

# TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERMAINAN BULUTANGKIS KELAS X SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2016/2017 KOTA YOGYAKARTA

## *STUDENTS' KNOWLEDGE LEVEL ON BADMINTON OF GRADE X OF SMK KOPERASI YOGYAKARTA ON ACADEMIC YEAR 2016/2017*

Oleh :Rio Dwi Arnanda

### **Abstrak**

Salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan jasmani adalah cabang permainan bulutangkis. Harapan guru pendidikan jasmani siswa mampu untuk mengetahui tentang permainan bulutangkis dan mengingatnya, tetapi dalam kenyataanya justru siswa kurang mampu untuk mengingat kembali materi tentang permainan bulutangkis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Angket penelitian memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,909. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 178 siswa. Akan tetapi, pada saat penelitian ada beberapa siswa yang tidak berangkat sehingga jumlah responden menjadi 133 siswa. Instrumen yang digunakan adalah berbentuk angket/kuisisioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta yaitu dengan jumlah 4 siswa (3,01%) berada pada kategori sangat tinggi, sebanyak 54 siswa (40,60%) berada dalam kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) berada dalam kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) berada dalam kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) berada pada kategori sangat rendah.

Kata Kunci : *pengetahuan, bulutangkis, siswa SMK*

### **Abstract**

*One of lesson materials of physical education is badminton. It is expected by the teacher that the students can understand the badminton game. However, the students are less capable of understanding the material on badminton. This research aims at investigating students' knowledge level on badminton of Grade X SMK Koperasi Yogyakarta on academic year 2016/2017.*

*It is a descriptive study with questioner as the data gathering technique. The reliability value of the questioner was 0.909. The population of the study were all students of Grade X at SMK Koperasi Yogyakarta on academic year 2016/2017 as many as 178 students. But, during the data collecting process, some students were absent which made the respondents as 133 students. The instruments used was the questioner. The data analyzing technique were descriptive quantitative and percentage.*

*The research showed the students' knowledge level on badminton at grade X at SMK Koperasi Yogyakarta on academic year 2016/2017. 4 students (3.01%) were at very high level. 54 students (40.6%) were at high level. 38 students (28.57%) were at moderate level. 27 students (20.3%) were at low level. 10 students (7.5%) were at very low level.*

**Keywords:** *knowledge, badminton, vocational high school students*

## PENDAHULUAN

Belajar menjadi kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia, dengan belajar seseorang berusaha untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam lingkungan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada sekarang ini menjadikan belajar merupakan hal yang wajib dilakukan, tanpa belajar seseorang akan mengalami kesulitan dalam bersaing dan menyesuaikan diri dengan masyarakat. Belajar dapat diperoleh dari banyak tempat dan media, akan tetapi belajar sendiri lebih dikenal melalui sekolah dan perguruan tinggi. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia secara sadar baik dilakukan melalui proses interaksi dengan manusia lainnya atau melalui kegiatan penginderaan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dirinya. Pada kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah dilakukan melalui interaksi antara guru dengan siswa.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan tujuan yang paling diharapkan oleh semua guru. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang efektif. Suatu proses belajar mengajar yang efektif berlangsung apabila mampu memberikan keberhasilan dan rasa puas bagi siswa dan juga bagi guru sendiri. Seorang guru merasa puas apabila siswanya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh, bersemangat dan penuh kesadaran tinggi. Hal itu dapat tercapai apabila guru memiliki kemampuan secara profesional dalam mengelola proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif. Kemampuan profesional dalam mengelola proses pembelajaran yang efektif juga wajib dimiliki oleh seorang guru pendidikan jasmani. Kemampuan seorang guru penjas dalam mengelola pembelajaran yang efektif lebih sulit daripada guru dengan mata pelajaran lain. Guru penjas tidak hanya dituntut mampu membuat siswanya memiliki kesegaran jasmani saja tetapi juga harus mampu memberikan ilmu pengetahuan tentang materi-materi yang diajarkan.

Sumber pengetahuan bisa berasal dari banyak hal, terlebih saat ini perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat kehidupan menjadi lebih mudah, salah satu contoh dari perkembangan tersebut yaitu mudahnya untuk melakukan komunikasi dengan orang lain yang berada jauh ditempat lain.

Pengetahuan merupakan tingkatan paling dasar dari ranah kognisi seseorang, maka dari itu pengetahuan menjadi hal pertama yang harus dimiliki seseorang sebelum menuju tahapan ranah kognisi yang lebih tinggi lagi. Untuk memperoleh pengetahuan juga melibatkan beberapa faktor. Faktor yang pertama dari diri orang yang ingin memperoleh pengetahuan, hal ini terkait dengan daya ingat manusia yang berbeda satu sama lain. Kemudian faktor lingkungan dan kebudayaan seseorang, ini terkait dengan banyak atau kompleksnya lingkungan. Di perkotaan lingkungan akan lebih kompleks daripada di pedesaan baik lingkungan sosial, ekonomi, politik dan budayanya. Faktor informasi juga mempengaruhi pengetahuan, hal ini karena informasi yang banyak dan kompleks selain membantu menambah kejelasan tetapi untuk mengolahnya juga membutuhkan keahlian, keterampilan, dan alat yang canggih. Seseorang dikatakan tahu apabila mampu menyampaikan informasi yang didapatnya melalui lisan atau tulisan.

