

Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang

Raafi Fadilla Majid¹, Rekha Ratri Julianti², Rahmat Iqbal³

¹Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Singaperbangsa Karawang

^{2,3}Dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: raafifadilla@gmail.com, rekha.ratri@fkp.unsika.ac.id,
rahmat.iqbal@staff.unsika.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 28 September 2021

Direvisi: 11 Oktober 2021

Dipublikasikan: Oktober 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5589743

Abstract:

This study aims to determine the level of knowledge of students about the game of badminton in class VIII at SMP Negeri 1 Telukjambe Barat, Karawang Regency. The research method uses a survey method with a questionnaire/questionnaire. Based on the results of the study, it can be concluded that the level of knowledge of students about the game of badminton in class VIII at SMP Negeri 1 Telukjambe Barat, Karawang Regency for the level of knowledge of students about the game of badminton is in the "enough" category by getting an average score (mean) of 17.04 of the overall data taken in class VIII students in accordance with the assessment reference norms. Based on the indicators of the level of student knowledge about the game of badminton which has 4 categories, namely, understanding and benefits, basic techniques, history, and rules. In grade VIII students at SMP Negeri 1 Telukjambe Barat have a higher level of knowledge based on "understanding and benefits" by 21%, "basic techniques" by 32%, "history" by 14%, and "regulations" 33% so for the level of knowledge Students about the VIII grade badminton game at SMP Negeri 1 Telukjambe Barat have a higher level of knowledge based on the "rules" indicator by 33% because it is more dominant than other indicators. Thus the level of knowledge of students about the game of badminton in class VIII at SMP Negeri 1 Telukjambe Barat from the research data that has been carried out it can be concluded that the level of knowledge of students about the game of class VIII badminton at SMP Negeri 1 Telukjambe Barat, Karawang Regency is included in the "enough" category.

Keywords: Knowledge Level, Physical Education, Badminton Game

PENDAHULUAN

Belajar menjadi kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia, dengan belajar seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada didirinya serta dapat beradaptasi dengan lingkungan barunya. Kemajuan teknologi pada saat ini menjadikan belajar hal wajib untuk dilakukan, tanpa belajar seseorang akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan sehari-harinya. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, tapi pada umumnya belajar dilakukan di sekolah dan perguruan tinggi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh guru. Untuk itu guru harus mampu mendesain program belajar yang kreatif dan inovatif demi terciptanya situasi belajar yang efektif.

(Al Farisi, Iqbal, & Nurwansyah, 2021) Pengetahuan merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam .

Untuk memperoleh pengetahuan 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. 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.

Dapat dikatakan bahwa fungsi pengetahuan adalah sebagai alat bantu manusia dalam memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya.

(Fitriana, Iqbal, Julianti, Pendidikan, & Karawang, 2020) Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan suatu integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani olahraga. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, memiliki kebugaran jasmani kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pada saat melakukan pengamatan di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat masih banyak siswa yang kurang memahami materi permainan bulutangkis. mayoritas siswa hanya tau cara mumukul dan mengembalikan *shuttlecock* tanpa didasari dengan teknik dasar yang benar. Dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik pukulan, diantaranya *netting*, *drive*, *lob*, *underhead*, *overhead*, *dropshot*. Serta kurangnya pengetahuan peserta didik tentang peraturan yang ada dalam bulutangkis membuat permainan tidak berjalan dengan maksimal. Peserta didik hanya menggunakan peraturan yang mereka ketahui tanpa dilandasi pengetahuan yang cukup. Selain itu permasalahan yang timbul pada peserta didik adalah belum diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas VIII tentang materi permainan bulutangkis.

KAJIAN TEORI

Hakikat Pengetahuan

(Fazlin, 2013) Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berdasarkan

kemampuan seseorang berpikir, merasa, maupun mengindera, baik didapatkan secara sengaja ataupun tidak disengaja. berdasarkan pengertian diatas pengetahuan merupakan sesuatu yang dapat diketahui dan dipahami oleh seseorang melalui kemampuan berpikir, merasa, dan melalui indra pada manusia, pengetahuan seseorang bisa didapat secara sengaja ataupun tidak disengaja.

