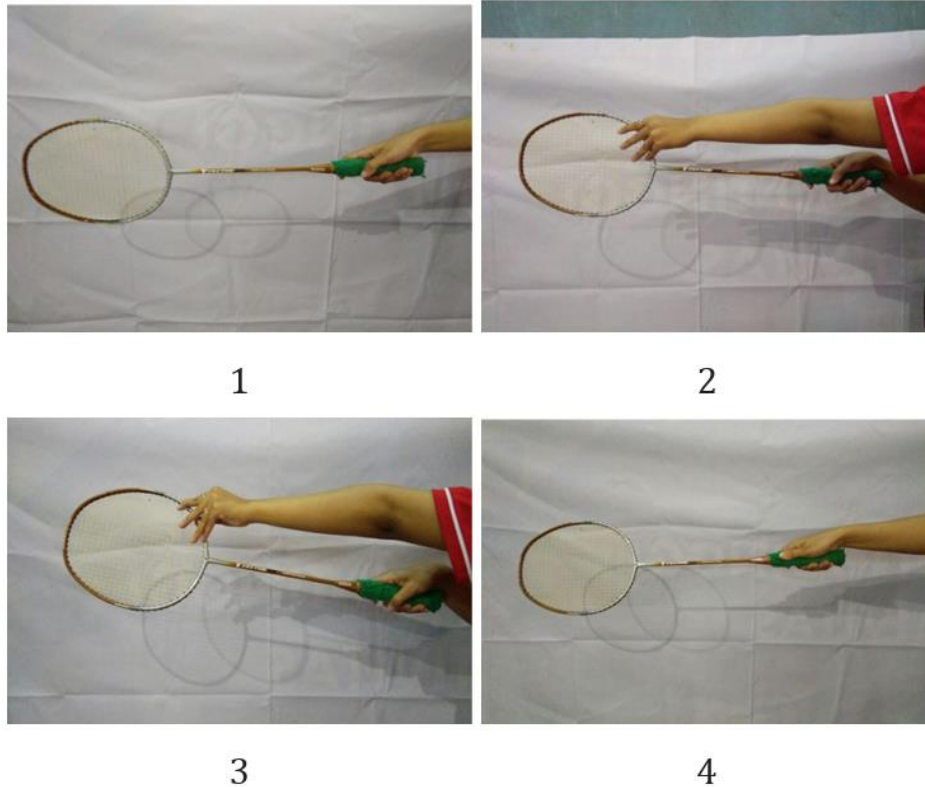
c) *Backhand Grip*

Kebalikan dari *forehand* adalah *backhand*, perbedaan dari kedua pegangan ini ialah letak ibu jari. Pada *backhand*, ibu jari diletakkan tegak pada sudut kiri atas dari pegangan raket. Pegangan raket ini biasanya digunakan untuk pukulan *backhand*. Secara lebih jelas cara memegang raket ini yaitu dengan pegangan tangan yang berbentuk huruf V berada ke arah dalam, bantalan jempol berada pada pegangan raket yang lebar. Pegangan ini berguna untuk pemula yang baru belajar bulutangkis karena letak ibu jari memberikan tenaga ekstra pada pukulan. Kelemahan dari pegangan ini ialah ketika *shuttlecock* ada di belakang tubuh pemain, pemain tidak dapat melakukan pukulan *backhand* yang efektif hingga ke garis belakang lawan (Ni'mah & Deli, 2017: 27).

Pendapat Karyono (2019: 22-23) 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.

Teknik memegang raket dengan *backhand* pada dasarnya hampir sama dengan teknik *forehand*. Posisi kepala raket tetap menyamping dan pegangan tangkai raket seperti pegangan saat akan melakukan jabat tangan. Yang membedakan teknik *backhand* ini adalah posisi ibu jari lurus searah tangkai raket, sedangkan jari lainnya menggenggam raket (Rinaldi, 2020: 52).



Gambar 3. Cara Memegang Raket dengan Pegangan Handshake - Backhand  
(Sumber : Karyono, 2019: 23)

d) *Combination Grip*

Dalam teknik kombinasi ini, posisikan kepala raket menyamping lalu letakkan jari telunjuk pada bagian depan searah ujung raket dan ibu jari berada di pegangan raket sisi belakang. Pegangan ini akan sangat efektif ketika melatih pergelangan tangan karena dapat mengontrol energi dan kualitas pukulan (Rinaldi, 2020: 54).

Cara campuran (Combination grips) cara pegangan campuran dari ketiga bentuk pegangan tadi. Dilakukan dengan cara mengubah-ubah posisi jari telunjuk dan ibu jari disesuaikan dengan arah dan jenis pukulan yang dilakukan. Biasanya

para pemain Top Dunia hanya menggunakan cara pegangan *shakehand* pada saat melakukan pukulan *forehand*, sedangkan pada waktu pukulan *overhead backhand* gripnya diubah dan diputar seperempat putaran ke sebelah dalam sehingga ibu jari berada pada bagian pegangan yang gepeng (pegangan Inggris). Cara ini biasanya digunakan oleh pemain yang sudah mahir (Subardjah, 2000: 23-24).

Sedangkan menurut Karyono (2019: 24) *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.



1



2



3



4

Gambar 4. Cara Memegang Raket dengan Pegangan Combination  
(Sumber : Karyono, 2019: 25)

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*)

Ni'mah & Deli (2017: 29-30) menjelaskan bahwa seorang pemain bulutangkis harus memiliki sikap yang baik dan sempurna saat mengikuti permainan. Hal ini agar dapat secara cepat bergerak ke segala penjuru lapangan ketika bermain. Selain itu, hal ini penting untuk meningkatkan kualitas keterampilan dalam memukul *shuttlecock*. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan pada sikap dan posisi seorang pemain bulutangkis yaitu sebagai berikut:

- a) Berdiri dengan berat badan bertumpu pada kedua kaki dengan tetap menjaga keseimbangan tubuh.
- b) Posisi pinggang tetap tegak dan rilek, tekuk kedua lutut pada ujung kaki. Kaki dibuka selebar bahu dengan posisi salah satu kaki berada didepan kaki yang lain.
- c) Kedua tangan berada disamping badan dengan siku yang ditekuk sehingga raket bebas dipegang lengan bagian atas.

Sedangkan menurut Rinaldi (2020: 71) Tidak hanya bermodalkan kelincahan dan pukulan keras, pemain bulutangkis yang hebat harus mempunyai sikap dan posisi badang yang tepat. Seperti halnya kuda-kuda dalam silat, posisi badan pemain akan menjadi pondasi untuk mulai melakukan serangan balik atau bertahan.

Sikap dan posisi badan yang tepat adalah sebagai berikut:

- a) Posisi badan selalu bertumpu pada kedua kaki dengan posisi kaki tidak sejajar (salah satu berada didepan).
- b) Miringkan badan.
- c) Tekuk kedua lutut.
- d) Kedua kaki terbuka selebar bahu.
- e) Lengan siku yang tidak memegang raket berada disamping badan agar lebih memudahkan lengan yang lain untuk bergerak.

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: 25-26).

Sedangkan menurut (Donie, 2009: 106-107) menjelaskan bahwa sikap dan posisi siap dalam permainan bulutangkis harus mengandung segala kemungkinan berupa siap dalam artian untuk mengejar kemanapun arah dan sudut pukulan diarahkan lawan. Kemudian siap dalam artian menerima segala kemungkinan pukulan lawan baik dalam bentuk serangan ataupun pukulan yang akan memaksa

kita bergerak ke suatu sisi lapangan ataupun siap dengan kemungkinan jika tiba-tiba harus melakukan atau melancarkan sebuah serangan. Apapun bentuk dari pengembalian pukulan, pemain diharuskan sesegeranya kembali ke tengah lapangan dalam keadaan dan posisi siap. Dalam hal ini yang penting untuk diperhatikan adalah:

- 1) Posisi tubuh dalam keadaan siap, pandangan mata ke depan (daerah lawan).
- 2) Posisi kaki sedikit ditebuk dan dibuka selebar bahu dengan titik berat badan berada pada bagian depan telapak kaki.
- 3) Posisi raket berada di depan didepan, terenggam sedemikian rupa dengan kepala reket sedikit menghadap ke atas.
- 4) Posisi tangan yang lainnya /bebas harus sedikit terbuka berfungsi dalam membantu keseimbangan dan membantu ayunan dalam melangkah cepat.
- 5) Harus dalam keadaan rileks namun tetap waspada dengan segala kemungkinan ataupun gerakan yang tiba-tiba.

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

Menurut Poole dalam (Gustaman, 2019: 3) *footwork* adalah cara mengatur kaki yang sangat diperlukan oleh pemain bulutangkis. Cara mengatur kaki sangat penting karena seorang pemain tidak mungkin memukul *shuttlecock* dengan efisien ataupun mengontrol lawan apabila tidak dapat dengan mudah berada pada posisi untuk memukul. Dengan langkah kaki (*footwork*) yang efektif dan efisien, akan mempermudah untuk bergerak disetengah lapangan bulutangkis, sehingga stamina dan tenaga yang diperlukan akan lebih kecil.

*Footwork* (gerakan kaki) sangat penting bagi seorang pemain bulutangkis. *Footwork* bertujuan agar pemain dapat bergerak ke segala arah dengan seefisien mungkin. Saat seorang pemain hendak memukul *shuttlecock* maka ia harus berada pada posisi siap untuk memukul, sehingga seorang pemain bulutangkis disarankan untuk tidak bergerak ketika lawan memberikan bola. Hal tersebut berguna agar pemain siap pada posisi untuk memukul sehingga dapat memukul *shuttlecock* dengan efisien dan mengontrol laju permainan. Dalam *footwork* terdapat beberapa posisi yang harus diketahui oleh seorang pemain, yaitu: (1) posisi siap, (2) pergerakan ke kiri muka, (3) pergerakan ke kanan muka, (4) pergerakan ke samping kiri, (5) pergerakan ke samping kanan, (6) pergerakan ke kanan belakang dan pergerakan ke kiri belakang (Ni'mah & Deli, 2017: 28-29).

Menurut Dinata dkk dalam (Nugraha, dkk., 2018: 514) mengemukakan bahwa *footwork* merupakan gerakan-gerakan langkah yang mengatur badan untuk menepatkan posisi badan agar memudahkan pemain dalam melakukan gerakan memukul kok sesuai dengan posisinya. Prinsip dasar *footwork* bagi pemain yang menggunakan pegangan kanan (*right hand*), adalah kaki kanan selalu di ujung akhir atau setiap melakukan langkah selalu di akhir dengan kaki kanan. Dalam permainan bulutangkis, kaki berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan dalam melakukan gerakan yang efektif.

Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai pemain atau atlet adalah teknik *footwork*. *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 dengan 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 bulutangkis (Islamiah & Sepdanius, 2019: 56).

Sedangkan menurut Subardjah (2000: 27) menjelaskan bahwa *footwork* adalah gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menempatkan posisi sedemikian rupa, sehingga memudahkan dalam melakukan gerakan memukul *shuttlecock* sesuai dengan porsinya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *footwork* dalam permainan bulutangkis merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain yang bertujuan untuk memudahkan pemain bergerak ke seluruh area lapangan sendiri untuk memposisikan badan sedemikian rupa untuk memukul *shuttlecock* dan menghasilkan pukulan yang baik dan benar.

#### 4) Teknik Pukulan (*Strokes*)

Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain yaitu teknik pukulan. Ada beberapa macam teknik pukulan yang dapat di terapkan dalam permainan bulutangkis, setiap teknik pukulan dapat disesuaikan dengan kondisi dan cara lawan bermain.

Menurut Dinata dalam (Putra dan Sugiyanto, 2016: 177-178) mengemukakan dalam permainan bulutangkis ada beberapa jenis pukulan yang harus dikuasai seperti *service*, *lob*, *dropshot*, *smash*, *netting*, *underhand*, dan *drive*. Pendapat lain dari Purnama dalam (Sutiyawan, dkk., 2015: 3) menjelaskan bahwa macam-macam

teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis adalah servis panjang, servis pendek, *lob*, *smash*, *drop shot*, *chop*, *drive*, dan *netting*. Berikut dijelaskan macam-macam teknik pukulan dalam permainan bulutangkis, yaitu:

#### 1) Servis

Servis adalah Langkah awal untuk memainkan bulu tangkis. Pukulan servis yang baik bisa menjadi kunci keberhasilan untuk mendapatkan angka. Sebaliknya, servis yang buruk akan memudahkan lawan untuk mencuri angka. Servis dilakukan dari satu sisi lapangan menyilang menyebrang jaring net ke arah permainan lawan (Rinaldi, 2020: 56).

Menjadi hal yang utama dalam permainan bulutangkis adalah sajian bola pertama yang lebih dikenal dengan istilah *service*. *Service* merupakan salah satu pukulan dasar terpenting yang wajib dan harus dikuasai secara baik oleh seorang pemain atau atlet bulutangkis (Donie, 2009: 110)

Servis merupakan pukulan sebagai permulaan. Dalam melakukan servis, pemain memegang *shuttlecock* di bawah pinggang dan kepala raket berada dibawah sebelum melakukan pukulan. Dalam permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu *short service*, *long service*, dan *flick* atau servis setengah tinggi (Karyono, 2019: 82).

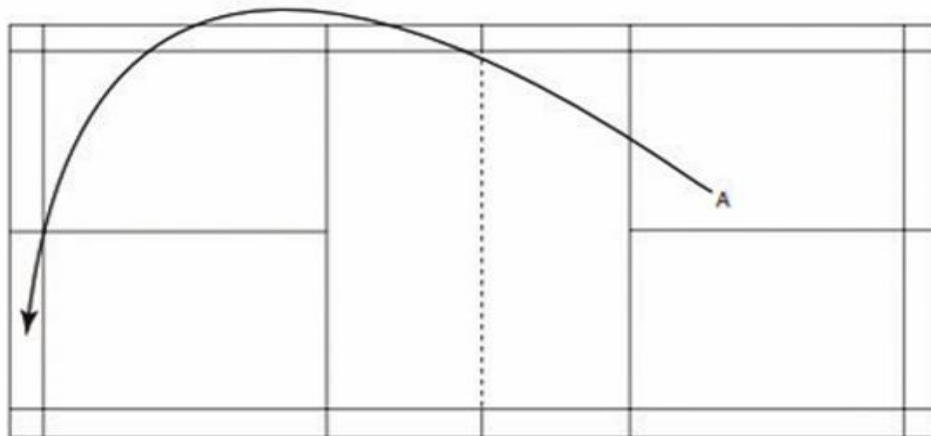
Menurut Subardjah (2000: 27) menjelaskan bahwa pukulan servis terdiri dari tiga jenis, diantaranya servis pendek, servis tinggi, dan setengah tinggi (*flick*).

##### (1) Long Service

Menurut Karyono (2019: 83) *long service* adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh ke garis

belakang area lapangan lawan. 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.

Sedangkan menurut pendapat Donie (2009: 113) menjelaskan bahwa *service* ini digunakan untuk menarik dan memaksa lawan bergerak ke sisi belakang lapangannya atau menjauhi titik tengah lapangan. *Service* ini biasanya di gunakan dalam permainan tunggal, namun perlu kehati-hatian jika menggunakannya dalam permainan ganda karena pendek dan rendahnya lintasan *shuttlecock* lebih memungkinkan lawan untuk melakukan serangan dengan cepat dan tiba-tiba.