Pengetahuan sendiri dapat diukur dengan cara seseorang mengungkapkan apa yang diketahuinya dalam bentuk bukti atau jawaban, baik secara lisan atau tulisan. Bukti atau jawaban yang di dapat berdasarkan kata kerja operasional yang digunakan untuk tingkat pengetahuan diantaranya mendefinisikan, memberi nama, menyebutkan, menunjukkan, mengurutkan, memilih, mengukur, meniru, dan menyatakan. Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pentingnya pengetahuan bagi kehidupan membuat manusia melakukan pencarian informasi melalui proses belajar. Belajar pada umumnya dilakukan di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi, di sekolah sendiri ilmu pengetahuan yang diajarkan sangat beragam,

dan salah satunya pengetahuan tentang pendidikan jasmani dan olahraga. Beberapa materi yang diajarkan berupa cabang olahraga dan permainan diantaranya sepakbola, bola basket, bola voli, bulutangkis, tenis meja, renang, atletik, dan lain-lain.

Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah menengah atas adalah permainan bulutangkis. Melalui permainan bulutangkis diharapkan siswa mampu memperoleh empat ranah pendidikan jasmani yaitu pengetahuan, sikap, gerak dan ranah fisik. Siswa dituntut untuk mampu bermain bulutangkis baik sebagai individu maupun secara berpasangan. Kemudahan penyediaan sarana dan prasarana membuat olahraga bulutangkis menjadi salah satu permainan yang diminati oleh masyarakat termasuk siswa.

Bulutangkis hampir sama populernya dengan cabang olahraga lain seperti sepakbola, bola basket dan bola voli. Hal ini menjadikan permainan bulutangkis juga sering dimainkan oleh siswa baik pada saat pembelajaran disekolah ataupun pada saat di luar kegiatan sekolah. Karakteristik siswa khususnya untuk tingkat SMK/SMA dalam bermain baik itu permainan bulutangkis atau cabang olahraga lain dirasa sudah dalam tahapan yang lebih daripada ketika berada pada tingkat SD atau SMP. Kemampuan fisik dan pemahaman dalam permainan sebagian besar siswa tingkat SMK sudah lebih matang. Umumnya siswa SMA/SMK bermain bulutangkis dengan tujuan untuk menjaga kebugaran mereka. Siswa SMA/SMK sudah memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga kebugaran. Selain untuk menjaga kebugaran tubuhnya, siswa juga dapat bermain bulutangkis karena menjadi sebuah hobi.

Pada pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Koperasi dengan materi ajar permainan bulutangkis masih belum menunjukkan hasil yang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa kelas X yang belum tahu mengenai permainan bulutangkis. Kebanyakan siswa hanya bisa bermain bulutangkis dengan permainan seadanya tanpa menerapkan peraturan yang ada. Teknik dasar yang dikuasai oleh para siswa hanya sebatas mereka mampu

melakukan pukulan ke arah lawan. Untuk melakukan servis juga masih banyak siswa-siswi yang belum mengetahui aturan bermain. Ketika melakukan servis dalam bulutangkis siswa kebanyakan tidak tahu siapa yang harus melakukan servis, diposisi sebelah mana melakukan servis, dan ke arah mana servis dilakukan. Pada saat servis ini guru harus memberikan instruksi secara berulang-ulang agar permainan bisa berjalan dengan benar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian berupa angket yang di uji cobakan di SMK N 1 Purworejo dengan hasil nilai reliabilitas 0,909 (*Alpha Cronbach*) Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMK Koperasi Tahun 2016/2017 Kota Yogyakarta sebanyak 178 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan keseluruhan populasi yang ada di kelas X, akan tetapi pada saat penelitian hanya terdapat siswa sebanyak 133 siswa dikarenakan ada siswa yang tidak berangkat. Teknik pengumpulan data dengan cara menyebar angket ke siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 kemudian di analisis menggunakan statistik deskriptif dengan persentase

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengambilan data menggunakan kuisioner sebagai instrumennya.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2016 hingga Mei 2017 di SMK Koperasi Kota Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada saat jam pembelajaran PJOK.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas X SMK Koperasi Kota Yogyakarta yang berjumlah 178 siswa. Sampel yang digunakan adalah keseluruhan populasi siswa kelas X yang terdapat di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta.

## Prosedur

Agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan adalah angket.

