



**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 1
BANDA ACEH**

Rifki Yuliandi¹, Munzir², Septi Hariansyah³
^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Sebagai seorang pendidik, guru pendidikan jasmani memiliki tanggung jawab untuk mengoptimalkan seluruh aspek dari diri siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan yang dipelajari siswa adalah permainan bulutangkis. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling dengan menggunakan sampel jenuh, jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 31 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan penyebaran kuisioner. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh termasuk dalam kategori baik karena sebagian besar murid memahami permainan bulu tangkis. mayoritas siswa menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap aspek-aspek tertentu dalam permainan bulutangkis. Sebanyak 65,4% memahami teori permainan bulutangkis, sementara 46,2% siswa belum memahami sepenuhnya. Hal ini menunjukkan variasi pandangan di antara siswa terkait aspek-aspek tertentu dalam konteks permainan bulutangkis.

Kata Kunci: Pengetahuan, Permainan Bola Kecil, Bulutangkis.

Abstract

As an educator, a physical education teacher has the responsibility to optimize all aspects of the student's self in order to achieve learning goals. One of the subjects in physical education and health that students study is badminton. This research was conducted on class VIII students of SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh. This research uses a quantitative descriptive approach, this research uses a non-probability sampling technique using saturated samples, the number of samples in this research is 31 respondents. Data collection techniques use interviews, observation, and distributing questionnaires. Based on the research results and discussion in this study, it can be concluded that the level of knowledge of class VIII students at SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh is in the good category because most students understand the game of badminton. the majority of students showed a high level of agreement with certain aspects of the game of badminton. As many as 65.4% understand the theory of the game of badminton, while 46.2% of students do not fully understand it. This shows variations in views among students regarding certain aspects in the context of the game of badminton.

*E-mail: rifkiyuliandi@gmail.com

Keywords: Knowledge, Small Ball Game, Badminton

PENDAHULUAN

Sebagai seorang pendidik, guru pendidikan jasmani harus mampu mengoptimalkan seluruh aspek diri siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Dalam konteks pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, permainan bulutangkis memiliki signifikansi tersendiri sebagai salah satu materi yang harus dikuasai siswa. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat diminati oleh masyarakat didunia, khususnya Indonesia. Bulutangkis, yang menawarkan tantangan fisik dan membutuhkan keterampilan teknis, dapat menjadi sarana efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan pesat bulutangkis sejak awal mula diciptakan di Pune, India, pada abad ke-19, hingga menjadi cabang olahraga yang mendunia, memberikan dasar kuat bagi eksplorasi lebih lanjut terkait pengaruhnya dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Faktor ini semakin diperkuat dengan prestasi gemilang bulutangkis Indonesia di arena olimpiade olahraga internasional, yang menciptakan dampak positif terhadap citra olahraga Indonesia secara global.

Bulu tangkis (Bandminton) adalah olahraga yang lebih sering menggunakan pergelangan tangan dengan menggunakan raket. Bulutangkis dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal), dua pasangan (untuk ganda). Bulutangkis merupakan permainan yang populer di dunia mampu menarik perhatian dari berbagai umur, badminton memerlukan kecepatan, kelenturan, kecerdasan serta fisik dalam bermain. Setiap bermain olahraga bulutangkis setiap pemain tunggal maupun ganda harus menempatkan shuttlecock ditempat lawan bermainnya. Menurut Grice dalam Pratomo (2013) bulutangkis yaitu suatu olahraga yang merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak reflek yang baik dan ditunjang dengan tingkat kebugaran yang tinggi. Bulutangkis adalah olahraga bola kecil yang menggunakan bola kecil dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan permainan yang bersifat individual atau berpasangan yang saling berlawanan. Menurut Sapta Kunta Purnama dalam Purnomo (2015) macam-macam teknik dasar pukulan dalaam permainan bulutangkis adalah: servis panjang, servis pendek, *lob*, *smash*, *drop shot*, *chop*, *drive*, dan *netting*.

Pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga di SMP 1 Muhammadiyah menerapkan penggabungan antara siswa kelas 1 sampai kelas 3 sehingga membuat siswa menjadi tidak fokus dalam berolah raga. Dalam pelaksanaannya, guru lebih menekankan pada keterampilan dalam bermain bulutangkis

tanpa memperhatikan keefektifan dalam pelajaran berolahraga. Permainan bulu tangkis pada SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh dalam praktiknya tidak dilakukan secara sistematis, namun hanya sekedar dilakukan untuk bermain saja bukan sebagai pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut tentang pemahaman murid SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh akan permainan bulutangkis menjadi relevan dan bermakna. Pemahaman mendalam terhadap dampak positif bulutangkis tidak hanya sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai instrumen pembelajaran yang efektif, dapat membentuk dasar penting untuk pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di bidang ini.