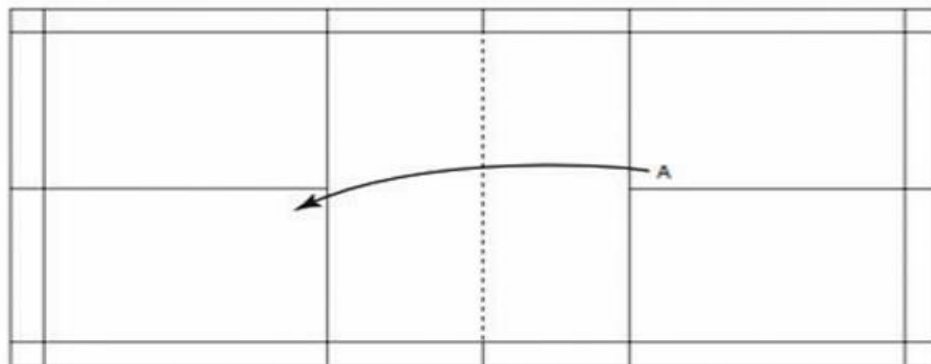
Gambar 5. *Long Service*  
(Sumber: Karyono, 2019: 84)

## (2) *Short Service*

Menurut pendapat dari Karyono (2019: 86) menjelaskan bahwa *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 dengan secara *forehand* maupun *backhand*. Pukulan servis pendek diusahakan *shuttlecock* serendah mungkin dengan ketinggian net sehingga lawan akan kesulitan dalam mengembalikan *shuttlecock*.

Sedangkan menurut Donie (2009: 114) menjelaskan bahwa *service* ini awalnya sangat dominan pada permainan ganda, namun dengan berkembangnya gaya permainan bulutangkis yang cenderung “*speed power games*”, dimana pemainnya cenderung agresif untuk melakukan serangan, *service* pendekpun sekarang banyak digunakan.

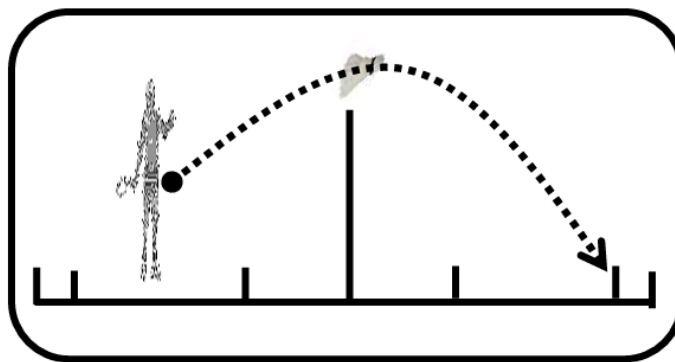


Gambar 6. *Short Service*  
(Sumber: Karyono, 2019: 87)

### (3) *Drive Service*

Menurut Karyono (2019: 89-90) menjelaskan bahwa *drive service* adalah satu jenis servis dalam permainan bulu tangkis dimana tujuan dari servis ini adalah memukul *shuttlecock* dengan cepat, mendatar dan setipis mungkin melewati net. Sasaran servis ini adalah sudut titik-titik perpotongan antara garis belakang dengan garis tengah lapangan.

*Drive service* adalah *service* dengan trayek jatuhnya *shuttlecock* cenderung mendatar. *Service* ini berguna dalam memepercepat tempo permainan dengan bola yang melaju lebih cepat akan memaksa lawan mengembalikan *shuttlecock* tersebut secara cepat. Namun mengingat rendahnya trayek atau lintasan dari *shuttlecock service* ini bisa dengan tiba-tiba dapat dijangkau bahkan langsung menyerang jika arah dari servis tersebut sudah diantisipasi lawan (Donie, 2009: 114).



Gambar 7. *Drive Service*  
(Sumber: Donie, 2009: 114)

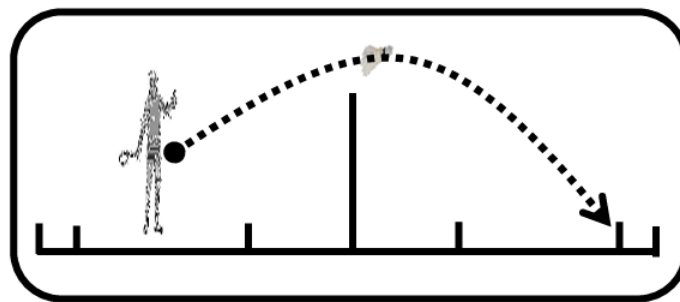
#### (4) *Flick Service*

Menurut Karyono (2019: 92) menjelaskan bahwa *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 kita 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.

Sedangkan menurut Donie (2009: 115) *flick service* atau *service* kejut ini sering digunakan dalam permainan ganda, biasanya merupakan variasi dengan



mengkombinasikan dengan *service* pendek. *Service* dengan lintasan yang rendah harus dilakukan dengan gerakan yang cepat sehingga menghasilkan lintasan luncuran *shuttlecock* yang pendek dan cepat melintasi tubuh lawan. *Service* ini dilakukan harus dengan perhitungan yang cermat karena pendeknya lintasan servis *flick* yang sudah diantisipasi lawan bisa menjadi bumerang karena bisa mendapatkan serangan yang tiba tiba.



Gambar 8. *Flick Service*  
(Sumber: Donie, 2009: 115)

## 2) Clear/Lob

Menurut Donie (2009: 115) menjelaskan bahwa pukulan *clear* atau *lob* atau adalah pukulan penting dalam permainan bulutangkis . Pukulan ini dapat dilakukan dari atas kepala (*overhead*) atau dari bawah (*underarm*) baik dari sisi *forehand* maupun dari sisi *backhand*. Teknik pukulan ini dapat berbentuk *lob/clear* yang jauh tinggi melambung kebelakang (*defensif clear*) ataupun *lob/clear* menyerang (*attacking clear*).

Sedangkan menurut Ni'mah & Deli (2017: 38) menjelaskan bahwa teknik pukulan ini memiliki banyak kesamaan dengan *dropshot* dan *smesh*. Jenis pukulan ini yaitu dengan memukul bola dari atas kepala, posisinya biasanya dari belakang lapangan dan diarahkan ke atas pada bagian belakang kepala. Pukulan ini memiliki dua jenis, yaitu *deeplob/clear* dan *attacking lob/clear*.

Pukulan *lob* merupakan salah satu teknik pukulan yang sangat penting dalam permainan bulutangkis. *Lob* merupakan pukulan melambung *shuttlecock* yang diarahkan tinggi kebelakang wilayah lawan. Pukulan *lob* ini bertujuan untuk mendesak posisi lawan, agar posisi lawan yang stabil berubah menjadi kacau sehingga serangan selanjutnya bisa menerobos pertahanan lawan, selain itu pukulan *lob* juga dapat sebagai pukulan untuk bertahan atau lazim disebut *defensive lob* (Asnaldi, 2016: 22).

### 3) Smash

Menurut Karyono (2019: 74) menjelaskan bahwa *smash* adalah pukulan *overhead* yang diarahkan ke daerah lawan secara menukik dan dilakukan dengan kekuatan penuh. Jenis pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang, karena bertujuan untuk mematikan lawan. Jenis pukulan ini memiliki karakteristik keras serta laju *shuttlecock* berjalan cepat. Pukulan ini dapat dilakukan dalam sikap diam/berdiri atau sambil melompat (*jumping smash*). Pukulan smash hampir sama dengan pukulan *lob*, perbedaan terletak pada arah pukulan *shuttlecock*.

*Smash* adalah pukulan serang paling mematikan dalam permainan bulutangkis, pukulan ini dilakukan dengan kuat, keras dan cepat yang tujuannya adalah mematikan *shuttlecock* ke arah bawah daerah lawan (Donie, 2009: 120).

Smash disebut juga dengan pukulan mematikan. Pukulan ini ialah pukulan *overhand* yang diarahkan ke bawah dengan tenaga penuh. Pukulan ini merupakan salah satu jenis pukulan yang dilakukan untuk menyerang lawan. Pukulan smash termasuk ke dalam pukulan keras yang sering dilakukan oleh pemain bulutangkis

untuk mematikan gerak lawan. Pukulan smash memiliki karakteristik yang keras, laju *shuttlecock* yang cepat dan menukik ke lapangan (Ni'mah & Deli, 2017: 39).

Smash adalah jenis pukulan overhead (di atas kepala) dengan tujuan mengarahkan *shuttlecock* menukik tajam daerah lawan dan dilakukan dengan kekuatan penuh. Memilih untuk melakukan smash berarti ingin mengakhiri permainan dengan raihan poin karena tujuan utama smash adalah untuk mematikan permainan lawan. Smash memiliki karakteristik keras serta laju *shuttlecock* secepat mungkin (Rinaldi, 2020: 63).

Ada beberapa macam pukulan *smash* yang dapat dipilih, yaitu sebagai berikut:

a) *Smash* Penuh

Pukulan *smash* penuh merupakan pukulan dengan cara mengayunkan raket dan untuk perkenaannya yaitu tegak lurus antara daun raket dengan tepat datangnya *shuttlecock* sehingga pukulan itu dilakukan dengan secara penuh.

Menurut Rinaldi (2020: 63) menjelaskan bahwa untuk melakukan *smash* penuh, kita perlu mengeluarkan seluruh tenaga agar pukulan yang tercipta sangat keras. Tempatkan posisi daun raket secara tepat agar *shuttlecock* bisa terarah dengan baik.

b) *Smash* Potong

Pukulan *smash* potong merupakan pukulan seperti *smash* penuh hanya saja mengurangi sedikit tenaga dengan laju *shuttlecock* lebih tajam dan terarah karena pukulan *smash* potong biasanya dilakukan secara menyilang atau lebih dikenal sebagai *cross smash*.

Menurut Rinaldi (2020: 64) menjelaskan bahwa ketika menggunakan *smash* potong, tenaga yang dikeluarkan tidak sebanyak *smash* penuh, tapi penempatan *shuttlecock* akan lebih tajam dan terarah. Yang paling penting adalah arahkan *shuttlecock* secara menyilang (*cross smash*).

c) *Around The Head Smash*

Pukulan *around the head smash* merupakan pukulan dengan posisi *shuttlecock* berada di posisi atas kiri badan dan mengharuskan memutar lengan dan mengitari atas kepala. *Smash* ini dapat dilakukan dengan memiringkan badan ke arah kiri dan memutar lengan ke atas kepala.

Menurut Rinaldi (2020: 64) menjelaskan bahwa *smash* ini menurut keterampilan gerak pergelangan tangan dan keseimbangan badan karena harus memutar lengan mengitari atas kepala dan memukul kok di depan pundak kiri atau bisa lebih ke kiri lagi. Hal yang penting setelah melakukan *smash* ini adalah posisi badan dan pijakan kaki haruslah tepat agar tetap bisa berdiri dengan tegak dan tidak sempoyongan.

d) *Backhand Smash*

Pukulan *backhand smash* merupakan pukulan yang pengenaannya menggunakan daun raket pada bagian belakang raket. Untuk melakukan pukulan ini membutuhkan kekuatan otot pergelangan tangan yang lentur dan kuat agar dapat menghasilkan pukulan *backhand smash* yang keras. Oleh karena itu, pukulan *backhand smash* ini dapat dilakukan dengan posisi membelakangi dengan arah datangnya *shuttlecock*.

Menurut Islami (2022: 49) menjelaskan bahwa *backhand smash* adalah melakukan pukulan *smash* yang dilakukan dengan menggunakan daun raket bagian 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 para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* pada permainan bulutangkis merupakan salah satu teknik yang harus dikuasai oleh pemain yaitu suatu pukulan yang keras dan tajam ke bawah mengarah ke bidang lapangan lawan. Dan tujuan dari pukulan *smash* ini yaitu mematikan pertahanan lawan sehingga dapat menghasilkan poin.

#### 4) *Drive*

*Drive* adalah pukulan cepat dan mendarat. Pukulan ini biasanya sering digunakan dalam permainan ganda. Ketika akan melakukan pukulan ini dibutuhkan keterampilan *grip*, refleks yang cepat dan kekuatan otot pergelangan tangan. Pukulan ini biasanya dilakukan untuk menghindari lawan agar tidak dapat menyerang dan berada pada posisi bertahan (Ni'mah & Deli, 2017: 44-45).

Sedangkan menurut Rinaldi (2020: 60) menjelaskan bahwa ketika menggunakan teknik *drive* dalam permainan bulutangkis, tempo permainan sedang meningkat karena teknik *drive* ini adalah sebuah pukulan cepat serta mendarat yang biasanya dilakukan pada sektor ganda. Teknik ini akan membuat lawan kesulitan untuk mengembalikan *shuttlecock* sebagai sebuah serangan balik. Sebaliknya, lawan akan dipaksa untuk bertahan dan terpojok hingga akhirnya harus mengangkat *shuttlecock* dan bersiap untuk menahan serangan berikutnya.

*Drive* adalah pukulan yang biasa digunakan untuk menekan lawan atau untuk tidak memberikan kesempatan pada lawan mendapatkan bola-bola yang melambung sehingga lawan tidak memperoleh kesempatan menyerang dengan pukulan atas. *Drive* dapat diartikan sebagai pengembalian atau pukulan yang mengarahkan bola dalam lintasan yang relatif datar, sejajar dengan lantai, tetapi dipukul cukup tinggi melewati net (Donie, 2009: 126-127).

#### 5) *Dropshot*

Pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan seperti melakukan *smash*. Bedanya, ketika melakukan pukulan *smash*, kita mengeluarkan kekuatan penuh untuk memukul *shuttlecock*, sedangkan ketika melakukan *dropshot*, bola dipukul hanya dengan dorongan atau sentuhan yang halus. Salah satu indikator pukulan *dropshot* yang baik adalah ketika jatuhnya *shuttlecock* berada setipis mungkin dengan net (Rinaldi, 2020: 62).

Sedangkan menurut Ni'mah & Deli (2017: 41) menjelaskan bahwa jenis pukulan ini hampir menyerupai pukulan *smash*, gerakan yang dilakukan sama perbedaannya pada pukulan *dropshot*, *shuttlecock* dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. Pukulan *dropshot* memiliki karakteristik agar *shuttlecock* jatuh dekat net daerah lawan.

Salah satu variasi pukulan yang dapat digunakan dalam permainan bulutangkis dengan cara menurunkan atau menjatuhkan *shuttlecock* setipis atau serapat mungkin dengan net pada bidang permainan lawan. Teknik awal dalam melakukan pukulan ini hampir mirip dengan pukulan *smash* dimana pada saat perkenaan *shuttlecock* dengan raket (*impact*) hanya dalam bentuk sedikit sentuhan

dengan cara sedikit mengiris/*slice*. Sangat dibutuhkan perasaan (*feeling*) yang kuat saat terjadinya sentuhan dengan mengoptimalkan peran jari-jari dan pergelangan tangan (Donie, 2009: 123).

Pendapat lain dari Karyono (2019: 51) menjelaskan 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.

#### 6) *Netting*

Menurut Ni'mah & Deli (2017: 42) menjelaskan bahwa pukulan *netting* adalah pukulan yang dilakukan dekat dengan net dan diarahkan sedekat mungkin dengan net dengan pukulan yang halus. Apabila *shuttlecock* yang dipukul melintir tipis dekat dengan net maka disebut dengan *netting* yang baik. Untuk melakukan *netting* diperlukan koordinasi gerak kaki dan lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat bersentuhan serta konsentrasi dari pemain. Karakteristik pukulan ini ialah *shuttlecock* bergulir sedekat mungkin dengan net daerah dekat lawan.

*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 (Karyono, 2019: 98).

Sedangkan menurut Donie (2009: 131) menjelaskan bahwa pengembalian pukulan di depan jaring atau *netting play* merupakan salah satu pukulan 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 besar namun butuh keberanian dalam mengambil keputusan untuk melakukannya ,apalagi jika posisi lawan juga sama-sama berada di depan net.

#### **f. Peraturan Permainan Bulutangkis**

Dalam permainan bulutangkis terdapat peraturan dan ketentuan baik sarana, prasarana dan peraturan saat berjalannya permainan dengan tujuan untuk mendukung agar permainan berjalan dengan baik.

