

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULU TANGKIS SISWA
SMP NEGERI KELAS VIII SE-KAPANEWON CANGKRINGAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh:

RIZKY NOVIAN RAMADHAN

NIM. 20601244082

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULU TANGKIS SISWA SMP NEGERI KELAS VIII SE-KAPANEWON CANGKRINGAN

Rizky Novian Ramadhan
NIM. 20601244082

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi permasalahan belum diketahuinya tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP negeri kelas VIII se Kapanewon Cangkringan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP negeri kelas VIII se Kapanewon Cangkringan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan yang ber jumlah 217 siswa. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*, dikarenakan sampel SMPN 2 Cangkringan kurang dari 100 siswa. Instrumen penelitian menggunakan milik Pratama (2023). Uji validasi instrumen menggunakan rumus *pearson product moment* pada nilai signifikan 0,05. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa, tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan mendapat nilai rata rata 71,1, dengan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 11,06% (24 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 80,65% (175 siswa), kategori “sedang” sebanyak 8,29 % (18 siswa) dan kategori “rendah” dan “sangat rendah” 0%. Dengan demikian disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan masuk kategori “tinggi”.

Kata kunci : *bulu tangkis, siswa, tingkat pengetahuan*

LEVEL OF KNOWLEDGE ON BADMINTON GAME OF EIGHTH GRADE STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOLS LOCATED IN CANGKRINGAN DISTRICT

ABSTRACT

This research is inspired by the problem of the low level of knowledge of badminton games of eighth grade students of junior high schools located in Cangkringan District. This research aims to determine the level of knowledge of badminton games of eighth grade students of junior high schools located in Cangkringan District.

This research was a descriptive quantitative study using a survey method. The research population was all eighth grade students of junior high schools located in Cangkringan District, totaling 217 students. The sampling technique used total sampling, as the sample of students from SMPN 2 Cangkringan (Cangkringan 2 Junior High School) was less than 100 students. The research instrument used Pratama's (2023). The instrument validation test used the Pearson product moment formula at a significant value of 0.05. The data analysis technique used descriptive quantitative statistics in the form of percentages.

Based on the research, it shows that the level of knowledge on badminton games of eighth grade students of junior high schools located in Cangkringan District obtain an average score of 71.1, with details of the "very high" level at 11.06% (24 students), in the "high" level at 80.65% (175 students), in the "medium" level at 8.29% (18 students) and in the "low" and "very low" level at 0%. Hence, it is concluded that the level of knowledge on badminton games of eighth grade students of junior high schools located in Cangkringan District is in the "high" level.

Keywords: badminton, students, level of knowledge

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizky Novian Ramadhan
NIM : 20601244082
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa
SMP Negeri Kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan

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

Yogyakarta, 30 Juli 2024

Yang Menyatakan



Rizky Novian Ramadhan

NIM. 20601244082

LEMBAR PERSETUJUAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULU TANGKIS SISWA SMP NEGERI KELAS VIII SE-KAPANEWON CANGKRINGAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 1 Agustus 2024

Koordinator Program Studi

A handwritten signature in black ink.

Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.

NIP. 196706051994031001

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink.

Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.

NIP. 196204221990011001

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULU TANGKIS SISWA SMP NEGERI KELAS VIII SE KAPANEWON CANGKRINGAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

RIZKY NOVIAN RAMADHAN
NIM 20601244082

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 12. Agustus 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Dr. Amat Komari, M.Si.

(Ketua Tim Penguji)

Dr. Sigit Dwi Andrianto, S.Pd., M.Or

(Sekretaris Tim Penguji)

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd

(Penguji Utama)

Tanda Tangan



Tanggal

22/8/24

19/8/24

19/8/24

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP. 197702182008011002



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya hingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat tersusun dengan baik, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Marsudi dan Ibu Sri Indiyati yang selalu memberi motivasi, dukungan dan doa yang tiada henti, serta selalu mengiringi disetiap langkah saya.
2. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan semangat dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri Kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Proses penyusunan skripsi ini telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran berharga bagi penulis. Terselesaiannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Berkennaan dengan hal tersebut, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Drs. Ngatman, M.Pd., selaku Koorprodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Drs. Amat Komari, M.Si., dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberi semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Ibu Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 1 Cangkringan, dan Bapak Wijokonko, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 2 Cangkringan yang telah memberikan izin dan bantuan untuk pengambilan data penelitian.
5. Bapak Ibnu Iskandar Hartono, S.Pd., selaku guru PJOK di SMP Negeri 1 Cangkringan dan Bapak Matovani Bakti Nugraha, S.Pd., yang telah memberikan bantuan untuk kelancaran pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih ke semua pihak yang telah membantu dalam

penyelesian Tugas Akhir Skripsi ini. Diharapkan semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 Juli 2024
Penulis,

Rizky Novian Ramadhan
NIM. 20601244082

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	15
3. Hakikat Bulu Tangkis	17
4. Karakteristik Anak SMP	34
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Subyek Penelitian	42
1. Populasi	42
2. Sampel	42
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	43
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	74

C. Keterbatasan Penelitian	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	80
A. Simpulan.....	80
B. Implikasi.....	80
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Siswa SMP Negeri kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan	42
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian	44
Tabel 3. Uji Reliabilitas	46
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian Setelah Validasi	47
Tabel 5. Norma Penilaian.....	49
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan	51
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cangkringan.....	51
Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan	53
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 2 Cangkringan.....	53
Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan	55
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan	55
Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor I	57
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor I	57
Tabel 14. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor I	59
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor I	59
Tabel 16. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor I.....	61
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor I.....	61
Tabel 18. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor II.....	63
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor II.....	63
Table 20. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor II.....	65
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor II.....	65
Tabel 22. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Cangkringan Tentang Faktor II	67
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor II	67

Tabel 24. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor III.....	69
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor III.....	69
Tabel 26. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor III.....	71
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor III.....	71
Tabel 28. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Cangkringan Tentang Faktor III	73
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor III	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bulu Tangkis	20
Gambar 2. Raket.....	21
Gambar 3. Shuttlecock	22
Gambar 4. Sepatu Bulu Tangkis	23
Gambar 5. Kostum Bulu Tangkis.....	23
Gambar 6. Pegangan Forehand	29
Gambar 7. Pegangan Backhand	30
Gambar 8. Pegangan American Grip	30
Gambar 9. Bagan Kerangka Pikir	39
Gambar 10.Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cangkringan	52
Gambar 11.Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 2 Cangkringan	54
Gambar 12.Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Cangkringan	56
Gambar 13.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor I Siswa SMPN 1 Cangkringan	58
Gambar 14.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor I Siswa SMPN 2 Cangkringan	60
Gambar 15.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor I Siswa SMP Negeri se Cangkringan	62
Gambar 16.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor II Siswa SMPN 1 Cangkringan	64
Gambar 17.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor II Siswa SMPN 2 Cangkringan	66
Gambar 18.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor II Siswa SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan.....	68
Gambar 19.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor III Siswa SMPN 1 Cangkringan	70
Gambar 20. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor III Siswa SMPN 2 Cangkringan	72
Gambar 21.Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor III Siswa SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Permohonan Dosen Pembimbing TAS	86
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian di SMPN 1 Cangkringan.....	87
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian di SMPN 2 Cangkringan	88
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian di SMPN 1 Cangkringan.....	89
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian di SMPN 2 Cangkringan.....	90
Lampiran 6. Kartu Bimbingan	91
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas dari Microsoft Excel.....	92
Lampiran 8. Instrumen Penelitian	93
Lampiran 9. Lembar Jawab.....	100
Lampiran 10. Data Hasil Penelitian SMPN 1 Cangkringan.....	101
Lampiran 11. Data Hasil Penelitian SMPN 2 Cangkringan.....	105
Lampiran 12. Dokumentasi.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak terlepas dari kebutuhan, salah satu kebutuhan manusia yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara formal atau informal, dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan kebiasaan yang dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman hidup sehari-hari. Menurut Sulistyono (2013, p. 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. Kebutuhan manusia akan pendidikan berasal dari naluri dasar untuk mengembangkan potensi dan kemampuan individu. Manusia memiliki dorongan alami untuk belajar dan memahami dunia sekitarnya.

Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang membentuk dasar bagi perkembangan pribadi dan sosial. Pendidikan memberikan landasan untuk mengatasi tantangan hidup, meningkatkan kemandirian, dan menciptakan peluang untuk pertumbuhan individu. Pendidikan berperan sentral untuk membentuk dan mengembangkan potensi setiap individu serta membangun fondasi masyarakat yang cerdas dan berbudaya. Pendidikan adalah suatu

proses yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar, pendidikan sendiri bertujuan untuk mengantarkan individu menuju pemahaman yang lebih mendalam terhadap pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kehidupan. Pendidikan bertanggung jawab dalam pembentukan karakter, membuka wawasan, dan menumbuhkan sikap kritis yang menjadi landasan bagi kesuksesan perorangan dan kontribusi positif terhadap masyarakat.

Ada berbagai macam mata pelajaran dalam dunia pendidikan yang harus dipelajari oleh siswa. Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) atau sering disebut dengan pendidikan jasmani. 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, p. 20).

Pendidikan jasmani juga mengajarkan pembiasaan pola hidup sehat yang berfungsi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Tujuan dari PJOK atau pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di kemudian

hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika *et al.*, 2018, p. 63). Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk SMP mencakup berbagai aspek yang mencakup pembelajaran olahraga, permainan, senam, beladiri, aquatik, dan kesehatan. Capaian pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk SMP dapat mencakup berbagai aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diharapkan siswa capai setelah menyelesaikan pembelajaran. SMP pada kurikulum merdeka masuk fase D, capaian akhir fase D, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak spesifik sebagai hasil analisis pengatahan yang benar. Alur tujuan dalam pembelajaran permainan net siswa mampu mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan net (permainan bulu tangkis). Indikator pada akhir fase D ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan gerak spesifik permainan bulu tangkis.

Salah satu jenis materi dalam pembelajaran jasmani adalah permainan net, permainan net menggunakan jaring atau net sebagai pemisah antara dua pihak atau area permainan. Jaring berfungsi sebagai

batas yang harus dilewati atau dimanfaatkan untuk mencetak skor. Salah satu olahraga net yang disampaikan oleh guru ke siswa disekolah adalah bulu tangkis. Bulu tangkis merupakan cabang olahraga yang bisa dimainkan oleh pemain tunggal maupun pemain ganda dengan cara memukul bola bulu tangkis atau *shuttlecocks* melewati bagian atas net. Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dan dibatasi oleh net yang terletak pada bagian tengah lapangan untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Pemain menggunakan raket untuk melakukan serangan ke daerah lawan atau menangkis *shuttlecock* agar tidak jatuh ke daerah sendiri (Qalbi & Abdurrahman, 2017, p. 51).

Teknik dasar dalam permainan bulu tangkis sangat penting untuk diperlajari jika ingin bermain dengan baik dan benar. Menang atau kalahnya seseorang dalam permainan bulu tangkis sangat bergantung pada penguasaan teknik dasar permainan. Selain teknik dasar, peraturan pertandingan bulu tangkis juga penting untuk dipelajari. Melalui permainan bulu tangkis yang diajarkan di sekolah diharapkan siswa memperoleh empat ranah pendidikan jasmani yaitu, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif.

Berdasarkan dari pengalaman saat melakukan kegiatan Praktik Kependidikan (PK) di SMP Negeri 2 Cangkringan ketika pembelajaran penjas dengan materi bulu tangkis, masih kurang efektif karena berbagai faktor. Tidak adanya fasilitas bulu tangkis di sekolah merupakan salah satu penghambat ke efektifan pembelajaran. Setiap materi bulu tangkis pembelajaran harus berpindah ke gedung olahraga milik Kalurahan

Kepuharjo, hal ini yang menyebabkan materi bulu tangkis jarang diberikan. Faktor yang kedua adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap permainan bulu tangkis terlihat ketika saat siswa bermain bulu tangkis hanya asal memukul. Beberapa siswa juga masih belum paham pada saat melakukan *service* harus di lapangan bagian mana dan siapa yang harus melakukan *service* baik saat bermain tunggal maupun ganda.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin meneliti seberapa besar Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan. Dari penelitian ini akan diketahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan bulu tangkis dan seberapa pentingnya materi yang harus disampaikan oleh guru untuk siswa dalam melakukan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri Kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka muncul berbagai permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa masih belum memahami teknik dasar dan peraturan permainan bulu tangkis dengan baik dan benar.
2. Minimnya sarana dan prasarana sekolah untuk pembelajaran penjas dengan materi bulu tangkis.

3. Belum di ketahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulu tangkis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup permasalahan menjadi jelas. Peneliti akan membatasi pada masalah “Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri Kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat di simpulkan permasalahan yang akan di teliti yaitu “seberapa tinggi pengetahuan permainan bulu tangkis siswa di SMP Negeri kelas VIII se-Kapanewon Cangkringan?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah yang adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP negeri kelas VIII se-Kapanewon Cangkringan.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

- a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi penelitian mengenai tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP negeri se Kapanewon Cangkringan.
- b. Memperoleh gambaran tentang tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP negeri se Kapanewon Cangkringan

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, menambah pengetahuan siswa terhadap pengetahuan dalam pembelajaran permainan bulu tangkis.
- b. Bagi guru penjas, mampu memahami dan meningkatkan tingkat pengetahuan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bulu tangkis di sekolah.
- c. Bagi masyarakat, penelitian bisa meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua dan siswa, tentang pentingnya olahraga dalam kehidupan sehari-hari. Ini bisa mendorong lebih banyak orang untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian

Pengetahuan merupakan hasil “mengetahui”, yang terjadi setelah manusia menyadari suatu objek tertentu. Pengenalan dilakukan melalui panca indera manusia (mata, hidung, telinga, dll). Dalam arti lain, pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga berarti segala sesuatu yang diketahui tentang suatu topik (Notoatmodjo,2007, p. 139). Jika kita menganalisis istilah “pengetahuan” berdasarkan kategori kata, maka dapat diklasifikasikan sebagai bentuk kata benda. Kata ini merupakan kata dasar “tahu” ditambah akhiran “-an”. Secara sederhana, pengetahuan dapat dipahami sebagai segala aspek yang berkaitan dengan aktivitas mengetahui atau memiliki pengetahuan. Area pengetahuan berisi semua aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan metode dan alat yang berbeda serta hasil yang diperoleh sebagai hasilnya. Pada dasarnya pengetahuan adalah hasil mengetahui aktivitas yang berkaitan dengan suatu objek, baik berupa objek atau peristiwa yang diperoleh objek tersebut. (Wahana, 2016, p. 46).

Menurut Poerwodarminto (2002, p. 121), pengetahuan merupakan sesuatu yang dikenal dan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Secara garis besar domain tingkatan pengetahuan memiliki 6 tingkatan meliputi mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan,

menyimpulkan, dan mengevaluasi. Karakteristik pokok dalam taraf pengetahuan merupakan ingatan tentang suatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman yang sempat dirasakan, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain. Proses pembelajaran ini dipengaruhi dengan berbagai macam aspek dari dalam semacam motivasi serta aspek faktor luar yang berbentuk fasilitas informasi yang ada dan keadaan sosial budaya.

Sedangkan menurut Nasution (2016, p. 3) Pengetahuan itu merupakan hasil dari usaha manusia untuk tahu. Pengetahuan (*knowledge*) adalah bagian yang esensial dari eksistensi manusia, karena pengetahuan merupakan buah dan aktivitas berpikir yang dilakukan manusia berpikir (*nathiqiyah*) merupakan diferensia (*al-fashl*) yang memisahkan manusia dari semua genus lainnya, yaitu seperti hewan.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan pengetahuan adalah hasil dari proses mengetahui yang diperoleh melalui panca indera dan kesadaran terhadap suatu objek. Secara sederhana, pengetahuan mencakup semua informasi yang diperoleh tentang topik tertentu dan merupakan bentuk kata benda yang berasal dari kata dasar "tahu" dengan akhiran "pe-an". Pengetahuan melibatkan aktivitas seperti mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi, serta dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan faktor eksternal seperti fasilitas informasi dan kondisi sosial budaya. Pengetahuan adalah bagian esensial dari eksistensi manusia dan membedakan manusia dari makhluk lain melalui aktivitas berpikir.

b. Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan seseorang dapat diukur sesuai dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang telah ada. Taksonomi berasal dari Bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi dapat diartikan klasifikasi berhierarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi. (Busri *et al.*, 2021, p. 24). Dalam taksonomi perilaku Bloom, (Dimyati & Mudjiono, 2006, p. 26-32) mengklasifikasikan perilaku tersebut dalam tiga bagian perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif berhubungan dengan ingatan dan pengetahuan. Perilaku afektif berkaitan dengan perubahan sikap, dan perasaan. Sedangkan perilaku psikomotor berkaitan dengan kemampuan gerak dan kemampuan fisik.