Menurut Majid (2021) pengetahuan merupakan sesuatu yang dapat diketahui dan dipahami oleh seseorang melalui kemampuan berpikir, merasa, dan melalui indra pada manusia, pengetahuan seseorang bisa didapat secara sengaja ataupun tidak disengaja. Menurut Notoatmodjo dalam Asturi (2019) pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Menurut Retnaningsih dalam Majid (2021) Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah: pendidikan, informasi, sosial, budaya, ekonomi, pengalaman, dan usia. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa permainan bulutangkis pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lainnya (variabel mandiri adalah variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen, karena kalau variabel independen selalu dipasangkan dengan variabel dependen. Menurut Sugiyono (2018:13) penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah sekumpulan kasus-kasus yang berkaitan tentang sejauhmana pemahaman tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Kota Banda Aceh. Populasi menurut Sugiyono (2017:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2017:116) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Muhammadiyah 1 atau berjumlah 90 siswa.

Jika dilihat dari kemungkinan (probability) keterpilihan anggota populasi untuk menjadi sampel, teknik sampling dapat dibagi menjadi dua besar, yaitu teknik sampling peluang (probability sampling) dan teknik sampling non peluang (non probability sampling) (Indrawati, 2015:166). Penelitian ini menggunakan sampel jenuh atau teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 yaitu berjumlah 31 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data primer berasal dari kuisisioner dan sumber data yang diperoleh dari responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti. Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2018). Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Kota Banda Aceh yaitu sebesar 31 siswa. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui studi literatur, buku, referensi, jurnal nasional maupun internasional, artikel, serta penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengetahuan siswa terhadap permainan bulutangkis.

Teknik Pengujian Data

Uji Validitas

Menurut Bloor dalam Sandu dan Ali (2018) validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes hasil belajar telah memiliki validitas dapat dilakukan dengan cara tes itu sendiri sebagai totalitas dan segi itemnya, sebagai yang tak terpisahkan dari tes tersebut.

Kriteria mengukur valid tidaknya suatu item pertanyaan adalah:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau item pertanyaan dinyatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau item pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Untuk mencari nilai koefisien, maka digunakan rumus pearson product moment sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum ix) - (\sum i)(\sum x)}{\sqrt{((n\sum i^2 - (\sum i)^2)(n\sum x^2) - (\sum x)^2)}}$$

Keterangan :

- r = Korelasi product moment
 n = Jumlah subjek
 i = Skor butir
 x = Skor total

Untuk menguji validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan yang ada dalam kuesioner sebelum kuesioner disebarkan kepada responden yang sebenarnya, dilakukan uji coba kuesioner kepada 17 orang responden untuk mengetahui baik atau tidaknya kuesioner. Nilai r tabel untuk N= 31 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) diperoleh angka $r > 0,304$ (Sugiyono, 2018).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menurut Sugiyono (2018) adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas kuisisioner dalam penelitian digunakan metode Cronbach's Alpha. Menurut Noor (2011) ada tiga hal pokok yang terkait uji reliabilitas, yaitu:

- a. Uji reliabilitas digunakan untuk menilai kestabilan ukuran dan konsistensi responden dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mewakili suatu variabel pada kuisisioner.
- b. Uji reliabilitas dilakukan secara bersamaan dengan seluruh pertanyaan yang ada.
- c. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai $\alpha > 0,60$.