(Juniarta, 2016:230) Menyatakan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktik atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis (Komarudin, 2016:63)

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut (Retnaningsih, 2016:70), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan ada 6, yaitu:

- a) Pendidikan
- b) Informasi
- c) Sosial, Budaya, dan Ekonomi
- d) Lingkungan
- e) Pengalaman
- f) Usia

Permainan Bulutangkis

a. Sejarah Bulutangkis

Permainan bulutangkis berasal dari India yang terkenal dengan nama *Poona*, namun permainan bulutangkis tidak mengalami perkembangan di India pada masa

itu, lalu para tentara perang Inggris membawa permainan bulutangkis ke negaranya dan untuk pertama kali tampil secara resmi di kota badminton tempat kediaman *Duke of Beaufort*. Antara 1856 sampai 1859, permainan bulutangkis dikenal sebagai “*battledore*” dan “*shuttlecock*” mulai berkembang menjadi permainan modern di “*Badminton House*”, di pedesaan *Duke of Beaufort* di Inggris. Tujuan awal permainan bulutangkis yang dimainkan di “*Badminton House*” adalah untuk menjaga agar *shuttlecock* tetap berada di atas selama mungkin dengan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Berbeda dengan tujuan awal dimainkannya permainan bulutangkis, pada era sekarang permainan bulutangkis bertujuan untuk menyelesaikan reli secepat mungkin untuk mendapatkan nilai dari lawan anda (Kholison, Sugiyanto, Sutisya, & Defliyanto, 2018:188).

Di Indonesia sendiri organisasi yang menaungi bulutangkis adalah PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia) yang didirikan pada tanggal 5 Mei 1951 di Kota Bandung, (Kholison et al., 2018:188). Melihat peminat olahraga bulutangkis sangat pesat ternyata sampai hari ini tidak heran bahwa olahraga bulutangkis merupakan olahraga yang sangat banyak digemari oleh banyak orang saat ini.

b. Hakikat Bulutangkis

(Qalbi, ihsanul, Abdurrahman, 2017:51) Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh tunggal atau pasangan dengan cara memukul *shuttlecock* melewati bagian atas net. Pemain menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock* ke daerah lawan atau membalikkan *shuttlecock* agar tidak jatuh di daerah permainan sendiri.

Lapangan permainan dalam bulutangkis berbentuk persegi yang dibatasi oleh net ditengah lapangan yang bertujuan memisahkan daerah permainan sendiri dan daerah permainan musuh.

(Hendra Sutiyawan, Yunitaningrum, & Purnomo, 2015:2) Menyatakan bahwa bulutangkis adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun lapangan terbuka dengan berupa lapangan yang datar terbuat dari beton, kayu, karpet ditandai garis sebagai batas lapangan dan dibatasi net pada tengah lapangan permainan.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh siapa saja baik pemula maupun profesional, permainan bulutangkis dibagi menjadi 5 nomor yang dipertandingkan yaitu tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri dan campuran. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang merebutkan poin untuk mencapai kemenangan, poin didapat dengan cara menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah lawan. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul.

c. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

(Hendra Sutiyawan et al., 2015:3) Menyatakan bahwa untuk menjadi pemain bulutangkis yang baik, maka seseorang harus menguasai teknik dasar bermain bulutangkis dengan benar. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul,

tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis. Lanjutnya, teknik dasar yang wajib dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis adalah sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*footwork*). Di perkuat dengan pendapat dari (Haerun, 2013) menjelaskan bahwa teknik dasar permainan bulutangkis. Dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: cara pegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki (*footwork*), dan pukulan (*stroke*).

Dalam bermain bulutangkis diperlukan teknik dasar dan kemampuan tingkat dasar yang baik, sehingga dapat meningkatkan kualitas permainan. Sedangkan teknik pukulan yang diperlukan dalam bermain bulutangkis diawali dengan melakukan servis dan dilanjutkan dengan pengembalian bola yang diarahkan ke tempat yang sulit dijangkau lawan dengan melakukan *lop*, *dropshot*, *smash*, *backhand*, *drive*, dan *netting*.

d. Manfaat Bulutangkis

Sebagaimana pada olahraga umumnya, permainan bulutangkis mampu memperbaiki kualitas sistem kardiovaskuler. bermain bulutangkis secara teratur dapat menjaga sistem peredaran darah agar tetap sehat. Amat Komari (2008:47), menyatakan bahwa bagi para pelaku olahraga bulutangkis memberikan manfaat yang sangat banyak bagi pertumbuhan dan perkembangan serta tantangan emosional dan memupuk jiwa sosial.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif . Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 3) menyatakan penelitian deskriptif kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang bermaksud agar dapat mengetahui kondisi keadaan

ataupun hal lainnya yang sudah dinyatakan, dan yang hasilnya nanti perlu dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Metode penelitian ini metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 312), Metode Survei adalah metode penelitian yang menggunakan subjek yang banyak, memiliki tujuan agar dalam pengumpulan data mendapatkan informasi serta pendapat yang secara luas terkait situasi dan kondisi permasalahan pada saat penelitian berlangsung.