##### **a. Lapangan**

Menurut pendapat Nugroho (2020: 40) menjelaskan bahwa permainan bulutangkis dapat dimainkan di luar ataupun di dalam lapangan. Pertandingan resmi biasanya dilakukan di dalam ruangan untuk menghindari tiupan angin yang dapat mengganggu pukulan dan arah bola. Ruangan permainan bulutangkis yang ideal harus memiliki tinggi minimal sekitar 7,70 meter. Sementara untuk lapangan yang bertaraf internasional memiliki tinggi 10 meter. Semua garis batas lapangan bulutangkis, dibuat berwarna putih dengan lebar 3,8 cm dan harus berwarna kontras



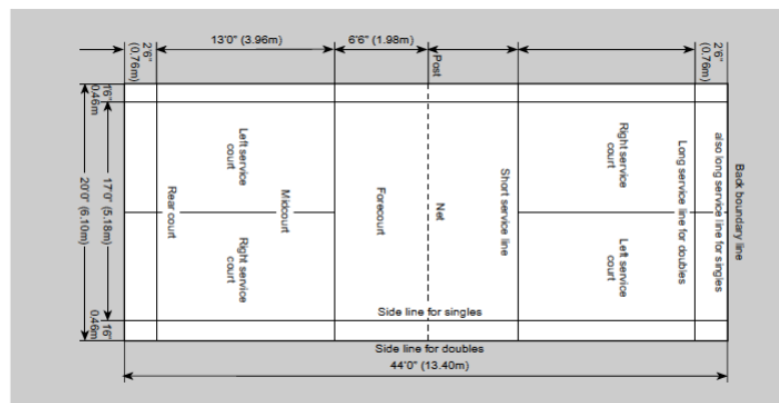
terhadap warna lapangan. Warna yang disarankan untuk garis adalah putih atau kuning. Permukaan lapangan terbuat dari kayu atau bahan sintesis yang lunak.

Lapangan dalam olahraga bulutangkis pada umumnya memiliki ukuran standar, yakni panjang 13,40 meter digunakan untuk partai tunggal (*single*) dan ganda (*double*). Lebar lapangan 6,10 meter digunakan untuk partai ganda dan ukuran 5,18 meter digunakan untuk partai tunggal. Daerah servis ditandai dengan garis yang membagi dua lapangan dan garis yang melintang dengan ukuran 1,98 meter dari net.

Sedangkan menurut Putra, dkk., (2021: 129) menjelaskan bahwa untuk ukuran lapangan di seluruh dunia tetap sama besarnya dan dinyatakan dengan cara yang sama. Lapangan pertandingan tunggal, menurut ukuran yang ditentukan, dinyatakan dengan garis-garis putih atau kuning dan lain-lain garis yang mudah dilihat, serta lebarnya 40 mm. Pada waktu membuat garis lapangan lebar garis 40 mm harus di bagi sama besar antara *service court* sebelah kanan dan kiri. Jarak antara *long service* dengan *short service* harus tepat 9,96 meter dengan lebar setiap garis 40 mm, maka setiap garis batas harus tepat seperti ketentuan yang telah dicantumkan. Untuk ukuran lapangan panjang 13,40 meter/44 *feet* dengan lebar lapangan 6,10 meter/20 *feet*, Sedangkan untuk tinggi tiang 1,55 m dengan tebalnya net tidak boleh dari 15 mili meter, jaring harus diberi pinggiran dengan pita putih yang lebarnya 7,5 cm, tiang net/post berada tepat di atas garis batas samping atau *side line for double 1 feet = 30,40 cm* dan 1 inci = 2,54 cm.

Menurut Rinaldi (2020: 17-18) menjelaskan bahwa berdasarkan peraturan Federasi Badminton Internasional (*Badminton World Federation*) ukuran lapangan telah diatur dalam standar internasional sebagai berikut.

1. Panjang lapangan bulutangkis adalah 13,40 meter.
2. Lebar lapangan adalah 6,10 meter.
3. Garis servis depan dari net jaraknya adalah 1,98 meter.
4. Garis samping lapangan ke garis servis tengah berjarak 3,05 meter.
5. Untuk permainan ganda, jarak garis servis belakang dari garis belakang lapangan adalah 0,76 meter.
6. Garis samping permainan tunggal ke garis pinggir lapangan berjarak 0,46 meter.
7. Tinggi tiang net 1,55 meter.
8. Tinggi net 1,52 meter.



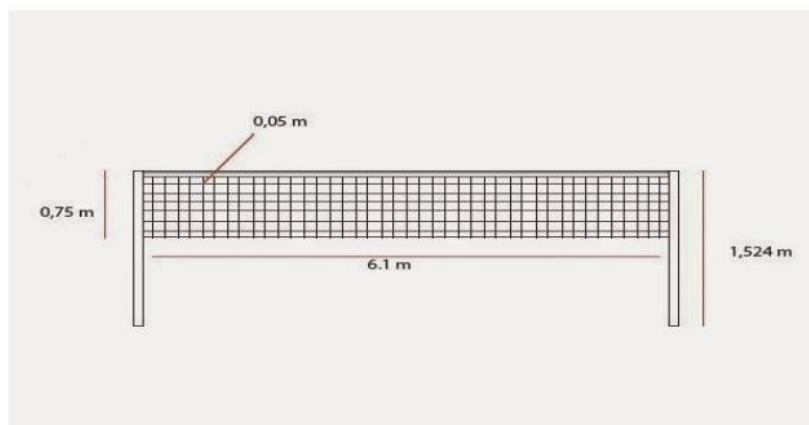
Gambar 9. Lapangan Bulutangkis  
(Sumber: Barbara & Harry, 2014)

#### b. Net

Menurut Nugroho (2020: 43) menjelaskan bahwa net sebagai penghalang antar satu pemain dengan pemain lainnya yang berada di tengah-tengah lapangan

bulutangkis sebagai pembatas. Fungsi utama dari net merupakan pembatas area permainan di mana bentuknya seperti jaring yang terbuat dari tali halus dan berwarna gelap, lubang-lubangnya berjarak 15-20 mm. Panjang net sesuai dengan lebar lapangan, yaitu 610 cm dan 76 cm bagian atas pita putih selebar 7,5 m. Tinggi net di tempat tiang net 155 cm dan bagian tengah net 1,524 m dari permukaan lantai.

Net atau jaring terbuat dari tali halus dan berwarna gelap lubang-lubangnya berjarak antara 15-20 milimeter. Panjang net sebaiknya sesuai dengan lebar lapangan yaitu 6,10 meter, dan lebarnya 76 centimeter dengan bagian atasnya mempunyai pinggiran pita putih selebar 7,5 centimeter. Tiang net dipancangkan tepat pada titik tengah ujung garis samping bagian lapangan untuk ganda dengan tinggi tiang 155 centimeter. Net dipasang pada tiang yang tingginya 155 cm dari lantai. Selanjutnya ditarik dengan menggunakan tali yang kuat dan tidak elastis (tambang benang). Bagian paling atas net dibagian tengah berjarak 152, 4 centimeter dari permukaan lantai, pada pinggir lapangan berjarak 1,55 m di atas garis tepi permainan ganda (Subardjah, 2000: 51-52).



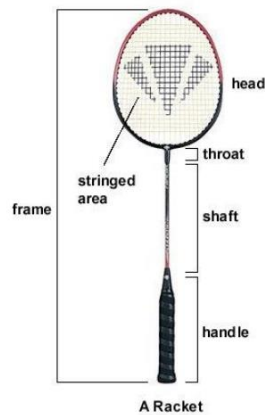
Gambar 10. Net Bulutangkis  
(Sumber: <https://www.karpetbadminton.com> )

### c. Raket

Menurut pendapat Nugroho (2020: 41) menjelaskan bahwa Raket merupakan alat pemukul yang digunakan dalam permainan olahraga tenis dan bulutangkis yang ujungnya berbentuk oval berjaring menggunakan senar, memiliki gagang dan dilengkapi dengan pengangan. Berat raket bulutangkis kurang dari 150 gram. Raket harus berukuran panjang tidak boleh lebih dari 68 cm dan kepala raket mempunyai panjang tidak lebih dari 23 cm. Permukaan raket yang dipasang senar berukuran tidak lebih panjang dari 28 cm dan lebar 22 cm. Bahan-bahan yang biasanya digunakan untuk membuat raket yaitu, kayu seluruhnya, kayu dan aluminium, aluminium seluruhnya, dan fiber glass.

Sedangkan menurut Karyono (2019: 108) menjelaskan bahwa panjang keseluruhan kerangka raket tidak boleh melebihi 680 mm dan lebarnya tidak boleh melebihi 230 mm. Raket Harus bebas dari benda-benda yang ditempelkan dan tonjolan-tonjolan keluar, kecuali yang dipergunakan sematamata dan secara khusus untuk membatasi atau melindungi dari kerusakan, atau getaran, atau untuk menambah berat, atau untuk mengamankan pegangan dengan tali ke tangan pemain di mana kesemuanya itu harus memadai ukurannya dan tempatnya. Raket Harus bebas dari peralatan yang memungkinkan seorang pemain secara material merubah bentuk raket. Area yang disenari harus datar dan berpola senar yang saling bersilangan secara terjalin atau terikat di tempat persilangan. Pola penenaran harus seragam dan terutama di tengah tidak boleh kurang kerapatannya daripada area lainnya. Panjang keseluruhan area yang disenari tidak boleh melebihi 280 mm dan lebar keseluruhan tidak boleh melebihi 220 mm. Walaupun begitu, senar boleh

melewati area yang semestinya menjadi leher, dengan syarat sebagai berikut: (1) Lebar dari penambahan area yang disenari tidak melebihi 35 mm, (2) Panjang keseluruhan dari area yang disenari tidak melebihi 330 mm.



Gambar 11. Raket Bulutangkis  
(Sumber: <http://www.badminton-information.com> )

d. *Shuttlecock*

Menurut pendapat Karyono (2019: 104-105) menjelaskan bahwa *shuttlecock* harus terbuat dari bahan alamiah dan atau sintesis. Dari bahan apapun *shuttlecock* dibuat, karakteristik terbang secara umum harus mirip dengan *shuttlecock* yang dibuat dari bulu alamiah dengan gabus yang ditutup selapis kulit tipis. *shuttlecock* dari bulu harus dengan unsur sebagai berikut: (1) *shuttlecock* harus mempunyai 16 helai bulu yang tertancap pada gabus, (2) Bulu harus diukur dari ujungnya kepuncak gabus dan setiap helai *shuttlecock* harus sama panjangnya. Panjangnya boleh antara 62 mm – 70 mm, (3) Ujung-ujung bulu harus membentuk sebuah lingkaran dengan diameter antara 58 mm - 68 mm, (4) Bulu-bulu tersebut diikat secara kokoh dengan benang atau bahan lain yang sesuai, (5) Diameter gabus harus antara 25 mm - 28 mm dan dibulatkan pada bagian bawahnya, (6) Berat *shuttlecock* harus antara 4,47 gr – 5,50 gr. Sedangkan *shuttlecock* bukan dari bulu unsurnya adalah (1) Tiruan

atau bulu imitasi dari bahan sintesis menggantikan bulu alamiah, (2) Gabus seperti dijelaskan pada poin 5 di atas, (3) Ukuran dan berat harus seperti pada poin 2, 3, dan 6 di atas. Bagaimanapun juga, disebabkan oleh perbedaan massa, jenis dan sifat-sifat dari bahan sintetis dibandingkan dengan bulu, variasi sampai dengan 10% dapat diterima.

Sedangkan menurut Nugroho (2020: 44) menjelaskan bahwa *shuttlecock* berstandar internasional memiliki 16 bulu angsa yang menancap yang ujungnya lancip dan mengelilingi bola karet. Berat kock secara standar secara keseluruhan sebesar 4,47 gram dan 5,50 gram. Garis tengah pada pangkal *shuttlecock* yang berbentuk setengah bola memiliki diameter antara 25 – 28 mm. Diameter ujung atas dari bulu adalah 56 – 68 mm dan harus diikat dengan benang atau bahan lain yang kuat. Tinggi bulu dari permukaan gabus yang rata hingga ujung atas bulu adalah 62 – 70 mm.



Gambar 12. Shuttlecock Bulutangkis  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### e. Pakaian

Menurut pendapat Nugroho (2020: 46) menjelaskan bahwa pakaian dalam bulutangkis biasanya berupa kaos dan celana pendek atau rok pendek. Penggunaan pakaian bulutangkis sebenarnya bebas dan harus ada nama pemain beserta nama daerah/negaranya/nama klubnya. Pada tingkat internasional banyak dipakai jenis

kaos yang sejuk dan mampu menyerap keringat dengan cepat. Pakaian yang tepat dan nyaman akan mempengaruhi setiap gerakan dan langkah pemain dengan mudah.

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

f. Peraturan Bulutangkis

Menurut pendapat Nugroho (2020: 33-35) menjelaskan bahwa peraturan bulutangkis mengenai sistem perhitungan telah mengalami perubahan, mulai dari sistem pindah bola dengan jumlah poin sebanyak 15 sampai dengan sistem terbaru yaitu sistem raly poin dengan jumlah poin sebanyak 21 poin. Aturan permainan bulutangkis yang sampai saat ini masih diberlakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem penilaian menggunakan “*rally point*” *the best of three games*.
- b. Permainan dimulai dengan undian koin. Pemenang undian berhak memilih pilihannya diantaranya, yaitu:
  - 1) *Service* terlebih dahulu
  - 2) Menerima *service* terlebih dahulu
  - 3) Memilih tempat
  - 4) Menyerahkan ke lawan
- c. Posisi lapangan saat mulai permainan, pemain yang melakukan *service* berdiri di kotak *service* sebelah kanan, sedangkan penerima *service* berdiri di seberang lapangan disamping sebelah kanan. Apabila permainan ganda, pasangan atau partner boleh berdiri ditempat yang telah tersedia yang lain dimana tidak menerima *service*.
- d. Batasan melakukan servis setiap pemain setinggi 115 sentimeter.

- e. Pada point 11 tiap-tiap game, pemain diizinkan untuk istirahat selama 1 (satu) menit dan pelatih boleh memberikan instruksi-instruksi kepada pemainnya, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- f. Pada saat 2 pemain sama-sama memiliki nilai 20 (20-20), maka akan terjadi *deuce* permainan dilanjutkan hingga salah satu tim memiliki selisih 2 poin dari tim lainnya sampai skor terakhir mencapai angka 30.
- g. Pada waktu pergantian tempat antara game pertama dan game kedua pemain diizinkan istirahat 2 menit. Pelatih diperkenankan ke lapangan untuk memberikan intruksi-intruksi, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- h. Apabila terjadi *one game all* (game satu sama), pemain diizinkan untuk istirahat selama 2 menit.
- i. Seorang pemain hanya diperkenankan bermain dalam 2 nomor yaitu: 1 (satu) kali tunggal dan 1 (satu) kali ganda, 1 (satu) kali tunggal dan 1 (satu) kali ganda campuran.
- j. Apabila terjadi gangguan, *referee* berhak untuk menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat/hari lain dengan ketentuan hasil pertandingan yang diperolehnya tetap berlaku.
- k. Barang-barang yang boleh diletakkan dekat lapangan pertandingan hanya air minum dan perlengkapan atlet lainnya sebagai cadangan.
- l. Pemain yang beralih status keanggotaanya dari satu klub ke klub lainnya, harus memenuhi ketentuan mutasi pemain dan disahkan oleh tim keabsahan.
- m. Pemain yang pada gilirannya harus bertanding, tetapi tidak hadir dilapangan setelah dipanggil tiga kali dalam waktu 5 (lima) menit dinyatakan kalah.
- n. Selama pemain melakukan pertandingan, tidak diperkenankan meninggalkan lapangan tanpa izin wasit yang bertugas.
- o. Setiap pemain diwajibkan berpakaian olahraga bulutangkis sesuai peraturan yang berlaku.
- p. Pemain yang mengalami cedera dilapangan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah.
- q. Pemain yang mengalami cedera dan tidak bisa melanjutkan pertandingan, kedudukannya pada nomor lain dapat diganti apabila nomor tersebut belum memulai pertandingan pertamanya.
- r. Pemain berhak mendapat istirahat 30 (tiga puluh) menit diantara 2 (dua) pertandingan yang harus dimainkan secara berturut-turut
- s. Pemain dan *official* bertanggung jawab untuk mengetahui tempat dimana harus bertanding, termasuk adanya perubahan jadwal dan sebagainya.
- t. Pemain yang tidak mau melaksanakan pertandingan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan panitia, dinyatakan kalah.
- u. Apabila pemain memerlukan tambahan perlengkapan pada waktu melakukan pertandingan harus sepengetahuan dan melalui *referee*.
- v. Pemain dilarang mempergunakan obat dopping.
- w. Pemain yang belum tiba gilirannya tidak diperkenankan memasuki lapangan tempat pertandingan.



