

**PENGETAHUAN SISWA SMPN 1 BAITUSSALAM TENTANG
MATERI BULUTANGKIS 2016/2017**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan
Memenuhi Syarat-syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

**FACHRURRAZI
NPM 1011090270**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
BANDA ACEH
2019**

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, kekuatan serta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengetahuan Siswa SMPN 1 Baitussalam Tentang Materi Bulutangkis 2016/2017**" ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh.

Dalam kesempatan ini, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. Abdul Gani Asyik, MA selaku Rektor Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh.
2. Drs. Israwati, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh.
3. Dr. Mansur, M.Kes, selaku Ketua Prodi Penjaskesrek Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh.
4. Dr. Mansur, M.Kes, selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi.
5. Aldiansyah Akbar, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi.

6. Kepada sekolah SMPN 1 Baitussalam yang memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua serta seluruh rekan-rekan yang telah memberikan dorongan dan do'a sehingga penulis berhasil dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga seluruh bantuan yang telah diberikan itu dapat menjadi suatu amal baik di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa pengetahuan yang penulis miliki masih kurang, sehingga skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dan penyempurnaan pada penulisan berikutnya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, amin. Terima kasih.

Banda Aceh, 15 Januari 2017
Penulis

Fachrurrazi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR DIAGRAM	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	I
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5 .Defenisi Operasional	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
2.1. Pengertian pengetahuan	7
2.2. Faktor faktor yang mempengaruhi pengetahuan	9
2.2.1. Umur	9
2.2.2. Pendidikan.....	9
2.2.3. Pekerjaan.....	10
2.2.4. Sumber informasi	10
2.3. Bulutangkis	11
2.4. Teknik dasar permainan bulutangkis	15
2.4.1. Teknik dalam bulutangkis	18
2.4.2. Macam macam pukulan smash.....	15
2.5. saran dan prasarana bulutangkis	23
2.5.1. Lapangan dan prasarana	23
2.5.2. <i>Shuttlecock</i> (Bola Bulutangkis).....	24
2.5.3. Reket	25
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	27
3.1. Jenis Penelitian	27
3.2. Rancangan Penelitian.....	27
3.3. Poulasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5. Teknik Pengolahan Data.....	29
3.6. Waktu dan Tempat Penelitian.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	31
4.1. Hasil Penelitian	31
4.2. Analisis Data dan Pembahasan Penelitian	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN-----	38

5.1. Kesimpulan	38
5.2. Saran	38

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
3.1 Populasi dan Sampel	28
3.2 Bentuk kisi-kisi soal	29
4.1 Data meniah hasil penelitian	31
4.2 Rekapitulasi data hasil jawaban siswa	33
4.3 Hasil Nilai Frekuensi dan Frekuensi Relatif	35

DAFTAR FREKUENSI

Grafik	Halaman
4.1 hasil frekuensi nilai tengah kelas	36
4.2 hubungan nilai tengah dan frekuensi relatif37
Lampiran	

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Surat Keputusan Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Reakrasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah	42
2. Surat Penelitian FKIP Universitas Serambi Mekkah43
3. Surat Keterangan Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan44
4. Surat Keterangan Izin Sudah Melakukan Penelitian Di Sekolah45
5. Instrument Penelitian46
6. Daftar Susunan panitian penelitian 53
7. Susunan Dokumentasi Foto Kegiatan Penelitian 54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian intergal dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpilir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik perkembangan psikis, kerampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap – mental – emosional - sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik psikis yang seimbang. Sesuai dengan kedudukan dan fungsi pendidikan jasmani dalam konteks pendidikan secara keseluruhan,maka kedudukan dan fungsi bermain bulu tangkis dalam pendidikan jasmani adalah sebagai alat atau sarana pendidikan.

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan

jasmani tidak harus terpusat pada guru tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (general education). Sudah barang tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematik antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Bûcher, (1979). Mengemukakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional. Sedangkan Nixon and Cozens (1963: 51) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut.

Notoatmodjo (2007), pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran,

penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Dari beberapa pengertian pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui yang diperoleh dari persentuhan panca indera terhadap objek tertentu. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak. Pártante Pius dalam kamus bahasa indonesia (2001) pengetahuan dikaitkan dengan segala sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses belajar.

Permainan bulutangkis dapat berkembang dengan sangat pesat hal ini disebabkan karena bulutangkis mempunyai beberapa keunggulan dalam pelaksanaannya. Menurut Tony Grice (1996 : 1) bahwa olahraga bulutangkis ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat ketrampilan, dan pria maupun wanita untuk memainkan olahraga bulutangkis ini di dalam maupun di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Seorang pemain bulutangkis perlu menguasai dan memahami komponen dasar yaitu teknik dasar permainan bulutangkis. Teknik dasar seperti *service*, pukulan lob, *drop short* merupakan hal paling pokok yang harus dikuasai dan dipahami oleh setiap pemain dalam bermain bulutangkis.

Materi teknik pukulan yang harus dikuasai dengan baik adalah servis. Servis dalam permainan bulutangkis memegang peranan yang sangat penting, karena servis memberikan pengaruh yang baik untuk mendapatkan angka dan memenangkan pertandingan. Setiap pemain harus memiliki servis yang memadai

agar dapat memenangkan permainan. Ketika melakukan servis, gerakan pergelangan tangan kurang lurus (*flexi*) sehingga laju *shuttlecock* akan keluar menyamping. Pengaruh angin yang masuk dari luar gedung juga berpengaruh pada laju *shuttlecock* saat melayang di udara.

Pukulan *shuttlecock* saat melakukan servis harus tepat untuk dapat menghasilkan angka. Pukulan yang terlalu keras akan menyebabkan *shuttlecock* keluar lapangan sehingga lawan akan mendapatkan nilai. Begitu juga pukulan yang terlalu lemah menyebabkan *shuttlecock* tidak sampai ke bidang permainan lawan atau datangnya tanggung sehingga lawan akan mudah melakukan *smash* yang mematikan. Kesalahan yang juga sering dilakukan adalah cara memegang raket. Pegangan raket yang tidak tepat akan mengakibatkan pukulan servis yang dilakukan juga kurang sempurna. Pukulan servis pada permainan bulutangkis sangat penting, karena akan berpengaruh pada perolehan angka. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada siswa SMPN 1 Baitussalam sebagian besar penguasaan materi pukulan *lob*, pukulan *drive*, pukulan *forehand*, *backhand*, *smash*, *servis* masih kurang.

Dalam pendidikan jasmani, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui macam-macam olahraga tetapi juga dapat memainkan dan menguasai teknik-teknik dalam permainan bulutangkis . Agar semua dapat berjalan sesuai dengan tujuan, maka dibutuhkan suatu latihan yang bersifat kontinyuitas. Olahraga pilihan yang diterapkan oleh sekolah di SMPN 1 Baitussalam bukanlah suatu kegiatan di luar jam sekolah. Melainkan merupakan sebagian dari materi

pembelajaran yang mempunyai jam tatap muka yang tidak banyak. Permainan bulutangkis di SMPN 1 Baitussalam diajarkan sebagai olahraga pilihan.

Pada dasarnya terdapat berbagai alasan siswa bermain bulutangkis, ada yang sekedar mengikuti teman, ada yang ingin menyalurkan bakat dan berprestasi, ada juga yang hanya untuk mengisi waktu luang. Jika latihan bulutangkis diarahkan pada tujuan untuk mendapat prestasi maka diperlukan penanganan yang lebih terencana baik dari orang tua maupun guru. Di SMPN 1 Baitussalam terdapat beberapa cabang olahraga sebagai olahraga pilihan, salah satunya adalah bulutangkis. Akan tetapi siswa di SMPN 1 Baitussalam tidak pernah melakukan ataupun berolahraga karena keingintahuan dalam pelajaran bulutangkis akan tetapi hanya mengikuti pembelajaran olahraga pada tiap semesternya. Fasilitas untuk melakukan kegiatan olahraga bulutangkis juga cukup memadai sehingga siswa dapat melakukannya. Tapi hal itu tidak dilakukan oleh siswa/siswi di SMPN itu, hanya sebagian kecil saja yang melakukan olahraga bulutangkis.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan pengetahuan siswa pada materi bulutangkis dengan judul : "**Pengetahuan Siswa SMPN 1 Baitussalam Tentang Materi Bulutangkis Tahun Ajaran 2016/2017**".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah "Bagaimanakah Pengetahuan Siswa SMPN 1 Baitussalam Tentang Materi Bulutangkis Tahun Pelajaran 2016/2017".