Uji Statistik Deskriptif

Untuk melakukan analisis deskriptif harus menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2018:147) mengungkapkan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner yang masing-masing pernyataan disertai dengan lima kemungkinan jawaban yang harus dipilih oleh responden. Dari jawaban yang didapatkan kemudian disusun kriteria penilaian untuk

setiap *item* pernyataan. Kriteria penilaian untuk setiap *item* pernyataan didasarkan pada presentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Nilai kumulatif adalah jumlah nilai dari setiap pernyataan yang merupakan jawaban dari 21 responden.
2. Presentase adalah nilai kumulatif *item* dibagi dengan nilai frekuensinya dikali 100%.
3. Jumlah responden adalah 521 orang dengan nilai skala pengukuran terbesar adalah 5 dan skala pengukuran terkecil adalah 1. Sehingga diperoleh:
 - a. Jumlah kumulatif terbesar = $100 \times 5 = 500$
 - b. Jumlah kumulatif terkecil = $100 \times 1 = 100$
 - c. Nilai persentase terbesar = 100%
 - d. Nilai persentase terkecil = $(100 : 500) \times 100\% = 20\%$
 - e. Nilai rentang = $100\% - 20\% = 80\%$. Jika nilai rentang dibagi lima skala pengukuran, didapat nilai interval persentase sebesar 16%.

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diperoleh kriteria interpretasi skor yang dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kategori Persentase
20% - 36%	Sangat Tidak Baik
36% - 52%	Tidak Baik
52% - 68%	Cukup Baik
68% - 84%	Baik
84% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2012:353)

Perhitungan skor total untuk masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

- a. Skor total = (Jumlah responden sangat setuju x 5) + (Jumlah responden setuju x 4) + (Jumlah responden cukup setuju x 3) + (Jumlah responden tidak setuju x 2) + (Jumlah responden sangat tidak setuju x 1).
- b. Skor ideal = (Diasumsikan seluruh responden menjawab sangat setuju) x (Jumlah responden atau skor total).

Setelah diketahui tingkat pengetahuan permainan bulutangkis masing-masing siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang akan ditentukan berapa persentasenya. Menghitung presentase dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

f : frekuensi

n : jumlah subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Pengujian Validitas**

Menurut Bloor dalam Sandu dan Ali (2018) validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Adapun hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Koefesien Korelasi	r_{tabel}	Keterangan
Definisi dan Manfaat	1	0,731	0,35	Valid
	2	0,436	0,35	Valid
Permainan Bulutangkis	3	0,505	0,35	Valid
	4	0,395	0,35	Valid
Teknik Dasar Permainan Bulutangkis	5	0,704	0,35	Valid
	1	0,539	0,35	Valid
Teknik Dasar Permainan Bulutangkis	2	0,584	0,35	Valid
	3	0,476	0,35	Valid
	4	0,428	0,35	Valid
	5	0,533	0,35	Valid
	6	0,495	0,35	Valid
	7	0,467	0,35	Valid
	8	0,437	0,35	Valid
	9	0,470	0,35	Valid
	10	0,477	0,35	Valid
	11	0,666	0,35	Valid
	12	0,518	0,35	Valid
	13	0,422	0,35	Valid
	14	0,412	0,35	Valid
	15	0,557	0,35	Valid
	Sejarah Permainan Bulutangkis	1	0,588	0,35
2		0,392	0,35	Valid
3		0,345	0,35	Valid
4		0,532	0,35	Valid
5		0,379	0,35	Valid
6		0,484	0,35	Valid
Peraturan Bulutangkis	1	0,518	0,35	Valid
	2	0,432	0,35	Valid
	3	0,475	0,35	Valid
	4	0,430	0,35	Valid
	5	0,599	0,35	Valid
	6	0,632	0,35	Valid
	7	0,411	0,35	Valid
	8	0,471	0,35	Valid
	9	0,523	0,35	Valid
	10	0,555	0,35	Valid

Sumber: SPSS, 2023.

Berdasarkan Tabel 4.4 terlihat bahwa hasil pengujian validitas pada 4 item pernyataan dari masing-masing variabel dapat dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r hitung dalam pengujian validitas lebih besar dari r tabel yaitu sebesar 0,35.

Hasil Pengujian Reliabilitas

Pengujian Reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur atau instrumen pengukuran dapat diandalkan dan konsisten dalam memberikan hasil yang serupa ketika digunakan pada populasi atau sampel yang sama. Reliabilitas mengukur tingkat kestabilan dan ketepatan instrumen pengukur, serta sejauh mana hasil yang diperoleh dapat diandalkan dan diterima sebagai representasi yang konsisten dari suatu konsep atau karakteristik. adapun hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Dimensi	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> (α)	Keterangan
Definisi dan Manfaat Permainan Bulutangkis	0,798	Reliabel
Teknik Dasar Permainan Bulutangkis	0,718	Reliabel
Sejarah Permainan Bulutangkis	0,790	Reliabel
Peraturan Bulutangkis	0,741	Reliabel

Sumber: SPSS, 2023.