Sedangkan menurut Notoatmodjo, (2010, p. 27-29) mengklasifikasikan menjadi enam kategori, dari yang sederhana (tahu) sampai dengan yang lebih kompleks (evaluasi). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), yaitu:

- 1) Tahu (*know*) Tahu diartikan sebagai pemanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati atau mempelajari sesuatu.
- 2) Memahami (*comprehension*) Memahami diartikan orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut. Bukan hanya mengetahuinya dan dapat menyebutkannya saja.
- 3) Aplikasi (*application*) aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.
- 4) Analisis, analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang itu sudah pada tingkat analisis apabila orang tersebut dapat membedakan, atau memisahkan,

- mengelompokkan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.
- 5) Sintesis (*synthesis*) Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*) Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan seseorang dapat diukur menggunakan taksonomi, yang merupakan klasifikasi berhierarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi. Dalam taksonomi Bloom, pengetahuan diklasifikasikan dalam tiga ranah perilaku: kognitif (berhubungan dengan ingatan dan pengetahuan), afektif (berkaitan dengan sikap dan perasaan), dan psikomotor (berkaitan dengan kemampuan gerak dan fisik). Ranah kognitif, yang berkaitan dengan ingatan dan pengetahuan, dibagi menjadi enam tingkatan:

- 1) Tahu (*know*): Mengingat informasi yang telah dipelajari.
- 2) Memahami (*comprehension*): Menginterpretasikan informasi dengan benar.
- 3) Aplikasi (*application*): Menerapkan prinsip yang diketahui dalam situasi lain.
- 4) Analisis (*analysis*): Menganalisis dan memisahkan komponen informasi serta mencari hubungan antar komponen.

- 5) Sintesis (*synthesis*): Menggabungkan informasi untuk membuat formulasi baru.
- 6) Evaluasi (*evaluation*): Menilai dan memberikan pbenaran terhadap informasi atau objek tertentu.

c. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor.

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

Seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Usia seseorang juga mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin baik (Badri *et al.*, 2020, p. 141)

Pendapat lain menyatakan (Hendrawan *et al.*, 2019, p. 75-76) faktor yang mempengaruhi pengetahuan dibagi menjadi dua yaitu :

1) 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.

2) 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 dilingkungan 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.

Hendrawan (2019, p. 70) menambahkan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, pengalaman juga bisa menjadi suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu. Sumber informasi dapat berupa media cetak maupun media elektronik, seperti televisi, radio, komputer, surat kabar, buku, dan majalah. Seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan

Kesimpulan dari pendapat ahli tersebut adalah pengetahuan seseorang bisa didapat melalui beberapa faktor internal dan faktor eksternal, diantaranya dari diri seseorang itu sendiri, pendidikan, pekerjaan, usia, dan lingkungan pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk pendidikan dan tingkat pendapatan. Umumnya, semakin tinggi pendidikan dan pendapatan seseorang, semakin baik pengetahuannya.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah bagian integral dari kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kesehatan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan tentang kesehatan, serta sikap hidup sehat pada siswa. Secara umum, PJOK mengintegrasikan pembelajaran tentang aktivitas fisik, olahraga, dan pengetahuan tentang kesehatan dalam upaya untuk menciptakan gaya hidup sehat dan aktif. 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, p. 20).

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

(NAPZA) atau pola makan sehat, bergizi, dan seimbang (Handaka *et al*, 2020, p. 192).

Pembelajaran PJOK lebih dari sekedar transfer ilmu dari guru ke siswa. Harapan dalam proses pembelajaran ini adalah pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswanya. Pembelajaran PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek seperti kebugaran jasmani, keterampilan sosial, berpikir logis, kestabilan emosi, perilaku moral, pola hidup sehat, dan penerapan lingkungan bersih. Pembelajaran PJOK direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan nasional. (Mawarti & Arsiwi, 2020, p. 56)

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari kurikulum pendidikan yang bertujuan mengembangkan kesehatan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan tentang kesehatan, dan sikap hidup sehat. Melalui berbagai aktivitas fisik dan olahraga, pembelajaran PJOK mencakup aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif. Diajarkan di semua jenjang pendidikan, PJOK berfokus pada kebugaran, keterampilan sosial, kestabilan emosi, perilaku moral, pola hidup sehat, dan lingkungan bersih, sehingga meningkatkan potensi siswa secara menyeluruh.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan Pendidikan Jasmani adalah mengembangkan anak secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani, bukan hanya mengembangkan fisik

saja, melainkan juga mengembangkan mental, sosial, emosional, intelektual dan kesehatan secara keseluruhan. (Winarno, 2006, p. 4). Tujuan Pendidikan Jasmani menurut Depdiknas (dalam Surahni, p. 2017) yaitu :

- 1) Meletakkan dan mengembangkan landasan karakter melalui internalisasi nilai.
- 2) Menumbuhkan landasan kepribadian (cinta damai, sosial, toleransi dalam kemajemukan budaya etnis dan agama).
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis,
- 4) Menanamkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
- 5) Mengasah keterampilan gerak, teknik, strategi berbagai permainan dan olahraga, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas.
- 6) Membiasakan keterampilan pengelolaan diri, pemeliharaan kebugaran jasmani, pola hidup sehat, menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 7) Konsep aktivitas jasmani untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat dan mengisi waktu luang yang bersifat rekreatif.

Dapat disimpulkan tujuan pendidikan jasmani mengembangkan siswa secara menyeluruh baik fisik, mental, sosial, emosional, intelektual, dan kesehatan. Pendidikan ini berfokus pada pengembangan karakter, kepribadian, kemampuan berpikir kritis, sikap sportif, keterampilan gerak, manajemen diri, kebugaran jasmani, serta pola hidup sehat.

3. Hakikat Bulu Tangkis

a. Pengertian Bulu Tangkis

Bulu tangkis atau yang dikenal di forum internasional "*badminton*," adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua pemain (tunggal) atau dua pasangan pemain (ganda) yang berlawanan. Tujuannya adalah untuk memukul kok (*shuttlecock*) melewati net sehingga jatuh di area lawan dan mencegah lawan melakukan hal yang sama. Di Indonesia sendiri bulu

tangkis merupakan olahraga unggulan dan olahraga popular, hal ini dikarenakan bulu tangkis banyak dimainkan mulai dari kalangan muda hingga tua, laki-laki maupun perempuan. Di kancah internasional bulu tangkis paling popular adalah di Kawasan Asia.

Alhusin (2007, p. 3), menyatakan bahwa bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di seluruh dunia. Olahraga ini banyak memikat masyarakat mulai dari kelompok umur, tingkat ketrampilan, jenis kelamin, dan yang lainnya. Permainan ini selain sebagai ajang permainan atau perlombaan juga bisa digunakan untuk rekreasi melepas penat karena permainan ini bias dimainkan baik itu dalam ruangan ataupun pada alam terbuka. Menurut Qalbi & Abdurrahman (2017, p. 51) Bulu tangkis merupakan cabang olahraga yang bisa dimainkan oleh pemain tunggal maupun pemain ganda dengan cara memukul bola bulu tangkis atau *shuttlecocks* melewati bagian atas net. Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dan dibatasi oleh net yang terletak pada bagian tengah lapangan untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Pemain menggunakan raket untuk melakukan serangan ke daerah lawan atau menangkis *shuttlecock* agar tidak jatuh ke daerah sendiri. Yuliawan (2017, p. 11) menyatakan bahwa inti dari permainan bulu tangkis adalah untuk mendapatkan poin dengan cara memasukan *shuttlecock* ke bidang lawan yang dibatasi jaring (net) setinggi 1,55 m dari permukaan lantai, yang dilakukan atas dasar peraturan permainan tertentu.

Simpulan dari pendapat ahli di atas menyatakan bulu tangkis, atau *badminton*, adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua pemain atau dua pasangan dengan tujuan memukul *shuttlecock* melewati net ke area lawan. Di Indonesia, bulu tangkis merupakan olahraga unggulan yang populer di berbagai kalangan, baik muda maupun tua. Olahraga ini terkenal di seluruh dunia, terutama di Asia, dan dapat dimainkan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan sebagai ajang kompetisi atau rekreasi. Tujuannya adalah mendapatkan poin dengan memasukkan *shuttlecock* ke area lawan sesuai dengan aturan permainan.

b. Aturan Permainan Bulu Tangkis

Dalam menunjang sebuah aturan permainan dan membuat permainan semakin menarik dan didukung oleh sarana dan prasarana. Aturan dalam permainan bulu tangkis adalah sebagai berikut :

1) Lapangan bulu tangkis

Menurut Komari (2018, p. 14-20) pada dasarnya olahraga bulu tangkis bisa dilakukan diluar maupun didalam ruangan, tetapi untuk kompetisi resmi permainan bulu tangkis praktis dilakukan di dalam ruangan. Hal ini dikarenakan agar laju bola atau *shuttlecock* tidak terpengaruh oleh angin. Lapangan bulu tangkis pada umumnya terdiri dari empat macam yaitu lapangan keras, lapangan dari tanah, lapangan dari kayu dan lapangan dari karpet. Lapangan keras adalah lapangan yang terbuat dari keramik atau bahan campuran semen dengan pasir. Lapangan dari tanah merupakan lapangan dengan biaya pembuatan paling rendah, untuk garis

lapangan ini menggunakan bambu yang dibelah dua. Lapangan kayu dibuat dari tripleks tebal, lapangan ini sangat mahal tetapi nyaman untuk digunakan karena lebih lentur dan tidak licin dibandingan lapangan sebelumnya. Lapangan karpet dibuat dengan karpet yang permanen atau bisa juga dengan karpet yang digulung. Lapangan ini berbahan dasar karet sehingga tidak licin, lapangan ini juga digunakan untuk pertandingan yang bertaraf internasional.

Lapangan bulu tangkis memiliki ukuran baku dengan panjang lapangan 13,40 m dan lebar 6,10 m. adapun untuk jarak antara dua garis ganda tepi lapangan 46 cm dan untuk jarak antara dua garis ganda belakang adalah 76 cm. jarak antara tiang net ke garis batas *service* pendek 198 cm dengan ketebalan semua garis 4 cm. Pembuatan tebal garis lapangan sangat penting meningat jika bola atau *shuttlecock* jatuh digaris maka itu masuk. Jadi ketebalan garis (pengecatan) harus masuk di dalam lapangan. salah satu bagian dari lapangan bulutangkis adalah net. Jarring atau net terletak ditengah lapangan sebagai pembatas daerah permainan. Adapun tinggi dari net yaitu 155 cm (Komari, 2018, p. 21-22).

Gambar 1. Lapangan Bulu Tangkis



(Dokumen pribadi)

2) Raket

Pada permainan bulu tangkis alat untuk memukul bola atau *shuttlecock* disebut raket. Menurut Poole (2013, p. 12) raket terbuat dari campuran serat karbon dan beberapa campuran titanium. Raket memiliki ukuran panjang 65-67 cm dan beratnya 100-200 gram (untuk raket dari bahan campuran serat karbon atau titanium). Senar raket untuk dewasa biasanya terbuat dari bahan nilon kualitas tinggi dengan diameter 0,65-70 mm. Panjang keseluruhan area yang disenari tidak boleh melebihi 280 mm dan lebar keseluruhan tidak boleh melebihi 220 mm (Gazali, 2021, p. 9). Konstruksi raket bulu tangkis terdiri atas empat bagian, yaitu bagian kepala raket (*head*) lebar kepala raket antara 20-22cm, berbentuk oval menyerupai jantung tetapi ada juga yang mendekati kotak. Bagian leher raket (*neck*) bagian ini sering disebut bagian T. Batang raket (*shaft*), bagian ini sering dimanfaatkan wasit untuk mendeteksi *service* yang benar yaitu batang harus menunjuk ke bawah. Bagian pegangan (*grip*) ada beberapa seri ukuran besar kecilnya diameter pegangan (Komari : 2018, p. 27).

Gambar 2. Raket



(Dokumen pribadi)

3) *Shuttlecock*

Menurut Rinaldi (2020, p. 20) *Shuttlecock* atau yang sering disebut kok adalah bola yang digunakan dalam permainan bulu tangkis. Kok terbuat dari bulu angsa yang disusun sehingga membentuk sebuah kerucut terbuka dengan pangkal setengah lingkaran terbuat dari gabus. Jumlah bulu yang terdapat pada *shuttlecock* berjumlah 16 buah dan dibuat melingkar dengan jarak yang sama. Untuk panjang bulunya sekitar 62 mm hingga 70 mm. ujung-ujung bulu harus membentuk sebuah lingkaran dengan diameter antara 58 mm - 68 mm, diameter gabus harus antara 25 mm 28 mm dan dibulatkan pada bagian bawahnya, berat *shuttlecock* harus antara 4,47 gr - 5,50 gr (Gazali, 2021, p. 8)

Gambar 3. *Shuttlecock*



(Dokumen pribadi)

4) Sepatu dan Kostum

Pendapat Aksan (2012, p. 41) sepatu bulu tangkis dirancang dengan menggunakan sol karet agar cengkraman ke lantai lapangan maksimal. Dinding pada Sepatu dibuat bertulang agar tahan lama selama tarik menarik. Pada Sepatu bulu tangkis juga terdapat teknologi penyebar guncangan untuk melompat. Kostum bulu tangkis sendiri terbuat dari bahan yang kuat, lentur

dan menyerap keringat. Kedua tim yang bertanding arus menggunakan warna yang berbeda, agar wasit dan penonton mudah untuk membedakan.

Gambar 4. Sepatu Bulu Tangkis



(Dokumen pribadi)

Gambar 5. Kostum Bulu Tangkis



(Dokumen pribadi)

5) Pemain

Permainan harus dimainkan oleh masing-masing satu permainan di satu sisi lapangan (pada permainan tunggal) atau masing-masing dua pemain di satu sisi (pada permainan ganda). Sisi lapangan tempat tim yang mendapat giliran melakukan servis dinamakan sisi dalam (*inside*),

sedangkan sisi yang timnya menerima servis dinamakan sisi luar (*outside*) (Gazali, 2021, p. 9).

6) *Scoring System*

Satu pertandingan atau *match* terdiri dari 2 kali kemenangan, Satu *game* akan dimenangkan oleh pemain yang mendapatkan angka 21. Pihak yang memenangkan suatu *rally* mendapatkan tambahan 1 angka pada skornya. Pihak yang memenangkan *rally* adalah jika pihak lawannya melakukan "*fault*" atau *shuttlecock* tidak dalam permainan karena jatuh di dalam permukaan lapangan lawannya. Jika skor sama 20, maka pemain yang mendapat 2 angka yang memimpin dulu akan memenangkan *game* itu. Apabila skor sampai 29 sama, pihak yang mendapat angka ke 30 memenangkan *game* itu. Pihak yang memenangkan 1 *game* harus melakukan servis lebih dulu pada *game* berikutnya (Gazali, 2021, p. 10).

7) Perpindahan Tempat

Saat *game* pertama berakhir pemain diwajibkan untuk berpindah tempat di lapangan lawan. Hal ini juga dilakukan saat *game* kedua berakhir jika ada *game* ketiga. Di *game* ketiga jika salah satu pihak telah mencapai angka 11 maka perpindahan tempat harus dilakukan (Gazali, 2021, p. 10)

8) Servis

a) Pada suatu servis yang benar:

- (1) Kedua belah pihak tidak boleh secara tidak semestinya memperlambat terjadinya servis jika pelaku servis dan penerima servis sudah siap. Pada waktu melengkapi gerakan ke belakang dan kepala raket pelaku servis, suatu perlambatan dari awal servis, harus dianggap sebagai perlambatan secara tidak semestinya.

- (2) Pelaku servis dan penerima servis harus berdiri secara diagonal dalam kotak servis yang berhadapan dan tidak boleh menyentuh garis pembatas kotak servis.
 - (3) Sebagian dari kedua kaki baik pelaku servis maupun penerima servis harus tetap berada pada permukaan lapangan dalam posisi diam atau tidak bergerak dari saat servis mulai dilakukan sampai servis telah dilakukan.
 - (4) Raket pelaku servis harus pada awalnya memukul gabus *shuttlecock*.
 - (5) Keseluruhan *shuttlecock* harus berada di bawah pinggang pelaku servis dengan ketinggian 1,15 meter dari permukaan lapangan pada saat *shuttlecock* dipukul oleh raket pelaku servis.
 - (6) Batang raket pelaku servis pada saat *shuttlecock* dipukul harus mengarah ke bawah. Gerakan raket pelaku servis harus berkesinambungan ke depan dari awalan servis sampai servis telah dilakukan.
 - (7) Terbangnya *shuttlecock* harus ke atas dari raket pelaku servis untuk melampaui atas net, sehingga jika tidak dihalangi akan jatuh di kotak servis penerima servis (pada atau di dalam garis pembatas).
 - (8) Dalam usaha melakukan servis, pelaku servis tidak boleh lalut memukul *shuttlecock*.
- b) Sekali para pemain sudah siap untuk servis, gerakan ke depan pertama dari kepala raket pelaku servis adalah awalan dari servis.
 - c) Sekali dimulai, servis telah dilakukan jika *shuttlecock* telah dipukul oleh raket pelaku servis atau dalam usaha melakukan servis, pelaku servis lalut memukul *shuttlecock*.
 - d) Pelaku servis tidak boleh melakukan servis sebelum penerima servis siap. Penerima servis dinyatakan siap jika ia berusaha mengembalikan *shuttlecock*.
 - e) Pada ganda, selama servis dilakukan pasangan boleh mengambil posisi di lapangan masing-masing di manapun asal tidak menghalangi pandangan pelaku servis atau servis lawannya. (Gazali, 2021, p. 11-13)
- 9) Tunggal
 - a) Pemain melakukan servis dan menerima servis di sebelah kanan masing masing saat memulai *game* atau saat memperoleh angka genap. Pemain melakukan dan menerima servis disebelah kiri saat memperoleh angka ganjil.
 - b) Urutan permainan dan posisi lapangan. Pada suatu *rally*, *shuttlecock* boleh dipukul secara bergantian oleh pelaku servis dan penerima servis dari posisi manapun hingga *shuttlecock* berhenti dimainkan.

c) Jika pelaku servis memenangkan, maka ia memperoleh satu angka.