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengetahuan Siswa SMPN 1 Baitussalam Tentang Materi Bulutangkis Tahun Pelajaran 2016/2017" ..

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi masukan: 1.4.1. Bagi para guru dan pelatih olahraga agar dapat berguna untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa terhadap materi bulutangkis dalam kehidupan sehari-hari baik di kehidupan dirumah maupun disekolah.

1.4.2. Bagi mahasiswa agar dapat meningkatkan pengetahuan materi bulutangkis, dan dapat menambah keterampilan, serta kemampuan dalam teknik dasar bulutangkis dan bermanfaat ketika nanti jadi guru penjaskes disekolah

1.4.3. Bagi penulis, skripsi ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan ilmu pengetahuan khususnya di bidang olahraga dan khususnya di bidang bulu tangkis.

1.5. Definisi Oprasional

Dilihat dari segi pembahasan akan di kaji, perlu kiranya diperjelas makna istilah yang kita maksud disini, hal yang dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, antara lain :

1.5.1. Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007), pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap obyek tertentu.

Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan teringan.

1.5.2. Bulutangkis

Permainan bulutangkis dapat berkembang dengan sangat pesat hal ini disebabkan karena bulutangkis mempunyai beberapa keunggulan dalam pelaksanaannya. Menurut Tony Grice (1996 : 1) bahwa olahraga bulutangkis ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat ketrampilan, dan pria maupun wanita untuk memainkan olahraga bulutangkis ini di dalam maupun di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1. Pengertian Pengetahuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, pengetahuan berarti segala sesuatu yang diketahui, kepandaian, atau segala sesuatu yg diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). Menurut Pudjawidjana (1983), pengetahuan adalah reaksi dari manusia atas rangsangannya oleh alam sekitar melalui persentuhan melalui objek dengan indera dan pengetahuan merupakan hasil yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan sebuah objek tertentu.

Sedangkan menurut Ngatimin (1990), pengetahuan adalah sebagai ingatan atas bahan-bahan yang telah dipelajari dan mungkin ini menyangkut tentang mengikat kembali sekumpulan bahan yang luas dari hal-hal yang terperinci oleh teori, tetapi apa yang diberikan menggunakan ingatan akan keterangan yang sesuai. Pengetahuan ialah merupakan hasil ilmu yang diperoleh setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu, indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Menurut Taufik (2007:5) pengetahuan merupakan penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Selanjutnya menurut Bachrial (2005:4) pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya perilaku seseorang. Sedangkan menurut sadulloh (1983:2) pengetahuan adalah apa-apa yang diketahui sebagai

hasil pekerjaan tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, sadar, insyaf, mengerti, dan pandai. Semua pengetahuan ini adalah milik atau isi yang ada di dalam pikiran.

Menurut Notoatmojo (2003) mengartikan bahwa pengetahuan adalah merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, raba, dan rasa. Sebagian besar pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*pvert behavior*). Karena dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Pengetahuan seorang remaja di peroleh dari pengalaman yang berasal dari berbagai media masa, media elektronik, buku petunjuk, petugas kesehatan, orang tua, internet, media poster, teman dekat, dan sebagainya. Sedangkan Nurhidayati (2005) Pengetahuan merupakan proses kognitif dari seseorang atau individu untuk memberi arti terhadap lingkungan, sehingga masing-masing individu akan memberi arti sendiri-sendiri terhadap stimuli yang diterimanya meskipun stimuli itu sama. Pengetahuan mempunyai aspek pokok untuk mengubah perilaku seseorang yang disengaja.

Robbin (2007:57) pengetahuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbin menyatakan bahwa pengetahuan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan

bahwa pengetahuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Dari beberapa pengertian pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui yang diperoleh dari persentuhan panca indera terhadap objek tertentu. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak. Partanto Pius dalam kamus bahasa indonesia (2001) pengetahuan dikaitkan dengan segala sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses belajar.

2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoadmojo (2003:23), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

2.2.1 Umur

Usia 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 membaik, Notoadmojo (2004:26),

2.2.2 Pendidikan

Secara luas pendidikan mencakup seluruh proses kehidupan individu sejak dalam ayunan hingga liang lahat, berupa interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal maupun informal proses kegiatan pendidikan pada dasarnya

melibatkan perilaku individu maupun kelompok. Kegiatan pendidikan formal maupun informal berfokus pada proses mengajar, dengan tujuan agar terjadi perubahan perilaku yaitu dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan dimana di harapkan seseorang dengan pendidikan tinggi maka orang tersebut semakin luas pengetahuannya. Namun perlu ditekankan bahwa seseorang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dari pendidikan formal akan tetapi dapat diperoleh dari pendidikan non formal.

2.2.3 Pekerjaan

Pekerjaan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas seseorang untuk memperoleh penghasilan guna memenuhi kebutuhan hidupnyasehari-hari. Pekerjaan merupakan faktor yang mempengaruhi pengetahuan. Ditinjau dari jenis pekerjaan yang sering berinteraksi dengan orang lain lebih banyak pengetahuannya bila dibandingkan dengan orang tanpa ada interaksi dengan orang lain.

2.2.4 Sumber Informasi

Sumber informasi adalah data yang diproses kedalam suatu bentuk yang mempunyai arti sebagai sifat-sifat dan mempunyai nilai nyata dan terasa bagi keputusan saat itu keputusan mendatang. Informasi yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

Sedangkan menurut (Robbin,2007:57) Pada dasarnya pengetahuan terdiri atas dua kelompok faktor yaitu:

1. pengetahuan intelektual (*intellectual ability*) yaitu pengetahuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental berfikir, menalar dan memecahkan masalah.
2. pengetahuan fisik (*physical ability*) yaitu pengetahuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa pengetahuan fisik adalah pengetahuan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa. Penelitian terhadap berbagai persyaratan yang dibutuhkan dalam ratusan pekerjaan telah mengidentifikasi sembilan pengetahuan dasar yang tercakup dalam kinerja dari tugas-tugas fisik. Setiap individu memiliki pengetahuan dasar tersebut berbeda-beda.

Untuk meningkatkan pengetahuan dalam permainan bulutangkis, khusus dalam servis pendek perlu adanya model pembelajaran yang lebih mengarahkan untuk mengotomatisasikan gerak yang teratur serta sistematis dengan model pembelajaran yang tepat. Namun bentuk model pembelajaran yang dilakukan harus spesifik dan lebih mengarah, agar dapat menunjang peningkatan ^pengetahuan servis pendek pada permainan bulutangkis.

Dengan demikian perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan pada pengetahuan servis pendek pada permainan bulutangkis, sehingga memberikan penerapan langsung baik dalam penilaian maupun pelaksanaanya di dalam bermain bagi murid yang berminat untuk

mengeluti cabang olahraga bulutangkis. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran demonstrasi.

23. Bulutangkis

Di Indonesia, badminton dikenal juga sebagai bulutangkis. Perkembangan bulutangkis di Indonesia terkait dengan adanya kesadaran bahwa olahraga dapat membawa nama harum bangsa Indonesia di dunia. Oleh karenanya mulailah didirikan berbagai perkumpulan. Di Jakarta, berdiri perkumpulan bulutangkis yakni Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI) pada tanggal 20 Januari 1947. PORI Pusat pada saat itu berkedudukan di Yogyakarta. Ketua PORI adalah Tri Tjondokusumo. Pada zaman Belanda, persatuan bulutangkis tersebut dinamakan BBL (*Bataviasche Badminton League*) yang kemudian di lebur menjadi BBU (*Bataviasche Badminton Unie*). BBU secara umum diikuti oleh orang-orang keturunan Tionghoa yang mempunyai kesadaran nasional tinggi. Lalu, mereka mengubah BBU menjadi Perbad (Persatuan Badminton Djakarta) yang diketuai oleh Tjoang Seng Tiang.

Pada tahun 1949 Perbad bertukar pikiran dengan para tokoh bulutangkis Indonesia, antara lain Sudirman Liem Soei Liong, E. Sumantri, Ramli Rakin, Ang Bok Sun, dan Khow Dji Hoe. Selanjutnya agar organisasi ini menjangkau seluruh Indonesia, Sudirman dan rekan-rekannya menghubungi teman-temannya di seluruh Indonesia untuk mendirikan perkumpulan bulutangkis. Pada 5 mei 1951 barulah dapat dibentuk Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI).