## **B. Penelitian Yang Relevan**

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

1. Penelitian oleh Septian Hidayat (2021), berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas XI Tentang Permainan Bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan”. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas XI tentang permainan bulutangkis di SMA Negeri 1 Srandakan yang termasuk dalam kategori baik sebanyak 28 siswa dengan persentase 21,15%, kategori cukup sebanyak 82 siswa dengan persentase 61,65%, kategori kurang sebanyak 23 siswa dengan persentase 17,29%.
2. Penelitian oleh Fitria Nur Islami (2022), berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan”. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dalam bentuk 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).
3. Penelitian oleh Rio Dwi Arnanda (2017), berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2027 Kota Yogyakarta”. Teknik analisis data menggunakan deskriptif

kuantitatif dalam bentuk 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.

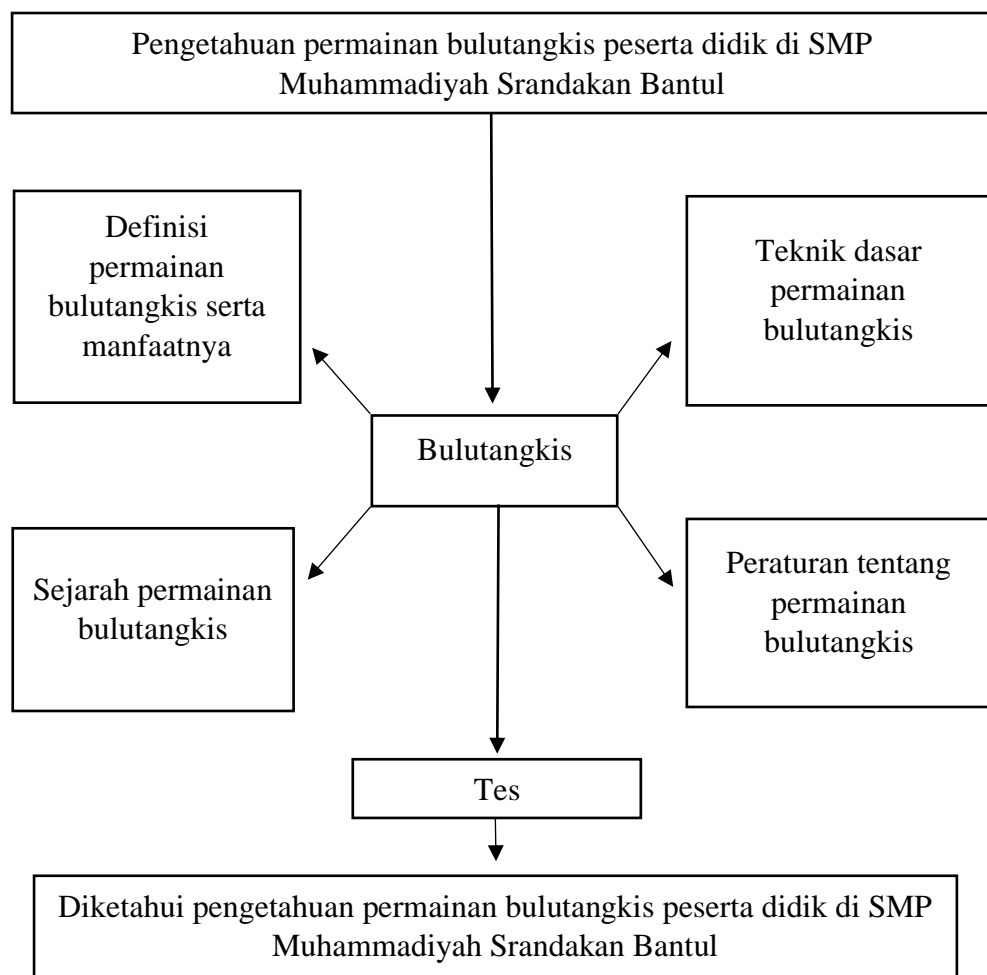
### **C. Kerangka Berfikir**

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang terdapat di dalam pembelajaran PJOK. Di tingkat SMP cabang olahraga bulutangkis menjadi salah satu materi dalam pembelajaran PJOK. Pada dasarnya materi bulutangkis sudah diperkenalkan di tingkat Sekolah Dasar hanya saja tidak sekompleks pada waktu di SMP. Pengetahuan tentang permainan bulutangkis pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama sudah sewajarnya dikuasai oleh peserta didik. Pengetahuan tentang permainan bulutangkis seperti teknik-teknik dasar, peraturan permainan, dan sarana prasarana yang digunakan merupakan sebagian hal-hal yang ada didalam permainan bulutangkis.

Pengetahuan merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran di sekolah, karena dengan pengetahuan yang tinggi maka dapat memudahkan untuk mengaplikasikan sesuatu. Sama halnya pada saat pembelajaran dengan materi permainan bulutangkis, apabila peserta didik sudah mampu untuk menguasai dan mengetahui teknik dasar, peraturan permainan, dan sarana prasarana yang digunakan, nantinya pada saat bermain akan mampu mengaplikasikan ke dalam

permainan ataupun ketika diminta untuk menjelaskan ulang peserta didik mampu untuk menyebutkan dan menjelaskan.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diketahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul dengan menggunakan tes. Bagan kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 13. Bagan Kerangka Berpikir

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengungkapkan sesuatu yang apa adanya. Menurut pendapat Arikunto (2006:26) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel. Menurut Arikunto (2006:12) dengan penelitian kuantitatif, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk melihat, meninjau dan menggambarkan dengan angka tentang suatu objek yang diteliti seperti apa adanya dan menarik kesimpulan tentang hal tersebut sesuai fenomena yang tampak pada saat penelitian dilakukan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul.

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

#### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul yang beralamat di Jl. Pandansimo Km 03, Singgelo, Poncosari, Srandakan, Bantul.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023 hingga Juli 2023. Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap, yakni penyusunan proposal, perizinan, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian. Pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2023 yang dimulai pukul 08.00-10.00 WIB.

## C. Subyek Penelitian

### 1. Subyek Penelitian

Menurut pendapat Sugiyono (2017: 73) menjelaskan bahwa populasi merupakan semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek yang telah dirumuskan secara jelas. Sedangkan menurut pendapat Arikunto (2013: 173) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi individu yang dimaksud yaitu populasi yang memiliki sifat sama walaupun persentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan objek penelitian.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas di SMP Muhammadiyah Srandakan sebanyak 25 peserta didik. Menurut pendapat Arikunto (2010: 134) menjelaskan bahwa apabila populasi kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi karena seluruh populasi diambil sebagai sampel penelitiannya. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menggunakan seluruh populasi sebagai subyek penelitian.

Tabel 4. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VII	14
2	VIII	6
3	IX	6
Jumlah		26

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

Menurut pendapat Arikunto (2002: 96) menjelaskan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan bulutangkis yang akan diukur menggunakan tes soal pilihan ganda jika benar bernilai satu dan salah bernilai nol dan terdiri dari 4 faktor yaitu pengertian dan sejarah, teknik dasar, peraturan permainan, dan sarana prasarana permainan bulutangkis.

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

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

Menurut Andriyani (2022: 36) menjelaskan bahwa instrumen merupakan suatu alat yang digunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data dari suatu variabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes penilaian ini adalah jika jawaban benar maka mendapatkan nilai 1 (satu) tetapi jika jawaban salah maka mendapatkan nilai 0 (nol). Menurut Huda (2022: 51-52) 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, serta menyatakan bahwa tolak ukur

penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpulan 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.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes pilihan ganda. Tujuan dari pengumpulan data guna untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan. Berikut dibawah ini adalah kisi-kisi instrumen tes penelitian untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Uji Coba

Variabel	Faktor	Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan	Pengertian dan Sejarah	1,2,3,4,5	5
	Teknik Dasar	6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	15
	Peraturan Permainan	21,22,23,24,25	5
	Sarana dan Prasarana	26,27,28,28,29,30	5
Jumlah			30

Sebelum instrumen diuji cobakan, peneliti melakukan validasi/*expert judgement* kepada 3 dosen ahli yaitu Bapak Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd., Bapak Dr. Drs. Amat Komari, M.Si. dan Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes. untuk mendapatkan masukan dan saran. Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli kemudian uji coba dilakukan di SMP Muhammadiyah Muntilan. Uji coba ini dilakukan untuk mencari validitas instrumen agar lebih valid. Pembobotan skor dari setiap jawaban adalah benar skor 1 dan salah skor 0. Setelah itu dilakukan uji kualitas butir instrumen dengan uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda dengan hasil seperti berikut:

Hasil analisis tingkat kesukaran soal disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Indeks	Kategori	Frekuensi	Persentase
0,71-1,00	mudah	16	0,53%
0,31-0,70	sedang	11	0,37%
0,00-0,30	sukar	3	0,10%
Jumlah		30	100%



Hasil analisis daya pembeda disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Daya Pembeda

<b>Daya Beda</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
0,71-1,00	Baik Sekali	0	0%
0,41-0,70	Baik	4	0,13%
0,21-0,40	Cukup	14	0,47%
0,00-0,20	Jelek	10	0,33%
Negatif	Sangat jelek, dibuang saja	2	0,07%
Jumlah		30	100%

Dan berikut adalah kisi-kisi instrumen setelah dilaksanakan uji tingkat kesukaran soal dan daya pembeda, terdapat 28 butir soal yang layak digunakan untuk penelitian:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>
Tingkat Pengetahuan	Pengertian dan Sejarah	1,2,3,4,5	5
	Teknik Dasar	6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,	14
	Peraturan Permainan	20,21,22,23,24	5
	Sarana dan Prasarana	25,26,27,28,	4
Jumlah			28

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian (Huda, 2022: 22). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada responden sebagai subjek penelitian. Adapun mekanisme pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Peneliti datang ke sekolah dengan membawa surat izin pengumpulan data.
- b. Setelah mendapat izin, peneliti berkoordinasi dengan salah satu guru untuk mencari data peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan.

- c. Peneliti menyebarkan soal tes pilihan ganda tentang pengetahuan permainan bulutangkis kepada responden melalui media *gform* (<https://forms.gle/MRZomdUb7DLKYyKa7>) pada tanggal 23 Juni 2023.
- 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**

Sebelum dilakukan pengambilan data yang sebenarnya, maka bentuk akhir dari instrumen tes yang telah disusun perlu di uji coba guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik dengan cara melakukan uji coba skala kecil. Uji coba digunakan untuk mengetahui kualitas data dari setiap butir pertanyaan dalam penelitian. Selain itu, untuk mengetahui baik atau tidaknya instrumen tersebut maka perlu dilakukan analisis butir, uji tingkat kesukaran, dan daya pembeda dengan perhitungan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*.

Uji coba instrumen dilakukan di SMP Muhammadiyah Muntilan dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Kemudian dari 30 butir soal dianalisis butir soal yaitu uji tingkat kesukaran soal dan daya pembeda dengan perhitungan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* guna mengetahui tingkat kualitas setiap butir soalnya. Hasil uji coba dari jumlah 30 butir soal terdapat 2 soal yang gugur sehingga butir soal yang digunakan untuk penelitian berjumlah 28 butir soal.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Instrumen

No	Kesukaran Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,23	0,20	Layak
2	0,77	0,33	Layak
3	0,93	0,13	Layak
4	0,87	0,27	Layak
5	0,90	0,20	Layak
6	0,50	0,60	Layak
7	0,77	0,33	Layak
8	0,80	0,40	Layak
9	0,90	0,20	Layak
10	0,77	0,47	Layak
11	0,43	0,33	Layak
12	0,37	0,33	Layak
13	0,70	0,60	Layak
14	0,77	0,33	Layak
15	0,47	-0,13	Tidak Layak
16	0,63	0,33	Layak
17	0,77	0,07	Layak
18	0,47	0,27	Layak
19	0,40	0,00	Layak
20	0,73	0,13	Layak
21	0,73	0,40	Layak
22	0,23	0,33	Layak
23	0,87	0,27	Layak
24	0,67	0,53	Layak
25	0,90	0,20	Layak
26	0,57	0,20	Layak
27	0,83	0,33	Layak
28	0,90	0,20	Layak
29	0,70	-0,20	Tidak Layak
30	0,80	0,40	Layak

### 1. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Menurut pendapat Sukardi (2011: 138) menyebutkan bahwa untuk menentukan tingkat kesukaran soal diklasifikasikan menjadi 3 yaitu jika, nilai  $P < 0,30$  maka soal dianggap sukar, jika nilai  $P$  berada di angka  $0,31-0,70$  maka soal dianggap sedang, dan jika nilai  $P > 0,71$  maka soal dianggap mudah. Menurut

Arikunto (2013: 223) menyebutkan bahwa untuk mengukur tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

S = Jumlah seluruh peserta didik

## 2. Daya Pembeda

Menurut pendapat Arikunto (2013: 232) daya pembeda diklasifikasikan menjadi 5 yaitu jika, nilai DP < 0,21 maka dianggap jelek, jika nilai DP < 0,41 maka dianggap cukup, jika nilai DP < 0,71 maka dianggap baik, jika nilai DP < 1,00 maka dianggap sangat baik, dan jika nilai DP negatif maka dianggap sangat jelek. Daya pembeda butir soal dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

$J_A$  = Banyak peserta didik kelompok atas

$J_B$  = Banyak peserta didik kelompok bawah

$B_A$  = Banyak peserta didik kelompok atas yang menjawab dengan benar

$B_B$  = Banyak peserta didik kelompok bawah yang menjawab dengan benar

$P_A$  = Proporsi peserta didik kelompok atas menjawab benar

$P_B$  = Proporsi peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase, yaitu data dari tes yang telah dikumpulkan

dan dianalisis dengan menggunakan persentase, dengan rumus sebagai berikut

(Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Responden

Pada penelitian ini untuk menentukan interval dalam penelitian ini menggunakan norma penilaian dari Arikunto (2010: 207) sebagai berikut:

Tabel 10. Normalitas Penilaian

<b>No.</b>	<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
1	81-100	Sangat Tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Sedang
4	21-40	Rendah
5	0-20	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2010: 207)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan di ukur dengan tes pilihan ganda berjumlah 28 butir soal, yang terbagi atas 4 faktor yaitu pengertian dan sejarah permainan, teknik dasar, peraturan permainan, dan sarana prasarana permainan bulutangkis. Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan dideskripsikan berdasarkan dari jawaban peserta didik atas soal tes yang sudah di setujui dan di validasi oleh ahli *expert judgement*.

