

## Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang

Ade Ruhiyat Muharam<sup>1</sup>, Akhmad Dimiyati<sup>2</sup>, Rustam Effendi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail: [1710631070033@student.unsika.ac.id](mailto:1710631070033@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [akhmad.dimiyati@fkip.unsika.ac.id](mailto:akhmad.dimiyati@fkip.unsika.ac.id)<sup>2</sup>, [sekre966@gmail.com](mailto:sekre966@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan metode survei dan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 218 siswa dengan teknik probability sampling yang mengacu pada metode simple random sampling, serta menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian, Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang termasuk ke dalam kategori "cukup" dengan skor rata-rata (mean) 17, meliputi 4 kategori diantaranya yaitu, Pengertian dan Manfaat, Teknik Dasar, Sejarah, dan Peraturan. Dengan uraian sebagai berikut: "Pengertian dan Manfaat" sebesar 27%, "Teknik Dasar" sebesar 51%, "Sejarah" sebesar 13%, dan "Peraturan" 9%.

**Kata kunci:** *Survei, Tingkat Pengetahuan Siswa, Permainan Bulutangkis*

### Abstract

The aim of this research was to determine the level of students' knowledge about the game of badminton for class VIII at SMP Negeri 1 Kota Baru, Karawang Regency. This research uses survey methods and a quantitative approach. The population in this study was 218 students using a probability sampling technique which refers to the simple random sampling method, and using a questionnaire as a data collection instrument. Based on the research results, the level of knowledge of students regarding the game of badminton in Class VIII at SMP Negeri 1 Kota Baru, Karawang Regency is included in the "sufficient" category with an average score of 17, covering 4 categories, namely, Understanding and Benefits, Basic Techniques, History, and Regulations. With the following description: "Understanding and Benefits" at 27%, "Basic Techniques" at 51%, "History" at 13%, and "Regulations" 9%.

**Keywords :** *Survey, Student Knowledge Level, Badminton Game.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari proses berpikir yang berlangsung dari pengalaman satu generasi ke generasi berikutnya, yang memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistematis pendidikan nasional (Dimiyati dan Aminah, 2017).

Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berdasarkan kemampuan seseorang berpikir, merasa, maupun mengindera, baik didapatkan secara sengaja ataupun tidak disengaja (Fazlin, 2013). Sedangkan menurut (Komarudin, 2016) Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktik atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis. Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan kehidupan.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tetap menekankan pada aktivitas jasmani. Belajar menjadi kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia, dengan belajar seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada dirinya serta dapat beradaptasi dengan lingkungan barunya. Kemajuan teknologi pada saat ini menjadikan belajar hal wajib untuk dilakukan, tanpa belajar seseorang akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan sehari-harinya. Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah menengah pertama adalah permainan bulutangkis. (Qalbi, Ihsanul, Abdurrahman, 2017).

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh tunggal atau pasangan dengan cara memukul *shuttlecock* melewati bagian atas net. Melalui permainan bulutangkis diharapkan siswa dan siswi mampu memperoleh empat ranah pendidikan jasmani yaitu pengetahuan, sikap, gerak dan fisik. Kemudahan penyediaan sarana dan prasarana membuat olahraga bulutangkis menjadi salah satu permainan yang diminati oleh masyarakat termasuk siswa/l itu sendiri. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diminati di berbagai daerah di Indonesia dan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai sebuah hobi.

(Yuliawan & Sugiyanto, 2014) menyatakan bahwa untuk menjadi pemain bulutangkis yang baik, maka seseorang harus menguasai teknik dasar bermain bulutangkis dengan benar. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul, tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis. Lanjutnya, teknik dasar yang wajib dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis adalah sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*footwork*).

Berdasarkan pendapat di atas menyatakan bahwa permainan bulutangkis dimainkan oleh satu orang dan juga berpasangan, didalam permainan bulutangkis seseorang perlu menguasai teknik-teknik dasar yang ada pada permainan bulutangkis. Teknik dasar yang ada pada permainan bulutangkis yaitu sikap berdiri, cara memegang raket, memukul *shuttlecock*, dan teknik langkah kaki. Selain teknik dasar yang harus diketahui dan dipelajari, bulutangkis juga memiliki peraturan yang harus diketahui.