Untuk selanjutnya Indonesia mulai masuk secara resmi di IBF pada tahun 1953. Empat tahun kemudian Indonesia baru mengikuti piala Thomas tahun 1957-

1958. Pada tahun 1950-an , bulutangkis sudah menjadi permainan tingkat nasional dan dimainkan diseluruh kota di Indonesia, khususnya di Sumatera, Jawa, Sulawesi, dan Kalimantan. Setelah sempat berhenti pada masa penjajahan jepang, olahraga ini kembali dimainkan tidak lama setelah Indonesia merdeka. Pertandingan antar kota sudah mulai diadakan, walau hanya antar perkumpulan. Penyebaran bulutangkis di tanah air, antara lain dapat dilihat dalam pekan olahraga nasional (PON) I di Surakarta tahun 1948 yang diikuti banyak wilayah (karesidenan).

Pada hakikat Bulutangkis Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat popular dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Bulutangkis adalah permainan yang menggunakan raket sebagai alat memukul shuttlecock sebagai objeknya. Tujuan permainan ini adalah menjatuhkan shuttlecock di daerah lapangan lawan dengan melewati atas net untuk mendapatkan poin. Menurut Jhonson (1984: 5) permainan bulutangkis adalah salah satu jenis olahraga yang tidak banyak jumlahnya, yang dapat dimainkan oleh rcguregu campuran pria dan wanita dalam pertandingan daerah dan nasional. Mengenai tujuan dan cara bermainnya menyerupai tennis, keduanya menggunakan lapangan yang berbentuk empat persegi panjang dan raket untuk memukul suatu benda yang dimainkan.

Menurut Tony Grice (1996: 1), bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun di luar ruangan sebagai rekreasi juga sebagai ajang persaingan.

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan shuttlecock dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga sangat cepat disertai gerakan tipuan.

Menurut Subardjah (1999: 13), permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Menurut Jhonson (1984: 5), bulutangkis atau badminton sebagai olahraga hiburan dan pertandingan digemari tua muda di seluruh dunia. Dalam hal ini permainan bulutangkis mempunyai tujuan bahwa seorang pemain berusaha agar lawan tidak dapat memukul shuttlecock dan jatuhnya di dalam daerah permainannya sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bulutangkis merupakan permainan yang sangat digemari oleh masyarakat di seluruh dunia tanpa memandang umur, jenis kelamin maupun status sosial. Dalam permainan bulutangkis terdapat pengelompokan umur sesuai dengan kejuaraan yang dipertandingkan.

permainan lawan. Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan shuttlecock di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul shuttlecock dan menjatuhkan di daerah permainan sendiri.

Pada saat permainan berlangsung masing-masing pemain harus berusaha agar shuttlecock tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila shuttlecock jatuh di lantai atau menyangkut di net maka permainan berhenti (Herman Subardjah, 2000: 13).

2.4.1. Teknik dalam Bulutangkis

Istilah teknik adalah keterampilan khusus atau skill yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis dengan tujuan mengembalikan shuttlecock dengan cara sebaik-baiknya. Teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan dalam permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lawan. Seorang pemain bulutangkis yang baik dan berprestasi, dituntut untuk menguasai teknik-teknik pukulan dalam permainan bulutangkis. Teknik-teknik itu meliputi:

2.4.1.1 Pukulan service.

Pukulan service adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan. Menurut Ferry Sonnevile yang dikutip Tohar (1992: 41) melatih pukulan service dengan baik dan teratur, perlu mendapatkan perhatian yang baik dan khusus.

2.4.1.2 Pukulan lob atau clear

Pukulan lob adalah suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dengan tujuan untuk menerbangkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah ke belakang garis lapangan. Pukulan lob dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu: 1) Overhead lob adalah pukulan lob yang dilakukan dari atas kepala dengan cara menerbangkan shuttlecock melambung ke arah belakang. 2) Underhand lob adalah pukulan lob dari bawah yang berada di bawah badan dan dilambungkan tinggi ke belakang.

2.4.1.3 Pukulan Dropshot

Pengertian pukulan drop dalam permainan bulutangkis menurut James Poole (**1982: 132**) adalah **nnVnlan yang** tepat melalui jaring, dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Menurut Tohar (1992: 50) pukulan dropshot adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menyeberangkan shuttlecock ke daerah pihak lawan dengan menjatuhkan shuttlecock sedekat mungkin dengan net. Pukulan dropshot dalam permainan bulutangkis sering disebut juga pukulan netting. Cara melakukan pukulan ini, pengambilan shuttlecock pada saat mencapai titik tertinggi sehingga pemukulannya secara dipotong atau diiris. Pukulan dropshot dapat dilakukan dari mana saja baik dari belakang maupun dari depan. Pukulan dropshot dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dropshot dari atas dan dropshot dari bawah.

2.4.1.4 Pukulan Smash

Gerakan awal untuk pukulan smash hampir sama dengan pukulan lob. Perbedaan utama adalah pada saat akan impact, yaitu pada pukulan lob shuttlecock diarahkan ke atas, sedang pada pukulan smash shuttlecock diarahkan tajam curam ke bawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan. Pukulan ini dapat dilaksanakan secara tepat apabila penerbangan shuttlecock di depan atas kepala dan diarahkan dengan ditukikkan serta diterjunkan ke bawah. Pukulan drive atau mendatar Pukulan drive adalah pukulan yang dilakukan dengan menerbangkan shuttlecock secara mendatar, ketinggiannya menyusur di atas net dan penerbangannya sejajar dengan lantai (Tohar, 1992:65).

Menurut Tohar (1992: 65) kegunaan dan arahnya pukulan drive ini ada tiga macam, yaitu:

- 1) Pukulan drive panjang adalah pukulan drive dengan mengarahkan shuttlecock ke daerah belakang lapangan pihak lawan dan gunanya untuk mendesak posisi lawan agar tertekan ke belakang.
- 2) Pukulan drive setengah lapangan adalah pukulan dengan tujuan menjatuhkan shuttlecock ke arah tengah bagian samping dari lapangan pihak lawan dan kegunaanya untuk menarik pihak lawan agar tertarik ke samping tengah sehingga posisi dapat tergoyahkan untuk diadakan tekanan lagi yang lebih kuat sehingga pengembaliannya akan melambung.
- 3) Pukulan drive pendek adalah pukulan dengan mengarahkan shuttlecock jatuh sedekat mungkin dengan net di daerah lawan.

2.4.1.5 Pengembalian service atau return service.

Tujuan permainan bulutangkis yang utama adalah berusaha memukul shuttlecock secepat mungkin dan menempatkan sedemikian rupa sehingga shuttlecock sampai mengenai bagian lapangan lawan. Mengenai keterampilan pengembalian service, ada tiga faktor yang perannya sangat penting diperhatikan, yaitu kecepatan, antisipasi, dan ketepatan sasaran serta arah pukulan. Return service adalah menerima service pendek atau shortservice dan bukannya service panjang karena kalau service panjang atau lob berarti pukulan yang dilakukan oleh penerima sudah merupakan pukulan di atas kepala seperti sudah dalam permainan atau rally (Tohar, 1992: 40-70). Agar seorang pemain bulutangkis

dapat bermain dituntut kemampuan fisik atau kesegaran jasmani karna permainan bulutangkis membutuhkan kemampuan fisik yang prima.

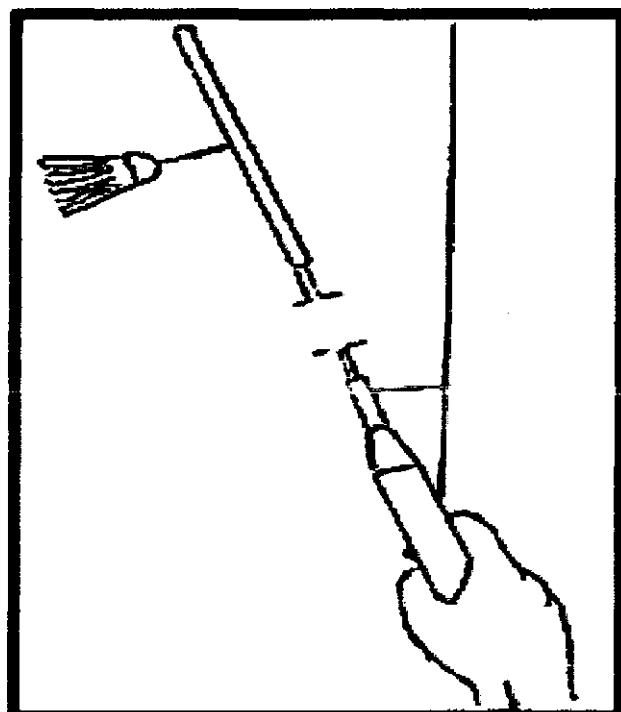
2.4.2. Macam-macam Pukulan Smash.