Setelah data penelitian terkumpul semua dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil analisis data secara diperoleh nilai maksimal 79, nilai minimal 25, rata-rata (mean) 44,92, modus 46,43, standar deviasi (SD) 9,803. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Analisis Data

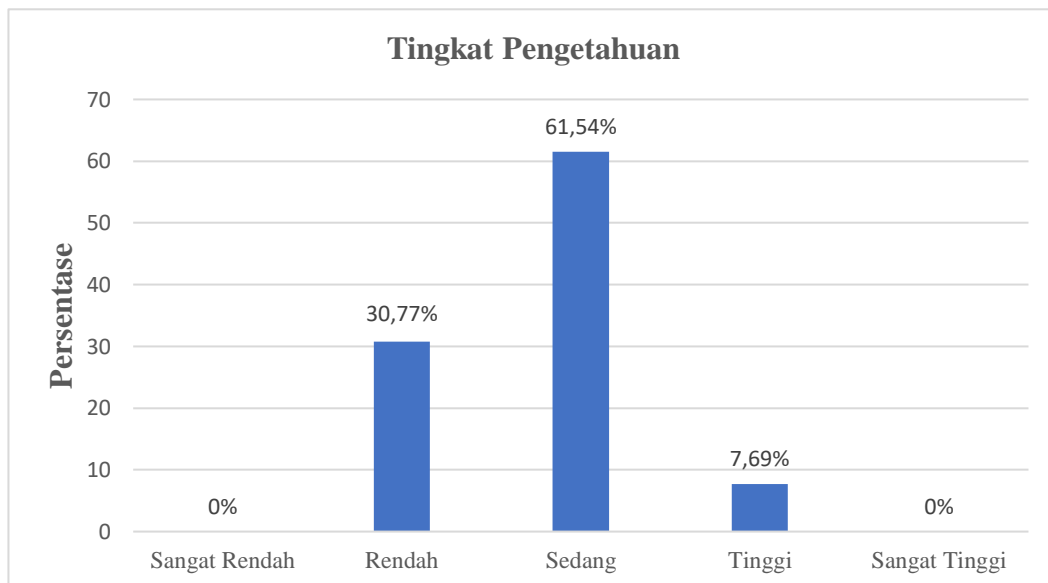
Statistik	
N	26
<i>Mean</i>	44,92
<i>Median</i>	45
<i>Mode</i>	46,43
<i>Standar Deviasi</i>	9,803
<i>Maximum</i>	79
<i>Minimum</i>	25

Data dalam frekuensi dan presentase nilai dari tes peserta didik SMP Muhammadiyah Srandakan adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Data Frekuensi dan Persentase Tingkat Pengetahuan Peserta Didik

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	81-100	0	0%
Tinggi	61-80	2	7,69%
Sedang	41-60	16	61,54%
Rendah	21-40	8	30,77%
Sangat Rendah	0-20	0	0%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi tabel diatas, tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan dapat dikategorikan sedang. Presentasi tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik pada kategori “sangat rendah” sebanyak 0%, kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 61,54% (16 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 7,69% (2 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0%.

Rincian mengenai tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan dibagi menjadi 4 faktor yaitu: (1) pengertian dan sejarah permainan bulutangkis (2) teknik dasar permainan bulutangkis (3) peraturan permainan bulutangkis (4) sarana dan prasarana permainan bulutangkis.

### 1. Faktor Pengertian dan Sejarah Permainan Bulutangkis

Pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor pengertian dan sejarah permainan bulutangkis menghasilkan nilai minimal 20, nilai maksimal 100, rata-rata 56,15, dan nilai standar deviasi 19,612. Adapun disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Analisis Data Faktor Pengertian dan Sejarah

Statistik	
N	26
Mean	56,15
Median	60
Mode	60
Standar Deviasi	19,612
Maximum	100
Minimum	20

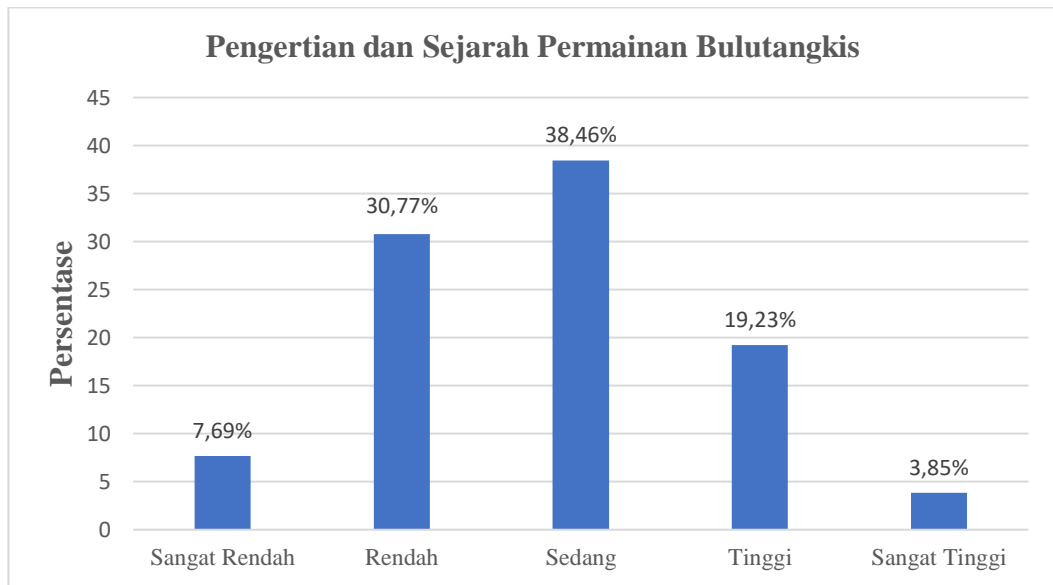
Apabila disajikan dalam tabel frekuensi dan persentase nilai sebagai berikut:

Tabel 14. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Pengertian dan Sejarah

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	81-100	1	3,85%
Tinggi	61-80	5	19,23%
Sedang	41-60	10	38,46%
Rendah	21-40	8	30,77%
Sangat Rendah	0-20	2	7,69%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor pengertian dan sejarah permainan bulutangkis dapat dilihat pada diagram berikut:





Gambar 15. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Pengertian dan Sejarah Permainan Bulutangkis. Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan pada faktor pengertian dan sejarah permainan bulutangkis pada kategori “sangat rendah” sebanyak 7,69% (2 peserta didik), kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 38,46% (10 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 19,23% (5 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik).

## 2. Faktor Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor teknik dasar permainan bulutangkis menghasilkan nilai minimal 21, nilai maksimal 79, rata-rata 44,23, dan nilai standar deviasi 13,251. Adapun disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Analisis Data Faktor Teknik Dasar

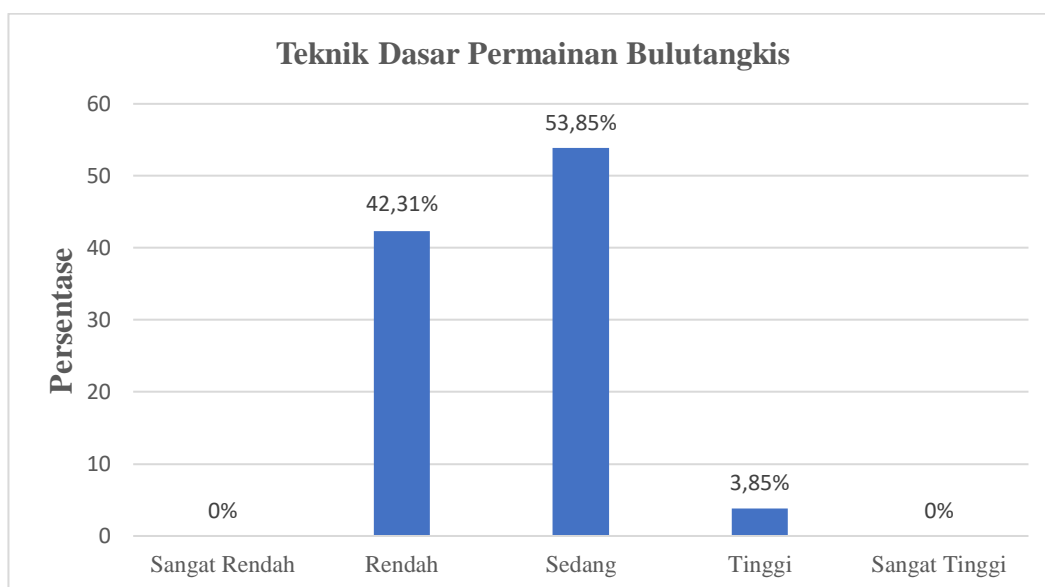
Statistik	
N	26
Mean	44,23
Median	43
Mode	36
Standar Deviasi	13,251
Maximum	79
Minimum	21

Apabila disajikan dalam tabel frekuensi dan persentase nilai sebagai berikut:

Tabel 16. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Teknik Dasar

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	81-100	0	0%
Tinggi	61-80	1	3,85%
Sedang	41-60	14	53,85%
Rendah	21-40	11	42,31%
Sangat Rendah	0-20	0	0%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor teknik dasar permainan bulutangkis dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 16. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Teknik Dasar

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan pada faktor teknik dasar permainan bulutangkis pada kategori “sangat rendah” sebanyak 0%, kategori “rendah” sebanyak 42,31% (11 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 53,85% (14 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0%.

### 3. Faktor Peraturan Permainan Bulutangkis

Pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor peraturan permainan bulutangkis menghasilkan nilai minimal 0, nilai maksimal 100, rata-rata 35,38, dan nilai standar deviasi 24,204. Adapun disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Analisis Data Faktor Peraturan

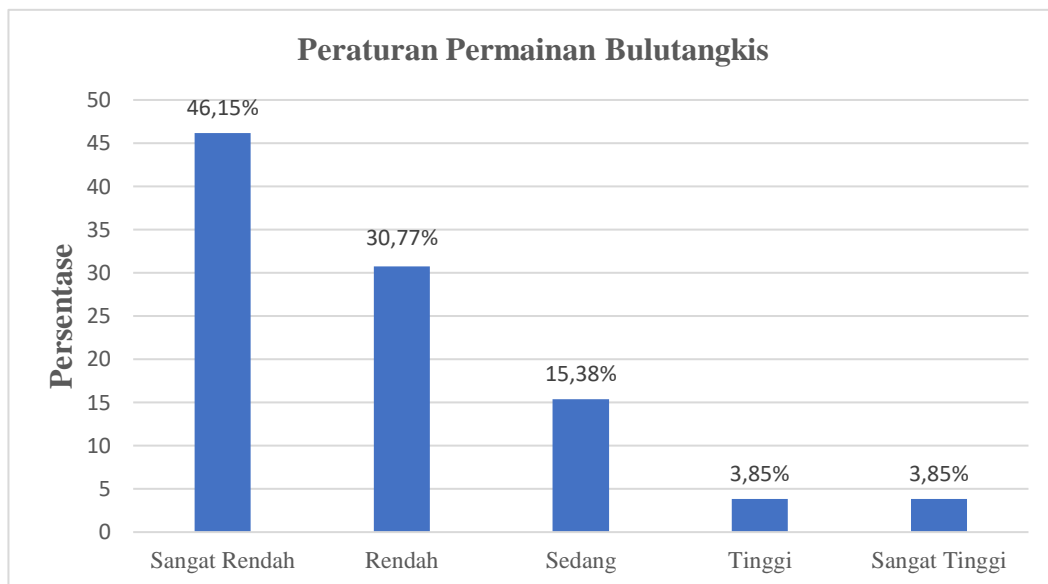
Statistik	
N	26
Mean	35,38
Median	40
Mode	20
Standar Deviasi	24,204
Maximum	100
Minimum	0

Apabila disajikan dalam tabel frekuensi dan persentase nilai sebagai berikut:

Tabel 18. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Peraturan

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	81-100	1	3,85%
Tinggi	61-80	1	3,85%
Sedang	41-60	4	15,38%
Rendah	21-40	8	30,77%
Sangat Rendah	0-20	12	46,15%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor peraturan permainan bulutangkis dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 17. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Peraturan

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan pada faktor peraturan permainan bulutangkis pada kategori “sangat rendah” sebanyak 46,15% (12 peserta didik), kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 15,38% (4 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik).

#### 4. Faktor Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis

Pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor sarana dan prasarana permainan bulutangkis

menghasilkan nilai minimal 25, nilai maksimal 100, rata-rata 45,19, dan nilai standar deviasi 20,024. Adapun disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Analisis Data Faktor Sarana dan Prasarana

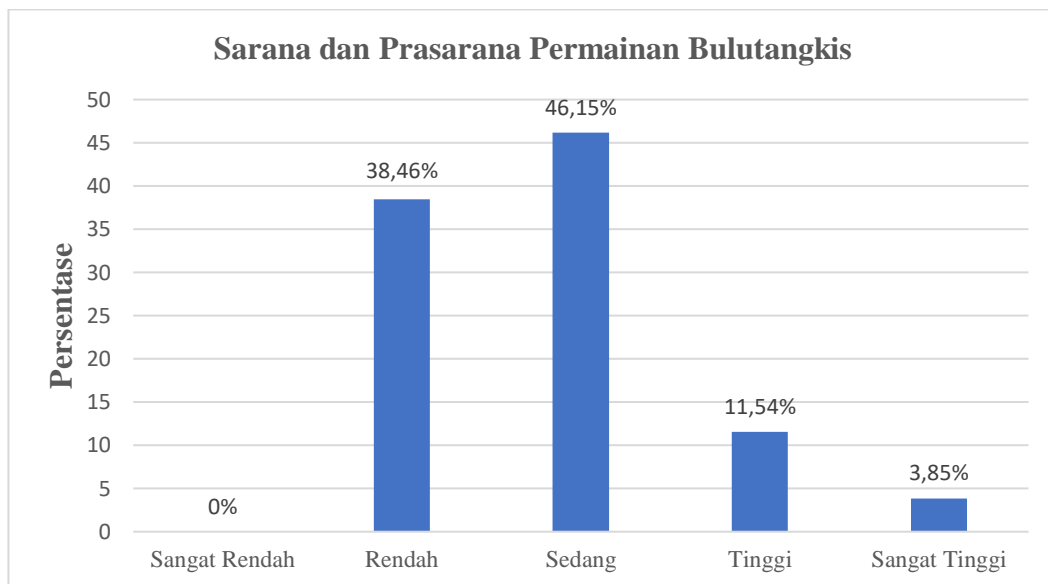
Statistik	
N	26
<i>Mean</i>	45,19
<i>Median</i>	50
<i>Mode</i>	50
<i>Standar Deviasi</i>	20,024
<i>Maximum</i>	100
<i>Minimum</i>	25

Apabila disajikan dalam tabel frekuensi dan persentase nilai sebagai berikut:

Tabel 20. Data Frekuensi dan Persentase Faktor Sarana dan Prasarana

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Tinggi	81-100	1	3,85%
Tinggi	61-80	3	11,54%
Sedang	41-60	12	46,15%
Rendah	21-40	10	38,46%
Sangat Rendah	0-20	0	0%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan faktor sarana dan prasarana permainan bulutangkis dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 18. Diagram Tingkat Pengetahuan Pada Faktor Sarana dan Prasarana Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan berdasarkan pada faktor sarana dan prasarana permainan bulutangkis pada kategori “sangat rendah” sebanyak 0%, kategori “rendah” sebanyak 38,46% (10 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 46,15% (12 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 11,54% (3 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik).

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan. Penelitian ini terbagi menjadi 4 faktor , yaitu faktor pengertian dan sejarah, faktor teknik dasar, faktor peraturan permainan, dan faktor sarana prasarana permainan bulutangkis.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan dapat dikategorikan pada kategori “sangat rendah” sebanyak 0%,

kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 61,54% (16 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 7,69% (2 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0%. Dengan nilai rata-rata (*mean*) 44,92. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan masuk dalam kategori sedang.

Secara keseluruhan, terdapat 4 faktor yang digunakan dalam mengukur tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan, dan berikut adalah pembahasan dari setiap faktornya:

#### 1. Faktor Pengertian dan Sejarah

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah berdasarkan pada faktor pengertian dan sejarah berkategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan mean 56,15, median 60, modus 60, standar deviasi 19,612, nilai minimum 20, dan nilai maksimum 100 dengan kategori “sangat rendah” sebanyak 7,69% (2 peserta didik) , kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 38,46% (10 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 19,23% (5 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan mengenai faktor pengertian dan sejarah permainan bulutangkis masuk dalam kategori sedang.

Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan mayoritas masuk dalam kategori sedang pada faktor pengertian dan sejarah permainan bulutangkis dikarenakan setiap peserta didik

memiliki kemampuan individu yang berbeda-beda dalam mengetahui apa yang sudah peserta didik pelajari. Terdapat beberapa peserta didik yang mampu mengetahui materi secara menyeluruh dan ada beberapa yang mampu mengetahui materi secara sebagian.

Dalam materi permainan bulutangkis khususnya di SMP Muhammadiyah Srandakan sebagian peserta didik ada yang menguasai permainan bulutangkis secara materi tetapi masih kurang menguasai dalam hal pengaplikasian permainan bulutangkis secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sjamsuri dalam Arnanda (2017: 20-21) bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan dan salah satunya yaitu faktor manusiawi yaitu pertimbangan keilmuan itu dihasilkan oleh manusia dengan bantuan akal budi dan kognisinya, berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang didapat melalui bantuan dari akal pikiran yang dimilikinya. Akal dan pemikiran seseorang sangat terbatas sehingga akan mampu mempengaruhi pengetahuan yang didapatnya. Oleh karena itu, pengetahuan peserta didik atas materi permainan bulutangkis sangatlah beragam dan berbeda-beda. Walaupun memiliki tingkat pengetahuan yang beragam dan berbeda-beda, tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah mengenai pengertian dan sejarah masuk dalam kategori sedang.