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* atas Dimensi dan manfaat permainan bulutangkis sebesar 0,798, teknik dasar permainan bulutangkis sebesar 0,718, sejarah permainan bulutangkis sebesar 790 dan peraturan bulutangkis sebesar 0,741. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner reliabel karena mempunyai nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,70.

Hasil Uji Deskriptif Pengetahuan Definisi dan Manfaat Permainan Bulutangkis

Secara keseluruhan menunjukkan tingkat pencapaian rata-rata sebesar 4,25, dan dari seluruh item pertanyaan tentang definisi dan manfaat permainan bulutangkis, pernyataan nomor 5 "Salah satu manfaat permainan bulutangkis adalah membuat tidak adanya rasa tanggung jawab." ternyata memiliki hasil rata-rata paling kecil dan berada di bawah nilai rata-rata keseluruhan yaitu 2,38. Hal tersebut dapat diartikan bahwa para responden tidak setuju mengenai rasa tanggungjawab merupakan manfaat dari permainan bulutangkis.

Tabel 4. Definisi dan Manfaat Permainan Bulutangkis

No.	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
1.	Permainan Bulutangkis dimainkan tidak lebih	6 (23,1%)	8 (30,8%)	5 (19,2%)	6 (23,1%)	1 (3,8%)	3,54

No.	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
	dari 2 orang setiap tim yang menggunakan raket dan <i>coock</i> sebagai alatnya.						
2.	Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan bola kecil.	17 (65,4%)	7 (26,9%)	0 (0%)	2 (7,7%)	0 (0%)	4,54
3.	Garakan kaki melompat, tangan menangkis atau memukul dalam permainan bulutangkis dapat meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot.	4 (15,4%)	18 (69,2%)	2 (7,7%)	1 (3,8%)	1 (3,8%)	4
4.	Salah satu manfaat permainan bulutangkis adalah membuat tidak adanya rasa tanggung jawab.	1 (3,8%)	3 (11,5%)	5 (19,2%)	11 (42,3%)	6 (23,1%)	2,38
5.	Lambat dalam bergerak merupakan keunggulan seseorang berbadan pendek dalam melakukan permainan bulutangkis	3 (11,5%)	3 (11,5%)	9 (34,6%)	9 (34,6%)	2 (7,7%)	3,09
Rata-rata keseluruhan						4,25	

Sumber: Data diolah (2023)

Hasil Uji Deskriptif Pengetahuan Teknik Dasar dalam Permainan Bulutangkis

Secara keseluruhan hasil deskriptif menunjukkan tingkat pencapaian rata-rata sebesar 4,25, dan dari seluruh item pertanyaan tentang definisi dan manfaat permainan bulutangkis, pernyataan nomor 2 "*Combination grip* adalah cara memegang raket seperti sedang melakukan gerakan memukul kasur", dan pernyataan nomor 3 "*Pegangan forehand* adalah nama lain dari pegangan *shakehand*." ternyata memiliki hasil rata-rata paling kecil dan berada di bawah nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,74. Hal tersebut dapat diartikan bahwa para responden tidak setuju mengenai gerakan memegang raket seperti sedang melakukan memukul kasur adalah *combination grip* dan *forehand* merupakan nama lain dari pegangan *shakehand*.