Dalam permainan bulutangkis kecakapan seseorang turut mempengaruhi pola permainan, pembahan gerakan yang secepat mungkin dapat berguna untuk mengecoh prediksi lawan sehingga tidak dapat mengantisipasi pengembalian shuttlecock. pukulan smash dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

2.4.2.1 Pukulan Smash Penuh

Pukulan smash penuh adalah melakukan pukulan smash dengan mengayunkan pukulan-pukulan raket yang perkenaannya tegak lurus antara daun raket dengan datangnya shuttlecock sehingga pukulan itu dilakukan dengan tenaga penuh (Tohar, 1992: 60). Ketepatan sasaran dalam pukulan ini harus diperhitungkan dengan sebagaimana mungkin agar menyulitkan gerakan pengembalian smash. Penempatan shuttle cock yang jauh dari posisi lawan memang merupakan titik sasaran yang tepat, tapi itu bukan merupakan satu-satunya cara yang digunakan, kesulitan mekanika gerak lawan yang lebih condong untuk mematikan pemainan.

Dan menurut M. Yunus (1992:108), smash penuh merupakan pulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan. Oleh karena itu setiap pemain dalam satu team harus benar-benar mengusai smash dengan baik, karena smash merupakan serangan utama.



Gambar 1. pukulan smash penuh

Sumber : (Tohar, 1992 : 60)

2.4.2.2 Pukulan Smash Dipotong (Iris)

Pukulan smash dipotong adalah melakukan pukulan smash pada saat impact atau perkenaan antara ayunan raket dan penerbangan shuttlecock dilakukan dengan cara dipotong atau diiris dengan kecepatan jalannya shuttlecock agak kurang cepat tetapi daya luncur shuttlecock tajam (Tohar, 1992: 60).

Pendapat lain menyatakan, pukulan smash potong dilakukan dengan cara memotong (slice) terhadap shuttlecock menurut sudut miring pada permukaan raket. Semakin kecil permukaan raket yang dibentur shuttlecock semakin berkurang kecepatan shuttlecock itu. Oleh sebab itu, menggunakan sepenuhnya ayunan yang sangat cepat menurut pola pukulan smash yang biasa akan menghasilkan pukulan yang lebih lambat dari yang biasa (M.L.Johnson, 1990: 134).

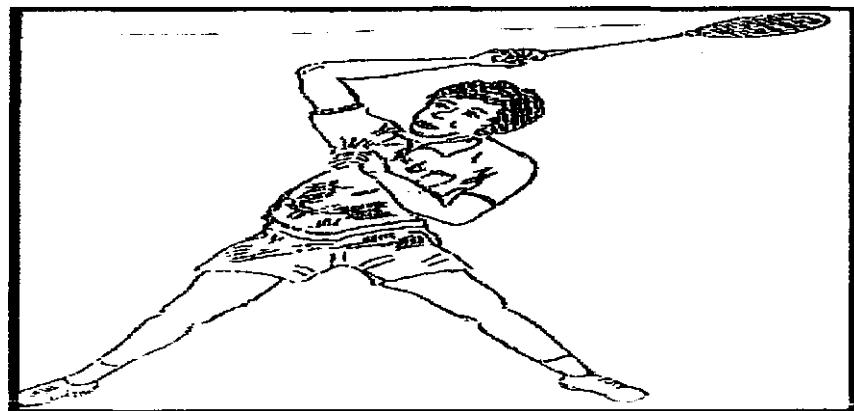


Sumber : (Tohar, 1992 : 60)

2.4.2.3 Pukulan Smash Melingkar

Pukulan smash melingkar adalah melakukan gerakan dengan mengayunkan tangan yang memegang raket kemudian dilingkarkan melewati atas kepala dilanjutkan dengan mengarahkan pergelangan tangan dengan cara mencambukkan raket sehingga melentingkan shuttlecock mengarah ke seberang lapangan lawan (Tohar, 1992: 63).

Perlu diingat bahwa dalam pukulan smash melingkar ini dibutuhkan kelentukan dan koordinasi gerak badan serta sangat membutuhkan keterampilan gerakan pergelangan tangan untuk mengantisipasi ketepatan pukulan, menjaga keseimbangan badan dalam meraih pengambilan shuttlecock, dan gerakan lanjutan untuk menjaga agar tetap berdiri tegak serta tidak goyah untuk menerima pengembalian shuttle cock dari lawan.



Gambar 3. gerakan melakukan pukulan Smash Melingkar
Sumber: (Tohar, 1992 :62)

2.4.2.4 Smash Cambukan (*Flicsk Smash*)

Cara melakukan pukulan ini adalah dengan mengaktifkan pergelangan tangan untuk melakukan cara bukan dengan cara ditekan ke bawah. Kelajuan penerbangan shuttlecock dari hasil pukulan ini tidak cepat tetapi kecuraman penerbangan shuttlecock inilah yang diharapkan (Tohar, 1992: 63). Pada jenis pukulan smash ini paling sedikit mengeluarkan tenaga dibandingkan jenis pukulan smash yang lain.

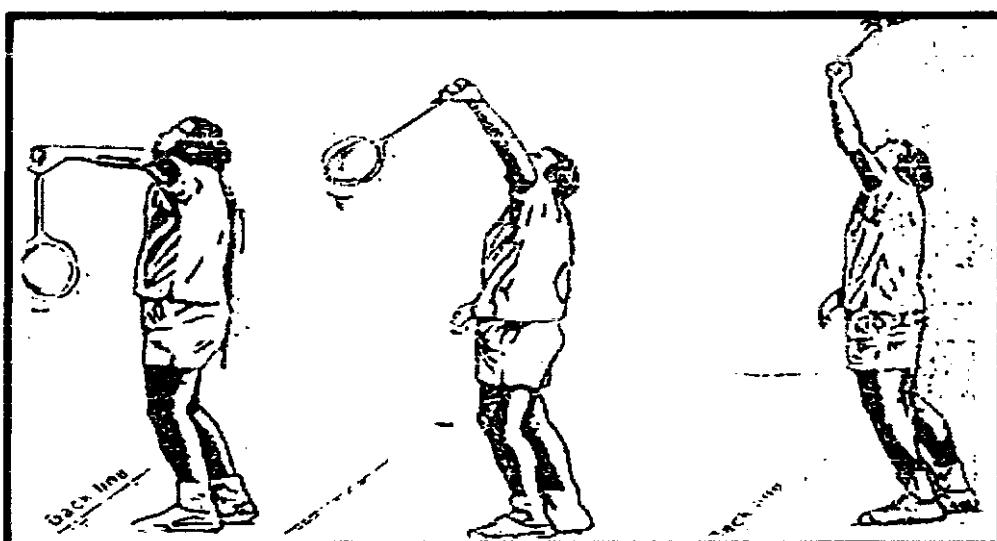
Gerakan pukulan ini tepat sekali untuk gerakan menipu lawan, dengan koordinasi yang tepat apalagi bila ditambah dengan gerakan jumping, maka hasil pukulan akan lebih curam dan lebih mudah untuk penempatan shuttlecock.



Gambar 4. Gerakan melakukan Smash Cambukan
Sumber: (Tohar 1992:20)

2.4.2.5 Pukulan Backhand Smash

Pukulan backhand smash adalah melakukan pukulan smash dengan menggunakan daun raket bagian belakang sebagai alat pemukul. Sedang biasanya yang digunakan untuk memukul adalah daun raket bagian depan yang disebut dengan pukulan forehand. Pada saat memukul smash dengan cara backhand ini posisi badan membelakangi net. Pukulan smash yang dilakukan terutama mengutamakan gerakan cambukan pergelangan tangan yang diarahkan atau digerakkan menukik ke belakang (Tohar, 1992: 64).



Gambar 5. Gerakan melakukan pukulan Bachand
Smash Sumber: (Tohar, 1992 : 64)

Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pukulan smash merupakan pukulan yang banyak digunakan untuk mematikan permainan lawan. Teknik pukulan smash ini secara bertahap setiap pemain harus menguasainya dengan sempurna melalui serangkaian latihan yang sistematis dan dengan

berpedoman pada prinsip-prinsip latihan, karena hal ini sangat besar manfaatnya untuk meningkatkan kualitas permainan.