## 2. Faktor Teknik Dasar

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah berdasarkan pada faktor teknik dasar berkategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan mean



44,23, median 43, modus 36, standar deviasi 13,251, nilai minimum 21, dan nilai maksimum 79 dengan kategori “sangat rendah” sebanyak 0%, kategori “rendah” sebanyak 42,31% (11 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 53,85% (14 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0%. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan mengenai faktor teknik dasar permainan bulutangkis masuk dalam kategori sedang.

Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan yang mayoritas masuk dalam kategori sedang pada faktor teknik dasar permainan bulutangkis dikarenakan peserta didik mengandalkan guru PJOK sebagai salah satu sumber belajar untuk memberikan materi khususnya teknik dasar yang mayoritas diawali dengan sedikit teori di awal pembelajaran dan langsung ke praktek pada saat permainan berlangsung. Akan tetapi jika peserta didik hanya mengandalkan sumber belajar dari guru PJOK maka pengetahuan siswa tidak akan berkembang dengan optimal.

Pada kenyataannya peserta didik dapat mencari sumber belajar lainnya dan tidak mengandalkan guru saja sebagai satu-satunya sumber belajar, peserta didik dapat mengakses atau menggunakan sumber belajar lainnya seperti internet dengan melihat video teknik-teknik dasar permainan bulutangkis, sehingga mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak dan lebih luas. Dengan memanfaatkan sumber belajar lainnya seperti: media pendidikan, perpustakaan, media massa, atau teknologi internet dengan baik maka dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sjamsuri dalam

Arnanda (2017: 20-21) bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu faktor informasi yang makin luas dan kompleks yang konsekuensinya informasi yang masuk yang perlu diolah manusia juga makin lama makin banyak, luas, dan makin kompleks pula. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa informasi sekarang semakin luas yang berarti peluang untuk memperoleh pengetahuan juga lebih banyak. Informasi juga dapat diperoleh dari banyak sumber, karena dengan perkembangan sekarang maka sumber informasi juga semakin luas. Dengan berkembangnya informasi yang semakin banyak dan luas, maka membuat pengetahuan seseorang dapat meningkat apabila memanfaatkan informasi sebaik-baiknya.

### 3. Faktor Peraturan Permainan

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah berdasarkan pada faktor peraturan permainan berkategori sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan mean 35,38, median 40, modus 20, standar deviasi 24,204, nilai minimum 0, dan nilai maksimum 100 dengan kategori “sangat rendah” sebanyak 46,15% (12 peserta didik), kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 15,38% (4 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan mengenai faktor peraturan permainan bulutangkis masuk dalam kategori sangat rendah.

Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan yang mayoritas masuk dalam kategori sangat rendah pada faktor peraturan permainan bulutangkis dikarenakan yang pertama yaitu banyaknya materi PJOK yang harus di ketahui oleh peserta didik khususnya materi peraturan permainan, sedangkan materi yang diberikan oleh guru PJOK terkait peraturan tidak hanya dalam permainan bulutangkis saja tetapi ada peraturan cabang olahraga lainnya yang harus peserta didik ketahui menyebabkan peserta didik masih kesulitan untuk mengetahui peraturan permainan bulutangkis, sehingga peserta didik masih banyak yang salah dalam menjawab soal dalam faktor peraturan permainan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sjamsuri dalam Arnanda (2017: 20-21) bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu faktor informasi yang makin luas dan kompleks yang konsekuensinya informasi yang masuk yang perlu diolah manusia juga makin lama makin banyak, luas, dan makin kompleks pula. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa peserta didik juga harus siap untuk menerima informasi seiring dengan semakin tinggi pendidikan maka semakin banyak dan luas juga informasi materi yang harus mereka ketahui dan pahami.

Selanjutnya, bahwasannya setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk memahami materi yang diberikan oleh guru PJOK terkait permainan bulutangkis. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan dan salah satunya yaitu faktor manusiawi yaitu pertimbangan keilmuan itu dihasilkan oleh manusia dengan bantuan akal budi dan kognisinya, berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan

seseorang didapat melalui bantuan dari akal pikiran yang dimilikinya. Akal dan pemikiran seseorang sangat terbatas sehingga akan mampu mempengaruhi pengetahuan yang didapatnya.

#### 4. Faktor Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah berdasarkan pada faktor pengertian dan sejarah berkategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan mean 45,19, median 50, modus 50, standar deviasi 20,024, nilai minimum 25, dan nilai maksimum 100 dengan kategori “sangat rendah” sebanyak 0%, kategori “rendah” sebanyak 38,46% (10 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 46,15% (12 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 11,54% (3 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3,85% (1 peserta didik). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan mengenai faktor sarana dan prasarana permainan bulutangkis masuk dalam kategori sedang.

Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan yang mayoritas masuk dalam kategori sedang pada faktor sarana dan prasarana permainan bulutangkis dikarenakan mayoritas asal peserta didik berasal dari tempat yang sarana dan prasarananya sangat minim dan kurangnya juga sarana dan prasarana di lokasi penelitian yaitu SMP Muhammadiyah Srandakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran permainan bulutangkis sehingga menyebabkan sebagian banyak peserta didik yang kurang familiar pada sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan seperti

bulutangkis *shuttlecock*, raket, net, lapangan dan sebagainya sehingga menyebabkan sebagian peserta didik banyak yang tidak bisa menjawab dengan benar mengenai soal-soal tes pengetahuan pada faktor sarana dan prasarana permainan bulutangkis. Sedangkan menurut Saryono dan Hutomo (2016: 24) menyebutkan bahwa sarana dan prasarana merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pendidikan jasmani, mengingat mata pelajaran tersebut membutuhkan banyak sarana dan prasarana yang di gunakan untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang efektif.

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat lainnya yaitu menurut Hendrawan, dkk., (2019: 75-76) menyebutkan bahwa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pengetahuan salah satunya adalah faktor lingkungan yaitu merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, lingkungan juga sangat mempengaruhi seseorang untuk memperoleh pengetahuan, didalam lingkungan tempat tinggal seseorang akan memperoleh pengetahuan serta pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berfikir seseorang.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwasannya dalam penelitian ini sudah dilakukan dengan sebaik mungkin, akan tetapi tidak terlepas pada keterbatasan yang ada, Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku terhadap peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan saja dan tidak digeneralisasikan untuk mata pelajaran yang lainnya.

2. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden pada saat mengerjakan soal tes.
3. Tidak menutup kemungkinan adanya unsur kurang objektif seperti adanya kerjasama dalam pengisian lembar tes pada saat pengambilan data.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Srandakan yaitu pada kategori “sangat rendah” sebanyak 0%, kategori “rendah” sebanyak 30,77% (8 peserta didik), kategori “sedang” sebanyak 61,54% (16 peserta didik), kategori “tinggi” sebanyak 7,69% (2 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0%.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas maka dapat disampaikan implikasi sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan

#### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Hasil penelitian tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan dapat dijadikan gambaran dan masukan bagi guru sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang permainan bulutangkis.

2. Bagi peserta didik yang memiliki kategori tingkat pengetahuan rendah dan sangat rendah, diharapkan untuk meningkatkannya dengan cara belajar dan mencari referensi dari berbagai sumber media informasi mengenai permainan bulutangkis
3. Bagi peneliti lain diharapkan agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai tingkat pengetahuan permainan bulutangkis peserta didik di SMP Muhammadiyah Srandakan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, K. R. (2022). Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Bima Aksara
- \_\_\_\_\_. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Bima Aksara.
- Arnanda, D. R. (2017). “Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta”. FIK. UNY. Yogyakarta
- Asnaldi, A. (2016). Hubungan pendekatan latihan *massed practice dan distributed practice* terhadap ketepatan pukulan lob pemain bulutangkis. *Jurnal Menssana*, 1(2), 20-26.
- Donie. (2009). *Pembinaan Bulutangkis Prestasi*. Padang: Wineka Media.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Firdaus, F. M. (2018). Pengaruh Teknik takalintar terhadap kemampuan proses kognitif siswa sekolah dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 445-454.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 6 April (2009).
- Gustaman, G. P. (2019). Hubungan Footwork Kekuatan Otot Tungkai Dan Tinggi Lompatan Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 4(1), 1-8.

- 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), 181-203.
- Hendrawan, A., Sampurno, B., & Cahyandi, K. (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.
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Islahuzzaman, I. (2010). Analisis teknik dasar pukulan bulutangkis game 21 pada tunggal putra. *Pendidikan Dan Kepeleatihan Olahraga*, 3(1).
- Islamiah, S., & Sepdanius, E. (2019). Pengaruh Latihan Footwork Dan Latihan Shadow Terhadap Agility Pada Atlet Putra Persatuan Bulutangkis Illverd. *Jurnal Stamina*, 2(10), 54-64.
- Islami, N. S. (2022). *Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Permainan Bulutangkis Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan*. Skripsi.
- Kalnun, Y., Sudrajat, A., & Alsaudi, A. T. (2021). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 221-230).
- Karyono, T. H. (2019). *Mengenal Olahraga Bulutangkis; Tahapan menuju kemajuan*. Yogyakarta: *Thema Publishing*.
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(1).
- Komarudin. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Majid, R., Julianti, 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.

- Marhaendro, A. S. D., & Fitriyanti. (2008) Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/Agama Dalam Mata Pelajaran Penjas Terhadap Pendidikan Jasmani SD Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1), 7-16.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151-172.
- Nihlah, N. (2019). Struktur ilmu pengetahuan. *An-Nidhom: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 45-57.
- Ni'mah, I. T., & Deli, M. (2017). *Buku Pintar Bulutangkis*. Jakarta: Anugrah
- Nugraha, E., Susilawati, D., & Mulyanto, R. Pengaruh Latihan Kelincahan Terhadap Kemampuan Footwork Permainan Bulutangkis. *SpoRTIVE*, 3(1), 511-520.
- Nugroho, S. (2020). *Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis*. FIK UNY.
- Poerwodarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putra, S. S. P., Sobarna, A., & M Rizal, R. (2021). Hasil Ketepatan Smash Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(2), 127-136.
- Rinaldi, M. (2020). *Buku Jago Bulutangkis*. Tangerang Selatan: Cemerlang Media Publishing.
- Rithaudin, A., & Sari, I. P. T. (2019). Analisis Pembelajaran Aspek Kognitif Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 15 April (2019).
- Safitri, Dewi. 2019. *Menjadi Guru Profesional*. Tembilahan : PT. Indragiri Dot Com
- Saryono, & Hutomo, B. S. (2016). Manajemen Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani DI SMA Negeri Se Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 12 April (2016).
- Sari, I. P. T. (2014). Tingkat Pengetahuan Tentang Pentingnya Mengonsumsi Air Mineral Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2 November (2014).

- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Subardjah, H. (2000). Bulutangkis. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 5(2), 106-114.
- Sugihartono, dkk. 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitin kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2007). HAKIKAT PEMBELAJARAN. *EDUCARE*, 4(2).
- Sukardi. (2011). Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukintaka. (2004). Teori Pendidikan Jasmani: Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Sulistiyono, T. (2013). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- Sunaryo, M. (2017). Implementasi model pembelajaran active learning tipe pengadilan majelis hakim dalam pembelajaran pjok materi narkoba dan pelecehan seksual pada siswa kelas vi sdn tanggulangin i. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 81-92.
- Sutiyawan, T. H., Yunitaningrum, W., & Purnomo, E. (2015). Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses Pembelajaran Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(8).
- Syampurna, H. (2018). Studi tentang tingkat pengetahuan ilmu gizi siswa-siswi Smp Negeri 32 Padang. *Jurnal Menssana*, 3(1), 88-99.
- Tapo, Y. B. O. (2019). Pengembangan model latihan sirkuit pasing bawah T-Desain (SPBT-Desain) bola voli sebagai bentuk aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PJOK untuk tingkat sekolah menengah. *Jurnal Imedtech--Instructional Media, Design and Technology*, 3(2), 18-34.

Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1-9.

Wahyudin, M. Y., & Anto, P. (2019). Ikon-Ikon Sejarah & Peraturan Bulu Tangkis untuk Infografis. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(02), 138-146.

Yuliawan, D. (2017). *Bulu tangkis dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Zarwan, Arsil, & Sefri Hardiansyah. (2018). Studi tentang Kemampuan Teknik Dasar Bulutangkis Siswa Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 25(2), 149–158.

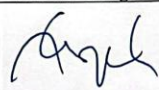


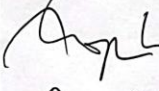


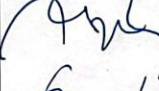

Zarwan, Z., & Hardiansyah, S. (2019). Penyusunan Program Latihan Bulutangkis Usia Sekolah Dasar Bagi Guru PJOK. *Jurnal JPDO*, 2(1), 12-17.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Kartu Bimbingan

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yopi Muklisson  
 NIM : 19601244069  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	10/4 2023	Selaku dilanjutkannya sem. di variabel yg dik. & teliti.	
2	24/5 2023	Penyusunan Proposal	
3	30/5 2023	- Revisi Bab 1 & 2	
4	7/6 2023	- Revisi Bab 3	
5	18/6 2023	- Ujicoba instrumen.	
6	21/6 2023	- Selaku ambil data	
7	17/7 2023	- BAB III menuliskan yg sudah dikerjakan. - Tambahkan utk pembakuan	
8.	1/8 2023	- Selaku ujian. - ikut Buku Pedoman TAs	


Ketua Departemen POR



Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.  
 NIP. 19770218 200801 1 002




## Lampiran 2. Instrumen Uji Coba Penelitian





### Uji Coba Instrumen Penelitian "Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis"


Petunjuk Pengerjaan :


1. Berdoalah sebelum mengerjakan
2. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan seksama, soal terdiri dari 30 pilihan ganda
3. Tidak diperkenankan membuka buku atau catatan apapun
4. Jawablah sesuai dengan kemampuan kalian masing-masing, dan tidak berpengaruh dengan nilai sekolah
5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan, pastikan semua nomor sudah terjawab

yopimuklison.2019@student.uny.ac.id [Ganti akun](#) 

 Tidak dibagikan 

---

yopimuklison.2019@student.uny.ac.id [Ganti akun](#) 

 Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama \*


Jawaban Anda \_\_\_\_\_

Kelas \*

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

No. Absen

Jawaban Anda \_\_\_\_\_



---

#### Soal Pilihan Ganda

1. Permainan bulutangkis berasal dari negara... \*

a. India

b. Inggris

c. China

d. Denmark


2. Dalam event kejuaraan bulutangkis beregu putri tingkat dunia, nama piala yang perebutkan adalah... \*

a. Thomas cup

b. All england

c. World cup

d. Uber cup





3. Piala Thomas Cup dipertandingkan dalam... \*

- a. 1 tahun 1 kali
- b. 2 tahun 1 kali
- c. 3 tahun 2 kali
- d. 4 tahun 3 kali

4. Bermain sektor ganda dalam permainan bulutangkis hal utama yang harus diperhatikan adalah... \*

- a. Teknik servis
- b. Teknik smash
- c. Kerja sama
- d. Teknik bertahan

5. Organisasi bulutangkis dunia dan indonesia adalah... \*

- a. IBF dan PBSI
- b. BWF dan PBSI
- c. FIFA dan PSSI
- d. IVB dan PBSI

6. Berikut yang termasuk dalam teknik-teknik yang terdapat dalam permainan bulutangkis \* adalah...

- a. Cara memegang raket, sikap berdiri, smash
- b. Sikap berdiri, gerak kaki, push
- c. Gerak kaki, cara memegang raket, gerak tangan
- d. Gerak tangan, sikap berdiri, top spin

7. Berikut merupakan definisi pukulan smash adalah... \*

- a. Pukulan yang dilakukan dekat dengan net dan diarahkan sedekat mungkin dengan net dengan pukulan yang halus
- b. Pukulan dengan tujuan untuk melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke garis belakang
- c. Pukulan overhead yang diarahkan ke daerah lawan secara menukik dan menggunakan tenaga penuh dengan tujuan untuk mematikan lawan
- d. Pukulan yang bertujuan untuk menekan lawan ke arah belakang secara mendatar yang mengharuskan lawan untuk mengembalikan shuttlecock secara melambung sehingga tercipta sebuah peluang untuk menyerang dan mematikan lawan

8. Berikut yang termasuk dalam cara memegang raket pada permainan bulutangkis \* adalah...

- a. Forehand grip, american grip, backhand grip
- b. American grip, handle grip, shakehand grip
- c. Backhand grip, handle grip, forehand grip
- d. Handle grip, shakehand grip, american grip

9. Dibawah ini yang termasuk dalam macam-macam pukulan dalam permainan bulutangkis adalah... \*

- a. Forehand, backhand, push
- b. Smash, netting, top spin
- c. Smash, lob, dropshot
- d. Top spin, backhand, smash

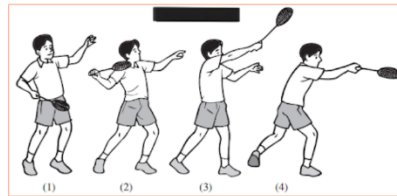
10. Dalam suatu pertandingan bulutangkis, Ardi melakukan pukulan yang membuat shuttlecock melambung jauh dan setinggi mungkin kemudian jatuh mengarah ke garis belakang lapangan lawan. Pukulan yang Ardi lakukan adalah... \*

- a. Smash
- b. Dropshot
- c. Lob
- d. Drive

11. Dalam sebuah pertandingan, ketika lawan mengawali permainan dengan servis pendek, maka pukulan apa yang bisa dilakukan untuk mengembalikan shuttlecock... \*

- a. Netting
- b. Smash
- c. Lob
- d. Dropshot

12. Perhatikan gambar dibawah ini! \*



Dalam permainan bulutangkis gerakan tersebut sering dilakukan oleh pemain. Gerakan tersebut merupakan teknik pukulan...