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini adalah angket. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* pada kolom yang tersedia. Sebelum angket di gunakan untuk penelitian, angket diuji cobakan terlebih dahulu di SMK N 1 Purworejo. Jumlah responden uji coba ada 32 siswa dan 45 butir pernyataan

## Uji Coba Instrumen

### A. Uji Validitas

Untuk menguji validitas instrumen digunakan teknik *product moment* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Setelah uji coba terkumpul, kemudian data dianalisis dengan bantuan IMB SPSS 16. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila koefisien  $r$  hitung  $> r$  tabel (0,361). Dari hasil perhitungan tersebut, mendapat hasil terdapat 11 butir pernyataan yang gugur dari 45 butir pernyataan, sehingga yang layak untuk instrumen penelitian ada 34 butir pernyataan.

### B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil uji reliabilitas instrumen di analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 16 dari pengujian tersebut diperoleh koefisien keandalan atau reliabilitas sebesar 0,909. Sehingga instrumen penelitian ini dapat dinyatakan *reliable*/andal.

## Analisis Data

Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan teknik perhitungan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

**Tabel 1. Norma Pengkategorian**

Interval	Kategori
$M + 1,5 SD < x$	Sangat tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Sumber : Anas Sudjono (1994:161)

Untuk mencari besarnya (presentase) menurut Anas Sudijono (2012:43), dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

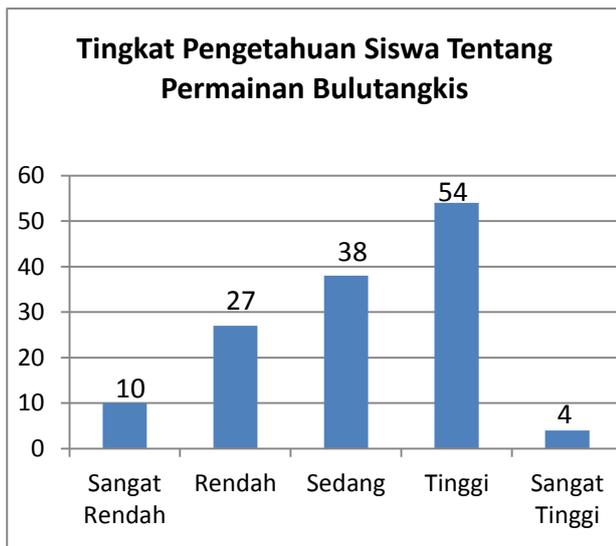
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMK Koperasi TA 2016/2017**

Interval	F	(%)	Kategori
$29,50 < X$	4	3,01%	Sangat Tinggi
$26,66 < X \leq 29,50$	54	40,60%	Tinggi
$23,82 < X \leq 26,66$	38	28,57%	Sedang
$20,98 < X \leq 23,82$	27	20,30%	Rendah
$X \leq 20,98$	10	7,52%	Sangat Rendah
Total	133	100,00%	

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Histogram Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis**

Berdasarkan tabel dan gambar tersebut diketahui sebanyak 4 siswa (3,01%) mempunyai tingkat mengetahui permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 54 siswa (40,60%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) mempunyai kategori sangat rendah.

### **Pembahasan**

Berdasarkan data penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas X di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta dapat diketahui bahwa mayoritas siswa sebanyak 54 siswa (40,60%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) mempunyai kategori sangat rendah dan sebanyak 4 siswa (3,01%) mempunyai tingkat mengetahui permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi.

Kategori pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada dasarnya merupakan hasil penggabungan secara simultan dari empat faktor pengkonstraknya, yaitu faktor

tingkat pengetahuan siswa tentang pengertian dan manfaat (faktor 1) yang mayoritas berkategori sedang (60,15%), faktor tingkat pengetahuan siswa tentang teknik dasar (faktor 2) yang mayoritas berkategori tinggi (42,11%), faktor tingkat pengetahuan siswa tentang sejarah (faktor 3) yang mayoritas berkategori sedang (60,90%), dan faktor tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan (faktor 4) yang mayoritas berkategori sedang (41,35%).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas X tentang permainan bulutangkis di SMK Koperasi tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 4 siswa (3,01%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 54 siswa (40,60%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori tinggi, sebanyak 38 siswa (28,57%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sedang, sebanyak 27 siswa (20,30%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (7,52%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis dengan kategori sangat rendah.

### **Saran**

Cara pembelajaran pada materi permainan bulutangkis yang diajarkan di SMK Koperasi harus ditingkatkan agar hasil yang diperoleh juga maksimal.

### **Daftar Pustaka**

- Anas Sudijono (1994). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Anas Sudijono (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo

Yogyakarta, Juni 2017

Penguji Utama



Amat Komari, M.Si.

NIP. 19620422 19901 1 001

Pembimbing



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.

NIP. 19770218 20081 1 002