Tabel 5. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

No.	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
1	<i>Forehand grip</i> merupakan salah satu dari teknik dasar memegang raket dalam bulutangkis.	4 (15,4%)	16 (61,5%)	5 (19,2%)	0 (0%)	1 (3,8%)	4,16
2	<i>Combination grip</i> adalah cara memegang raket seperti sedang melakukan gerakan memukul kasur.	2 (7,7%)	12 (46,2%)	6 (23,1%)	5 (19,2%)	1 (3,8%)	3,74
3	Pegangan <i>forehand</i> adalah nama lain dari pegangan <i>shakehand</i> .	2 (7,7%)	10 (38,5%)	11 (42,3%)	3 (11,5%)	0 (0%)	3,74
4	Memukul <i>shuttlecock</i> dari atas kepala menuju daerah belakang kepala lawan adalah cara yang tepat untuk melakukan pukulan <i>Underhand Lob</i> .	4 (15,4%)	10 (38,5%)	7 (26,9%)	4 (15,4%)	1 (3,8%)	3,93
5	Pukulan <i>netting</i> merupakan pukulan pendek yang dilakukan sedekat mungkin menyeberang net.	5 (19,2%)	12 (46,2%)	6 (23,1%)	3 (11,5%)	0 (0%)	4,19
6	Salah satu tujuan dari pukulan <i>dropshot</i> adalah agar mudah diserang oleh lawan.	4 (15,4%)	5 (19,2%)	14 (53,8%)	3 (11,5%)	0 (0%)	3,83
7	Pukulan <i>Service Flick</i> dapat dilakukan menggunakan <i>Backhand</i> maupun <i>Forehand</i> .	7 (26,9%)	15 (57,7%)	1 (3,8%)	3 (11,5%)	0 (0%)	4,48
8	Pukulan <i>Lob</i> adalah pukulan dalam permainan bulu tangkis yang dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> setinggi mungkin untuk mengarah jauh ke belakang garis lapangan.	5 (19,2%)	10 (38,5%)	8 (30,8%)	2 (7,7%)	1 (3,8%)	4,12
9	Smash adalah suatu pukulan yang keras dan tajam ke bawah mengarah ke bidang lapangan lawan	12 (46,2%)	12 (46,2%)	1 (3,8%)	1 (3,8%)	0 (0%)	4,90
10	Servis adalah pukulan yang dilakukan dengan arah jalannya cock dari atas menurun di dekat	8 (30,8%)	10 (38,5%)	5 (19,2%)	3 (11,5%)	0 (0%)	4,51

No.	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
11	net. Lob adalah pukulan yang dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> dengan arah melambung ke daerah belakang lawan.	1 (3,8%)	16 (61,5%)	7 (26,9%)	2 (7,7%)	0 (0%)	4,29
12	Pukulan overhead dilakukan dengan memukul <i>shuttlecock</i> mengarah ke atas dari posisi di belakang lapangan lawan	2 (7,7%)	11 (42,3%)	8 (30,8%)	3 (11,5%)	2 (7,7%)	3,96
13	Pukulan forehand adalah pukulan di mana waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bet atau raket menghadap ke depan.	3 (11,5%)	14 (53,8%)	6 (23,1%)	3 (11,5%)	0 (0%)	4,35
14	Dalam melakukan permainan menggunakan tangan kanan di depan net, kaki yang berada didepan adalah kaki kanan.	4 (15,4%)	9 (34,6%)	8 (30,8%)	4 (15,4%)	1 (3,8%)	4,16
15	Kekuatan pukulan diperlukan dalam melatih gerakan kaki.	8 (30,8%)	11 (42,3%)	5 (19,2%)	2 (7,7%)	0 (0%)	4,61
Rata-rata keseluruhan						4,19	

Sumber : Data diolah (2023)

Hasil Uji Deskriptif Pengetahuan Sejarah Bulutangkis

Secara keseluruhan menunjukkan tingkat pencapaian rata-rata sebesar 4,29, dan dari seluruh item pertanyaan tentang definisi dan manfaat permainan bulutangkis, pernyataan nomor 1 "BWF adalah organisasi bulutangkis dunia." ternyata memiliki hasil rata-rata paling kecil dan berada di bawah nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,83. Hal tersebut dapat diartikan bahwa para responden tidak setuju mengenai BWF adalah organisasi bulutangkis dunia.

Tabel 6. Sejarah Permainan Bulutangkis

No.	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
1.	BWF adalah organisasi bulutangkis dunia.	3 (11,5%)	7 (26,9%)	4 (15,4%)	5 (19,2%)	7 (26,9%)	3,83

No.	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
2.	Susi Susanti adalah atlet tunggal putri bulutangkis Indonesia yang sukses meraih medali emas pertama di level olimpiade.	3 (11,5%)	14 (53,8%)	7 (26,9%)	1 (3,8%)	1 (3,8%)	4,58
3.	Raket adalah alat yang digunakan sebagai pemukul <i>shuttlecock</i> dalam permainan bulutangkis.	8 (30,8%)	11 (42,3%)	6 (23,1%)	1 (3,8%)	0 (0%)	5,03
4.	Raket pertama kali dibuat menggunakan baja putih atau logam.	4 (15,4%)	10 (38,5%)	7 (26,9%)	4 (15,4%)	1 (3,8%)	4,45
5.	PBSI didirikan oleh Dick Sudirman.	4 (15,4%)	6 (23,1%)	10 (38,5%)	4 (15,4%)	2 (7,7%)	4,19
6.	Susi Susanti, Rudy Hartono, dan Taufik Hidayat merupakan atlet bulutangkis Indonesia.	9 (34,6%)	7 (26,9%)	10 (38,5%)	0 (0%)	0 (0%)	5,06
Rata-rata keseluruhan						4,29	