Namun, pada saat melakukan pengamatan di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang banyak siswa dan siswa yang kurang memahami materi pembelajaran permainan bulutangkis, mayoritas hanya mengetahui cara memukul dan mengembalikan shuttlecock tanpa didasari dengan teknik dasar yang benar. Sedangkan, dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik-teknik pukulan, diantaranya netting, drive, lob, underhead, overhead, dropshot. Terlebih lagi, kurangnya pengetahuan siswa-siswi tentang peraturan bulutangkis membuat permainan tidak berjalan dengan maksimal. Peserta didik hanya menggunakan peraturan yang diketahui tanpa dilandasi pengetahuan yang cukup. Selain itu, permasalahan yang timbul pada siswa-siswi adalah belum diadakan penelitian mengenai hal terkait, untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang. Adapun nantinya, setelah didapatkan hasil dari penelitian tersebut, dapat dijadikan referensi bagi khalayak umum. Khususnya, bagi pihak sekolah, guru ataupun calon guru agar lebih solutif, inovatif dan efektif dalam merancang pembelajaran mengenai materi permainan bulutangkis.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif. Metode survei ialah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur, dan sebagainya (Sugiyono, 2017).

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 218 siswa, menggunakan teknik sampel sampling dengan acuan metode simple random sampling. Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili). Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi peneliti menggunakan rumus slovin.

**Tabel 1. Rumus Slovin**

$$n = \frac{n}{1 + ne^2}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : Batas Toleransi Kesalahan (error tolerance) = 10%

Diketahui,

N = 218;

e = 10%

$n = 218 / (1 + 218(0.1)^2) = 2.19 * 0.01 = 3.19 / 0.01$

$N = (1 + 219 / 0.01^2) = 68$

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup sehingga peneliti dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya. Menurut (Suharsimi & Arikunto, 2019) instrumen penelitian adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk

mengumpulkan data agar mendapatkan hasil yang baik, cermat dan sistematis sehingga akan lebih mudah dalam pengolahannya. Lebih lanjut, angket tertutup adalah angket yang dibuat dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberika tanda ceck list pada kolom yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen**

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Kotabaru Kabupaten Karawang	Manusiawi	Menjelaskan defisini permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis	1,2,3,4,5, 6,7,8,9, 10	10
		Mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis	11,12,13, 14,15,16, 17,18,19, 20,21,22, 23,24,25, 26,27	17
		Lingkungan dan budaya	Menyebutkan sejarah permainan bulutangkis	28,29,30, 31,32
	Informasi	Menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis yang makin luas dan kompleks	33,34,35, 36,37,38, 39,40,42, 43,44,45, 46,47,48, 49.50	18
Jumlah				50

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola-pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesa data seperti yang sudah disarankan oleh data (Dimiyati, 2019). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Adapun, rumus persentase data yang digunakan sesuai dengan rumus menurut (Anas Sudijono, 2017)

**Tabel 3. Rumus Persentase**

$$P = f : n \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi

n = Jumlah sampel

**Tabel 4. Norma Penilaian**

Interval	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Baik
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
$X \leq M - M - 1,5 SD$	Sangat Kurang

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (Mean)

SD = Standar Deviasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang yang dituangkan dengan angket 28 butir, dan terbagi dalam empat faktor, yaitu definisi permainan dan manfaat, teknik dasar, sejarah, serta peraturan permainan bulutangkis.

**Tabel 5. Hasil Statistik Pengolahan Keseluruhan**

Mean	17
Median	17
Mode	17
Standar Deviasi	7
Range	22
Min	6
Max	28
Jumlah	1160
N	68

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang didapat skor terendah (minimum) 6, skor tertinggi (maksimum) 28, rata-rata (mean) 17, nilai tengah (median) 17, nilai yang sering muncul (mode) 22, standar deviasi (SD) 7.



**Gambar 1. Diagram Pie Hasil Statistik**

**Tabel 6. Statistik Frekuensi Keseluruhan**

No	Rentang Nilai	Kategori	Absolut	Persentase
1	$X > 27$	Sangat Baik	2	2.94%
2	$20 < X \leq 27$	Baik	21	30.88%
3	$14 < X \leq 20$	Cukup	18	26.47%
4	$7 < X \leq 14$	Kurang	21	30.88%
5	$X < 7$	Sangat Kurang	6	8.82%
Jumlah			68	100%

Berdasarkan indikator tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis yang memiliki 4 kategori diantaranya yaitu, pengertian dan manfaat, teknik dasar, sejarah, peraturan. Pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang memiliki minat yang lebih berdasarkan “menjelaskan defisini permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis” sebesar 27%, “mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis” sebesar 51%, “menyebutkan sejarah permainan bulutangkis” sebesar 13%, “menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis” sebesar 9% maka untuk tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang mempunyai pengetahuan tentang permainan bulutangkis yang lebih berdasarkan indikator “mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis” sebesar 51%, karena lebih dominan dibandingkan dengan indikator lainnya.