- a. Netting
- b. Smash
- c. Drive
- d. Lob

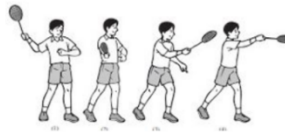
13. Dalam permainan bulutangkis, jenis gerakan kaki yang berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan untuk melakukan gerakan pukulan yang efektif dinamakan...

- a. Footwork
- b. Grip
- c. Stance
- d. Stroke

14. Untuk menghasilkan pukulan netting yang tipis, maka pemain harus konsentrasi dengan baik sehingga saat memukul shuttlecock sedapat mungkin posisi shuttlecock masih diatas atau jarak dengan bibir net masih tipis dan sedikit melibatkan otot besar atau mengurangi...

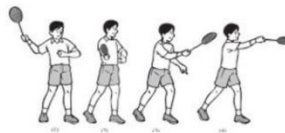
- a. Tenaga untuk memukul
- b. Perkenaan shuttlecock dengan raket
- c. Langkah kaki kedepan
- d. Pukulan mengecoh lawan

15. Perhatikan gambar dibawah ini! \*



- c. Langkah kaki kedepan
- d. Pukulan mengecoh lawan

15. Perhatikan gambar dibawah ini! \*



Merupakan rangkaian gerakan dalam permainan bulutangkis, yaitu teknik pukulan...

- a. Lob
- b. Drive
- c. Smash
- d. Netting

16. Teknik melangkah kaki dalam permainan bulutangkis, antara lain langkah... \*

- a. berurutan dan silang
- b. Silang dan lebar
- c. Lebar dan mundur
- d. Berurutan, silang dan lebar

17. Perhatikan gambar dibawah ini! \*



Merupakan rangkaian gerakan dalam permainan bulutangkis, yaitu teknik

17. Perhatikan gambar dibawah ini! \*



Merupakan rangkaian gerakan dalam permainan bulutangkis, yaitu teknik gerakan...

- a. Servis pendek
- b. Pukulan backhand
- c. Pukulan drive
- d. Servis panjang

18. Berikut macam-macam teknik pukulan didalam permainan bulutangkis \*

1. Servis
2. Lob
3. Smash
4. Drive
5. Dropshot
6. Netting

Didalam rally permainan bulutangkis, urutan pukulan yang dilakukan oleh pemain yang benar adalah...

- a. 1-2-2-5-6-6
- b. 1-4-5-1-5-2
- c. 1-6-4-5-3-5
- d. 1-4-5-3-5-2

19. Berikut ini yang merupakan pernyataan yang termasuk taktik penyerangan dalam sektor ganda dalam permainan bulutangkis adalah... \*

- a. Doni melakukan pukulan panjang dan selalu bertahan terhadap serangan musuh
- b. Pada saat musuh melakukan smash, Andi mengendalikan dengan gerakan tipuan

19. Berikut ini yang merupakan pernyataan yang termasuk taktik penyerangan dalam sektor ganda dalam permainan bulutangkis adalah... \*

- a. Doni melakukan pukulan panjang dan selalu bertahan terhadap serangan musuh
- b. Pada saat musuh melakukan smash, Andi mengendalikan dengan gerakan tipuan
- c. Doni melakukan pertahanan dengan sistem berdampingan
- d. Andi melakukan pukulan smash yang curam didepan net lawannya

20. Berikut yang termasuk aliran bola pada saat pukulan dropshot adalah... \*

- a. Keras dan melayang
- b. Menukik tajam dan cepat
- c. Lambat dan mendatar
- d. Mendatar dan cepat

21. Berikut adalah macam-macam kartu pelanggaran dalam permainan bulutangkis adalah... \*

- a. Hitam, merah, hijau
- b. Putih, merah, kuning
- c. Merah, kuning, hitam
- d. Kuning, hitam, hijau

22. Ketika pemain mendapat kartu merah dari wasit, maka... \*

- a. Pemain harus meninggalkan lapangan atau diskualifikasi
- b. Mendapatkan peringatan
- c. Poin untuk lawan
- d. Larangan bermain

23. Jumlah set dalam permainan bulutangkis adalah... \*

- a. 1 dan 2 set
- b. 2 dan 3 set
- c. 2 dan 4 set
- d. 2 dan 5 set

24. Tinggi servis yang sah menurut peraturan permainan bulutangkis adalah... \*

- a. Tidak boleh lebih dari 115 cm
- b. Setinggi tulang rusuk terbawah setiap pemain
- c. Tidak boleh lebih dari 115 cm hanya disektor ganda
- d. Setinggi dada pemain setiap pemain

25. Pada pertandingan bulutangkis tunggal putra deuce (yus) diberikan jika kedudukan angka... \*

- a. 17-17
- b. 18-18
- c. 19-19
- d. 20-20

26. Berikut dibawah yang termasuk dalam sarana dan prasara permainan bulutangkis... \*

- a. Raket, shuttlecock, bet
- b. Shuttlecock, tiang dan net, bola
- c. Tiang dan net, lapangan, shuttlecock
- d. Bet, bola, lapangan

27. Bola dalam permainan bulutangkis disebut dengan... \*

- a. Badminton ball
- b. Shuttlehands
- c. Shuttlecock
- d. Badball

28. Senar dalam permainan bulutangkis merupakan bagian dari... \*

- a. Lapangan
- b. Raket
- c. Sepatu
- d. Net

29. Alas sepatu bulutangkis terbuat dari... \*

- a. Plastik
- b. Karet
- c. Kulit
- d. Canvas

30. Tinggi net dan tiang net bulutangkis adalah... \*

- a. 1,51 m dan 1,55 m
- b. 1,52 m dan 1,55 m
- c. 1,54 m dan 1,54 m
- d. 1,55 m dan 1,53 m

### Lampiran 3. Expert Judgement

#### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Kesiapan Uji Validasi Instrumen TA  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd.  
Di tempat

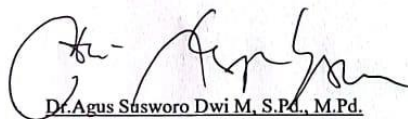
Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA dan (2) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing TA



Dr. Agus Susworo Dwi M., S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108082001121001

Yogyakarta, 27 Mei 2023  
Pemohon,



Yopi Muklison

NIM. 19601244069

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197108082001121001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul


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

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Validator,

  
Dr. Agus Susworo Dwi M. S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197108082001121001

Catatan:

Beri tanda ✓



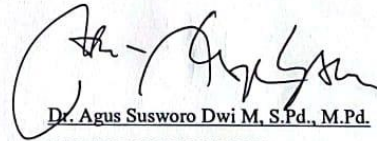
**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saran catatan dan saran/perbaikan untuk peneliti adalah:

- level pengetahuan / kognitif pada C3 ke atas, jangan hanya C1 & C2

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Validator,



Dr. Agus Susworo Dwi M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108082001121001

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Kesiapan Uji Validasi Instrumen TA  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.  
Di tempat


Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik Di  
SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA dan (2) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing TA



Dr. Agus Susworo Dwi M. S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108082001121001

Yogyakarta, 27 Mei 2023  
Pemohon,



Yopi Muklison

NIM. 19601244069

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.

NIP : 196204221990011001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Yopi Muklison

NIM : 19601244069

Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta

Didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul

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

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Validator,



Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.

NIP. 196204221990011001

Catatan:

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saran catatan dan saran/perbaikan untuk peneliti adalah:

*Sudah sesuai dengan Saran dan  
sudah diperbaiki*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 27 Mei 2023  
Validator,



**Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.**  
NIP. 196204221990011001

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Kesiapan Uji Validasi Instrumen TA  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.  
Di tempat

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:


Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik Di  
SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul


Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA dan (2) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing TA

Yogyakarta, 27 Mei 2023  
Pemohon,

  
Dr. Agus Susworo Dwi M., S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197108082001121001

  
Yopi Muklison  
NIM. 19601244069

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.  
NIP : 195811011986031002

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul

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

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Validator,



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.

NIP. 195811011986031002

Catatan:

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saran catatan dan saran/perbaikan untuk peneliti adalah:

..... *tidak memenuhi syarat untuk pengumpulan*  
*dala* .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 27 Mei 2023  
Validator,



Dr. Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.  
NIP. 195811011986031002

## Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen

JRAT IZIN UJI INSTRUMEN

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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

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/513/UN34.16/LT/2023

16 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . Kepala SMP Muhammadiyah Muntilan  
Kauman No.27, Kauman, Muntilan, Kec. Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah  
56411

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

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul  
Waktu Uji Instrumen : 17 - 21 Juni 2023

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Kemahasiswaan dan Alumni,



Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



## Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba Instrumen



### SURAT KETERANGAN Nomor : 103/III.4.AU.309/D/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SIGIT PRIYANTO, S.Pd  
NIP/NBM : -/1.042.253  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMP Muhammadiyah Muntilan  
Kabupaten Magelang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : YOPI MUKLISON  
NIM : 19601244069  
Fakultas : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi – S1  
Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Penelitian : "TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULUTANGKIS  
PESERTA DIDIK DI SMP MUHAMMADIYAH SRANDAKAN  
BANTUL"

Benar – benar telah mengadakan penelitian (riset) di SMP Muhammadiyah Muntilan Kabupaten Magelang dari tanggal 17 – 21 Juni 2023 dalam rangka penyusunan skripsi.

Sepanjang pengamatan kami, selama nama tersebut diatas menjalankan tugasnya kami berikan penilaian **BAIK**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepada pihak yang bersangkutan harap menjadikan periksa dan maklum adanya.

Muntilan, 22 Juni 2023  
Kepala  
SMP MUHAMMADIYAH MUNTILAN  
  
SIGIT PRIYANTO, S.Pd  
NBM. 1.042.253

## Lampiran 6. Hasil Jawaban Uji Coba Instrumen Tes

Nama	Kelas	No. Absen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total	Nilai	
Winda Nabila Afifah	7A	23	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10	33		
Rahma Salsabila	7A	19	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	12	40		
Ayu Suci Trisnawati	7A	3	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	14	47		
Jihan Alisa Zita	7A	11	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	18	60		
Adha Putra Mardika	7A	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	22	73	
Cira Sama	7A	4	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	50	
Rahmad Effri Ahyu	7C	18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23	77	
Hafiza Anisapri	7A	7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
Safira Mukara Adha Samsos	7A	21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80	
Reza Timor Kenaz Samsosa	7C	21	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	20	67	
Kela	8A	14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	87		
Adnan Dwi Kurniawan	8B	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	63
Fari Fari Maharani	8B	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	24	80	
Hafis Adli Syarif	8B	13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80	
Muhammad Firaiz Liliandito	8B	12	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
Adha Fatma Rizki	8D	5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	22	73	
Ardita Ekhafanisa	8D	4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25	83	
Yeva Eka Agustina	8D	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	22	73	
Burhan Dzika Fahra	8A	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	87	
Vogel Pradipa	8B	22	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
Rafiq Syahy	9C	23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
Fatri Miftahulizum	9C	7	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	11	37
Muhammad Arian Tama	9A	13	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	67	
Sihna Alfaridisa	9C	30	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	50	
Rahma Pradika	9A	17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25	83	
Nasya Dwiqah Hasti	9A	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	87	
Viri	9B	24	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	43	
Dewi Nurhasri	9F	13	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	18	60	
Erdah Wulandari	9C	6	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	8	27	
Ovitha Dini	9E	16	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	

## Lampiran 7. Uji Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Nama	Kelas	No. Absen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
Winda Nurul Afifah	7A	23	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10
Rahma Sasalia	7A	19	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	12	
Ayu Suci Irfanawati	7A	3	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	14	
Ilfan Alifia Zulf	7A	11	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	18	
Adha Putra Mawridka	7A	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	22	
Citra Saima	7A	4	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	15	
Rahmad Effendi Almyu	7C	18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	23	
Hafiza Anisqati	7A	7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	
Safira Muliana Adha Santoso	7A	21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	
Reza Timor Kears Santosa	7C	21	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	20	
Kelita	8A	14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	
Adhara Dwi Kurniawan	8B	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	
Fari Feni Maharani	8B	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	24	
Nafis Adli Syarif	8B	13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	24	
Muhammad Faza Juharto	8B	12	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	
Adha Fatmahan Rizki	8D	5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	
Ardestha Eshatunisa	8D	4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
Yoga Ba Agutira	8D	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	
Burairah Dzika Fatma	8A	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	
Yoga Pradipta	8B	22	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Rafiq Syiqq Alasy	9C	23	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	22	
Fahri Miftahulizman	9C	7	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	11	
Muhammad Aqam Rama	9A	13	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Sahma Khaironisa	9C	30	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	15	
Rahma Paditra	9A	17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
Nasya Dimpna Hastiti	9A	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
Vivi	9B	24	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	13	
Dewi Wilansari	9F	13	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	18
Erdah Wilandari	9C	6	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	8	
Onihara Dini	9E	16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
Soal Benar			7	23	28	26	27	15	23	24	27	23	13	11	21	23	14	19	23	14	12	6	22	7	26	20	27	17	25	27	21	24	
Tingkat Kesukaran			0,23	0,77	0,93	0,87	0,90	0,50	0,77	0,80	0,90	0,77	0,43	0,37	0,70	0,77	0,47	0,63	0,77	0,47	0,40	0,20	0,73	0,23	0,87	0,67	0,90	0,57	0,83	0,90	0,70	0,80	
Kriteria			Sukar	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Mudah	Sukar	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	