Sumber : Data diolah (2023)

Hasil Uji Deskriptif Pengetahuan tentang Peraturan Permainan Bulutangkis

Secara keseluruhan menunjukkan tingkat pencapaian rata-rata sebesar 9,8, dan dari seluruh item pertanyaan tentang definisi dan manfaat permainan bulutangkis, pernyataan nomor 2 "*Shuttlecock* melewati net dan masuk ke daerah lapangan lawan merupakan pelanggaran dalam bulutangkis." ternyata memiliki hasil rata-rata paling kecil dan berada di bawah nilai rata-rata keseluruhan yaitu 4,03. Hal tersebut dapat diartikan bahwa para responden tidak setuju mengenai salah satu pelanggaran dari permainan bulutangkis adalah *shuttlecock* melewati net dan masuk ke daerah lapangan lawan.

Tabel 7. Peraturan Bulutangkis

No	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
1.	Posisi permainan bulutangkis saat melakukan servis berada di dalam area kotak servis.	9 (34,6%)	11 (42,3%)	4 (15,4%)	2 (7,7%)	0 (0%)	4,16
2.	<i>Shuttlecock</i> melewati net dan masuk ke daerah lapangan lawan merupakan pelanggaran dalam	2 (7,7%)	11 (42,3%)	4 (15,4%)	3 (11,5%)	6 (23,1%)	4,03

No	Pernyataan	Skor Jawaban					Rata-rata
		5	4	3	2	1	
3.	bulutangkis. Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila dalam pertandingan dapat memenangkan 2 set pertandingan.	6 (23,1%)	9 (34,6%)	9 (34,6%)	0 (0%)	2 (7,7%)	4,87
4.	Bulu <i>shuttlecock</i> pada permainan bulutangkis terbuat dari bulu ayam.	6 (23,1%)	9 (34,6%)	7 (26,9%)	2 (7,7%)	2 (7,7%)	3,74
5.	Wasit adalah seseorang yang bertugas untuk memimpin pertandingan bulutangkis.	9 (34,6%)	12 (46,2%)	3 (11,5%)	0 (0%)	2 (7,7%)	4,19
6.	Pemain harus berada di dalam kotak servis adalah ketentuan dalam melakukan servis dalam permainan bulutangkis.	9 (34,6%)	8 (30,8%)	7 (26,9%)	2 (7,7%)	0 (0%)	3,76
7.	<i>Grip, head, dan neck</i> merupakan bagian dari sebuah raket bulutangkis.	8 (30,8%)	8 (30,8%)	6 (23,1%)	1 (3,8%)	3 (11,5%)	4,03
8.	Net adalah pembatas berupa jarring yang membentang antara dua bidang permainan dan diikatkan pada tiang.	11 (42,3%)	9 (34,6%)	4 (15,4%)	2 (7,7%)	0 (0%)	4,38
9.	Tinggi Net bagian tepi adalah 1,524 m.	4 (15,4%)	10 (38,5%)	10 (38,5%)	1 (3,8%)	1 (3,8%)	3,67
10.	Jenis lapangan bulutangkis adalah lapangan dari tanah, karpet, dan rumput.	7 (26,9%)	7 (26,9%)	6 (23,1%)	2 (7,7%)	4 (15,4%)	3,79
Rata-rata keseluruhan							4,58

Sumber: Data diolah (2023)

Pembahasan

Berdasarkan data, dengan rata rata keseluruhan 4,54 terdapat 17 siswa atau 65,4% memilih sangat setuju pada pernyataan 2, yaitu Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan bola kecil, sisanya 7 siswa atau 26,9% menyatakan setuju dan

2 siswa lainnya atau 7,7% memilih tidak setuju pada pernyataan tersebut. Secara keseluruhan, hasil survei memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap aspek teknis dalam permainan bulutangkis, dengan fokus pada dua aspek tertentu yaitu combination grip dan pegangan forehand. Distribusi hasil yang bervariasi menunjukkan bahwa beberapa siswa mungkin memerlukan lebih banyak pemahaman atau latihan terkait konsep-konsep tersebut.