Dengan mengetahui tentang permainan bulutangkis, siswa dapat mengikuti pelajaran tentang permainan bulutangkis dengan baik dan benar, terutama pada saat bermain bulutangkis siswa dapat menjalani permainan bulutangkis dengan teknik dan peraturan yang

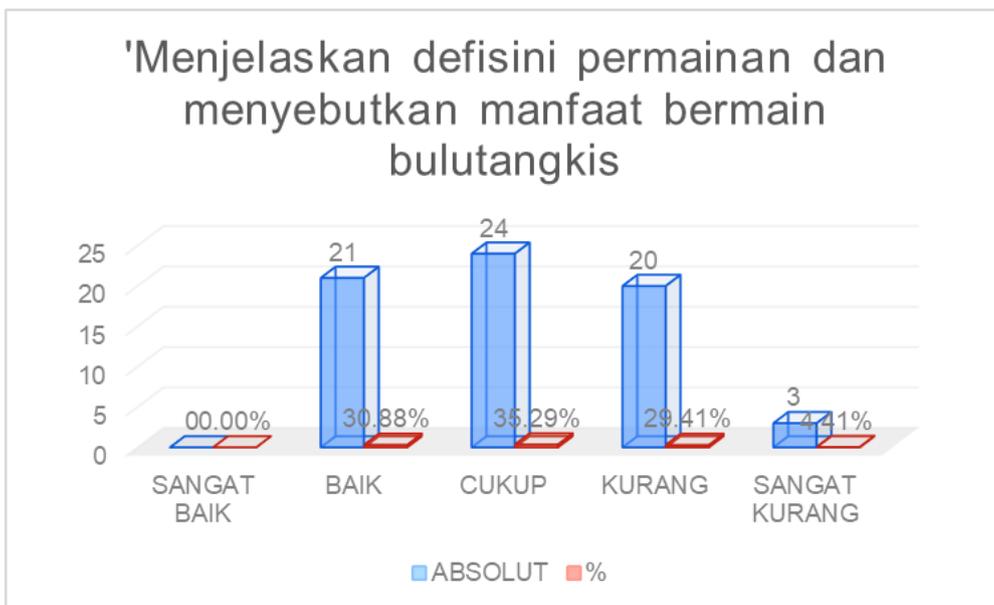
telah dipelajari sebelumnya sehingga permainan dapat berjalan sesuai peraturan dan teknik yang sudah ada.

**1. Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis**

**Deskriptif Statistik**

Mean	4
Median	4
Mode	4
Standard Deviation	1
Range	4
Minimum	1
Maximum	5
Sum	259
N	68

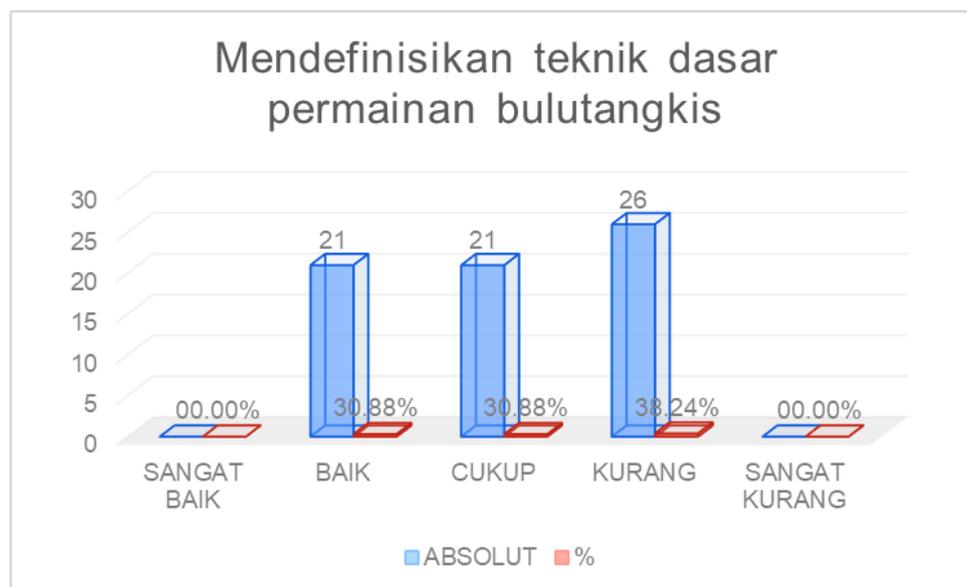
NO	RENTANG NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	
			ABSOLUT	%
1	$X > 5$	SANGAT BAIK	0	0.00%
2	$4 < X \leq 5$	BAIK	21	30.88%
3	$3 < X \leq 4$	CUKUP	24	35.29%
4	$2 < X \leq 3$	KURANG	20	29.41%
5	$X < 2$	SANGAT KURANG	3	4.41%
JUMLAH			68	100.00%