Populasi dan sampel penelitian Menurut Sugiyono (2014:82-83) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini populasi yang dituju yaitu siswa kelas VIII di SMPN 1 Telukjambe Barat yang berjumlah 218 orang.

Menurut Sugiyono (2014:82-83) Sampel merupakan sebagian dari populasi. Penelitian ini tidak menggunakan sampel dikarenakan jumlah responden yang tidak terlalu banyak dan peneliti ingin mengambil seluruh populasi yang ada untuk digunakan sebagai responden. sampel pada penelitian digunakan dalam penelitian ini yaitu probability sampling dengan metode simple random sampling. Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili). Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi peneliti menggunakan rumus slovin.

Bentuk dari rumus slovin

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

Keterangan:

n : jumlah

sampel N : jumlah populasi

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

diketahui, N = 218; e = 10% maka n = 218/(1+219(0.1)²)

$$= 2.19 \cdot 0.01$$

$$= 3.19 / 0.01$$

$$N = (1 + 219 / 0.01^2) = 68.65 \sim 69$$

Variabel dan Desain Penelitian Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat, nilai dari obyek, dan bisa disebut kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2014). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel X atau bebas yaitu tingkat pengetahuan siswa dan Variabel Y terikat yaitu permainan bulutangkis Kelas VIII.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui Tingkat pengetahuan siswa dalam permainan bulutangkis siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat. Penelitian jenis kuantitatif ini merupakan penelitian yang paling sederhana dibandingkan dengan penelitian yang lainnya dikarenakan penelitian ini akan menyesuaikan dengan hasil data yang akan diperoleh pada saat penelitian berlangsung.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 8), Instrumen penelitian adalah fasilitas atau alat yang diperlukan oleh peneliti pada saat pengumpulan data agar dapat meringankan pekerjaannya menjadi lebih mudah serta dengan hasil yang baik, cermat dan sistematis akan lebih mudah dalam pengolahannya. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari minat belajar penjas siswa dan tingkat kesegaran jasmani siswa.

Instrumen penelitian minat belajar siswa berupa angket/kuesioner. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, Suharsimi Arikunto (2010:103) angket tertutup adalah angket yang dibuat dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberika tanda cek list pada kolom yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Alasan menggunakan angket karena dengan metode tersebut peneliti dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Tabel 1.Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang	1. Faktor-faktor manusiawi	Menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis	1,2,3,6,8	5
		Mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis	11,12,13,14,15,16,17,18,24,25	10
	2. Faktor-faktor lingkungan dan budaya	Menyebutkan sejarah permainan bulutangkis	28,29,30,32	4
		Menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis	34,36,38,40,41,43,44,47,48,50	10
	Jumlah			29

Data yang telah terkumpul selanjutnya perlu dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data yang dilakukan dengan deskriptif kuantitatif bertujuan untuk memperoleh gambaran umum dari data yang meliputi total nilai, range, rata-rata, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum. Untuk mencari besarnya (presentase) menurut Anas Sudijono (2012:43), dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

Pengkategorian tersebut menggunakan lima kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang.

Tabel 2. Kategori

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang

Keterangan :

M : Nilai rata-rata (Mean)

X : Skor

SD : Standar Deviasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang yang dituangkan dengan angket 29 butir, dan terbagi dalam empat faktor, yaitu definisi permainan dan manfaat permainan bulutangkis, teknik dasar, sejarah permainan bulutangkis, menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis

NO	RENTANG NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	
			ABSOLUT	%
1	$X > 25$	SANGAT BAIK	1	1.45%
2	$20 < X \leq 25$	BAIK	18	26.09%
3	$14 < X \leq 20$	CUKUP	27	39.13%
4	$9 < X \leq 14$	KURANG	19	27.54%
5	$X < 9$	SANGAT KURANG	4	5.80%
Jumlah			69	100.00%

