

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG MATERI PERMAINAN BULUTANGKIS KELAS X DI SMA NEGERI 1 DEPOK SLEMAN

STUDENT'S LEVEL OF KNOWLEDGE REGARDING BADMINTON GAME SUBJECT OF THE GRADE X IN SMA NEGERI 1 DEPOK SLEMAN

Oleh: Rahmawati Sutarno, PJKR, FIK, UNY

rahmasutarno07@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode tes. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok Sleman dengan jumlah 186 orang. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan tes yang memiliki koefisien reliabilitas 0,89. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman yang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0%, kategori “rendah” sebesar 0,54% (1 orang), kategori “sedang” sebesar 8,06% (15 orang), kategori “tinggi” sebesar 52,69% (98 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 38,71% (72 orang).

Kata kunci: pengetahuan, bulutangkis, peserta didik SMA.

Abstract

This research was aimed to understand the student's level of knowledge regarding the subject of badminton game of the grade x in SMA Negeri 1 Depok Sleman. This research is a descriptive quantitative research which used test as the method of the research. The population included in this research are students of the 10th grade in SMA Negeri 1 Depok Sleman which consisted of 186 students. The instruments used in collecting the data for this research is test which has coefficient reliability of 0,89. The research technique used in this research is descriptive quantitative statistics in a form of percentage. The result of the research shows that the knowledge level of the grade X in SMA Negeri 1 Depok Sleman regarding the subject of badminton game ore divided into few categories, they are extremely low level of knowledge for 0%, low level of knowledge for 0,54% (one student), medium level of knowledge for 8,06% (15 students), high level of knowledge for 52,69% (98 students), and extremely high level of knowledge for 38,71% (72 students).

Key words: Knowledge, Badminton, Student of Senior High School

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak terlepas dari kebutuhan, salah satunya pendidikan. Pendidikan merupakan proses interaksi yang didalamnya terdapat ilmu pengetahuan, sistem, nilai, dan keterampilan (Wibowo, 2014:41). Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting karena dengan pendidikan seseorang akan mendapat pekerjaan, memberikan pencerahan, membantu kemajuan bangsa, membentuk karakter, dan yang paling utama adalah memperoleh pengetahuan.

Menurut ahli pendidikan, Bloom (1956) menyatakan pengetahuan (*knowledge*) merupakan tingkat yang paling dasar. Dalam pengetahuan tersebut mencakup keterampilan mengingat kembali materi-materi yang telah dipelajari. Maka dari itu pengetahuan menjadi hal pokok yang harus dimiliki.

Istilah pengetahuan tidak terlepas dari pendidikan dan pembelajaran. Keberhasilan pendidikan ditentukan pada proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan

Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung di rumah maupun sekolah. Kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah dilakukan antara peserta didik dengan pendidik.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan tujuan yang diharapkan oleh pendidik. Tujuan dari pembelajaran yang tertulis dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 salah satunya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berilmu. Tugas seorang pendidik yaitu harus mampu mentransfer ilmu kemudian peserta didik dapat menyerap serta mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat tercapai apabila pendidik mempunyai kemampuan profesional agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Pembelajaran di luar kelas biasanya dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Kemampuan guru PJOK untuk mengelola kelas saat pembelajaran lebih sulit dibandingkan dengan guru mata pelajaran yang lain. Guru PJOK tidak hanya mengajak peserta didik aktif bergerak saat pembelajaran, tetapi harus mampu menyampaikan ilmu pengetahuan tentang teori yang akan diajarkan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 UU dijelaskan bahwa bahan kajian pendidikan

jasmani dan olahraga dimaksud untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat.

Pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik (Freeman dalam buku PJOK, 2016: 2). Pendidikan jasmani memperlakukan setiap peserta didik sebagai satu kesatuan yang utuh, tidak lagi menganggap individu sebagai pemilik jiwa dan raga yang terpisah. Pendidikan jasmani merupakan bidang kajian yang luas yang sangat menarik dengan titik berat pada peningkatan pergerakan manusia (*human movement*). Pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai wahana untuk mengembangkan setiap individu secara menyeluruh, mengembangkan pikiran, tubuh, dan jiwa menjadi satu kesatuan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada tingkat pendidikan dasar, menengah, atas, bahkan pada pendidikan tinggi. Menurut buku pegangan guru PJOK edisi revisi (2016:1), mata pelajaran PJOK merupakan media untuk mendorong peserta didik dalam pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat. Tujuan pendidikan

jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif. (Permendiknas No.22 Tahun 2006:194).

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani di Kurikulum 2013 yang dirangkum dari Permendiknas No.22 Tahun 2006:194, yaitu: permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, atletik, bela diri, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif serta aktivitas lainnya. Pada bagian permainan, untuk kelas X mendapatkan materi permainan bola besar terdiri dari sepak bola, bola voli, dan basket. Sedangkan untuk permainan bola kecil terdiri dari softball, tenis meja, dan bulutangkis.

Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 1 Depok adalah permainan bulutangkis. Bulutangkis merupakan salah satu permainan bola kecil. Sarana prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran permainan bulutangkis diantaranya lapangan, net, *shuttlecock*, dan raket. Kemudahan dalam mempersiapkan sarana dan prasarana membuat peserta didik gemar dalam mengikuti permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis dapat dilakukan secara tunggal maupun ganda. Melalui materi permainan bulutangkis diharapkan peserta didik mampu memperoleh empat ranah pendidikan jasmani yaitu pengetahuan, sikap,

Tingkat Pengetahuan Peserta (Rahmawati Sutarno) 3 gerak, dan fisik. Sesuai kurikulum 2013, alokasi waktu untuk mata pelajaran PJOK adalah 3 jam pelajaran setiap minggu.

Pengetahuan dalam proses pembelajaran PJOK harus dimiliki oleh peserta didik karena hal itu termasuk ke dalam ranah kognitif. Pengetahuan merupakan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode, dan mengingat kembali proses. Pengetahuan dalam permainan bulutangkis diantaranya peserta didik harus mampu mengetahui konsep permainan, teknik dasar, dan peraturan. Pendidik harus mampu menyampaikan materi tentang permainan bulutangkis kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil pengalaman mengajar dengan materi pembelajaran bulutangkis adalah ketika melakukan permainan, hampir semua peserta didik mampu mengembalikan *shuttlecock* dengan pukulan, tetapi teknik pukulan yang mereka gunakan hanya servis dan *smash*. Padahal dalam bulutangkis masih banyak teknik pukulan, diantaranya *lob*, *drive*, *netting*, *dropshot*, *overhead*, dan *underhead*. Serta kurangnya pengetahuan peserta didik membuat permainan tidak berjalan secara maksimal. Mereka hanya bermain menggunakan peraturan yang ada. Selain itu permasalahan yang timbul ada adalah belum diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas X tentang materi permainan bulutangkis. Jika melihat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bulutangkis, didalamnya sudah sesuai dengan instrumen dan terdiri dari tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif.

Berdasarkan uraian permasalahan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa tes pengetahuan tentang permainan bulutangkis.

Tujuannya untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman. Penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode dan teknik pengumpulan data menggunakan tes tentang materi permainan bulutangkis kelas X.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 – 28 Maret 2019. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Depok Sleman.

Target/Subjek Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan diteliti (Sunarno & Sihombing, 2011:56). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman yang berjumlah 186 orang.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2006:81). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *total sampling*.

Prosedur

Penelitian ini diawali dengan mengajukan ijin melalui website kepada Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY. Setelah surat diverifikasi peneliti mengajukan ijin kepada pihak sekolah dan guru PJOK SMA Negeri 1 Depok Sleman. Setelah mendapatkan ijin kemudian peneliti masuk kelas pada saat jam pembelajaran PJOK menyebarkan lembar tes kepada peserta

didik. Penelitian dilaksanakan selama empat hari. Setelah selesai peneliti meminta surat keterangan telah melakukan penelitian di sekolah.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan ms. excel 2013. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang terdiri pernyataan dengan jawaban benar atau salah. Jika jawaban benar maka akan mendapatkan skor 1 dan jawaban salah mendapatkan skor 0. Adapun rumus analisis sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah butir}} \times 100$$

Kisi-kisi merupakan tabel spesifikasi soal (Mardapi, 2008:90). Kisi-kisi merupakan acuan untuk penulis membuat soal. kisi-kisi instrumen. Instrument terdiri dari 54 sbutir soal.

Analisis butir instrumen dilakukan dengan indeks kesukaran dengan menggunakan kriteria sebagai berikut (Zainul, 1997):

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kriteria
0,00 - 0,25	Sukar
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Mudah

Hasil analisis tingkat kesukaran butir instrumen disajikan pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Tingkat Kesukaran

P	Kategori	f	Persentase
> 0,71	Mudah	25	46,30%
0,31-0,70	Sedang	26	48,15%
< 0,30	Sukar	3	5,56%
Jumlah		54	100%

Klasifikasi daya beda menggunakan kriteria sebagai berikut (Naga:1992):

Tabel 3. Klasifikasi Daya Pembeda

Koefisien Korelasi	Kategori
0,40 – 1,00	Baik
0,30 – 0,39	Sedang (tidak perlu direvisi)
0,20 – 0,29	Perlu direvisi
-1,00 - 0,19	Tidak Baik

Hasil analisis daya beda butir instrumen disajikan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Daya Beda