## 2. Mendefinisikan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Deskriptif Statistik	
Mean	7
Median	7
Mode	11
Standard Deviation	3
Range	10
Minimum	2
Maximum	12
Sum	488
N	68

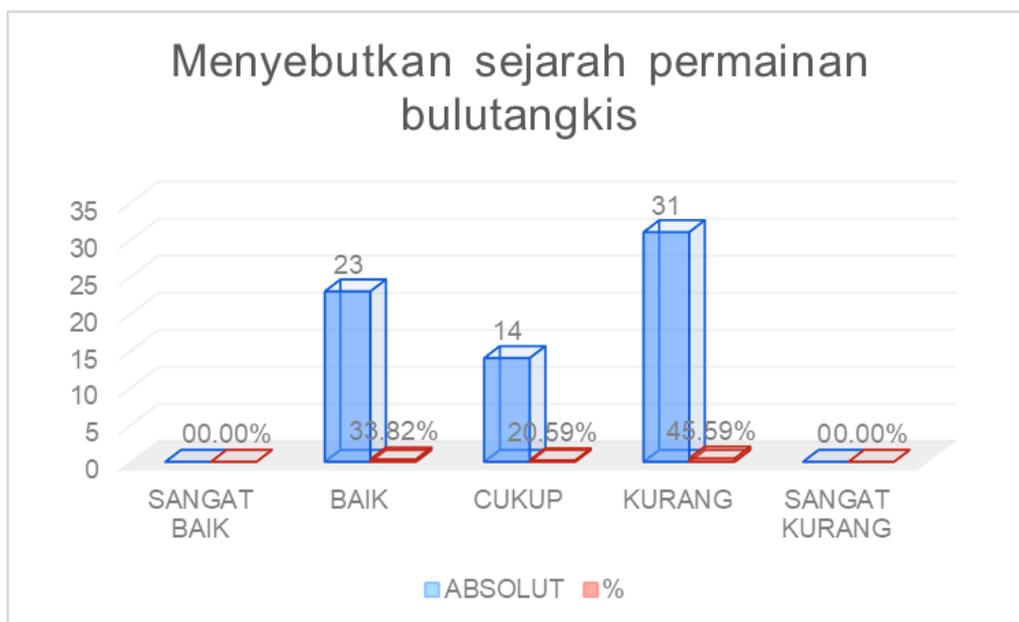
NO	RENTANG NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	
			ABSOLUT	%
1	$X > 12$	SANGAT BAIK	0	0.00%
2	$9 < X \leq 12$	BAIK	21	30.88%
3	$6 < X \leq 9$	CUKUP	21	30.88%
4	$2 < X \leq 6$	KURANG	26	38.24%
5	$X < 2$	SANGAT KURANG	0	0.00%
JUMLAH			68	100.00%



### 3. Menyebutkan Sejarah Permainan Bulutangkis

Deskriptif Statistik	
Mean	2
Median	2
Mode	1
Standard Deviation	1
Range	3
Minimum	0
Maximum	3
Sum	125
N	68