2.5. Sarana dan Prasarana Bulutangkis

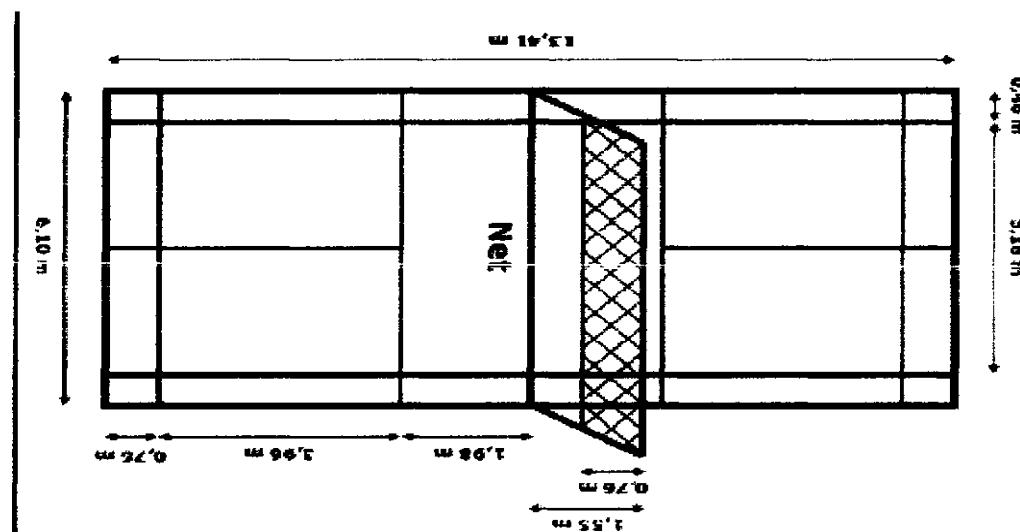
2.5.1. Lapangan dan Perlengkapan Lapangan

Garis lapangan haruslah jelas dan berwarna terang, misalnya putih atau kuning. Lapangan bulutangkis dapat digunakan di luar ruangan (*out door court*) maupun di dalam ruangan (*indoor court*), lapangan bulutangkis di luar ruangan banyak didirikan di atas tanah, semen cor. dan tehel. Namun di gedung olahraga biasanya sudah berupa semen yang dilapisi kayu lantai, dan lapangan yang diakui secara internasional adalah karpet yang terbuat dari karet keras namun elastis. Sedangkan untuk pertandingan resmi sampai saat ini hanya dimainkan dalam ruangan yang lebih menguntungkan, karena *shuttlecock* tidak dipengaruhi oleh angin. Oleh karena itu ketinggian ruangan dan penerangan lampu perlu mendapatkan perhatian.

Ketinggian ruangan untuk pertandingan resmi adalah paling rendah 8 meter dari permukaan lantai sampai plafond atau atap, dan penerangan lampu diusahakan agar tidak memberikan cahaya langsung sehingga menyilaukan dan mengganggu pemain bila akan memukul *shuttlecock*. Berdasarkan peraturan bahwa lapangan dan perlengkapan diatur sebagai berikut:

- a. Lapangan harus berbentuk segi empat yang terentang garis selebar 40 mm.
- b. Garis tersebut harus dapat membedakan dengan mudah dengan diberi warna putih atau kuning.
- c. Semua garis membentuk area atau daerah tertentu.

- d. Tiang setinggi 1,55 m. dari permukaan lapangan dan harus berdiri tegak pada saat jaring ditarik atau dikencangkan.
- e. Tiang harus diletakkan pada samping permainan ganda.
- f. Jaring terbuat dari tali halus dan berwarna gelap dan ketebalan mata atau lubang jaring tidak kurang dari 15 mm, dan tidak lebih dari 20 mm.
- g. Lebar jaring 760 mm. dan panjang jaring sekurang-kurangnya 6,1 m.
- h. Bagian atas jaring, pinggirnya ditutup dengan kain selebar 75 mm berwarna putih yang membalut tali yang membentang sepanjang garis.
- i. Tali harus direntang dengan kuat, di sepanjang garis.
- j. Bagian atas jaring harus setinggi 1,524 m. dari permukaan pada bagian tengah lapangan, dan garis samping lapangan permainan ganda setinggi 1,55 m.
- k. Tidak ada bagian yang kosong antara ujung jaring dengan tiang, jika perlu hingga ujung tiang terpenuhi garis (Icuk Sugiarto, 2004:18).



Gambar 6. Lapangan Bulutangkis
Sumber: (Tohar, 1992 : 67)

2.5.2. *Shuttlecock* (Bola Bulutangkis)

Shuttlecock adalah benda yang dipukul bolak-balik melampui net, biasanya terbuat dari bulu angsa dan sudah memiliki standar yang ditentukan IBF (*International Badminton federation*). Mengenai *shuttlecock*, peraturan PBSI yang diterjemahkan oleh Suhandinata (1998:5). Struktur *shuttlecock* diatur sebagai berikut:

- a. *Shuttlecock* harus terbuat dari bahan alami atau bahan sintesis.,
- b. Apapun bahannya, pada umumnya karakteristik terbang bola harus sama yang dibuat dari bahan alami dengan gabus yang dibalut dengan kulit tipis,
- c. *Shuttlecock* memiliki 14-16 bulu yang tertancap dengan kokoh ke dalam gabus,
- d. Panjang bulu-bulu tersebut antara 62-70 mm. yang diukur dari ujung hingga bagian atas *shuttlecock*,
- e. Ujung-ujung *shuttlecock* berposisi melingkar dengan diameter antara 58-68 mm,
- f. Gabus berdiameter antara 25-28 mm. dan bagian bawahnya berbentuk bundar,
- g. Berat *shuttlecock* antara 4,74 -5,50 gram (Icuk Sugiarto, 2004:18).



Gambar 7. *Shuttlecock* (Bola Bulutangkis)

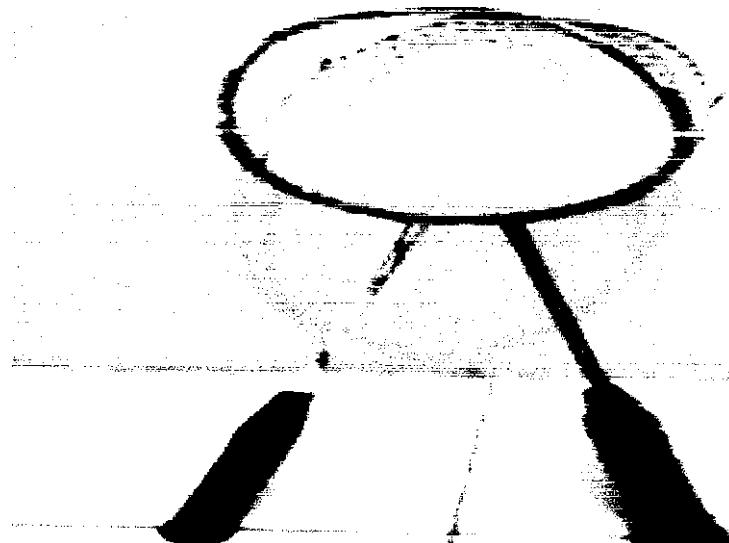
Sumber: <http://ogtentangbaa^riinton.blogspot.co.id/2012/12/gambar-saiz-gelanggang-permainan.html>

2.5.3. Raket

Raket dalam permainan bulutangkis berfungsi sebagai alat pemukul *shuttlecock*, karena karakteristik permainan bulutangkis menuntut gerakan yang cepat, maka usahakan raket yang digunakan harus ringan dan kuat, agar setiap saat selalu siap untuk pukulan yang secepat-cepatnya. Raket mempunyai beberapa bagian, yaitu : pegangan (*handle*), batang (*shaft*), leher (*throat*), kepala (*head*), dan daerah yang disenari (*stringed area*).

Dalam aturan bulutangkis internasional tidak menetapkan ukuran, bentuk, berat raket secara pasti. Namun dalam peraturan PBSI, Suhandinata (2008:6) menyebutkan bahwa: "panjang kerangka raket keseluruhan tidak boleh melibaki 680 milimeter dan lebar tidak boleh melibih 230 milimeter". Dan berat raket yang biasa digunakan untuk pertandingan tidak boleh lebih dari 150 gram.

Sedangkan menurut (James Poole. 2008: 12) Raket yang digunakan ukuran standar permainan bulutangkis. Dengan ukuran panjang 65 - 67 cm, berat 100 - 200 gram, dan berdiameter 25 cm.