Kemudian pelaku servis harus melakukan servis lagi dari kotak servis lainnya, jika penerima servis memenangkan *rally*, maka ia memperoleh satu angka. Kemudian penerima servis menjadi pelaku servis yang baru (Gazali, 2021, p. 13-14).

10) Ganda

- a) Seorang pemain dari pihak yang melakukan servis harus melakukan servis dari kotak servis sebelah kanan. Bila pihak yang melakukan servis belum memperoleh angka atau telah memperoleh angka genap pada *game* itu. Seorang pemain dari pihak yang melakukan servis harus melakukan servis dari kotak servis sebelah kiri, jika pihak yang melakukan servis telah memperoleh angka ganjil pada *game* itu.
- b) Pemain dari pihak penerima servis yang melakukan servis terakhir harus tinggal (tetap berada) di dalam kotak servis darimana ia melakukan servis terakhir tersebut. Pola sebaliknya berlaku bagi pasangannya.
- c) Pemain dari pihak penerima servis yang berdiri dalam kotak servis secara diagonal dari pelaku servis harus menjadi penerima servis.
- d) Para pemain tidak boleh berpindah dari kotak servis masing-masing sampai mereka memenangkan satu angka pada saat pihak mereka melakukan servis.
- e) Servis dalam giliran melakukan servis harus dilakukan dari kotak servis sesuai dengan skor pihak yang melakukan servis.
- f) Setelah servis dikembalikan, dalam suatu *rally*, *shuttlecock* boleh dipukul oleh salah satu pemain dari pihak yang melakukan servis atau dan oleh salah satu pemain dari pihak yang menerima servis secara bergantian, dari posisi manapun hingga *shuttlecock* berhenti dimainkan.
- g) Jika pihak yang melakukan servis memenangkan *rally*, pihak yang melakukan servis memperoleh satu angka. Pelaku servis kemudian melakukan servis kembali dari kotak servis lainnya.
- h) Jika pihak yang menerima servis memenangkan *rally*, pihak yang menerima servis harus mendapatkan satu angka. Pihak yang menerima servis kemudian harus menjadi pihak yang melakukan servis yang baru.
- i) Dalam suatu *game*, hak untuk melakukan servis harus diberikan berurutan. Dari pelaku servis awal yang memulai game dari kotak servis sebelah kanan. pada pasangan dari penerima servis awal. Kepada pasangan dari pelaku servis awal. Kepada penerima servis awal. Kepada pelaku servis awal dan seterusnya.
- j) Tidak seorang pemainpun diperkenankan melakukan servis dan menerima servis di luar gilirannya, atau menerima 2 servis secara berturut-turut dalam game yang sama.

- k) Salah satu pemain dari pihak yang menang dapat melakukan servis pertama pada game berikutnya dan salah satu pemain dari pihak yang kalah dapat menerima servis pertama pada game berikutnya (Gazali, 2021, p. 14-16).

11) Kesalahan Kotak Servis

Pendapat Gazali (2021, p. 16) kesalahan kotak servis terjadi ketika pemain melakukan servis atau menerima servis di luar gilirannya. Kesalahan kotak servis juga bisa terjadi ketika pemain melakukan servis atau menerima servis di sisi kotak yang salah. Jika kesalahan kotak servis ditemukan, kesalahan tersebut harus dikoreksi dan skor yang ada tetap berlaku.

12) Kesalahan (*Fault*)

- a) *Fault* terjadi jika suatu servis tidak benar.
- b) Jika pada waktu servis, *shuttlecock* tersangkut pada net dan tinggal berhenti di atas net. Setelah melewati atas net lalu tersangkut pada net. Dipukul oleh pasangan penerima servis.
- c) Jika dalam suatu permainan, *shuttlecock*,
 - (1) Jatuh di luar garis pembatas lapangan (yaitu tidak di atas atau di dalam garis pembatas).
 - (2) Menerobos atau lewat di bawah net.
 - (3) Gagal melewati atas net.
 - (4) Menyentuh langit-langit atau dinding di samping lapangan.
 - (5) Menyentuh pemain atau pakaianya.
 - (6) Menyentuh benda lain atau orang di luar lapangan. (Di mana perlu dengan memperhitungkan struktur dari bangunan, otoritas bulutangkis setempat, sesuai dengan hak veto dari asosiasi bulutangkisnya membuat peraturan tambahan untuk menyelesaikan masalah oleh adanya *shuttlecock* yang menyentuh penghalang).
 - (7) Tertangkap dan tertahan di raket dan kemudian menggelusur di raket sewaktu melakukan pukulan.
 - (8) Terpukul dua kali secara berurutan oleh pemain yang sama. Tetapi bila *shuttlecock* mengenai kepala raket dan area yang disenari dalam satu pukulan maka ini bukan "*FAULT*".
 - (9) Terpukul dua kali oleh pemain dan pasangannya secara berurutan.
 - (10) Menyentuh raket pemain tetapi tidak melintas ke arah lapangan lawan.
- d) Jika dalam permainan, seorang pemain:
 - (1) Menyentuh net atau penyangganya dengan raket, orang atau pakaian.
 - (2) Melanggar lapangan lawan di atas net dengan raket atau orang, kecuali si pemukul boleh mengikuti *shuttlecock* di atas net dengan raket dalam lanjutan suatu pukulan setelah kontak awal dengan *shuttlecock* berada di sisi lapangan si pemukul.

- (3) Melewati batas lapangan lawan di bawah. Net dengan raket atau orang sehingga lawan terhalang atau terganggu.
 - (4) Menghalangi pemain lawan, yaitu dengan menghalangi lawan untuk melakukan suatu pukulan yang sah di mana *shuttlecock* diikuti di atas net.
 - (5) Dengan sengaja mengganggu lawan dengan suatu aksi seperti berteriak atau membuat gerak isyarat
- e) Jika seorang pemain melakukan kesalahan yang menyolok, berulang atau secara terus menerus melanggar (Gazali, 2021, p. 16 – 18).

Dapat disimpulkan bahwa aturan permainan bulu tangkis meliputi ukuran baku lapangan bulu tangkis, panjang raket, berat dan lingkar *shuttlecock*. Selain itu ada juga aturan saat bermain seperti aruran servis dan penerima servis, aturan pemain tunggal maupun ganda, *scoring system*, aturan kotak servis, perpindahan tempat dan kesalahan pemain atau *fault*. Dengan adanya aturan tersebut membuat sebuah permainan olahraga dan membuat permainan semakin menarik

d. Teknik Dasar Permainan Bulu Tangkis

Pada permainan bulu tangkis terdapat banyak teknik dasar yang perlu diperhatikan mulai dari pergelangan tangan hingga pergerakan kaki. Bulu tangkis dikenal sebagai olahraga yang banyak menggunakan pergelangan tangan, oleh sebab itu pemain harus menguasai teknik sebagai berikut:

1) Cara memegang raket

Salah satu teknik dasar bulu tangkis yang harus dikuasai oleh pemain bulu tangkis adalah pegangan raket (*grip*). Pegangan raket yang benar adalah dasar dari kualitas pukulan seorang pemain. Berikut adalah beberapa cara memegang raket:

a) Teknik *Forehand*

Rinaldi (2020, p. 51) Berpendapat teknik *forehand* posisi tangan seperti sedang berjabat tangan. Pegang raket dengan posisi menyamping, pegangan yang tepat bisa dilihat dari bentuk ibu jari dan telunjuk yang akan membentuk huruf V dan jari lainnya menggenggam raket. Posisi ibu jari dan telunjuk pada tangkai raket akan membantu jari lainnya agar kuat untuk menggenggam *grip*.

Gambar 6. Pegangan *Forehand*



(Dokumen pribadi)

b) Teknik *Backhand*

Teknik *backhand* pada dasarnya hampir sama dengan teknik *forehand*. Yang membedakan teknik *backhand* adalah posisi ibu jari lurus searah tangkai raket, sedangkan jari lainnya menggenggam raket, hal ini dijabarkan oleh Rinaldi (2020, p. 52).

Gambar 7. Pegangan *Backhand*



(Dokumen pribadi)

c) Teknik *American Grip*

Menurut Rinaldi (2020, p. 53) cara memgang *grip* pada pegangan *American Grip* seperti halnya memegang pemukul kasur. Ketika memegang *grip*, posisi ibu jari dan telunjuk menempel satu sama lain yang berguna untuk memperkuat gengaman. *American grip* ini sangat cocok untuk digunakan pada pukulan *smash* karena gengaman raket yang kuat.

Gambar 8. Pegangan *American Grip*



(Dokumen pribadi)

2) Gerakan kaki atau *footwork*

Pendapat Aksan (2012, p. 61) *footwork* merupakan gerak dasar untuk bisa menghasilkan pukulan yang baik, yaitu apabila dilakukan dengan posisi baik. *Footwork* yang baik bisa untuk menghemat energi yang dikeluarkan oleh atlet bulu tangkis dan menjaga kaki tetap prima sepanjang turnamen. Selain itu dalam pertandingan sering ada gerakan *smash* atau melompat jadi pijakan seorang pemain harus benar benar tepat (Rinaldi, 2020, p. 54)

3) Teknik memukul *shuttlecock*

Ada beberapa variasi dalam memukul *shuttlecock* yaitu servis, lob, teknik *drive*, *dropshot*, *smash* dan *netting*. Adapun penjelasan dari dari ketujuh teknik tersebut adalah sebagai berikut:

a) Servis

Servis adalah awalan dari sebuah permainan bulu tangkis, pukulan servis yang baik bisa menjadi kunci dari keberhasilan memperoleh angka. Sebaliknya servis yang buruk bisa memudahkan lawan untuk mencuri angka. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika pemain melakukan servis, posisi kepala raket harus berada di bawah pegangan raket. Letak kok harus berada di bawah pinggang dan mengayun raket harus dengan sekali ayunan (Rinaldi, 2020, p. 56). Pendapat lain menyatakan servis dalam bulu tangkis dibagi menjadi tiga, yaitu servis pendek, servis tinggi dan servis *flick*. Setiap servis digunakan tergantung situasi permainan. (Aksan, 2012, p. 65).

b) Pukulan Lob

Rinaldi (2020, p. 59 - 60) menyatakan pada dasarnya pukulan lob dibagi menjadi dua yaitu pukulan lob untuk menyerang dan pukulan lob untuk bertahan. Untuk melakukan pukulan lob menyerang, ambil bola atau *shuttlecock* ketika posisi berada didepan atas kepala dan lambungkan secara rendah dan cepat. Sedangkan untuk lob bertahan, ambil bola ketika posisi beraada di depan atas kepala lalu lambungkan bola dengan tinggi dan jauh sampai berada di garis belakang lapangan. tujuannya adalah mengarahkan bola ketempat lawan dan sulit untuk dikembalikan.

c) Teknik *Drive*

Teknik ini adalah teknik yang sering dipakai oleh pemain ganda dalam permainan bulu tangkis. Teknik *drive* merupakan pukulan yang dilakukan secara cepat dan mendatar, tujuannya adalah menghindari lawan menyerang atau memaksa lawan untuk mengangkat bola. Pukulan ini memerlukan keterampilan pegangan, kecepatan reflek dan kekuatan pergelangan tangan (Aksan, 2012, p. 87).

d) *Dropshot*

Rinaldi berpendapat (2020, p. 62) 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.

e) Teknik *Smash*

Smash adalah adalah adalah pukulan overhead atau atas yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang karena tujuan utamanya untuk mematikan lawan. Pukulan ini keras, laju kok cepat menu lantai lapangan, sehingga pukulan ini membutkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tuhuh yang harmonis (Aksan, 2012, p. 78 – 79).

f) *Netting*

Menurut pendapat Ni'mah & Deli (2017, p. 42) pukulan *netting* merupakan pukulan yang dilakukan dekat dengan net dan diarahkan sedekat mungkin dengan net atau bahkan bisa sampai menyentuh bibir net dengan pukulan yang halus. Untuk melakukan *netting* perlu adanya 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.

Dari pendapat ahli tentang teknik dasar permainan bulu tangkis dapat disimpulkan pemain harus menguasai teknik dasar seperti pegangan raket (*grip*), *footwork*, dan teknik memukul *shuttlecock* (*servis*, *lob*, *drive*,

dropshot, smash, netting). Pegangan raket yang benar mempengaruhi kualitas pukulan, sementara *footwork* yang baik membantu menghemat energi dan memastikan pijakan yang tepat, terutama saat melakukan *smash* atau lompatan.

4. Karakteristik Anak SMP

Masa SMP adalah masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, masa ini disebut masa remaja. Rata-rata siswa SMP ada di rentang 12-15 tahun. Usia ini adalah rentang masa remaja yang oleh ahli psikologi ditentukan pada usia 12 sampai 22 tahun. Karakteristik usia remaja dikelompokkan dalam dua kelompok, yakni kelompok masa remaja awal dan kelompok masa remaja akhir. Kelompok masa remaja awal berkisar pada usia 12-17 tahun. Kelompok masa remaja akhir berkisar antara 17-22 tahun (Fitrianingsih *et al.*, 2019, p. 37). Menurut Utama (2011, p. 2) karakter merupakan tingkah laku yang dilakukan seorang dengan kondisi kehidupan yang dijalani, karakter ini memiliki kecenderungan dalam arah positif dan juga negatif.

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Remaja pada masa ini mengalami masa pubertas yaitu terjadinya pertumbuhan yang cepat, timbul ciri-ciri seks sekunder, dan tercapai fertilitas. Perubahan psikososial yang menyertai pubertas disebut adolesen, Adolesen adalah masa dalam kehidupan seseorang dimana masyarakat tidak lagi memandang individu sebagai seorang anak, tetapi juga belum diakui sebagai seorang dewasa dengan segala hak dan kewajibanya (Maghfirah *et*

al., 2020, p. 93). Karakter seorang remaja usia SMP menurut pendapat Desmita, (2010, p. 36), yaitu:

- a. Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
- c. Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orangtua.
- d. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- e. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- h. Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam taraf masa perkembangan atau berada pada masa remaja awal yaitu usia 12-17 tahun. Masa remaja ini merupakan perubahan menuju masa dewasa yang pada usia ini terjadi perubahan yang menonjol pada diri anak baik perubahan fisik maupun pola berpikir

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vega Ardi Pratama pada tahun 2023 dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Galur” penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah mayoritas siswa sebanyak 65 siswa (69,15%) mempunyai pengetahuan tentang permainan bulu tangkis dalam kategori tinggi. Sisanya sebanyak 23 siswa (24,47%) kategori sangat sangat tinggi, 6 siswa (6,38%) kategori sedang, dan tidak ada siswa yang masuk kategori rendah maupun sangat rendah (0%). Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VII SMP N 1 Galur termasuk kedalam kategori tinggi. Relevasinya pada penelitian ini adalah memiliki variabel yang sama yaitu tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP, namun yang membedakan adalah jumlah sampel dimana penelitian ini hanya di satu SMP saja.
2. Penelitian yang dilakukan Yopi Muklison tahun 2023 dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah Srandonan Bantul” penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah mayoritas peserta didik sebanyak 16 peserta didik (61,54%) termasuk kategori sedang, sebanyak 8 peserta didik (30,77%) masuk ke kategori rendah, 2 peserta didik (7,69%) masuk ke kategori tinggi dan tidak ada peserta didik (0%) yang masuk kategori sangat tinggi. Relevasinya pada penelitian ini adalah memiliki variabel yang sama yaitu tingkat pengetahuan permainan bulu

tangkis siswa SMP, namun yang membedakan adalah jumlah sampel dimana penelitian ini hanya di satu SMP saja.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Nur Islami pada tahun 2023, dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Permainan Bulutangkis di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Danurejan”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bulu tangkis di Sekolah Dasar se-Kecamatan Danurejan berada pada kategori rendah sebanyak 82 peserta didik (56,94%), kategori cukup sebanyak 55 peserta didik (38,19%) dan kategori tinggi sebanyak 7 peserta didik (4,86%). Relevasinya pada penelitian ini adalah memiliki variabel yang sama yaitu tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis, namun yang membedakan adalah sampel dimana penelitian ini dilakukan di siswa SD kelas V.