Koefisien Korelasi	Kategori	F	%
0,40 – 1,00	Baik	13	24,07 %
0,30 – 0,39	Sedang (tidak perlu direvisi)	7	12,96%
0,20 – 0,29	Perlu direvisi	6	11,11%
-1,00 - 0,19	Tidak Baik	28	51,85%
Jumlah		54	100%

Berdasarkan uraian di atas, menurut pandangan teori tes kualitas butir soal ditentukan dari indeks kesukaran dan daya beda. Menurut statistik butir, kualitas butir soal dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 5. Klasifikasi Kualitas Butir

Kriteria Penilaian	Kategori
Apabila: 1. Tingkat kesukaran 0,25 – 0,75 2. Daya Beda $\geq 0,40$	Baik
Apabila: 1. Tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$, tetapi daya beda $\geq 0,40$	Revisi
Apabila: 1. Tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,75$ dan ada daya pembeda pada distractor positif 2. Daya beda $< 0,20$ 3. Daya beda $< 0,30$ dan distraktor positif	Tidak Baik

Berdasarkan klasifikasi dapat dikategorikan tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman dengan kategori baik dan layak untuk melakuakn penelitian berjumlah 20 butir, yang terdiri dari butir 2, 3, 7, 11, 15, 22, 23, 26, 28, 29, 31, 31, 35, 38, 41, 43, 48, 50, 52, 53.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Setelah data dianalisis kemudian dikategorikan dengan interval sebagai berikut (Arikunto, 2010:207):

Tabel 6. Norma Penilaian

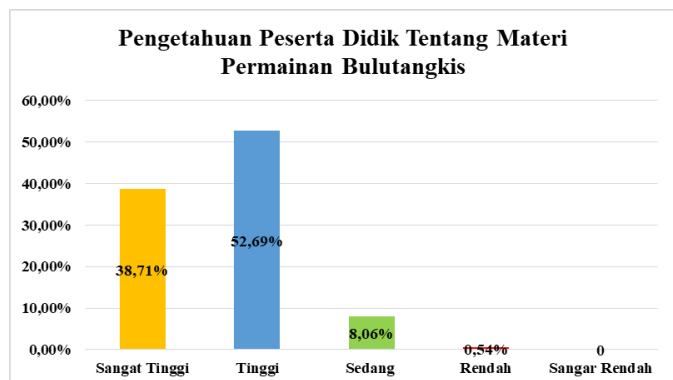
No	Interval	Kategori
1	81-100	Sangat Tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Sedang
4	21-40	Rendah
5	0-20	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel norma penilaian dan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Materi Permainan Bulutangkis Kelas X

No	Interval	Kategori	f	%
1.	81-100	Sangat Tinggi	72	38,71%
2.	61-80	Tinggi	98	52,69%
3.	41-60	Sedang	15	8,06%
4.	21-40	Rendah	1	0,54%
5.	0-20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			186	100%



Gambar 1. Diagram Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Materi Permainan Bulutangkis

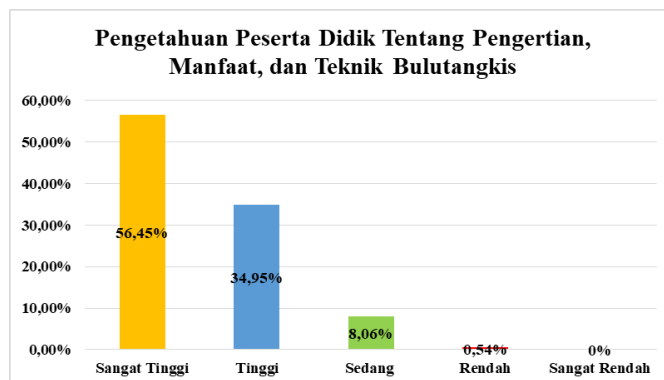
Berdasarkan tabel 7 dan gambar 1 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase 52,69%, pada kategori sangat tinggi sebesar 38,71%, pada kategori sedang sebesar 8,06%, pada kategori rendah sebesar 0,54%, dan pada kategori sangat rendah sebesar 0 %

Penelitian ini dipengaruhi oleh tiga faktor, diantaranya

1. Faktor I (Pengertian Bulutangkis, Manfaat Bulutangkis, dan Teknik Bulutangkis)

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Pengertian, Manfaat, dan Teknik Permainan Bulutangkis Kelas X

No	Interval	Kategori	f	%
1.	81-100	Sangat Tinggi	105	56,45%
2.	61-80	Tinggi	65	34,95%
3.	41-60	Sedang	15	8,06%
4.	21-40	Rendah	1	0,54
5.	0-20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			186	100%