## Lampiran 8. Uji Daya Pembeda

Nama	Jelas	No. Absen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total Nilai				
Kella	8A	14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	87			
Burhan Dzika Rahna	8A	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	87		
Nasya Dinda Hestri	9A	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	87		
Arsha Esharunisa	8D	4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83		
Rahma Pedrita	9A	17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	83	
Sabrina Mulfiana Adha Santoso	7A	21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80		
Friti Fitri Maharani	8B	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	80	
Nafis Adli Saqih	8B	13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80	
Rahmad Giffari Ahyu	7C	18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
Hafiza Anisapri	7A	7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
Muhammad Frazalharho	8B	12	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
Yoga Pradipa	8B	22	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	77	
Adha Putra Maharika	7A	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
Adha Febhira Rizki	8D	5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
Vera Eva Agustina	8D	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
Rafiq Saqib Ahyu	9C	23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
Ovi Han Dini	9E	16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	73	
Reza Timur Keras Santosa	7C	21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	20	67	
Muhammad Awan Tama	9A	13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	67	
Adnan Dwi Kinawan	8B	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	63	
Jihan Alisa Zulfia	7A	11	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	60	
Dewi Wulansari	9F	13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	60	
Citra Salmia	7A	4	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	50
Sahna Kharisma	9C	30	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	50	
Ayu Sucitrisnawati	7A	3	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	14	47		
Vitri	9B	24	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	43	
Rahma Saesalia	7A	19	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	40	
Fanni Miftahulizam	9C	7	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	11	37	
Windah Nabila Afifah	7A	23	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	10	33	
Sindah Wulandari	9C	6	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	8	27
Jumlah			7	23	28	26	27	15	23	24	27	23	13	11	21	23	14	19	23	14	12	6	22	7	26	20	27	17	25	27	21	24					
BA			5	14	15	15	15	12	14	15	15	9	8	15	14	6	12	9	6	4	6	14	6	15	14	15	10	15	15	9	15						
BB			2	9	13	11	12	3	9	9	12	8	4	3	6	9	8	7	11	5	6	2	8	1	11	6	12	7	10	12	12	9					
BA			15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
BA			0,20	0,33	0,13	0,27	0,20	0,60	0,33	0,40	0,20	0,47	0,33	0,33	0,60	0,33	-0,13	0,33	0,07	0,27	0,00	0,13	0,40	0,33	0,27	0,53	0,20	0,20	0,33	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	
Daya Pembeda																																					
Kategori			Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup		

## Lampiran 9. Instrumen Penelitian



### Soal Tes Penelitian "Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul"

Petunjuk Pengerjaan :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan
2. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan seksama, soal terdiri dari 30 pilihan ganda
3. Tidak diperkenankan membuka buku atau catatan apapun
4. Jawablah sesuai dengan kemampuan kalian masing-masing, dan tidak berpengaruh dengan nilai sekolah
5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan, pastikan semua nomor sudah terjawab

yopimuklison.2019@student.uny.ac.id [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama \*

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

Kelas \*

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

No. Absen

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

### Soal Pilihan Ganda

1. Permainan bulutangkis berasal dari negara... \*

a. India

b. Inggris

c. China

d. Denmark

2. Dalam event kejuaraan bulutangkis beregu putri tingkat dunia, nama piala yang perebutkan adalah... \*

a. Thomas cup

b. All england

c. World cup

d. Uber cup

3. Piala Thomas Cup dipertandingkan dalam...\*

- a. 1 tahun 1 kali
- b. 2 tahun 1 kali
- c. 3 tahun 2 kali
- d. 4 tahun 3 kali

4. Bermain sektor ganda dalam permainan bulutangkis hal utama yang harus diperhatikan \* adalah...

- a. Teknik servis
- b. Teknik smash
- c. Kerja sama
- d. Teknik bertahan

5. Organisasi bulutangkis dunia dan indonesia adalah...\*

- a. IBF dan PBSI
- b. BWF dan PBSI
- c. FIFA dan PSSI
- d. IVB dan PBSI

6. Berikut yang termasuk dalam teknik-teknik yang terdapat dalam permainan bulutangkis \* adalah...

- a. Cara memegang raket, sikap berdiri, smash
- b. Sikap berdiri, gerak kaki, push
- c. Gerak kaki, cara memegang raket, gerak tangan
- d. Gerak tangan, sikap berdiri, top spin

7. Berikut merupakan definisi pukulan smash adalah...\*

- a. Pukulan yang dilakukan dekat dengan net dan diarahkan sedekat mungkin dengan net dengan pukulan yang halus
- b. Pukulan dengan tujuan untuk melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke garis belakang
- c. Pukulan overhead yang diarahkan ke daerah lawan secara menukik dan menggunakan tenaga penuh dengan tujuan untuk mematikan lawan
- d. Pukulan yang bertujuan untuk menekan lawan ke arah belakang secara mendatar yang mengharuskan lawan untuk mengembalikan shuttlecock secara melambung sehingga tercipta sebuah peluang untuk menyerang dan mematikan lawan

8. Berikut yang termasuk dalam cara memegang raket pada permainan bulutangkis \* adalah...

- a. Forehand grip, american grip, backhand grip
- b. American grip, handle grip, shakehand grip
- c. Backhand grip, handle grip, forehand grip
- d. Handle grip, shakehand grip, american grip

9. Dibawah ini yang termasuk dalam macam-macam pukulan dalam permainan bulutangkis adalah... \*

- a. Forehand, backhand, push
- b. Smash, netting, top spin
- c. Smash, lob, dropshot
- d. Top spin, backhand, smash

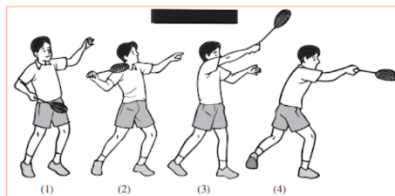
10. Dalam suatu pertandingan bulutangkis, Ardi melakukan pukulan yang membuat shuttlecock melambung jauh dan setinggi mungkin kemudian jatuh mengarah ke garis belakang lapangan lawan. Pukulan yang Ardi lakukan adalah... \*

- a. Smash
- b. Dropshot
- c. Lob
- d. Drive

11. Dalam sebuah pertandingan, ketika lawan mengawali permainan dengan servis pendek, maka pukulan apa yang bisa dilakukan untuk mengembalikan shuttlecock... \*

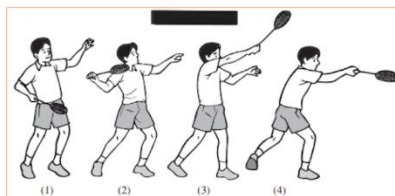
- a. Netting
- b. Smash
- c. Lob
- d. Dropshot

12. Perhatikan gambar dibawah ini! \*



Dalam permainan bulutangkis gerakan tersebut sering dilakukan oleh

12. Perhatikan gambar dibawah ini! \*



Dalam permainan bulutangkis gerakan tersebut sering dilakukan oleh pemain. Gerakan tersebut merupakan teknik pukulan...

- a. Netting
- b. Smash
- c. Drive
- d. Lob

13. Dalam permainan bulutangkis, jenis gerakan kaki yang berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan untuk melakukan gerakan pukulan yang efektif dinamakan...

- a. Footwork
- b. Grip
- c. Stance
- d. Stroke

14. Untuk menghasilkan pukulan netting yang tipis, maka pemain harus konsentrasi dengan baik sehingga saat memukul shuttlecock sedapat mungkin posisi shuttlecock masih diatas atau jarak dengan bibir net masih tipis dan sedikit melibatkan otot besar atau mengurangi...

- a. Tenaga untuk memukul
- b. Perkenaan shuttlecock dengan raket
- c. Langkah kaki kedepan
- d. Pukulan mengecoh lawan

15. Teknik melangkah kaki dalam permainan bulutangkis, antara lain langkah...

- a. berurutan dan silang
- b. Silang dan lebar
- c. Lebar dan mundur
- d. Berurutan, silang dan lebar

16. Perhatikan gambar dibawah ini!



Merupakan rangkaian gerakan dalam permainan bulutangkis, yaitu teknik

16. Perhatikan gambar dibawah ini!



Merupakan rangkaian gerakan dalam permainan bulutangkis, yaitu teknik gerakan...

- a. Servis pendek
- b. Pukulan backhand
- c. Pukulan drive
- d. Servis panjang



17. Berikut macam-macam teknik pukulan didalam permainan bulutangkis \*

1. Servis
2. Lob
3. Smash
4. Drive
5. Dropshot
6. Netting

Didalam rally permainan bulutangkis, urutan pukulan yang dilakukan oleh pemain yang benar adalah...

a. 1-2-2-5-6-6

b. 1-4-5-1-5-2

c. 1-6-4-5-3-5

d. 1-4-5-3-5-2

18. Berikut ini yang merupakan pernyataan yang termasuk taktik penyerangan dalam sektor ganda dalam permainan bulutangkis adalah... \*

a. Doni melakukan pukulan panjang dan selalu bertahan terhadap serangan musuh

b. Pada saat musuh melakukan smash, Andi mengendalikan dengan gerakan tipuan

c. Doni melakukan pertahanan dengan sistem berdampingan

d. Andi melakukan pukulan smash yang curam di depan net lawannya

18. Berikut ini yang merupakan pernyataan yang termasuk taktik penyerangan dalam sektor ganda dalam permainan bulutangkis adalah... \*

a. Doni melakukan pukulan panjang dan selalu bertahan terhadap serangan musuh

b. Pada saat musuh melakukan smash, Andi mengendalikan dengan gerakan tipuan

c. Doni melakukan pertahanan dengan sistem berdampingan

d. Andi melakukan pukulan smash yang curam di depan net lawannya

19. Berikut yang termasuk aliran bola pada saat pukulan dropshot adalah... \*

a. Keras dan melayang

b. Menunjuk tajam dan cepat

c. Lambat dan mendarat

d. Mendarat dan cepat

20. Berikut adalah macam-macam kartu pelanggaran dalam permainan bulutangkis adalah... \*

a. Hitam, merah, hijau

b. Putih, merah, kuning

c. Merah, kuning, hitam

d. Kuning, hitam, hijau

21. Ketika pemain mendapat kartu merah dari wasit, maka... \*

a. Pemain harus meninggalkan lapangan atau diskualifikasi

b. Mendapatkan peringatan

c. Poin untuk lawan

d. Larangan bermain

22. Jumlah set dalam permainan bulutangkis adalah... \*

- a. 1 dan 2 set
- b. 2 dan 3 set
- c. 2 dan 4 set
- d. 2 dan 5 set

23. Tinggi servis yang sah menurut peraturan permainan bulutangkis adalah... \*

- a. Tidak boleh lebih dari 115 cm
- b. Setinggi tulang rusuk terbawah setiap pemain
- c. Tidak boleh lebih dari 115 cm hanya disektor ganda
- d. Setinggi dada pemain setiap pemain

24. Pada pertandingan bulutangkis tunggal putra deuce (yus) diberikan jika kedudukan angka... \*

- a. 17-17
- b. 18-18
- c. 19-19
- d. 20-20

25. Berikut dibawah yang termasuk dalam sarana dan prasara permainan bulutangkis... \*

- a. Raket, shuttlecock, bet
- b. Shuttlecock, tiang dan net, bola
- c. Tiang dan net, lapangan, shuttlecock
- d. Bet, bola, lapangan

26. Bola dalam permainan bulutangkis disebut dengan... \*

- a. Badminton ball
- b. Suttlehands
- c. Shuttlecock
- d. Badball

27. Senar dalam permainan bulutangkis merupakan bagian dari... \*

- a. Lapangan
- b. Raket
- c. Sepatu
- d. Net

28. Tinggi net dan tiang net bulutangkis adalah... \*

- a. 1,51 m dan 1,55 m
- b. 1,52 m dan 1,55 m
- c. 1,54 m dan 1,54 m
- d. 1,55 m dan 1,53 m

## Lampiran 10. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
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/1379/UN34.16/PT.01.04/2023

21 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SMP Muhammadiyah Srandakan  
Singgoto, Poncosari, Kec. Srandakan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
55762

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

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul  
Waktu Penelitian : Kamis - Sabtu, 22 - 24 Juni 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Semahasiswaan dan Alumni,



Dr. Guntur, M.Pd.

NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SMP MUHAMMADIYAH SRANDAKAN  
Status : Terakreditasi A  
Alamat : Jalan Pandansimo Km 03, Singgelo, Poncosari, Srandakan, Bantul  
Telp. 0813-9237-2529 Email : smpmuhsrandakan@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 068/III.4/F/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Fatimah, S.H  
NBM : 896 134  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : SMP Muhammadiyah Srandakan

Menerangkan bahwa:

Nama : Yopi Muklison  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi – S1

Nama mahasiswa tersebut di atas benar-benar sudah melakukan penelitian untuk mencari data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) di SMP Muhammadiyah Srandakan.

Demikian surat keterangan dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



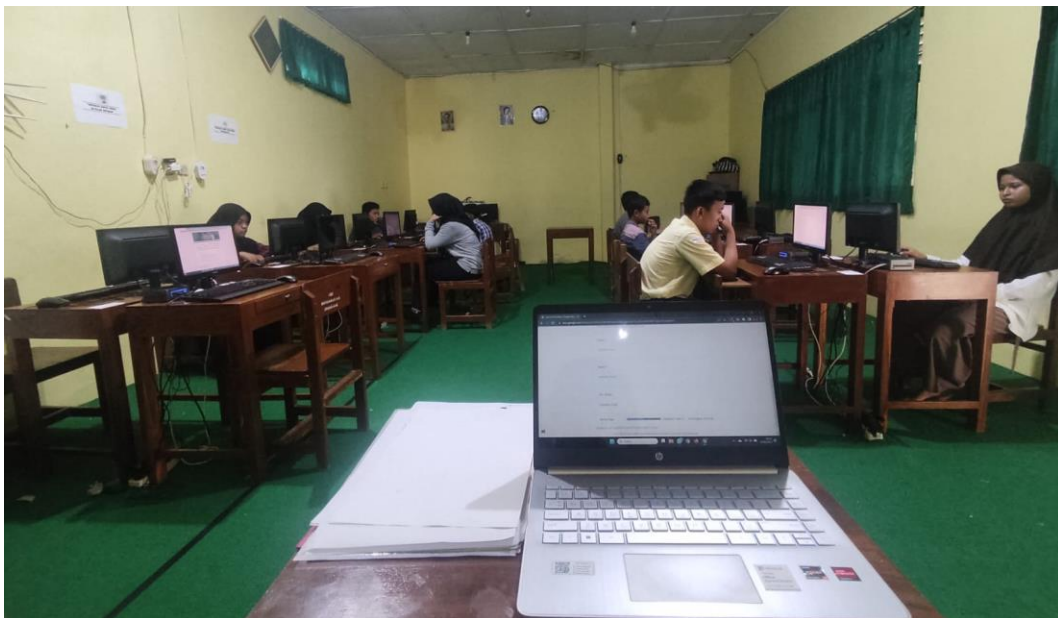
**Lampiran 12. Data Penelitian**

Nama	Kelas	No. Absen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Total	Nilai
Ade Almanda Sariara	7	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	13	46
Adnan Almansyah	7	2	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	11	39	
Akmal Ramadhan	7	3	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	9	32	
Andika Nur Rahyano	7	4	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	11	39	
Desya Kusma Kiratih	7	5	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	13	46	
Humamul Muzam Ashar	7	6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	17	61	
Kelief Ismail Nurhadi	7	7	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11	39	
Maherika Maulana Rahman	7	8	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	39	
Mohammad Al Feryel Ramadhan	7	9	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	13	46	
Mohammad David Fauzono	7	10	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	7	25	
Mohammad Rafi Febroz	7	11	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	13	46	
Neyra Hafidzah Tanjung	7	12	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	16	57	
Xenia Bella Xvontory	7	13	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	13	46	
Mohammad Amir Al Fajri	7	14	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	13	46	
Abdullah Al Khalidq	8	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	12	43	
Hilmi Al Hafid Ismaili	8	2	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	13	46	
Khosra kasyimallah	8	3	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	13	46	
Mohammad Afdi Kusnoro	8	4	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	12	43	
Puri Lutha Syawal	8	5	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	10	36	
Thiafi	8	6	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	14	50	
Ayus Dwi Rizwadi	9	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	12	43	
Andreas Wicaksono Nugroho	9	2	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	13	46	
Dwi Milda Saputra	9	3	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	11	39	
Erlin Setiawan	9	4	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	12	43	
Mohammad Ridwan Alvincha Fauzi	9	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	43	
Nurul Latipawati	9	6	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	79	

### Lampiran 13. Dokumentasi



Peneliti menjelaskan tentang pengerjaan soal tes



Peserta didik sedang mengerjakan soal tes