C. Kerangka Pikir

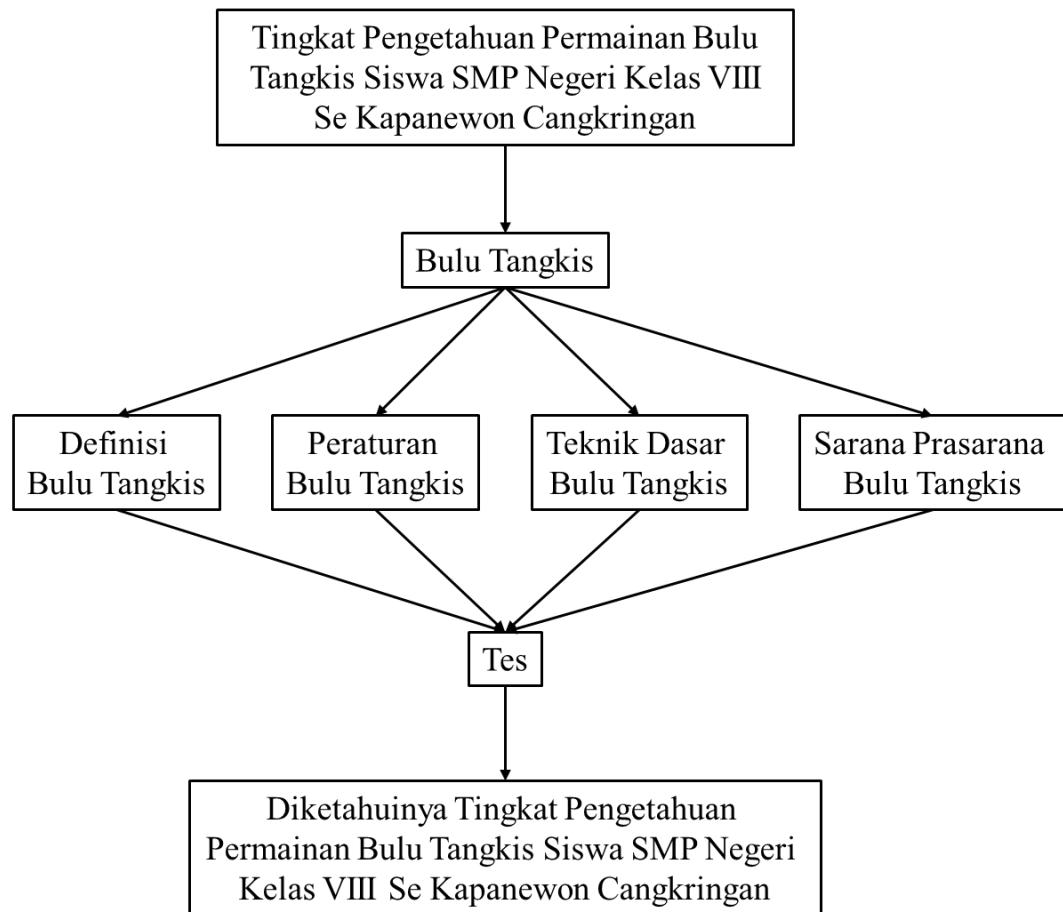
Permainan bulu tangkis merupakan salah satu materi materi pembelajaran jasmani di tingkat SMP. Di sekolah dasar (SD) permainan bulu tangkis juga diajarkan tetapi tidak sekompleks di tingkat SMP. Permainan bulu tangkis tergolong dalam permainan net atau pun permainan bola kecil. Jika seorang pemain bulu tangkis kurang pengetahuan tentang peraturan dan teknik dasar maka akan banyak kesalahan atau pelanggaran saat bermain. Hal ini menyebabkan pihak lawan mendapat tambahan poin

dan tentu merugikan pemain tersebut. Maka pengetahuan tentang peraturan dan teknik dasar sangat penting untuk diketahui mulai dari jenjang sekolah.

Tujuan dari pendidikan jasmani adalah mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Aspek kognitif adalah perilaku yang menekankan pada intelektualnya, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran, sebab jika seseorang berpengetahuan tinggi maka dapat memudahkan untuk menerapkan pada sesuatu hal. Begitu juga saat diterapkan pada pembelajaran permainan bulu tangkis, saat siswa sudah menguasai dan mengetahui teknik dasar, peraturan permainan, dan sarana prasarana makan nantinya pada saat bermain akan mampu mengaplikasikan ke dalam permainan ataupun ketika diminta untuk menjelaskan ulang siswa mampu untuk menyebutkan dan menjelaskan.

Menurut uraian diatas, maka perlu diketahui tingkat pengetahuanan permainan bulu tangkis siswa SMP kelas VIII se Kapanewon Cangkringan dengan menggunakan tes. Bagan kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 9. Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif.

Penelitian deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang menganalisis data dengan menggambarkan informasi yang telah dikumpulkan. Menurut Sugiyono (2017, p. 147) penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Menurut pendapat Arikunto (2006, p. 12) penelitian kuantitatif dituntut untuk banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data hingga sampai ke hasil yang didapat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP Negeri kelas VIII se-Kapanewon Cangkringan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan saat penelitian :

1. Menentukan latar belakang masalah yaitu belum diketahuinya tingkat pengetahuan bulu tangkis siswa SMP Negeri kelas VIII se Kapanewon Cangkringan.
2. Menentukan landasan teori untuk memperkuat latar belakang masalah.
3. Pengembangan instrumen yaitu berupa angket kuisioner yang terdiri dari faktor I (pengertian, manfaat dan teknik dasar bulu tangkis), faktor II (sejarah bulu tangkis) dan faktor III (peraturan bulu tangkis).

4. Pengujian instrumen menggunakan uji validitas *pearson product moment* dan uji reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha*
5. Menentukan populasi peserta didik yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan.
6. Menentukan sampel yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan.
7. Pengumpulan data yaitu dengan membagikan angket berupa kertas atau manual yang diberikan kepada siswa SMP Negeri kelas VIII se Kapanewon Cangkringan.
8. Analisis data menggunakan statistik deskriptif menggunakan persentase.
9. Mengambil kesimpulan dan saran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri Se-Kapanewon Cangkringan, adapun sekolah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. SMP Negeri 1 Cangkringan yang beralamat di Watuadeg Wukirsari Cangkringan Sleman.
- b. SMP Negeri 2 Cangkringan yang beralamat di Pagerjurang Kepuharjo Cangkringan Sleman.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 17 – 31 Juli 2024

C. Subyek Penelitian

1. Populasi

Menurut Aguss, Fahrizqi, & Wicaksono (2021, p. 5) populasi adalah kumpulan data dengan karakteristik yang sama dan menjadi objek inferensi, Statistika inferensi mendasarkan diri pada dua konsep dasar, populasi merupakan keseluruhan data, baik yang nyata ataupun imajiner, serta sampel, sebagai suatu bagian dari populasi yang digunakan untuk melakukan inferensi (pendekatan atau penggambaran). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan dengan sebagai berikut :

Tabel 1. Populasi Siswa SMP Negeri kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan

NO	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SMP Negeri 1 Cangkringan	123
2.	SMP Negeri 2 Cangkringan	94
Jumlah		217

2. Sampel

Sugiyono (2015, p. 81), mengatakan bahwa sampel merupakan sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan dengan pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan jumlah yang sama dengan populasinya. Penggunaan *total sampling* dikarenakan salah satu sekolah memiliki sampel yang kurang dari 100.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah elemen atau faktor yang dapat berubah dan memiliki variasi dalam sebuah penelitian. Variabel ini merupakan aspek penting yang diukur, dimanipulasi, atau diamati untuk melihat pengaruhnya terhadap fenomena yang diteliti. Tujuan dari penggunaan variabel penelitian yaitu memungkinkan peneliti memahami, mengamati, dan menganalisis fenomena yang sedang diselidiki sehingga dapat diperoleh informasi yang mendalam tentang hal tersebut. Variabel penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan bulu tangkis. Definisi operasionalnya adalah segala sesuatu yang diketahui siswa SMP Negeri kelas VIII se-Kapanewon Cangkringan yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya tentang permainan bulu tangkis, yang diukur menggunakan soal pilihan ganda.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen yang telah dibuat oleh penelitian sebelumnya yaitu Vega Ardi Pratama yang sudah divalidasi ahli (*expert judgement*) kepada Bapak Drs. Amat Komari, M.Si. dan sudah diujikan dengan reliabilitas sebesar 0,899. Penelitian ini meneliti tingkat pengetahuan siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Galur. Instrumen menggunakan tes pilihan ganda atau *multiple choice test*. Siswa diberikan soal dengan empat pilihan jawaban, siswa harus menjawab pertanyaan

tersebut dengan cara memilih salah satu jawaban yang dianggap benar.

Adapun penilaianya, untuk jawaban benar dinilai 1 (satu) dan jawaban salah dinilai 0 (nol). Berikut adalah kisi kisi untuk instrumen penilaian :

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Faktor	Nomor Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan	Faktor II	Menyebutkan sejarah permainan bulu tangkis	1, 2, 3, 4, 32, 33, 36, 43	8
		Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat permainan bulu tangkis	5, 6, 7, 8	4
	Faktor I	Menjelaskan teknik dasar permainan bulu tangkis	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 34, 45	13
		Strategi dan taktik dalam permainan bulu tangkis	27, 28, 29, 30, 38, 41, 44	7
	Faktor III	Menunjukkan peraturan tentang permainan bulu tangkis	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 31, 35, 36, 37, 39, 40, 42	14
Jumlah				45

(Sumber : Pratama, 2023, p. 45)

Angket penelitian ini terdiri dari 45 butir soal pilihan ganda. Setelah semua petanyaan tersusun, untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen maka peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu dengan sampel yang berbeda dari sampel yang akan diteliti.

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen di gunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Dalam Pratama (2023, p. 46) peneliti mengambil data dari siswa lain. Ujicoba instrumen angket dilakukan di SMP Negeri 1 Galur Kelas IX A yang mempunyai karakteristik responden mirip dengan responden yang akan di teliti. Jumlah responden uji coba yaitu sebanyak 31 siswa yang merupakan siswa kelas IX A. Ujicoba dilakukan pada saat jam mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah konsep yang mengacu pada sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain, validitas memastikan bahwa hasil yang diperoleh dari suatu penelitian atau pengukuran sesuai dengan tujuan dan konsep yang diinginkan. Menurut Azwar (2018, p. 63) validitas merupakan cara untuk mengetahui keakuratan instrumen ditinjau dari tujuan ukurnya. Menentukan apakah suatu tes telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari tes tersebut.

Hasil perolehan dari uji validitas ini dilakukan dengan rumus korelasi *pearson product momen* dengan alat bantu *Microsoft excel*.

Butir pertanyaan dikatakan valid jika harga rhitung > rtabel pada nilai signifikan 5% dan dikatakan tidak valid jika rhitung < rtabel pada nilai signifikan 5%. Dari uji coba intrumen didapat hasil dari 45 butir pertanyaan, terdapat 12 soal mendapat nilai signifikan < 0,05 dan dinyatakan tidak valid atau gugur, sisanya 33 butir pertanyaan valid dan layak digunakan dalam pengambilan data penelitian. Hasil ini dapat dilihat dan dibuktikan pada lampiran 8. Pertanyaan yang dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 32, 33, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45 yang tidak valid nomor 4, 10, 12, 14, 18, 26, 27, 30, 31, 34, 37, 42.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Abdullah (2021, p. 77) reliabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang sama bila diterapkan pada waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus alpha.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulu tangkis	0,899	Reliabel

(Sumber : Pratama, 2023, p. 48)

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dan dibuktikan pada lampiran 7. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa butir – butir pernyataan adalah mempunyai nilai 0,899 atau *Cronbach Alpha* >

0,70. Maka dapat disimpulkan butir – butir pertanyaan valid dan reliabel. Dari uji coba validitas dan uji reliabilitas didapat kisi-kisi soal sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian Setelah Validasi

Variabel	Faktor	Faktor	Nomor Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan	Faktor II	Menyebutkan sejarah permainan bulu tangkis	1, 2, 3, 23, 24, 31	6
	Faktor I	Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat permainan bulu tangkis	4, 5, 6, 7	4
		Menjelaskan teknik dasar permainan bulu tangkis	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 33	8
		Strategi dan taktik dalam permainan bulu tangkis	21, 22, 27, 30, 32	5
	Faktor III	Menunjukkan peraturan tentang permainan bulu tangkis	15, 16, 17, 18, 19, 20, 25, 26, 28, 29	10
Jumlah				33

(Sumber : Pratama, 2023, p. 49)

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik survey dengan instrumen angket atau kuisioner. Kuesioner adalah alat atau instrumen penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dengan mekanisme sebagai berikut :

- a. Peneliti mencari data siswa kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan.
- b. Peneliti menentukan jumlah siswa data siswa kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan yang menjadi sampel penelitian.
- c. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan.
- d. Peneliti membagikan lembar pertanyaan atau instrumen penelitian ke siswa yang menjadi sampel
- e. Peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- f. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Abdullah (2021, p. 87) berpendapat bahwa analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi dan nantinya bisa dipergunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Langkah langkah yang digunakan untuk analisis data adalah sebagai berikut:

1. Memberi skor jawaban.
2. Menjumlahkan skor jawaban, berdasarkan faktor secara keseluruhan.

3. Membuat persentase dengan rumus.

Rumus mencari besarnya persentase menurut Sudijono (2012, p. 43), sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Frekunsi yang dicari

N = *Number of cases* (Jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

Untuk menentukan interval menggunakan rumus dari Arikunto dalam Pratama (2023, p. 51) sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
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, p. 207)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang materi bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan dengan jumlah responden 217 siswa, yang terdiri dari 123 responden dari SMP Negeri 1 Cangkringan dan 94 responden dari SMP Negeri 2 Cangkringan. Dapat dilihat dari hasil pengisian tes berjumlah 33 butir dan terbagi menjadi tiga faktor yaitu faktor I (Pengertian, manfaat dan teknik), Faktor II (Sejarah) dan Faktor III (Peraturan). Hasil analisis data penelitian tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII di SMP negeri se Kapanewon Cangkringan adalah sebagai berikut:

a. SMP Negeri 1 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang materi bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 72,1, standar deviasi (SD) 8,1, skor terendah (*minimum*) 48,5, skor tertinggi (*maximum*) 87,9, nilai tengah (*median*) 72,7, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 72,7. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan

Statistik	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	72,1
Standar Deviasi	8,1
<i>Minimum</i>	48,5
<i>Maximum</i>	87,9
<i>Median</i>	72,7
<i>Mode</i>	72,7

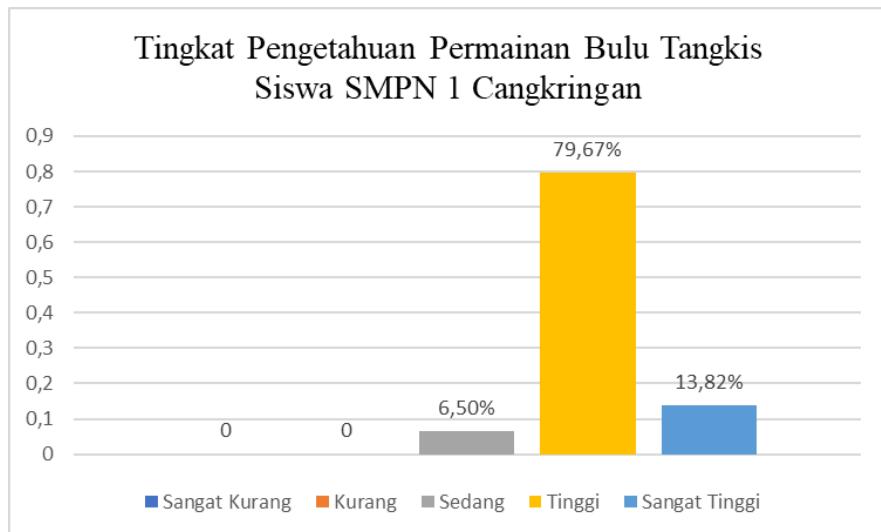
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 1 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cangkringan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	17	13,82
2	61 – 80	Tinggi	98	79,67
3	41 – 60	Sedang	8	6,5
4	21 – 40	Rendah	0	0
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			123	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 7), maka tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMPN 1 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 10. Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 13,82% (17 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 79,67% (98 siswa), kategori “sedang” sebanyak 6,5 % (8 siswa) dan kategori “rendah” dan “sangat rendah” 0%.

b. SMP Negeri 2 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang materi bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 69,9, standar deviasi (SD) 8,11, skor terendah (*minimum*) 48,5, skor tertinggi (*maximum*) 84,8, nilai tengah (*median*) 69,70, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 72,7. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan

Statistik	
<i>N</i>	94
<i>Mean</i>	69,9
Standar Deviasi	8,11
<i>Minimum</i>	48,5
<i>Maximum</i>	84,8
<i>Median</i>	69,70
<i>Mode</i>	72,7