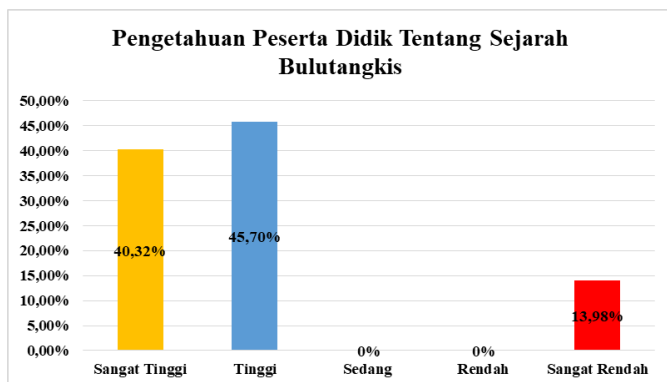
Gambar 2. Diagram Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Pengertian, Manfaat, dan Teknik Bulutangkis

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 2 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 105 orang dengan persentase 56,45%, pada kategori tinggi sebanyak 65 orang sebesar 34,95%, pada kategori sedang sebanyak 15 orang sebesar 8,06%, pada kategori rendah sebanyak 1 orang sebesar 0,54%, dan pada kategori sangat rendah sebesar 0%.

2. Faktor II (Sejarah Bulutangkis)

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Sejarah Permainan Bulutangkis Kelas X

No	Interval	Kategori	F	%
1.	81-100	Sangat Tinggi	75	40,32%
2.	61-80	Tinggi	85	45,70%
3.	41-60	Sedang	0	0%
4.	21-40	Rendah	0	0%
5.	0-20	Sangat Rendah	26	13,98%
Jumlah			186	100%



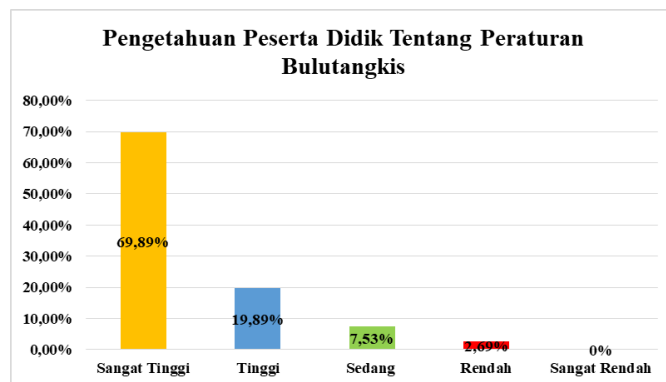
Gambar 3. Diagram Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Sejarah Bulutangkis

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 3 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik tentang sejarah permainan bulutangkis berada pada kategori tinggi dengan persentase 45,70%, pada kategori sangat tinggi sebesar 40,32%, pada kategori sedang sebesar 0%, pada kategori rendah sebesar 0%, dan pada kategori sangat rendah sebesar 13,98%.

3. Faktor III (Peraturan Bulutangkis)

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Peraturan Bulutangkis

No	Interval	Kategori	F	%
6.	81-100	Sangat Tinggi	130	69,89%
7.	61-80	Tinggi	37	19,89%
8.	41-60	Sedang	14	7,53%
9.	21-40	Rendah	5	2,69%
10.	0-20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			186	100%



Gambar 4. Diagram Hasil Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Tentang Sejarah Bulutangkis

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 69,89%, pada kategori tinggi sebesar 19,89%, pada kategori sedang sebesar 7,53%, pada kategori rendah sebesar 2,69%, dan pada kategori sangat rendah sebesar 0%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi permainan bulutangkis kelas X di SMA Negeri 1 Depok Sleman pada kategori “sangat rendah” sebesar 0%, “rendah” sebesar 0,54% (1 orang), “sedang” sebesar 8,06% (15 orang), “tinggi” sebesar 52,69% (98 orang), dan “sangat tinggi” sebesar 38,71% (72 orang).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dapat disajikan saran sebagai berikut:

1. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan dengan metode yang lain.

2. Pada saat pembelajaran PJOK diharapkan tidak berfokus pada aspek psikomotor saja, tetapi lebih diperhatikan lagi aspek kognitifnya.
3. Buatlah model pembelajaran yang tidak membosankan agar peserta didik senang dengan cara memberikan materi di luar ruangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Tentang Standar Isi*.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Edisi Revisi 2016. Diunduh dari BSE.Mahoni.com*
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Tes dan Non Tes*. Yogyakarta. Mitra Cendekia.
- Naga, D.S. (1992) *Pengantar Teori Sekor Pada Pengukuran Pendidikan*. Gunadarma. Jakarta.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung. CV Alfabeta.
- Sunarno, A. & Sihombing, R. S. (2011). *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta. Yuma Pustaka.
- Wibowo, Y. A. (2014). *Pemahaman Mahasiswa PJKR Kelas B Angkatan Tahun 2009 Terhadap Permainan Net*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 10 Edisi April.
- Zainul, A & Nasoetion, N. (1997). *Penilaian Hasil Belajar*. Pusat Antar Universitas, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.