Gambar 2.3 Raket

Sumber: <http://logtentangbadminton.blogspot.co.id/2012/12/gambar-saiz-gelanggang-permainan.html>

BAB III

METODELOGI PENELITIN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif, oleh Whitney (1960 : 12) yang dikutip oleh Nazir (2003 : 25) yaitu metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat". Sedangkan untuk desain/model penelitian deskripsi yang digunakan adalah penelitian deskripsi analisis kerja dan aktifitas (*job and activity analysis*), yaitu suatu model penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menyelidiki secara terperinci aktivitas dan pekerjaan manusia dalam suatu program (Nazir, 2003 : 61). Model penelitian ini juga digunakan untuk penelitian evaluasi suatu program yang melibatkan aktivitas manusia.

3.2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah tahapan atau rencana tentang bagaimana proses pengumpulan data pada objek penelitian sehingga data yang diperoleh sesuai dengan standar penelitian untuk pendidikan yang sesuai dengan literatur dan mempunyai nilai kepercayaan yang tinggi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian pendekatan studi potong lintang (*Cross Sectional Study*),, yaitu suatu rancangan penelitian dimana pengumpulan data dilakukan sekaligus dalam suatu waktu (Notoatmodjo, 2005 : 146).

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti. Adapun populasi menurut Sukardi (2003 : 53) adalah : "Elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian". Penelitian ini dilaksanakan pada siswa XI SMPN 1 Baitussalam yang berjumlah 32 Orang.

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang hendak diteliti (Arikunto Suharsimi, (1989 : 131). Menjelaskan bahwa untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik total sampling. Total sampling ialah teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel (Sugiyono, 2009). Dengan demikian, maka peneliti mengambil sebagian siswa di SMPN 1 Baitussalam. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 32 orang dengan persentasi sampel yaitu 100%.

Tabel 3.1. Populasi dan Sampel penelitian pada siswa SMPN 1 Baitussalam
Tahun Pelajaran 2016/2017

NO	KELAS	JUMLAH	
		POPULASI	SAMPEL 100%
1.	XI	32	32
	JUMLAH	32	32

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun yang menjadi teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu secara tertulis kepada Siswa SMPN 1 Baitussalam sejumlah responen yang merupakan sampel penelitian Angket yang digunakan adalah angket tertutup,

yaitu sejumlah pernyataan/pertanyaan yang telah disediakan kemungkinan-kemungkinan jawaban, sehingga responden hanya memilih jawaban yang paling tepat menurut pemikirannya sendiri dan untuk mengambil kesimpulan dihitung berdasarkan persentase jawaban dari jumlah sampel yang diteliti.

KISI-KISI SOAL

Variabel	Indikator	No soal	Jumlah
Pengetahuan siswa SMP N 9 Baitussalam tentang materi bulutangkis	1. Sejarah Bulutangkis	1,4,8,11,13,17, 18,20,22,25	10
	2. Sarana dan prasarana bulutangkis	2,5, 7,10,14,16, 23,26,28, 30	10
	3. Teknik dasar bulutangkis	3, 6,9,12,15,19, 21,24, 27, 29	10
Jumlah			30

3.5. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode dekriptif dengan tujuan untuk melihat keadaan atau fakta yang sedang berkembang. Sedangkan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil jawaban responden akan digunakan dengan menghitung persentase jawaban responden dari setiap kelompok soal. Selanjutnya kumpulan informasi tersebut diadakan penafsiran pada tahap paling akhir dapat diambil kesimpulan-kesimpulan. Rumus statistic yang dimaksud adalah seperti berikut ini:

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

Keterangan: P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi jawaban masing-masing options

N = Jumlah objek yang diteliti

Kemudian data tersebut di deskripsikan serta ditafsirkan untuk dapat diambil kesimpulan atas pertanyaan penelitian. Dalam memberi penafsiran dimulai dari bilangan terbesar sampai bilangan terkecil dengan kriteria yang dikemukakan oleh Hadi (2001 : 60) sebagai berikut:

- 100 - % disebut seluruhnya
- 80-99 % disebut pada umumnya
- 60-76 % disebut sebagian besarnya
- 50-59 % disebut lebih dari setengahnya
- 40 - 49 % disebut kurang dari setengah
- 20-39 % disebut sebagian kecil
- 0-19 % disebut sedikit kali

3.6. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah SMPN 1 baitussalam pada bulan Januari

2017.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian lapangan yang telah dilakukan pada Siswa SMPN 1 Baitussalam Tahun Pelajaran 2016/2017, diperoleh data penelitian hasil kuesioner tes berupa lembaran jawaban dari pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan Siswa SMPN 1 Baitussalam tentang materi bulutangkis. Data-data tersebut selanjutnya ditabulasikan kedalam bentuk tabel dan hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel. 4.1 Data mentah hasil penelitian dari 30 soal yang diberikan kepada 32 orang

No	Nama Siswa	Jawaban Siswa	
		Benar	Salah
1	Nuzul azmi	27	3
2	Rudi fajri	26	4
3	subri	24	6
4	Dian Syavira	24	6
5	Adisa Nabila	23	7
6	Andri Santoso	23	7
7	Rayyan Amalia	23	7
8	Muyasir	23	7
9	Windya Santri	22	8
10	Rahmad Ardiansyah Putra	22	8
11	Devi yuliansyah	21	9
12	M. Muksin	21	9
13	Zulfadli	21	9
14	Intan nuraliza	20	10
15	Denial Mumdar	20	10
16	Faradila	20	10
17	Fajar arifullah	20	10
18	Suci Amelia AR	20	10
19	Irfan Kurna Sandi	19	11

20	Mira Sulantia	19	11
21	Sri Agung Dian Dana	19	11
22	Mistahul Amal	19	11
23	Narziratur rahmi	19	11
24	M. Yafi Alfurqan	18	12
25	Dinda Sekarini	18	12
26	Pritalita Nur safira	18	12
27	Ricko Sulistian	18	12
28	MH. Samas Tiger	17	13
29	Zarkaci	17	13
30	Riski Ramadhan	16	14 .
31	Khairol Syifa	13	17
32	Nur Efaldi	7	23

Pengolahan data dilakukan menggunakan statistik, dengan menghitung nilai rata-rata, simpangan baku (standar deviasi) dan distribusi frekuensi. Data mentah hasil penelitian dari 30 pertanyaan tentang pengetahuan materi bulutangkis yang diberikan kepada masing-masing siswa Siswa SMPN 1 Baitussalam.

4.1.1 Penilaian Hasil Tes Pengetahuan Siswa tentang Bulutangkis

Hasil tes berupa jawaban dari 30 pertanyaan yang diberikan kepada Siswa SMPN 1 Baitussalam. Berdasarkan data mentah diatas dari jawaban yang sudah dikoreksi tiap siswa mempunyai hasil jawaban yang sangat bervariasi dengan jumlah jawab yang benar dan jawaban yang salah. Soal yang bisa dijawab dengan benar akan diberikan skor 3,3 (tiga koma tiga) dan jawaban yang salah diberikan skor 0 (nol). Sebagai contoh jika salah satu siswa mampu menjawab 27 soal dengan benar dari 30 soal yang diberikan maka siswa tersebut mendapat skor 89,1. Rumus menghitung skor penilaian jawaban seperti berikut ini:

Nilai = Jawaban benar x skor

Nilai = 27x3.3

***Nilai* = 89,1**

Data hasil skor penilaian penelitian seperti ditabulasikan dalam tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Rekapitulasi data hasil jawaban tentang pengetahuan siswa SMPN 1 Baitussalam terhadap materi bulutangkis

ma Siswa	Jawaban Benar		
1 Nuzul azmi	27	J	89,1
2 Rudi fajri	26	4	85,8
3 subri	24	6	79,2
4 Dian Syavira	24	6	79,2
5 Adisa Nabila	23	7	75,9
6 Andri Santoso	23	7	75,9
7 Rayyan Amalia	23	7	75,9
8 Muyasir	23	7	75,9
9 Windya Safitri	22	8	72,6
10 Rahmad Ardiansyah Putra	22	8	72,6
11 Devi yuliansyah	21	9	69,3
12 M. Muksin	21	9	69,3
13 zulfadli	21	9	69,3
14 Intan nuraliza	20	10	66
15 Denial Mumdar	20	10	66
16 faradila	20	10	66
17 Fajar arifullah	20	10	66
18 Suci Amelia AR	20	10	66
19 Irfan Kurna Sandi	19	11	62,7
20 Mira Sulantia	19	11	62,7
21 Sri Agung Dian Dana	19	11	62,7
22 Mistahul Amal	19	11	62,7
23 Narziratur rahmi	19	11	62,7
24 M. Yafi Alfurqan	18	12	59,4
25 Dinda Sekarini	18	12	59,4
26 Pritalita Nur safira	18	12	59,4
27 Ricko Sulistian	18	12	59,4
28 MH. Samas Tiger	17	13	56,1