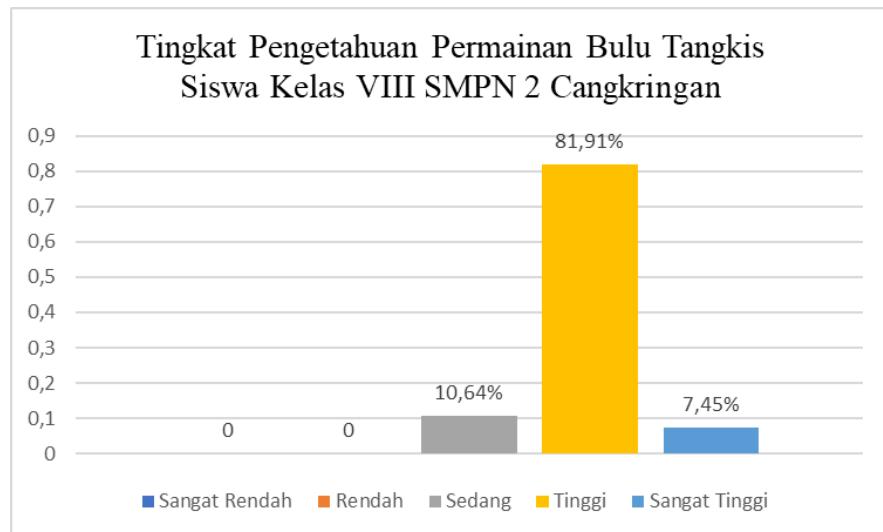
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 2 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 2 Cangkringan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	7	7,45
2	61 – 80	Tinggi	77	81,91
3	41 – 60	Sedang	10	10,64
4	21 – 40	Rendah	0	0
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			94	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 9), maka tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMPN 2 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 11. Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMPN 2 Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan kategori “sangat tinggi” sebanyak 7,45% (7 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 81,91% (77 siswa), kategori “sedang” sebanyak 10,64 % (10 siswa) dan kategori “rendah” dan “sangat rendah” 0%.

c. SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang materi bulutangkis kelas VIII SMP Negeri Se-Kapanewon Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 71,1, standar deviasi (SD) 8,15, skor terendah (*minimum*) 48,5, skor tertinggi (*maximum*) 87,9, nilai tengah (*median*) 72,7, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 72,7. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se-Kapanewon Cangkringan

Statistik	
<i>N</i>	217
<i>Mean</i>	71,1
Standar Deviasi	8,15
<i>Minimum</i>	48,5
<i>Maximum</i>	87,9
<i>Median</i>	72,7
<i>Mode</i>	72,7

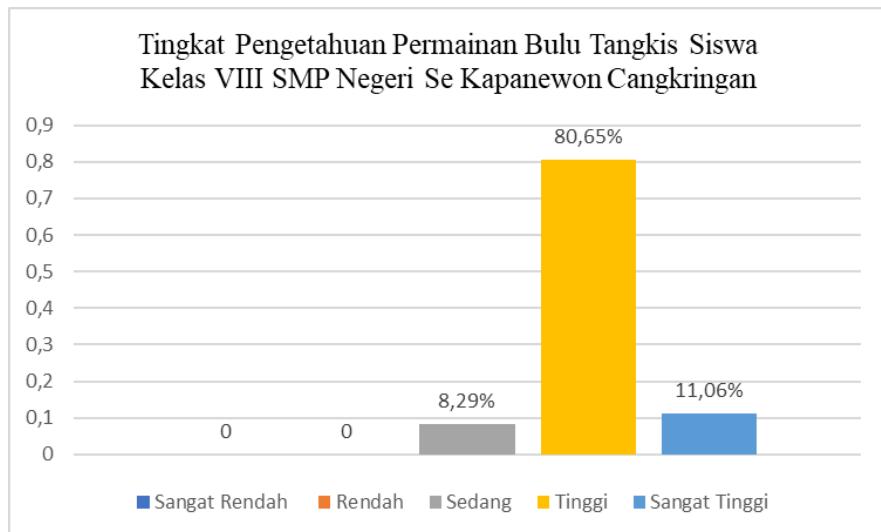
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	24	11,06
2	61 – 80	Tinggi	175	80,65
3	41 – 60	Sedang	18	8,29
4	21 – 40	Rendah	0	0
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			217	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 11), maka tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 12. Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 11,06% (24 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 80,65% (175 siswa), kategori “sedang” sebanyak 8,29 % (18 siswa) dan kategori “rendah” dan “sangat rendah” 0%.

2. Faktor I (Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulu Tangkis)

a. SMP Negeri 1 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 71,9, standar deviasi (SD) 11,5, skor terendah (*minimum*) 35,3, skor tertinggi (*maximum*) 94,1, nilai tengah (*median*) 70,6, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 70,6.

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor I

Statistik	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	71,9
Standar Deviasi	11,5
<i>Minimum</i>	35,3
<i>Maximum</i>	94,1
<i>Median</i>	70,6
<i>Mode</i>	70,6

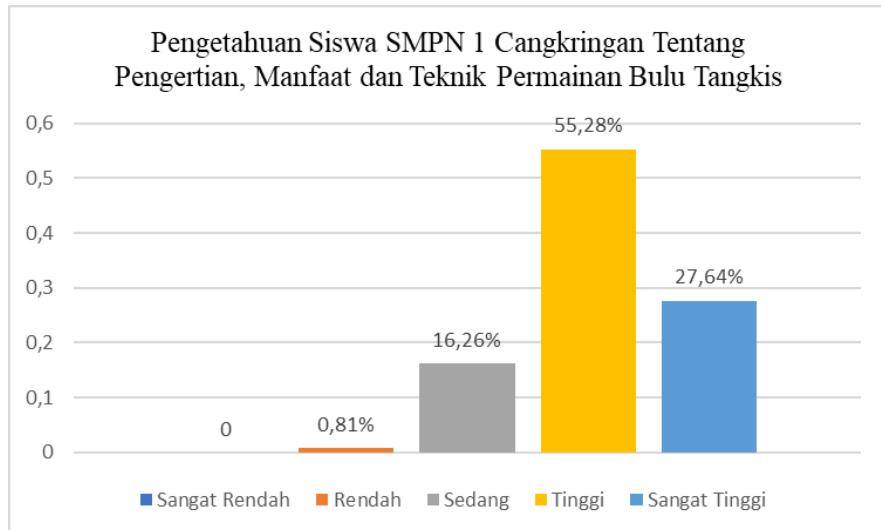
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor I

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	34	27,64
2	61 – 80	Tinggi	68	55,28
3	41 – 60	Sedang	20	16,26
4	21 – 40	Rendah	1	0,81
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			123	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 13), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 13. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor I Siswa SMPN 1 Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 27,64% (34 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 55,28% (68 siswa), kategori “sedang” sebanyak 16,26 % (20 siswa), kategori “rendah” sebanyak 0,81% (1 siswa) dan “sangat rendah” 0%.

b. SMP Negeri 2 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 70,5, standar deviasi (SD) 9,41, skor terendah (*minimum*) 52,9, skor tertinggi (*maximum*) 88,2, nilai tengah (*median*) 70,6, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 70,5.

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor I

Statistik	
<i>N</i>	94
<i>Mean</i>	70,5
Standar Deviasi	9,41
<i>Minimum</i>	52,9
<i>Maximum</i>	88,2
<i>Median</i>	70,6
<i>Mode</i>	70,5

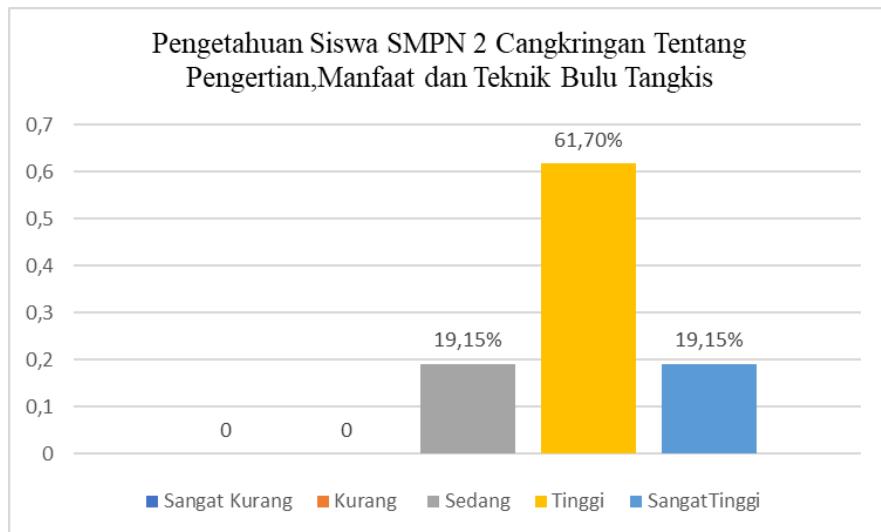
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor I

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	18	19,15
2	61 – 80	Tinggi	58	61,70
3	41 – 60	Sedang	18	19,15
4	21 – 40	Rendah	0	0
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			94	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 15), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 14. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor I Siswa SMPN 2 Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan kategori “sangat tinggi” sebanyak 19,15% (18 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 61,70% (58 siswa), kategori “sedang” sebanyak 19,15% (18 siswa) dan kategori “rendah” dan “sangat rendah” 0%.

c. SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 71,3, standar deviasi (SD) 10,64, skor terendah (*minimum*) 35,3, skor tertinggi (*maximum*) 94,1, nilai tengah (*median*) 70,6, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 70,6. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 16. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor I

Statistik	
<i>N</i>	217
<i>Mean</i>	71,3
Standar Deviasi	10,64
<i>Minimum</i>	35,3
<i>Maximum</i>	94,1
<i>Median</i>	70,6
<i>Mode</i>	70,6

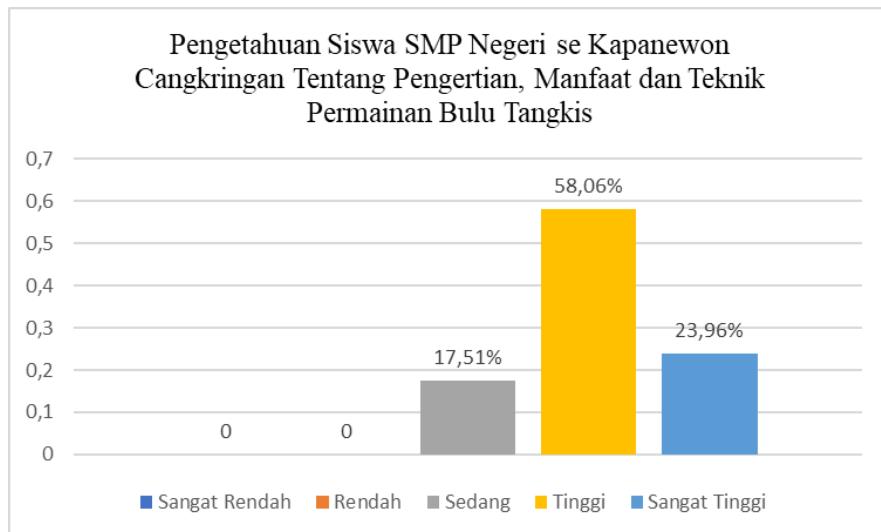
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor I

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	52	23,96
2	61 – 80	Tinggi	126	58,06
3	41 – 60	Sedang	38	17,51
4	21 – 40	Rendah	1	0,46
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			217	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 17), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor I (pengertian, manfaat dan taktik bulu tangkis) kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 15. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor I Siswa SMP Negeri se Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 23,96% (52 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 58,06% (126 siswa), kategori “sedang” sebanyak 17.51 % (38 siswa), kategori “rendah” sebanyak 0,46% (1 siswa) dan “sangat rendah” 0%.

3. Faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis)

a. SMP Negeri 1 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Pemainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 74,7, standar deviasi (SD) 16,02, skor terendah (*minimum*) 33,3, skor tertinggi (*maximum*) 100, nilai tengah (*median*) 83,3, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 66,7. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor II

Statistik	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	74,7
Standar Deviasi	16,02
<i>Minimum</i>	33,3
<i>Maximum</i>	100
<i>Median</i>	83,3
<i>Mode</i>	66,7

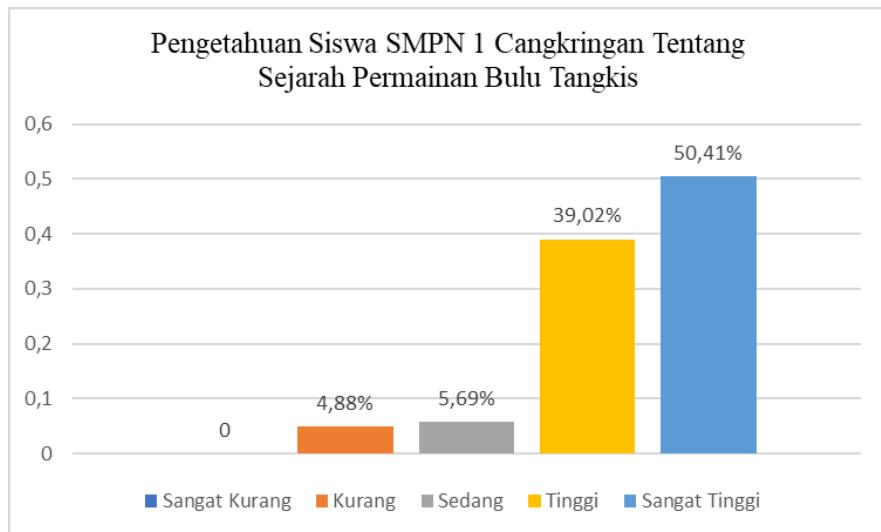
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor II

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	62	50,41
2	61 – 80	Tinggi	48	39,02
3	41 – 60	Sedang	7	5,69
4	21 – 40	Rendah	6	4,88
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			123	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 19), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 16. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor II Siswa SMPN 1 Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 50,41% (62 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 39,02% (48 siswa), kategori “sedang” sebanyak 5,69 % (7 siswa), kategori “rendah” sebanyak 4,88% (6 siswa) dan “sangat rendah” 0%.

b. SMP Negeri 2 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Pemainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 71,8, standar deviasi (SD) 20,9, skor terendah (*minimum*) 16,7, skor tertinggi (*maximum*) 100, nilai tengah (*median*) 66,7, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 83,3. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 20. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor II

Statistik	
<i>N</i>	94
<i>Mean</i>	71,8
Standar Deviasi	20,9
<i>Minimum</i>	16,7
<i>Maximum</i>	100
<i>Median</i>	66,7
<i>Mode</i>	83,3

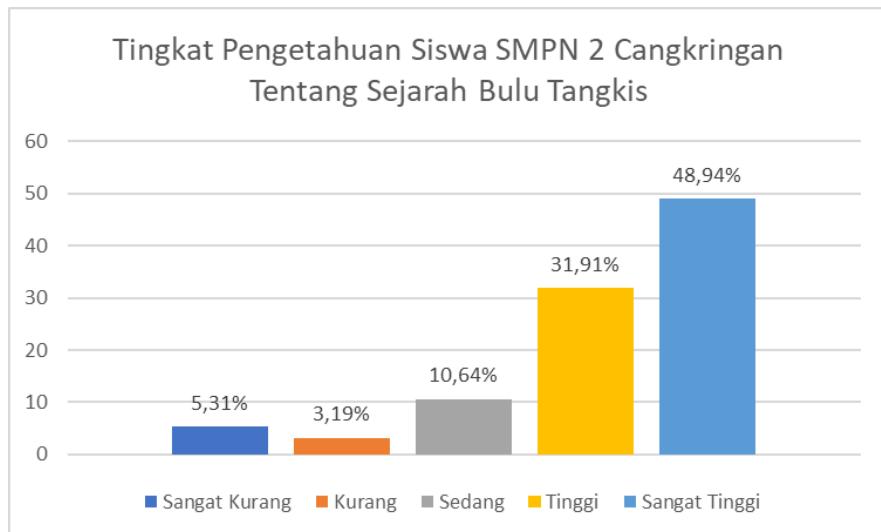
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor II

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	46	48,94
2	61 – 80	Tinggi	30	31,91
3	41 – 60	Sedang	10	10,64
4	21 – 40	Rendah	3	3,19
5	0 – 20	Sangat Rendah	5	5,32
Jumlah			94	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 21), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 17. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor II Siswa SMPN 2 Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan kategori “sangat tinggi” sebanyak 48,94% (46 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 31,91% (30 siswa), kategori “sedang” sebanyak 10,64 % (10 siswa), kategori “rendah” sebanyak 3,19 % (3 siswa) dan kategori “sangat rendah” sebanyak 5,32% (5 siswa).

c. SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Pemainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 73,4, standar deviasi (SD) 18,3, skor terendah (*minimum*) 16,7, skor tertinggi (*maximum*) 100, nilai tengah (*median*) 66,7, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 66,7. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 22. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Cangkringan Tentang Faktor II

Statistik	
<i>N</i>	217
<i>Mean</i>	73,4
Standar Deviasi	18,3
<i>Minimum</i>	16,7
<i>Maximum</i>	100
<i>Median</i>	66,7
<i>Mode</i>	66,7

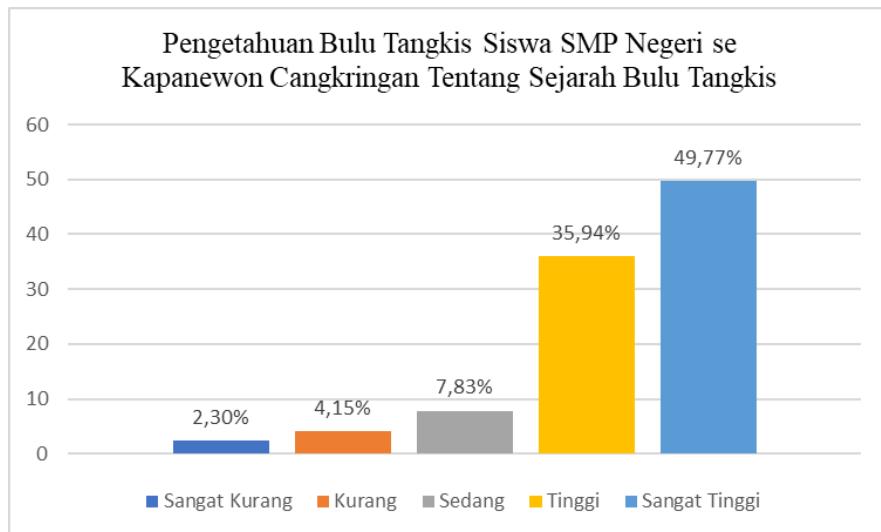
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor II

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	108	49,77
2	61 – 80	Tinggi	78	35,94
3	41 – 60	Sedang	17	7,83
4	21 – 40	Rendah	9	4,15
5	0 – 20	Sangat Rendah	5	2,30
Jumlah			217	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 23), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 18. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor II Siswa SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 49,77% (108 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 35,94% (78 siswa), kategori “sedang” sebanyak 7,83 % (17 siswa) kategori “rendah” sebanyak 4,15% (9 siswa) dan kategori “sangat rendah” sebanyak 2,30% (5 siswa).

4. Faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis)

a. SMP Negeri 1 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 70,8, standar deviasi (SD) 13,6, skor terendah (*minimum*) 40, skor tertinggi (*maximum*) 100, nilai tengah (*median*) 70, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 70. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 24. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor III

Statistik	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	70,8
Standar Deviasi	13,6
<i>Minimum</i>	40
<i>Maximum</i>	100
<i>Median</i>	70
<i>Mode</i>	70

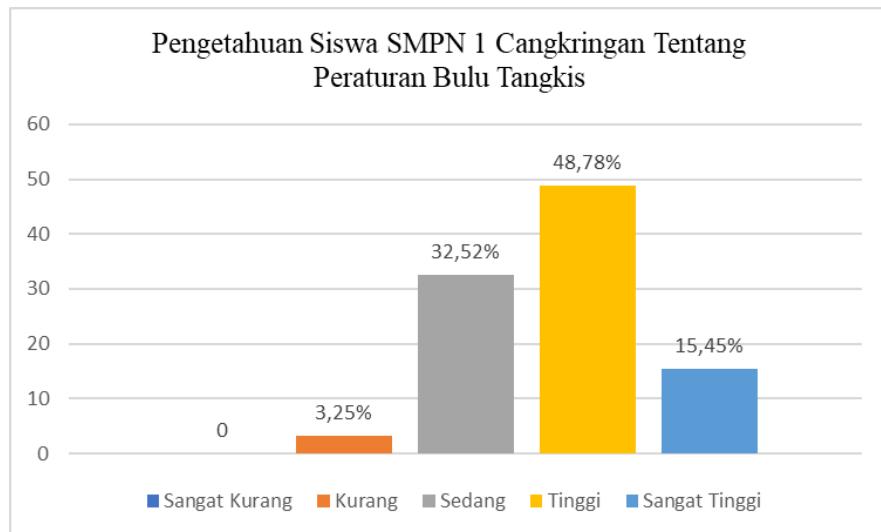
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 25. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Cangkringan Tentang Faktor III

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	19	15,45
2	61 – 80	Tinggi	60	48,78
3	41 – 60	Sedang	40	32,52
4	21 – 40	Rendah	4	3,25
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			123	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 25), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 1 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 19. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor III Siswa SMPN 1 Cangkringan



Dari grafik tersebut dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 15,45% (19 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 48,78% (60 siswa), kategori “sedang” sebanyak 32,53 % (40 siswa), kategori “rendah” sebanyak 3,25% (4 siswa) dan “sangat rendah” 0%.

b. SMP Negeri 2 Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 67,9, standar deviasi (SD) 14,1, skor terendah (*minimum*) 30, skor tertinggi (*maximum*) 100, nilai tengah (*median*) 70, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 70. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 26. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor III

Statistik	
<i>N</i>	94
<i>Mean</i>	67,9
Standar Deviasi	14,1
<i>Minimum</i>	30
<i>Maximum</i>	100
<i>Median</i>	70
<i>Mode</i>	70

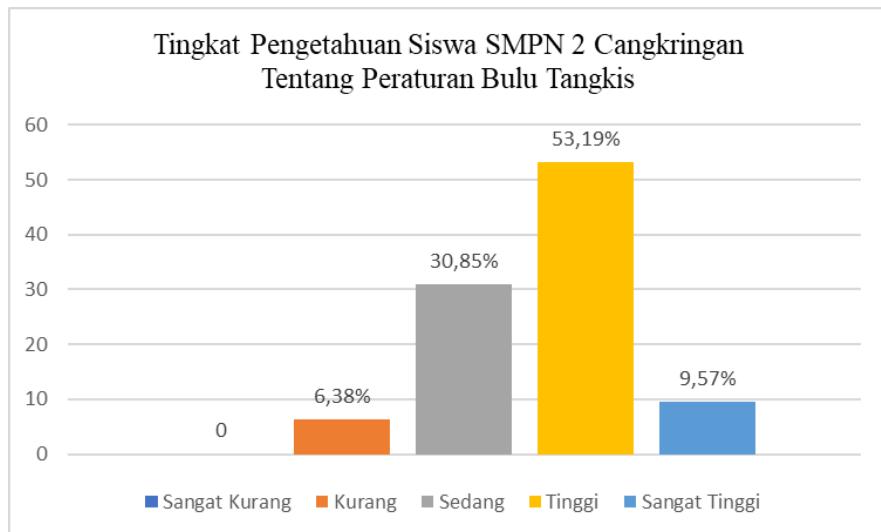
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Cangkringan Tentang Faktor III

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	9	9,57
2	61 – 80	Tinggi	50	53,19
3	41 – 60	Sedang	29	30,85
4	21 – 40	Rendah	6	6,38
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			94	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 27), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII di SMP Negeri 2 Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 20. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor III Siswa SMPN 2 Cangkringan



Dari grafik tersebut dapat dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 9,57% (9 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 53,19% (50 siswa), kategori “sedang” sebanyak 30,85 % (29 siswa), kategori “rendah” sebanyak 6,38 % (6 siswa) dan “sangat rendah” 0%.

c. SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan

Dari analisis data hasil penelitian tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII SMP Negeri se Kapanweon Cangkringan diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) 69,5, standar deviasi (SD) 13,87, skor terendah (*minimum*) 30, skor tertinggi (*maximum*) 100, nilai tengah (*median*) 70, dan nilai yang sering muncul (*mode*) 70. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 28. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Cangkringan Tentang Faktor III

Statistik	
<i>N</i>	217
<i>Mean</i>	69,5
Standar Deviasi	13,87
<i>Minimum</i>	30
<i>Maximum</i>	100
<i>Median</i>	70
<i>Mode</i>	70

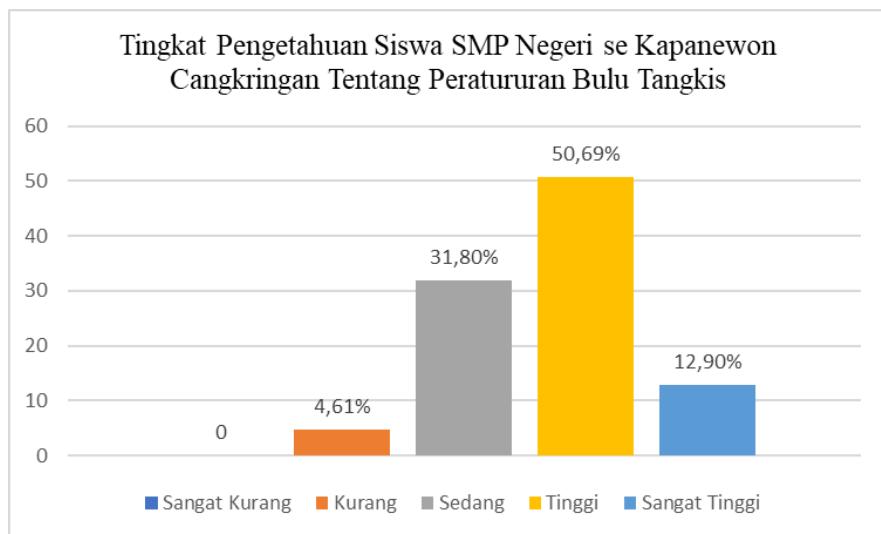
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan Tentang Faktor III

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 – 100	Sangat Tinggi	28	12,90
2	61 – 80	Tinggi	110	50,69
3	41 – 60	Sedang	69	31,80
4	21 – 40	Rendah	10	4,61
5	0 – 20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			217	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas (tabel 29), maka tingkat pengetahuan bulu tangkis faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis) kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

Gambar 21. Diagram Tingkat Pengetahuan Bulu Tangkis Faktor III Siswa SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan



Dari grafik tersebut dapat dijelaskan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 12,9% (28 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 50,69% (110 siswa), kategori “sedang” sebanyak 31,8 % (69 siswa), kategori “rendah” sebanyak 4,61 % (10 siswa) dan “sangat rendah” 0%.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan. Penelitian ini terbagi menjadi 3 faktor, yang meliputi faktor I (pengertian, manfaat dan teknik dasar permainan bulu tangkis), faktor II (sejarah permainan bulu tangkis), faktor III (peraturan permainan bulu tangkis).

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan didapat nilai rata-rata untuk siswa keseluruhan sampel (siswa kelas VIII SMP negeri se

Kapanewon Cangkringan) mendapat nilai rata rata 71,1, dengan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 11,06% (24 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 80,65% (175 siswa), kategori “sedang” sebanyak 8,29 % (18 siswa) dan kategori “rendah” dan “sangat rendah” 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan masuk kategori tinggi.

Terdapat 3 faktor yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon, dan berikut adalah pembahasan setiap faktornya:

1. Faktor I (Pengertian, Manfaat dan Teknik Permainan Bulu Tangkis)

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan pada faktor I didapat total dari keseluruhan sampel (siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan) mendapat nilai rata rata 71,3, dengan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 23,96% (52 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 58,06% (126 siswa), kategori “sedang” sebanyak 17,51 % (38 siswa), kategori “rendah” sebanyak 0,46% (1 siswa) dan “sangat rendah” 0%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan mengenai faktor pengertian, manfaat dan teknik dasar masuk kategori tinggi.

Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan mayoritas masuk dalam kategori tinggi pada faktor pengertian, manfaat dan teknik dasar. Sebelum angket dibagikan

peneliti memberikan pembelajaran tentang permainan bulu tangkis. Hal ini yang menyebabkan tingginya tingkat pengetahuan.

Sejalan dengan pendapat Hendrawan (2019, p. 70) bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, pengalaman juga bisa menjadi suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu. Pengalaman yang dimaksud adalah mengajarkan materi permainan bulu tangkis yang dulu pernah diberikan ke siswa.

Seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan (Badri *et al.*, 2020, p. 141).

2. Faktor II (Sejarah Permainan Bulu Tangkis)

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan faktor II didapat nilai rata-rata dari keseluruhan sampel (siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan) mendapat nilai rata rata 73,4, dengan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 49,77% (108 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 35,94% (78 siswa), kategori “sedang” sebanyak 7,83 %

(17 siswa) kategori “rendah” sebanyak 4,15% (9 siswa) dan kategori “sangat rendah” sebanyak 2,30% (5 siswa). Dilihat dari rata-rata hasil yang diperoleh tersebut dapat diartikan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan mengenai faktor sejarah permainan bulu tangkis masuk kategori tinggi.

Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan mayoritas masuk dalam kategori tinggi pada faktor sejarah permainan bulu tangkis. Sebelum angket dibagikan peneliti memberikan pembelajaran tentang permainan bulu tangkis. Hal ini yang menyebabkan tingginya tingkat pengetahuan.

Sejalan dengan pendapat Hendrawan (2019, p. 70) bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, pengalaman juga bisa menjadi suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu. Pengalaman yang dimaksud adalah mengajarkan materi permainan bulu tangkis yang dulu pernah diberikan ke siswa.

Seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi

pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan (Badri *et al.*, 2020, p. 141).

3. Faktor III (Peraturan Permainan Bulu Tangkis)

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan Faktor III dari keseluruhan sampel (siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan) mendapat nilai rata rata 69,5, dengan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 12,90% (28 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 50,69% (110 siswa), kategori “sedang” sebanyak 31,8 % (69 siswa), kategori “rendah” sebanyak 4,61% (10 siswa) dan “sangat rendah” 0%. Dilihat dari rata-rata hasil yang diperoleh tersebut dapat diartikan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan mengenai faktor peraturan permainan bulu tangkis masuk kategori tinggi.

Tingkat pengetahuan permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri se Kapanewon Cangkringan mayoritas masuk dalam kategori tinggi pada faktor peraturan permainan bulu tangkis. Sebelum angket dibagikan peneliti memberikan pembelajaran tentang permainan bulu tangkis. Hal ini yang menyebabkan tingginya tingkat pengetahuan.

Sejalan dengan pendapat Hendrawan (2019, p. 70) bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, pengalaman juga bisa menjadi suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang

kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu. Pengalaman yang dimaksud adalah mengajarkan materi permainan bulu tangkis yang dulu pernah diberikan ke siswa.

Seseorang yang mudah mengakses informasi akan lebih cepat mendapat pengetahuan. Majunya teknologi dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang dapat memberi pengaruh, sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan (Badri *et al.*, 2020, p. 141).

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa walaupun sudah dilakukan sebaik mungkin masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Adapun keterbatasan selama penelitian yaitu:

1. Peneliti sulit mengetahui kesungguhan responden pada saat mengerjakan soal tes.
2. Terdapat kemungkinan adanya intervensi antar siswa dalam pengisian lembar angket saat pengambilan data.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa, tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan mendapat nilai rata rata 71,1, dengan perincian kategori “sangat tinggi” sebanyak 11,06% (24 siswa), kategori “tinggi” sebanyak 80,65% (175 siswa), kategori “sedang” sebanyak 8,29 % (18 siswa) dan kategori “rendah” dan “sangat rendah” 0%. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas tingkat pengetahuan siswa kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan memiliki tingkat pengetahuan tentang permainan bulu tangkis yang “tinggi” dengan jumlah 175 siswa. Hasil ini menjawab latar belakang permasalahan yang menyatakan belum diketahuinya tingkat pengetahuan permainan bulu tangkis siswa SMP negeri kelas VIII se-Kapanewon Cangkringan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan hasil implikasi sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan siswa Kelas VIII SMP negeri se Kapanewon Cangkringan tentang permainan bulu tangkis.

2. Hasil penelitian ini dapat menjadikan bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan permainan bulutangkis siswa khususnya di Kapanewon Cangkringan.
3. Siswa dapat menjadikan hasil ini untuk lebih semangat dan giat dalam menguasai materi permainan bulutangkis.

C. Saran

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

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan variabel lain agar dapat mengidentifikasi secara menyeluruh.
2. Bagi peserta didik, baik yang memiliki tingkat pengetahuan sangat tinggi atau di bawahnya, diharapkan untuk meningkatkannya dengan cara belajar dan mencari referensi dari berbagai sumber media informasi mengenai permainan bulutangkis.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran dan masukan bagi guru sejauh mana pengetahuan siswa tentang permainan bulu tangkis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2).
- Aguss, RM, Fahrizqi, EB, & Wicaksono, PA (2021). Efektivitas Vertical Jump Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli Putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Aksan, H. (2012). *Mahir Bulutangkis*. Bandung: Nuansa.
- Al Farisi, S., Iqbal, R., & Nurwansyah, R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Tentang Permainan Sepakbola di SMPN 2 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 76-80.
- Alhusin, S. (2007). *Gemar bermain bulutangkis*. Surakarta: CV Seti Aji.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Bina Aksara
- Azwar, S. (2018). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badri, P. R. A., Rosita, Y., & Peratiwi, D. (2020). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang faktor risiko hiperurisemia. *Syifa'MEDIKA: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 10(2), 141-148.
- Busri, H., Badrih, M., Dimas Andika Putra, S. I. P., Anisa, L. I. F., Sofiah, U., Istiqomah, F., ... & Dwiningrum, M. (2021). *Linguistik terapan konsep pembelajaran dan penelitian linguistik mutakhir*. Literasi Nusantara
- Desmita, D. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Fitrianingsih, Y., Suhendri, H., & Astriani, MM (2019). Pengembangan media pembelajaran komik matematika untuk siswa kelas VII SMP/MTS berbasis budaya. *Jurnal PETIK*, 5 (2), 36-42.
- Gazali, N., & Cendra, R. (2021). *Peraturan dan Perwasitan Bulutangkis*. Ahlimedia Book.
- 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.
- Komari, A. (2018). *Tujuh Sasaran Semes Bulutangkis*. Yogyakarta: UNY Press.
- Maghfirah, A., Indriasari, R., Manti, S., & Hidayanty, H. (2020). Gambaran asupan cairan berdasarkan status gizi pada remaja putri di Pondok Pesantren Darul Aman Gombara Makassar. *Jurnal Gizi Masyarakat Indonesia (The Journal of Indonesian Community Nutrition)*, 9(2), 93-103.