Mengenai pemahaman murid tentang teknik dasar permainan bulutangkis dapat dilihat berdasarkan data di atas, rata-rata keseluruhan 4,90 terdapat 12 siswa atau 46,2% memilih sangat setuju pada pernyataan 11, yaitu smash adalah suatu pukulan yang keras dan tajam ke bawah mengarah ke bidang lapangan lawan, sisanya 12 siswa atau 46,2% menyatakan setuju, 1 siswa atau 3,8% memilih kurang setuju, dan 1 siswa atau 3,8% memilih tidak setuju pada pernyataan tersebut. Secara keseluruhan, hasil survei menunjukkan adanya tingkat pemahaman yang berbeda-beda di antara siswa terkait aspek teknis tertentu dalam permainan bulutangkis. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam atau latihan yang lebih intensif terkait combination grip dan pegangan forehand untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam hal teknik pemegangan raket.

Tingkat Pengetahuan siswa tentang sejarah permainan bulu tangkis menunjukkan secara garis besar mayoritas siswa telah memahami sejarah permainan bulu tangkis, namun terdapat beberapa hal yang berbeda seperti pengetahuan tentang BWF yang dapat dilihat dari tabel 4.3 pernyataan 1 "BWF adalah organisasi bulutangkis dunia." ternyata memiliki hasil rata-rata paling kecil dan berada di bawah nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,83. Dengan uraian 3 siswa atau 11,5% memilih sangat setuju, 7 siswa atau 26,9% memilih setuju, 4 siswa atau 15,4% memilih kurang setuju, 5 siswa atau 19,2% memilih tidak setuju, dan 7 siswa atau 26,9% memilih sangat tidak setuju.

Hasil pengetahuan siswa akan peraturan bulutangkis menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah memahami peraturan bulutangkis. penekanan pada pembelajaran aturan permainan bulutangkis dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan memastikan bahwa mereka dapat mengikuti dan menikmati permainan dengan baik, sambil membangun dasar untuk strategi yang lebih canggih dalam teori permainan bulutangkis.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh, yang dilihat dari responden yang berjumlah 31 responden. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Banda Aceh termasuk dalam kategori baik karena sebagian besar murid memahami permainan bulu tangkis. mayoritas siswa menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap aspek-aspek tertentu dalam permainan bulutangkis. Sebanyak 65,4% memahami teori permainan bulutangkis kecil, sementara 46,2% siswa belum memahami sepenuhnya. Hal ini menunjukkan variasi pandangan di antara siswa terkait aspek-aspek tertentu dalam konteks permainan bulutangkis.

Adapun saran untuk penelitian ini bagi pihak sekolah diharapkan dapat mengintensifkan program pendidikan jasmani dengan memastikan ketersediaan fasilitas dan sarana yang memadai. Bagi pihak guru diharapkan dapat mendiversifikasi metode pengajaran dan memberikan penekanan pada aspek-aspek yang masih kurang dipahami. Dan bagi para murid diharapkan dapat mengambil inisiatif pribadi dalam belajar, aktif berpartisipasi dalam praktik bulu tangkis, berkolaborasi dalam diskusi, dan memanfaatkan sumber belajar online untuk mendukung pemahaman mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Donny, Rama. 2022. Hubungan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Long Service dalam Bulutangkis Siswa Kelas V SD N 20 Renjang Lebong. *Journal Sport*. Vol 2, No. 2. Page 39-46.
- Etikan I., Sulaiman A.M., Rukayya S.A., 2015. Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*. Vol 5, No. 1.
- Fitra, Arwih. 2020. Studi Analisis Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler SMP N 3 Kapontori. *Jurnal Penelitian Ilmu Keolahragaan (JOKER)*. Volume 1 No. 1
- Hasyim, Nurhidayah. 2021. Upaya Meningkatkan Pembelajaran Dasar Long Service dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode Inquiry pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo. *Skripsi thesis*. Universitas Muhammadiyah Palopo.
- Hendra Sutiyawan, T., Yunitaningrum, W., & Purnomo, E. (2015). Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses Pembelajaran Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(8), 1-15.
- Komarudin, 2019. *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Majid, 2021. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol 7, No 6.

Pratomo, Ahmad dan Hadi Setyo. 2013. Perbedaan Hasil Latihan Umpan Balik Lob Langsung dan Lob Tak Langsung terhadap Ketepatan lob Dalam Olahraga Bulutangkis di PB Tugu Muda Kota Semarang. *Journal of Sport Sciences and Fitness, Jssf* 2 (1).

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.