29	Zarkaci	17	13	56,1
	Jawaban Benar			Nilai
30	Khairol Syifa	13	17	42,9
31	Nur Efaldi		23	23,1
				2,1
	Rata-rata (X)			65,70
	Deviasi (SD)			

4.2 Analisis Data Penelitian dan Pembahasan

4.2.1 Analisis Rata-rata, Standar Deviasi dan Distribusi Frekuensi

4.2.1.1 Analisis Nilai Rata-rata(X) dan Standar Deviasi (SD)

Berdasarkan hasil tes dari jawaban yang telah ditabulasikan pada tabel 4.2 maka dapat ditentukan nilai rata-rata (X) dan standar deviasi (SD). Nilai rata-rata ditentukan dari jumlah perolehan skor penilaian dibandingkan terhadap jumlah siswa yang menyelesaikan soal tersebut. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas keseluruhan sebesar 65,70 jika dilihat dari nilai rata-rata tersebut maka kemampuan Siswa SMPN 1 Baitussalam Aceh terhadap pengetahuan materi bulutangkis cukup baik, sehingga dapat dilihat bahwa Siswa SMPN 1 Baitussalam memiliki kemampuan yang sudah baik dalam memahami materi bulutangkis.

Standar deviasi menunjukkan keadaan yang terjadi dalam data yang sedang diteliti atau dapat dikatakan sebagai jumlah rata-rata variabilitas di dalam satu set data pengamatan. Semakin besar nilai dari standar deviasi, maka semakin besar jarak rata-rata setiap unit data terhadap rata-rata hitung (mean). Ini dikarenakan nilai standar deviasi dihitung sebagai rata-rata jarak semua data pengamatan terhadap titik mean. Standar deviasi atau simpangan baku dari penyebaran data diperoleh nilai sebesar 12,39 nilai tersebut menunjukkan simpangan dari nilai rata-rata yang

sangat kecil, semakin kecil nilai standar deviasi maka penyimpangan data semakin kecil sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi bulutangkis sudah dapat dikatakan cukup baik, untuk lebih jelas contoh perhitungan disajikan pada lampiran.

4.2.1.2 Analisis Distribusi Frekuensi Kelompok

Distribusi Frekuensi adalah pengelompokan data ke dalam beberapa kategori yang menunjukkan banyaknya data dalam setiap kategori, dan setiap data tidak dapat dimasukkan ke dalam dua atau lebih kategori. Menurut Hasan, distribusi frekuensi adalah susunan data menurut kelas-kelas tertentu (2005: 41). Sedangkan menurut Suharyadi dan Purwanto, distribusi frekuensi adalah pengelompokan data ke dalam beberapa kategori yang menunjukkan banyaknya data dalam setiap kategori, dan setiap data tidak dapat dimasukkan ke dalam dua atau lebih kategori (2009: 25).

Langkah-langkah dalam menyusun nilai distribusi frekuensi yaitu dengan menghitung nilai rentangan (jangkauan), menentukan banyaknya kelas, menentukan panjang interval kelas dan nilai titik tengah dari interval kelas. Berdasarkan perhitungan pada lampiran sehingga diperoleh nilai rentangan/jangkauan yaitu 66 nilai tersebut diperoleh dari hasil pengurangan skor terbesar terhadap skor terkecil. Sedangkan angka banyaknya kelas yang harus dibuat sejumlah 6 kelas, untuk nilai panjang interval kelas dan nilai titik tengah kelas disajikan dalam tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Nilai Frekuensi dan Frekuensi Relatif

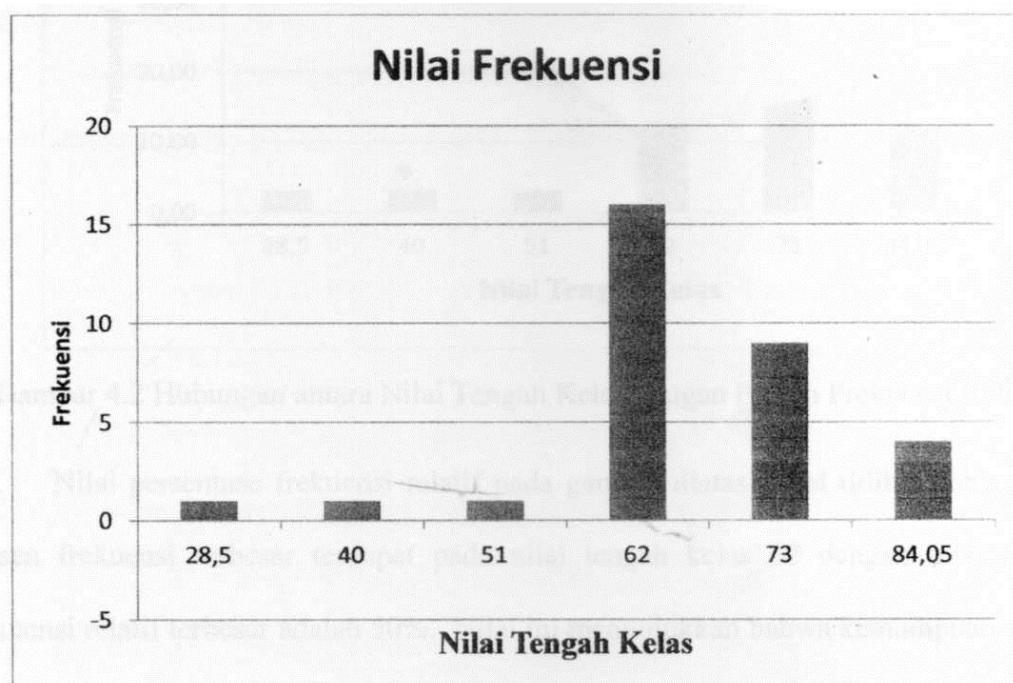
Nilai Tengah Kelas	Frekuensi	Frekuensi (%)
23 - 34	1	3,13
35 - 45	1	3,13
46 - 56	1	3,13
57 - 67	16	50,00
68 - 78	9	28,13
79 - 89	4	12,50

Jumlah Data (N)-

$$P = \frac{Z^*TM - S}{N} \times 100\% \text{ atau } P = \frac{\epsilon}{N} * 100\%$$

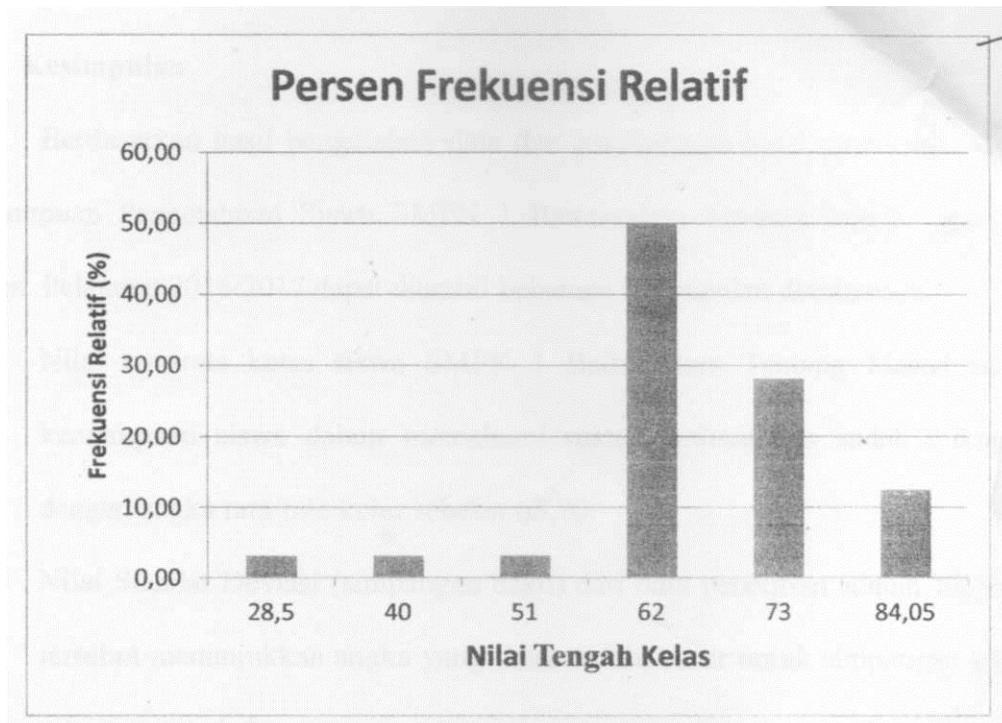
Jumlah Data *N*

Berdasarkan Perhitungan Distribusi Frekuensi diperoleh hasil pada interval 57 -67 dengan Nilai Frekuensi terbesar adalah 16 dan Persen Frekuensi Relatif adalah 50%. Dari hasil tabulasi data distribusi frekuensi tersebut bisa ditampilkan kedalam gambar histogram seperti yang ditampilkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Hubungan antara Nilai Tengah Kelas dengan Nilai Frekuensi

Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa nilai frekuensi terbesar terdapat pada nilai tengah kelas 62 dengan nilai frekuensi adalah 16. Hasil analisis data terhadap nilai ujian siswa-siswi kelas XI Siswa SMPN 1 Baitussalam diperoleh nilai tengah dengan skor 62 sebanyak 16 orang siswa. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa-siswi pada sekolah tersebut dalam memahami materi bulutangkis diatas nilai terendah yaitu dengan nilai 28,5. Sedangkan nilai tertinggi diperoleh sebanyak 9 orang siswa dengan nilai 84,05 dan nilai 73 diperoleh oleh sebanyak 9 orang siswa. Melihat perolehan nilai ini maka siswa-siswi kelas XI Siswa SMPN 1 Baitussalam memiliki kemampuan standar rata-rata dalam memahami materi bulutangkis.



Gambar 4.2 Hubungan antara Nilai lengah Kelas dengan Persen Frekuensi Refatit

Nilai persentase frekuensi relatif pada gambar diatas dapat dilihat bahwa nilai persen frekuensi terbesar terdapat pada nilai tengah kelas 62 dengan nilai persen frekuensi relatif terbesar adalah 50%. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa-siswi kelas XI Siswa SMPN 1 Baitussalam pada sekolah tersebut dalam memahami materi bulutangkis diatas nilai terendah yaitu dengan nilai 62. dari nilai persen tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa-siswi sudah paham akan pengetahuan materi bulutangkis. Sedangkan nilai tertinggi yaitu 84,05 diperoleh sebanyak 4 orang siswa dengan persen frekuensi relatif adalah 12,50% dan nilai 73 diperoleh oleh sebanyak 9 orang siswa dengan persen frekuensi relatif adalah 28,13%. Melihat perolehan persentase nilai ini maka siswa-siswi kelas XI Siswa SMPN 1 Baitussalam memiliki kemampuan standar rata-rata dalam memahami materi bulutangkis.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian terhadap kemampuan Pengetahuan Siswa SMPN 1 Baitussalam Tentang Materi Bulutangkis Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

- 5.1.1 Nilai rata-rata kelas siswa SMPN 1 Baitussalam Tentang Materi terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi bulutangkis sudah cukup baik dengan angka rata-rata kelas sebesar 65,70. 5.1.? Nilai Standar Deviasi (simnangan baku) dari data penelitian adalah 12,39. nilai tersebut menunjukkan angka yang tidak terlalu besar untuk simpangan terhadap nilai rata-rata kelas.
- 5.1.3 Nilai frekuensi terbesar diperoleh pada panjang interval 57-67 dengan jumlah frekuensi sebesar 16 orang siswa dan nilai titik tengah kelas yaitu 62, pada panjang interval 68-78 dengan jumlah frekuensi sebesar 9 orang siswa diperoleh nilai titik tengah yaitu 73.
- 5.1.4 persen frekuensi terbesar diperoleh pada panjang interval 57-67 dengan nilai persen frekuensi sebesar 50%, nilai tersebut menunjukkan angka yang cukup baik untuk kemampuan siswa terhadap materi bulutangkis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penilitian yang di peroleh dari penggumpulan data, maka dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Kepada semua kalangan guru penjaskes agar dapat memberikan masukan tentang pengetahuan dan hal-hal yang di dapat dari proses pembelajaran materi bulutangkis untuk dapat menjadi tolak ukur pembelajaran materi bulutangkis yang lebih baik.
- 5.2.2 Bagi para siswa hendaknya memahami dan belajar dengan sunguh tentang materi bulutangkis sebagai bahan masukan ilmu yang dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5.2.3 Untuk para peneliti sekiranya penelitian ini dapat dijadikan acuan terutama dalam hal materi bulutangkis dan diharapkan kedepannya dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang lebih relevan lagi, dan mencoba mencoba menoormakari samnel vanp lebih besar laei untuk mendanatkan hasil yang maksimal.
- 5.2.4 Bagi pencinta permainan bulutangkis skripsi ini dapat menjadidi bahan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang permainan bulutangkis.

DAFTAR PUSTAKA

- Armonimous, 2012, *Bulutangkis*, www. wikipedia.org, diakses 08. tanggal 10 Februari 2012.
- Arikunto, Suharsimi. (1989). *Prosedur Penelitian*. Cet. IX Jakarta: Bina Aksara.
- Bachrial. 2005. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Gaya Media Pratama
- Bucher, Charles A. (1979). Foundation Of Physical Education. Eight Edition. Mosby Company. St. Louis,NY
- Depdiknas. (2008). *KBBI Daring*. Dipetik Februari 07, 2012, dari Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional: <http://ftahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>
- Grice, Tony. 1999. *Bulu tangkis Petunjuk Praktis uniuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hadi, S.2001. *Metodologi Research jilid 2*. Yogyakarta: universitas gajah mada
- Johnson, D.W. & Johnson, R.T. (1984). Meaningful assessment:A manageable and cooperative process. Boston: Allyn and Bacon.
- Johnson, M, & T-ord, S. (1990). Developing effective teacher performance. London: Paul Chapman Publishing.
- Nazir M (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ngatimin, 1990, *Pengetahuan dan Metode*, Jakarta: Reneka Cipta.
- Nixon, S Mark dan Aquado, Alberto. S, " Feature extraction and Image processing", Newnes, Elsivier, (1965: 51).
- Notoatmodjo. S., 2003, *Metodologi Pendidikan dan Pengajaran*. Edisi UI, FKM UI, Jakarta: Reneka Cipta.

- Notoatmodjo S (2005). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Notoatmodjo. 2007. *Kesehatan Masyarakat Emu dan Seni*. Jakarta : Reneka Cipta.
- Nur hidayat. 2005. Mikrobiologi Industri. Yogyakarta: Andi Yogyakarta. Poole, James. 2008. *Belajar Bulu tangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Pudjawidjana, 1983, *Filsafat Ilmu Pengetahuan*, PT. Prestsi Pustakaraya, Jakarta.
- Robbins, Stephen P., (1990). *Organization Theory, Structure, Design, and Applications*. 3rdEd.San Diego State University : Prentice Hall International.
- Sadulloh** 1983 *Menuaiar adalah Mendidik*. Semarans : DaharaPrize.
- Sinaga, M., Anggiat dan Sri Hadiati, 2001. *Pemberdayaan Sumber Daya Manusia*Jakarta: Lembaga Administarsi Negara Republik Indonesia.
- Subarjah, Herman. 2000. *Bulu tangkis*, Jakarta: Depdiknas.
- Subardjah, H. Dan Hidayat, Y. (1999). *Permainan bulutangkis*. Bandung : FPOK UPI
- Sugiyarto, Icuk. 2004. *Total Badminton*. Solo: Cv Setyaki Eka Anugerah.
- Suhandinata Justian. 1998. WNI Keturunan Tionghoa dalam Stabilitas Ekonomi dan Politik Indonesia, Jakarta: Gramedia Pustaka UtamaSugiyono, 2009, *Panduan-panduan Penelitian*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharno. 2005. Bahan Kuliah Serealia. Dinas Pertanian DIY. .]4 April 2010[<http://www.distan.pemda-diy.go.id>
- Sukardi.2003. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Taufik. 2007. *Keprofesionalan Guru Melalui Lesson Study*. Jakarta: Prenada Media.
- Tohar. (1992). *Bulutangkis*. Bandung : FPOK IKIP Bandung

Whitney. (1960). Penelitian Deskriptif Menurut Whitney. [Online] Tersedia <http://uki-sukrianto.Blogspot.Com/2012/05/Penelitian-Deskriptif-Menurut-Whitney.html>. [20 Maret 2013].