- Mahardhika, N. A., Betty, J., Jusuf, K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 62-68.
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi kehidupan dan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116-119.
- Mawarti, S., & Arsiwi, A. A. (2020). Analisis pengembangan materi pembelajaran bola basket berorientasi high order thinking skill di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 55-64.
- Nasution, Taufik Ahmad. 2016. *Filsafat Ilmu : Hakikat Mencari Ilmu*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Ni'mah, I. T., & Deli, M. (2017). *Buku pintar bulutangkis*. Edisi Pertama.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Poerwodarminta. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Poole, James. (2013). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya
- Pratama, V.A. (2023). *Tingkat Pengetahuan Permainan Bulutangkis Siswa Kelas IX Di SMP N 1 Galur*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta
- Puspita, R. I., Maghfirah, S., & Sari, R. M. (2019). Penyuluhan kesehatan menggunakan media video terhadap pengetahuan ibu dalam pencegahan kejang demam balita di Dukuh Ngembel Desa Baosan Lor Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo. *Health Sciences Journal*, 3(1), 23-31.
- Qalbi, I. Abdulrahman, & Bustamam.(2017). Hubungan Kelentukan Pergelangan Tangan Dengan Kemampuan Servis Pendek Pada Atlet UKM Bulutangkis Unsyiah Tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreas*, 3(1), 47-60.
- Rinaldi, M . (2020). *Buku Jago Bulutangkis*. Tangerang Selatan: Cemerlang.
- Safitri, Dewi. 2019. *Menjadi Guru Profesional. Tembilahan* : PT. Indragiri Dot Com
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan* . Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Sulistyono, T. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Surahni, S. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (PJOK) Sebagai Sarana Pendidikan Moral. *URECOL*, 39-46.
- 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, B. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani dalam Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Yogyakarta. Jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Wahana, P. (2016). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Pustaka Diamond, 1–211. <https://repository.usd.ac.id/7333/1/3>. Filsafat Ilmu Pengetahuan (B-3).pdf
- Winarno, M. E. (2006). *Perspektif pendidikan jasmani dan olahraga*. Malang: Laboratorium Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Yuliawan, D. (2017). *Bulutangkis dasar*. Yogyakarta: Depublish.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Dosen Pembimbing TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor: 009.d/POR/I/2024
Lamp. : 1 benda
Hal : Pembimbing Proposal TAS

23 Januari 2024

Yth. Dr. Amat Komari, M.Si.
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : Rizky Novian Ramadhan
NIM : 20601244082
Judul Skripsi : TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULUTANGKIS SISWA SMP NEGERI KELAS VII SE-KAPANEWON CANGKRINGAN

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,


Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 19670605 199403 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian di SMPN 1 Cangkringan

16/07/24, 11.40

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55241
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/1145/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

16 Juli 2024

**Yth . Kepala SMP Negeri 1 Cangkringan
Watuadeg, Wukirsari, Cangkringan Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta**

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

Nama	:	Rizky Novian Ramadhan
NIM	:	20601244082
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 Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri Kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan
Waktu Penelitian	:	17 - 31 Juli 2024

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.



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan; NIP 19770218 200801 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian di SMPN 2 Cangkringan



Nomor : B/1144/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

16 Juli 2024

Yth . **Kepala SMP Negeri 2 Cangkringan**
Pagerjurang, Kepuharjo, Cangkringan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Nama	:	Rizky Novian Ramadhan
NIM	:	20601244082
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 Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri Kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan
Waktu Penelitian	:	17 - 31 Juli 2024

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.



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan; NIP 19770218 200801 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian di SMPN 1 Cangkringan



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 422/257

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19740715 200501 2 008

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SMP Negeri 1 Cangkringan

Menerangkan bahwa :

Nama : Rizky Novian Ramadhan

NIM : 20601244082

Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1

Alamat : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian untuk melengkapi penulisan Tugas Akhir Skripsi di SMP Negeri 1 Cangkringan pada tanggal 25 Juli 2024 dengan judul "Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri Kelas VIII Se- Kapanewon Cangkringan"

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian di SMPN 2 Cangkringan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 CANGKRINGAN
 Pagerjurang, Kepuharjo, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta 55583
 Telepon 08112954675
 Laman: smpnegeri2cangkringan.sch.id Surel: cangkringansmp2@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN Nomor : 421/185

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WIJOKONGKO, S, Pd.
N I P : 19670930 199702 1 001
Pangkat / Gol Ruang : Pembina Tingkat I , IV/b
Jabatan : Kepala SMP N 2 Cangkringan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Rizky Novian Ramadhan
NIM : 20601244082
Program studi : PJOK
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Cangkringan untuk melengkapi tugas akhir yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis pada SMP Negeri kelas VIII Se- Kecamatan Cangkringan yang dilaksanakan pada tanggal 17 - 31 Juli 2024

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Cangkringan, 22 Juli 2024
Kepala Sekolah

WIJOKONGKO, S.Pd.
NIP 19670930 199702 1 001

Lampiran 6. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Rizky Novian Ramadhan
NIM : 20601244 082
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Dr. Amat Komari, M.Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	31/01/2024	- Menentukan Instrumen Penelitian	1. 
2.	12/02/2024	- Rumusan Masalah diperjelas	2. 
3.	5/03/2024	- Pengembangan materi di kajian Pustaka	3. 
4.	27/03/2024	- Tata bahasa kata Pengantar	4. 
5.	12/06/2024	- Mengganti gambar dengan gambar sendiri	5. 
6.	19/06/2024	- Revisi Bab I dan V	6. 
7.	29/07/2024	- Revisi daftar Pustaka	7. 
8.	30/07/2024	- ACC Sidang.	8. 

Ketua Departemen POR,


Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 19670605 199403 1 001



Lampiran 7. Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas dari *Microsoft Excel*

Lampiran 8. Instrumen Penelitian

ANGKET PENELITIAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BULU TANGKIS SISWA SMP NEGERI KELAS VIII SE-KAPANEWON CANGKRINGAN

Assalamualaikum Wr. Wb

Kepada adik-adik kelas VIII yang saya banggakan, perkenalkan nama saya Rizky Novian Ramadhan mahasiswa dari Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY mengharapkan partisipasi dari adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan skripsi saya yang berjudul **“Tingkat Pengetahuan Permainan Bulu Tangkis Siswa SMP Negeri Kelas VIII Se-Kapanewon Cangkringan”**

Untuk itu saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini. Atas partisipasi dari adik-adik, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

A. Petunjuk Menjawab

Bacalah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan teliti dan berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar di lembar jawab yang telah disediakan!

1. Permainan bulu tangkis berasal dari ...
 - a. India
 - b. Amerika
 - c. Jerman
 - d. Inggris
2. Permainan bulutangkis di india dulu disebut...
 - a. Minto
 - b. Paana

- c. Poona
 - d. Badminton
3. Organisasi yang menaungi olahraga bulu tangkis Indonesia adalah...
- a. PERBASI
 - b. PSSI
 - c. PBSI
 - d. Menpora
4. Alat pukul yang digunakan untuk memukul shuttlecock di dalam permainan bulutangkis adalah ...
- a. Tongkat
 - b. Raket
 - c. Bat
 - d. Busur
5. Salah satu manfaat dari bermain bulu tangkis adalah...
- a. Meningkatkan daya tahan tubuh
 - b. Membuat lesu
 - c. Menambah stress
 - d. Menjadi malas
6. Dalam permainan bulutangkis ada teknik yang bernama ‘*footwork*’ bermanfaat untuk melatih otot . . .
- a. Kaki
 - b. Kepala
 - c. Lengan
 - d. Jari
7. Nama benda yang dipukul menggunakan raket biasanya disebut...
- a. Bola
 - b. Pingpong
 - c. *Shuttlecock*
 - d. Kelereng
8. Pukulan pendek yang dilakukan di depan net disebut . . .

- a. *Smash*
 - b. *Lob*
 - c. *Netting*
 - d. *Dropshot*
9. Teknik pukulan permulaan untuk memainkan bola dalam bulu tangkis disebut ...
- a. *Service*
 - b. *Smash*
 - c. *Lob*
 - d. *Dropshot*
10. Berikut ini yang bukan termasuk macam-macam pukulan dari permainan bulutangkis adalah ...
- a. *Topspin*
 - b. *Service*
 - c. *Netting*
 - d. *Drive*
11. 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. *Morework*
 - b. *Homework*
 - c. *Footwork*
 - d. *Backwork*
12. Pegangan dalam permainan bulu tangkis dengan cara mendirikan raket yang sisinya tegak dengan lantai. Pegangan ini hampir sama dengan posisi tangan sedang bersalaman dinamakan ...
- a. *Backhand grip*
 - b. *England grip*
 - c. *American grip*
 - d. *Forehand grip*

13. Dalam permainan bulutangkis, jenis pukulan yang keras dan tajam untuk mematikan lawan secepat-cepatnya ...
 - a. *Drive*
 - b. *Service*
 - c. *Lob*
 - d. *Smash*
14. Pukulan dilakukan pelan dengan perkiraan akan melewati sedekat mungkin dengan net dan garis terdepan lapangan permainan lawan dinamakan ...
 - a. *Service* samping
 - b. *Service* panjang
 - c. *Service* pendek
 - d. *Service* menengah
15. Dibawah ini termasuk bahan yang digunakan untuk membuat raket modern adalah, kecuali ...
 - a. Alumunium
 - b. Serat karbon
 - c. Grafit
 - d. Kayu
16. Dalam peraturan resmi bulu tangkis, berapa panjang maksimal raket ...
 - a. 68 cm
 - b. 69 cm
 - c. 70 cm
 - d. 71 cm
17. Bulu yang digunakan dalam pembuatan *shuttlecock* adalah dari hewan ...
 - a. Gagak
 - b. Angsa
 - c. Burung hantu
 - d. Pelican

18. Berikut kriteria sepatu yang digunakan oleh pemain bulu tangkis, kecuali ...
- Tidak licin
 - Ringan
 - Berat
 - Nyaman
19. Ukuran lapangan bulutangkis adalah...
- 6,1 m x 13,4 m
 - 5,1 m x 12,4 m
 - 4,1 m x 11,4 m
 - 3,1 m x 10,4 m
20. Dalam sistem *really point*, di setiap set pemain dinyatakan menang bila mencapai angka ... point
- 24
 - 23
 - 22
 - 21
21. Berikut adalah macam-macam taktik bermain ganda bulu tangkis, kecuali ...
- Taktik berdampingan
 - Taktik muka belakang
 - Taktik *body smash*
 - Taktik berputar
22. Dalam menghadapi pemain tipe penyerang, hal-hal yang tidak boleh dilakukan adalah...
- Menyerang terlebih dahulu agar lawan tidak bisa mengembangkan permainan menyerangnya
 - Menghindari memukul *shuttlecock melambung*
 - Melakukan *dropshot, drive, smash*
 - Memberikan bola tanggung
23. Singkatan dari PBSI adalah ...

- a. Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia
 - b. Persatuan Basket Seluruh Indonesia
 - c. Persatuan Billiard Seluruh Indonesia
 - d. Persatuan Baseball Seluruh Indonesia
24. Peringkat pertama bulu tangkis tunggal putra di dunia sekarang adalah...
- a. Anthony Shinisuka Ginting
 - b. Lee Chong Wei
 - c. Viktor Axelsen
 - d. Kento Momota
25. Di bawah ini merupakan ketentuan fault (kesalahan) dalam peraturan permainan bulu tangkis, kecuali ...
- a. Memukul *shuttlecock* sebelum melewati net
 - b. Raket maupun anggota badan pemain menyentuh net atau tiang
 - c. Raket terlempar masuk ke daerah lawan
 - d. *Receiver* (penerima *service*) bergerak setelah *shuttlecock* dipukul *server*
26. Lapangan bulu tangkis berbentuk ...
- a. Persegi panjang
 - b. Lingkaran
 - c. Persegi
 - d. Segitiga
27. Pukulan smash yang diarahkan ke tepi lapangan bertujuan untuk...
- a. Menjauhkan dari jangkauan pemain lawan
 - b. Memudahkan pemain lawan
 - c. Bisa dikembalikan oleh lawan
 - d. Bisa dijangkau lawan
28. Yang bukan termasuk kategori atau partai permainan bulu tangkis, diantaranya...
- a. Ganda putra
 - b. Tunggal

- c. *Triple* putra & putri
 - d. Ganda campuran
29. Kejuaraan bulu tangkis beregu putri tingkat dunia, memperebutkan piala yang bernama ...
- a. Asia Cup
 - b. World Cup
 - c. Uber Cup
 - d. Thomas Cup
30. Pada *system side by side* lapangan dibagi menjadi ...
- a. 2 bagian
 - b. 3 bagian
 - c. 4 bagian
 - d. 5 bagian
31. Induk organisasi bulu tangkis internasional adalah ...
- a. PSSI
 - b. IPSI
 - c. PASI
 - d. BWF
32. Bermain ganda dalam bulu tangkis hal utama yang harus diperhatikan adalah...
- a. Teknik *service*
 - b. Teknik *smash*
 - c. *Footwork*
 - d. Kerja sama
33. Cara memegang raket dalam bulu tangkis adalah sebagai berikut, kecuali ...
- a. Cara Inggris
 - b. Cara *forehand*
 - c. Cara *backhand*
 - d. Cara Asia

Lampiran 9. Lembar Jawab

LEMBAR JAWAB									
NAMA		Bintang Latif Anugrah Heni							
NO ABSEN		7							
KELAS		8B							
SEKOLAH		SMP N 2 CANGKRINGAN							
Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat!									
1.	A	B	C	X D	21.	A	B	C	X D
2.	A	B	X C	D	22.	A	B	C	X D
3.	A	B	X C	D	23.	X A	B	C	D
4.	A	X B	C	D	24.	X A	B	C	D
5.	X A	B	C	D	25.	A	X B	C	D
6.	X A	B	C	D	26.	X A	B	C	D
7.	A	B	X C	D	27.	X A	B	C	D
8.	X A	B	C	D	28.	A	B	C	X D
9.	X A	B	C	D	29.	A	X B	C	D
10.	A	X B	C	D	30.	X A	B	C	D
11.	A	B	X C	D	31.	A	X B	C	D
12.	A	B	C	X D	32.	X A	B	C	D
13.	A	B	C	X D	33.	A	B	C	X D
14.	A	B	X C	D	34.	A	B	C	D
15.	X A	B	C	D	35.	A	B	C	D
16.	A	B	C	X D	36.	A	B	C	D
17.	A	X B	C	D	37.	A	B	C	D
18.	X A	B	C	D	38.	A	B	C	D
19.	X A	B	C	D	39.	A	B	C	D
20.	A	B	C	X D	40.	A	B	C	D

Lampiran 10. Data Hasil Penelitian SMPN 1 Cangkringan

NO	SMPT Negara 1. Cangkungan Kategori I																													
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	27	30	32	33	jumlah	Nilai				
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
2	2	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	15	88	
3	3	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10	59	
4	4	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10	59	
5	5	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	9	53	
6	6	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	11	65	
7	7	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
8	8	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
9	9	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
10	10	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
11	11	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
12	12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
13	13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
14	14	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
15	15	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
16	16	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70
17	17	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65	
18	18	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8	47	
19	19	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	1	16	94	
20	20	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70	
21	21	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
22	22	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
23	23	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
24	24	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
25	25	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
26	26	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
27	27	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	59	
28	28	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65	
29	29	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
30	30	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	1	13	68	
31	31	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
32	32	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
33	33	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
34	34	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	59	
35	35	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
36	36	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	1	15	94	
37	37	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
38	38	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
39	39	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
40	40	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
41	41	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
42	42	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	53	
43	43	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	1	15	88	
44	44	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
45	45	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
46	46	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82	
47	47	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
48	48	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
49	49	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65	
50	50	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
51	51	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70	
52	52	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	9	53	
53	53	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	11	65	
54	54	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	14	82		
55	55	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	13	76	
56	56	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	1	13	76	
57	57	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	1	13	76	
58	58	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	1	13	76	
59	59	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	76	
60	60	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	59		
61	61	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70		
62	62	0	1	1	1	1																								