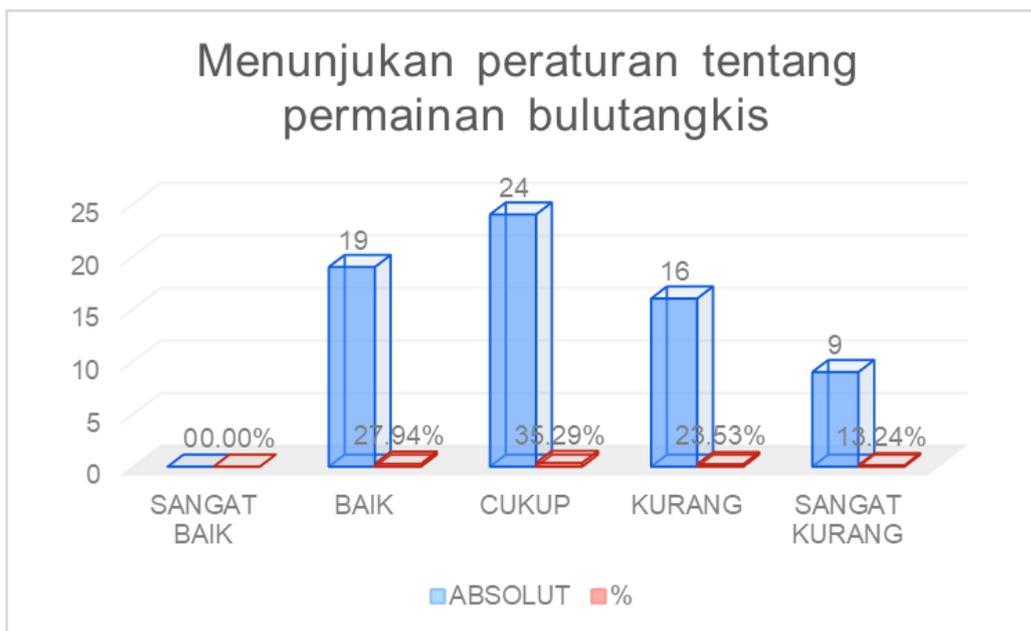
NO	RENTANG NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	
			ABSOLUT	%
1	$X > 3$	SANGAT BAIK	0	0.00%
2	$2 < X \leq 3$	BAIK	23	33.82%
3	$1 < X \leq 2$	CUKUP	14	20.59%
4	$0 < X \leq 1$	KURANG	31	45.59%
5	$X < 0$	SANGAT KURANG	0	0.00%
JUMLAH			68	100.00%



**4. Menunjukkan Peraturan Tentang Permainan Bulutangkis**

Deskriptif Statistik	
Mean	4
Median	4
Mode	5
Standard Deviation	2
Range	8
Minimum	0
Maximum	8
Sum	288
N	68

NO	RENTANG NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	
			ABSOLUT	%
1	$X > 8$	SANGAT BAIK	0	0.00%
2	$5 < X \leq 8$	BAIK	19	27.94%
3	$3 < X \leq 5$	CUKUP	24	35.29%
4	$1 < X \leq 3$	KURANG	16	23.53%
5	$X < 1$	SANGAT KURANG	9	13.24%
JUMLAH			68	100.00%



## **SIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang termasuk dalam kategori "cukup", dengan skor rata-rata (mean) 17 dari keseluruhan data yang diambil pada siswa kelas VIII sesuai dengan norma penilaian yang mengacu pada empat kategori diantaranya, yaitu: pengertian dan manfaat, teknik dasar, sejarah, dan peraturan permainan bulutangkis. Terdiri dari uraian sebagai berikut: 1. Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis, 2. Mendefinisikan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis, 3. Menyebutkan Sejarah Permainan Bulutangkis, 4. Menunjukkan Peraturan Tentang Permainan Bulutangkis. Dengan demikian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang dari data penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang termasuk dalam kategori "cukup".

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kepada Papa, Mama, yang selama ini memberikan kasih sayang dan dukungan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang.
3. Bapak Dhika Bayu Mahardhika, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang.
4. Bapak Dr. Akhmad Dimiyati, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Pembimbing Akademik
5. Bapak Rustam Effendi, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II
6. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang.
7. Teman-teman seperjuangan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dimiyati, Akhmad. 2019. "TINGKAT KEJENUHAN GURU DALAM MENGAJAR PENDIDIKAN. 5(2):37-47.
- Dimiyati, Akhmad, and Ayu Siti Aminah. 2017. "Pengaruh Fun Outbound Untuk Meningkatkan Motivasi." 153-58.
- Fazlin, S. (2013). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Teknik Mencuci Tangan Yang Benar Terhadap Kejadian Diare Di Sdn 01 Pontianak Utara Syarifah Fazlin Program Studi Keperawatan. Jurnal Proners, 1(1).

- Qalbi, Ihsanul, Abdurrahman, B. (2017). Hubungan Kelentukan Pergelangan Tangan Dengan Kemampuan Servis Pendek Pada Atlet UKM Bulutangkis Unsyiah Tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unsyiah*, 3(1), 47–60.
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani: implementasi pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. In Bandung: Alfabeta (p. 7).
- Yuliawan, D., & Sugiyanto, F. (2014). Pengaruh Metode Latihan Pukulan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Bermain Bulutangkis Atlet Tingkat Pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 145–154.