NO	SMP Negeri 1 Cangkringan Kategori II											
	1	2	3	23	24	31	Umatih					Nilai
1	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
2	1	0	0	0	0	1	2	0,333333	33,3			
3	0	1	1	1	0	0	3	0,5	50,0			
4	1	1	1	0	0	1	4	0,666667	66,7			
5	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
6	1	1	0	1	1	1	5	0,833333	83,3			
7	0	0	1	0	1	0	2	0,333333	33,3			
8	0	1	0	0	1	0	2	0,333333	33,3			
9	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
10	0	1	0	1	1	0	3	0,5	50,0			
11	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
12	0	1	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
13	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
14	1	0	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
15	1	1	0	1	1	1	5	0,833333	83,3			
16	1	1	0	0	1	2	4	0,666667	66,7			
17	0	0	1	1	1	1	4	0,666667	66,7			
18	1	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
19	1	0	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
20	1	1	1	0	0	0	3	0,5	50,0			
21	0	1	1	1	1	0	4	0,666667	66,7			
22	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
23	1	0	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
24	1	1	1	0	0	1	0	4	0,666667	66,7		
25	0	1	1	1	0	1	0	4	0,666667	66,7		
26	1	1	0	1	1	0	3	0,833333	83,3			
27	1	0	1	1	1	0	4	0,666667	66,7			
28	1	1	1	1	1	1	0	5	0,833333	83,3		
29	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
30	0	1	1	1	1	1	1	5	0,833333	83,3		
31	1	1	0	1	1	0	4	0,666667	66,7			
32	1	1	0	1	1	1	1	5	0,833333	83,3		
33	1	0	0	1	1	0	1	4	0,666667	66,7		
34	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
35	0	1	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
36	1	0	1	1	1	0	4	0,666667	66,7			
37	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
38	1	1	0	0	0	1	4	0,666667	66,7			
39	0	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
40	1	0	1	0	1	1	0	4	0,666667	66,7		
41	1	1	1	1	1	1	0	5	0,833333	83,3		
42	1	0	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
43	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
44	0	1	1	1	1	0	4	0,666667	66,7			
45	1	1	0	1	0	1	4	0,666667	66,7			
46	0	1	0	0	1	0	2	0,333333	33,3			
47	1	1	1	0	0	1	4	0,666667	66,7			
48	1	1	1	1	1	0	5	0,833333	83,3			
49	1	1	1	1	0	0	4	0,666667	66,7			
50	0	1	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
51	1	0	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7		
52	1	1	1	1	1	0	0	4	0,666667	66,7		
53	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
54	1	1	0	1	1	1	5	0,833333	83,3			
55	1	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3		
56	1	0	1	0	1	1	3	0,666667	66,7			
57	0	1	1	0	1	0	3	0,5	50,0			
58	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
59	0	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
60	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
61	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
62	0	0	1	1	1	1	4	0,666667	66,7			
63	1	0	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
64	1	0	0	0	0	1	2	0,333333	33,3			
65	1	1	1	0	1	0	4	0,666667	66,7			
66	1	1	1	1	0	0	4	0,666667	66,7			
67	1	0	1	0	0	1	4	0,666667	66,7			
68	0	1	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
69	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
70	1	0	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
71	0	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
72	1	1	1	0	1	0	4	0,666667	66,7			
73	1	0	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
74	0	1	0	1	1	1	4	0,666667	66,7			
75	1	1	1	1	1	0	5	0,833333	83,3			
76	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
77	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
78	0	1	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
79	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
80	1	1	0	1	1	0	4	0,666667	66,7			
81	1	1	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
82	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
83	1	0	0	1	1	1	4	0,666667	66,7			
84	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
85	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
86	1	0	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
87	1	1	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
88	0	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
89	1	1	0	1	1	1	5	0,833333	83,3			
90	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
91	0	1	0	0	1	1	3	0,5	50,0			
92	1	0	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
93	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
94	0	0	1	1	1	0	4	0,666667	66,7			
95	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
96	1	1	0	1	1	1	5	0,833333	83,3			
97	0	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
98	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
99	1	0	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
100	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
101	1	1	1	1	0	0	4	0,666667	66,7			
102	0	1	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
103	1	1	1	0	1	1	5	0,833333	83,3			
104	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
105	0	1	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
106	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
107	1	0	1	1	1	1	5	0,833333	83,3			
108	1	1	0	1	1	1	5	0,833333	83,3			
109	1	0	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
110	0	1	1	0	1	1	3	0,666667	66,7			
111	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
112	1	1	1	1	1	1	6	1				100,0
113	0	1	0	1	0	1	2	0,333333	33,3			
114	1	0	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
115	1	1	1	1	1	0	5	0,833333	83,3			
116	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
117	1	1	1	1	0	1	5	0,833333	83,3			
118	0	1	1	1	0	1	4	0,666667	66,7			
119	1	1	1	1	1	0	5	0,833333	83,3			
120	0	0	1	1	1	0	4	0,666667	66,7			
121	1	1	1	0	1	1	6	1				100,0
122	0	1	1	0	1	1	4	0,666667	66,7			
123	1	0	1	1	1	0	4	0,666667	66,7			

NO	SMP Negeri 1 Cangkringan Kategori III													Nilai
	15	16	17	18	19	20	25	26	28	29	Jumlah			
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
3	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
4	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5	0,5	50	
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
6	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5	0,5	50	
7	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	5	0,5	50	
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
9	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	0,7	70	
10	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	6	0,6	60	
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
12	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6	0,6	60	
13	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	6	0,6	60	
14	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7	0,7	70	
15	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
16	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6	0,6	60	
17	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	0,7	70	
18	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	0,4	40	
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
20	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	0,7	70	
21	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	6	0,6	60	
22	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	0,7	70	
23	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	6	0,6	60	
24	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6	0,6	60	
25	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	0,9	90	
26	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	0,9	90	
27	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
28	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
29	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
30	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6	0,6	60	
31	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7	0,7	70	
32	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
33	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6	0,6	60	
34	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	0,7	70	
35	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	0,6	60	
36	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	0,7	70	
37	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	6	0,6	60	
38	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	0,7	70	
39	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	0,9	90	
40	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6	0,6	60	
41	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7	0,7	70	
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	0,9	90	
43	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0,8	80	
44	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	0,8	80	
45	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
46	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	0,7	70	
47	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5	0,5	50	
48	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	6	0,6	60	
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
50	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	6	0,6	60	
51	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
52	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	4	0,4	40	
53	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6	0,6	60	
54	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	6	0,6	60	
55	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	0,7	70	
56	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	0,7	70	
57	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6	0,6	60	
58	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
59	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	6	0,6	60	
60	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	0,7	70	
61	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
62	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	0,8	80	
63	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	6	0,6	60	
64	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5	0,5	50	
65	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	6	0,6	60	
66	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6	0,6	60	
67	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	1	100	
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	100	
69	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	6	0,6	60	
70	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	0,7	70	
71	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7	0,7	70	
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	100	
73	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	0,8	80	
74	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	0,7	70	
75	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	5	0,5	50	
76	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	0,8	80	
77	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	0,7	70	
78	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	0,8	80	
79	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	4	0,4	40	
80	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
81	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	0,7	70	
82	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
83	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	6	0,6	60	
84	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
85	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	5	0,5	50	
86	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	1	100	
87	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	6	0,6	60	
88	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
89	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	0,7	70	
90	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	5	0,5	50	
91	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
92	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	0,8	80	
93	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	0,7	70	
94	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	5	0,5	50	
95	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	7	0,7	70	
96	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	100	
97	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0,8	80	
98	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	0,8	80	
99	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
100	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	0,9	90	
101	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	0,6	60	
102	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	6	0,6	60	
103	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	0,8	80	
104	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6	0,6	60	
105	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	0,7	70	
106	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6	0,6	60	
107	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	6	0,6	60	
108	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	0,8	80	
109	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0,8	80	
110	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	0,7	70	
111	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	6	0,6	60	
112	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	0,9	90	
113	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7	0,7	70	
114	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0,9	90	
115	1	0	1	1	1	0	1	1	0					

Lampiran 11. Data Hasil Penelitian SMPN 2 Cangkringan

NO	SMP Negeri 2 Cangkringan Kategori I																				Nilai
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	21	22	27	30	32	33	Jumlah			
1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	0,764706	76,5
2	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	9	0,529412	52,9	
3	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	13	0,647059	64,7	
4	1	1	1	1	1	0	3	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	13	0,764706	76,5
5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	11	0,647059	64,7	
8	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	10	0,588235	58,8	
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13	0,764706	76,5	
10	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	10	0,588235	58,8	
11	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	9	0,529412	52,9	
12	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	0,705882	70,6	
13	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
14	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	11	0,647059	64,7	
16	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	11	0,647059	64,7	
17	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	0,705882	70,6	
18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	0,882353	88,2	
19	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	10	0,588235	58,8	
20	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	0,705882	70,6	
21	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	12	0,705882	70,6	
22	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	12	0,705882	70,6	
23	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
24	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	12	0,705882	70,6	
25	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12	0,705882	70,6	
26	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	0,764706	76,5	
27	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	13	0,64706	76,5	
28	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	0,588235	58,8	
29	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12	0,705882	70,6	
30	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	11	0,647059	64,7	
31	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	10	0,588235	58,8	
32	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	0,647059	64,7	
33	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	0,764706	76,5	
34	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	11	0,647059	64,7	
35	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	10	0,588235	58,8	
36	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
37	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	9	0,529412	52,9	
38	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	9	0,529412	52,9	
39	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
40	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	0,764706	76,5	
41	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,823529	82,4	
42	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	0,64706	76,5	
43	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	15	0,882353	88,2	
44	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	14	0,823529	82,4	
45	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	11	0,647059	64,7	
46	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	12	0,705882	70,6	
47	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	13	0,64706	76,5	
48	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	0,823529	82,4	
49	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	11	0,647059	64,7	
50	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	12	0,705882	70,6	
51	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13	0,764706	76,5	
52	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	11	0,647059	64,7	
53	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	11	0,647059	64,7	
54	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	12	0,705882	70,6	
55	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	9	0,529412	52,9	
56	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12	0,705882	70,6	
57	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	12	0,705882	70,6	
58	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	13	0,764706	76,5	
59	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	14	0,823529	82,4	
60	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	11	0,647059	64,7	
61	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	9	0,529412	52,9	
62	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	13	0,764706	76,5	
63	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	12	0,705882	70,6	
64	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	12	0,705882	70,6	
65	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	13	0,764706	76,5	
66	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	11	0,647059	64,7	
67	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	14	0,823529	82,4	
68	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	0,764706	76,5	
69	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	14	0,823529	82,4	
70	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	0,764706	76,5	
71	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	14	0,823529	82,4	
72	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	0,705882	70,6	
73	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	0,705882	70,6	
74	1	1	0	0	1	1															

NO	SMP Negeri 2 Cangkringan Kategori II							
	1	2	3	23	24	31	Jumlah	Nilai
1	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
2	0	1	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
3	1	1	1	0	1	0	4	0,666667 66,7
4	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
5	1	1	1	0	1	0	4	0,666667 66,7
6	1	1	1	0	1	0	4	0,666667 66,7
7	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
8	1	1	0	1	0	0	3	0,5 50,0
9	0	1	1	1	0	1	4	0,666667 66,7
10	0	1	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
11	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
12	1	1	0	1	1	0	4	0,666667 66,7
13	0	0	1	0	0	0	1	0,166667 16,7
14	0	1	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
15	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
16	0	1	1	0	1	1	4	0,666667 66,7
17	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
18	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
19	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
20	1	1	1	0	1	1	5	0,833333 83,3
21	0	0	1	0	0	0	1	0,166667 16,7
22	1	1	1	1	1	0	5	0,833333 83,3
23	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
24	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
25	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
26	0	1	0	0	0	1	2	0,333333 33,3
27	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
28	1	1	0	1	1	1	5	0,833333 83,3
29	1	1	0	0	0	1	3	0,5 50,0
30	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
31	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
32	1	0	1	1	0	0	3	0,5 50,0
33	0	1	1	0	1	1	4	0,666667 66,7
34	1	1	1	0	1	1	5	0,833333 83,3
35	0	0	1	1	1	1	4	0,666667 66,7
36	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
37	1	1	0	0	0	1	3	0,5 50,0
38	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
39	1	1	1	1	0	0	4	0,666667 66,7
40	1	1	0	1	0	1	4	0,666667 66,7
41	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
42	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
43	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
44	1	1	0	0	1	1	4	0,666667 66,7
45	0	1	1	1	1	0	4	0,666667 66,7
46	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
47	0	0	1	1	1	0	3	0,5 50,0
48	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
49	1	1	0	1	0	1	4	0,666667 66,7
50	1	1	0	1	1	1	5	0,833333 83,3
51	1	0	1	0	1	0	3	0,5 50,0
52	0	1	1	0	1	1	4	0,666667 66,7
53	1	1	0	0	0	1	3	0,5 50,0
54	1	1	0	1	1	1	5	0,833333 83,3
55	0	1	0	1	1	1	4	0,666667 66,7
56	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
57	1	1	0	0	1	1	4	0,666667 66,7
58	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
59	1	1	0	1	1	0	4	0,666667 66,7
60	0	1	0	0	0	0	1	0,166667 16,7
61	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
62	1	0	1	1	0	0	3	0,5 50,0
63	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
64	1	1	1	1	1	0	5	0,833333 83,3
65	0	1	1	1	1	0	4	0,666667 66,7
66	1	0	1	1	1	0	4	0,666667 66,7
67	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
68	1	1	1	0	1	0	4	0,666667 66,7
69	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
70	1	1	1	0	1	0	4	0,666667 66,7
71	1	1	0	1	0	1	4	0,666667 66,7
72	0	1	1	1	1	0	4	0,666667 66,7
73	1	1	1	0	1	1	5	0,833333 83,3
74	0	1	0	0	0	0	1	0,166667 16,7
75	0	1	0	0	1	1	3	0,5 50,0
76	1	1	0	1	1	0	4	0,666667 66,7
77	1	0	1	1	1	1	5	0,833333 83,3
78	1	1	1	1	1	0	5	0,833333 83,3
79	0	0	1	0	0	0	1	0,166667 16,7
80	0	1	1	1	1	0	4	0,666667 66,7
81	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
82	1	1	1	1	1	1	6	1 100,0
83	1	0	1	1	1	0	4	0,666667 66,7
84	0	1	1	0	1	1	4	0,666667 66,7
85	1	1	0	1	1	1	5	0,833333 83,3
86	0	1	1	0	0	0	2	0,333333 33,3
87	1	1	1	0	1	1	5	0,833333 83,3
88	1	1	0	1	1	1	5	0,833333 83,3
89	0	1	1	0	1	0	3	0,5 50,0
90	1	1	1	0	1	0	4	0,666667 66,7
91	1	1	1	1	0	1	5	0,833333 83,3
92	0	0	1	0	1	0	2	0,333333 33,3
93	1	1	1	1	0	0	4	0,666667 66,7
94	1	0	1	0	1	1	4	0,666667 66,7
						Mean	71,8	
						Median	66,7	
						Modus	83,3	
						Std Dev	20,9	
						Min	16,7	
						Max	100,0	

NO	SMP Negeri 2 Cangkringan Kategori III													Nilai
	15	16	17	18	19	20	25	26	28	29	Jumlah			
1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	0,7	70	70
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	90
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	0,8	80	80
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	0,9	90	90
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	0,7	70	70
6	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6	0,6	60	60
7	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	0,8	80	80
8	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7	0,7	70	70
9	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	0,6	60	60
10	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6	0,6	60	60
11	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	4	0,4	40	40
12	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	0,7	70	70
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	90
14	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	0,7	70	70
15	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5	0,5	50	50
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	0,9	90	90
17	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	5	0,5	50	50
18	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	0,7	70	70
19	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	4	0,4	40	40
20	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7	0,7	70	70
21	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7	0,7	70	70
22	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	0,7	70	70
23	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7	0,7	70	70
24	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	0,8	80	80
25	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	0,7	70	70
26	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	0,6	60	60
27	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	0,7	70	70
28	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	4	0,4	40	40
29	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	0,8	80	80
30	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7	0,7	70	70
31	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	0,8	80	80
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	90
33	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	90
34	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	0,8	80	80
35	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	5	0,5	50	50
36	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5	0,5	50	50
37	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	0,8	80	80
38	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	6	0,6	60	60
39	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	0,8	80	80
40	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	0,6	60	60
41	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	5	0,5	50	50
42	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	0,8	80	80
43	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	0,8	80	80
44	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	0,7	70	70
45	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	0,7	70	70
46	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6	0,6	60	60
47	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	0,6	60	60
48	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	0,7	70	70
49	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	6	0,6	60	60
50	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	6	0,6	60	60
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	100	100
52	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	0,8	80	80
53	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	0,8	80	80
54	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	0,7	70	70
55	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	3	0,3	30	30
56	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	0,7	70	70
57	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	0,8	80	80
58	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	0,7	70	70
59	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	6	0,6	60	60
60	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	4	0,4	40	40
61	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	0,8	80	80
62	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	0,7	70	70
63	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	0,8	80	80
64	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	6	0,6	60	60
65	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7	0,7	70	70
66	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	0,7	70	70
67	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	0,8	80	80
68	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0,8	80	80
69	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0,8	80	80
70	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	0,7	70	70
71	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	0,7	70	70
72	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	5	0,5	50	50
73	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	5	0,5	50	50
74	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	0,7	70	70
75	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	0,7	70	70
76	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6	0,6	60	60
77	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	0,7	70	70
78	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	90
79	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	6	0,6	60	60
80	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6	0,6	60	60
81	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0,8	80	80
82	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	0,8	80	80
83	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9	90	90
84	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	5	0,5	50	50
85	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5	0,5	50	50
86	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	0,7	70	70
87	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	0,8	80	80
88	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	4	0,4	40	40
89	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	5	0,5	50	50
90	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7	0,7	70	70
91	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	6	0,6	60	60
92	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	5	0,5	50	50
93	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	6	0,6	60	60
94	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5	0,5	50	50
											Mean	67,9		
											Median	70		
											Modus	70		
											Std Dev	14,1		
											Min	30		
											Max	100		

Lampiran 12. Dokumentasi