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas

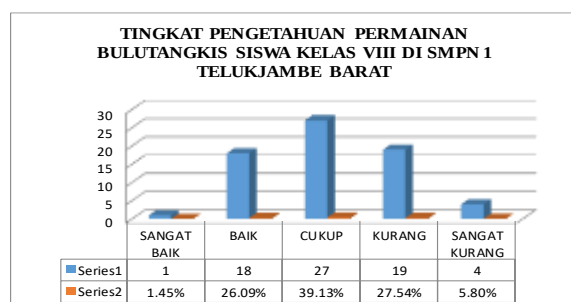
VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat kabupaten Karawang didapat skor terendah (*minimum*) 2, skor tertinggi (*maksimum*) 26, rata-rata (*mean*) 17,04, nilai tengah (*median*) 17, nilai yang sering muncul (*mode*) 18, *standar deviasi* (SD) 5,15.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis

Statistik	
N	69
Mean	17.0434
Median	17
Mode	18
Std, Deviation	5,15
Minimum	2
Maximum	26

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut diatas, tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat disajikan pada gambar berikut :



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,80% (4 siswa). “kurang sebesar 27,54% (19 siswa), “cukup” sebesar

39,13,% (27 siswa), “baik” sebesar 26,09% (18 siswa), “sangat baik” sebesar 1,45% (1 siswa).

Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 17,04% tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat masuk dalam kategori “cukup” disebabkan berada pada posisi dalam rentang nilai 14>20.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang dalam 4 faktor, yaitu faktor pengertian dan manfaat, faktor teknik dasar, faktor sejarah, faktor peraturan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat masuk dalam kategori “cukup”. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis ditinjau dari seberapa besar siswa mengetahui manfaat bermain bulutangkis, teknik dasar permainan bulutangkis, sejarah, dan menunjukkan peraturan dalam bulutangkis

Berdasarkan indikator tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis yang memiliki 4 kategori diantaranya yaitu, pengertian dan manfaat, teknik dasar, sejarah, peraturan. Pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat memiliki minat yang lebih berdasarkan “menjelaskan definisi permainan dan menyebutkan manfaat bermain bulutangkis” sebesar 21%, “mendefinisikan teknik dasar permainan bulutangkis” sebesar 32%, “menyebutkan sejarah permainan bulutangkis” sebesar 14%, “menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis” sebesar 33% maka untuk tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat mempunyai pengetahuan tentang permainan bulutangkis yang lebih berdasarkan indikator “menunjukkan peraturan tentang

permainan bulutangkis” sebesar 33% karena lebih dominan dibandingkan dengan indikator lainnya.

Dengan mengetahui tentang permainan bulutangkis, siswa dapat mengikuti pelajaran tentang permainan bulutangkis dengan baik dan benar, terutama pada saat bermain bulutangkis siswa dapat menjalani permainan bulutangkis dengan teknik dan peraturan yang telah dipelajari sebelumnya sehingga permainan dapat berjalan sesuai peraturan dan teknik yang sudah ada. Berdasarkan pengamatan dalam siswa yang terdapat di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat masih banyak ditemukan beberapa siswa yang kurang memahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan tentang tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang untuk tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis masuk dalam kategori ”cukup” dengan mendapatkan skor rata-rata (mean) 17,04 dari keseluruhan data yang diambil pada siswa kelas VIII sesuai dengan norma acuan penilaian. Berdasarkan indikator tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis yang memiliki 4 kategori diantaranya yaitu, pengertian dan manfaat, teknik dasar, sejarah, dan peraturan. Pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat memiliki tingkat pengetahuan yang lebih berdasarkan ”pengertian dan manfaat” sebesar 21 %, ”teknik dasar” sebesar 32%, ”sejarah” sebesar 14%, dan ”peraturan” 33% maka untuk tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat mempunyai tingkat pengetahuan yang lebih berdasarkan indikator ”peraturan” sebesar 33% karena lebih dominan dibandingkan indikator yang lainnya. Dengan demikian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP

Negeri 1 Telukjambe Barat dari data penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang termasuk dalam kategori ”cukup”.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Farisi, S., Iqbal, R., & Nurwansyah, R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Tentang Permainan Sepakbola di SMPN 2 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 76–80. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4022>
- Fazlin, S. (2013). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Teknik Mencuci Tangan Yang Benar Terhadap Kejadian Diare Di Sdn 01 Pontianak Utara Syarifah Fazlin Program Studi Keperawatan. *Jurnal Proners*, 1(1).
- Fitriana, A. E., Iqbal, R., Julianti, R. R., Pendidikan, I., & Karawang, U. S. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kurikulum 2013 di SMAN 1 Jasinga Implementation Strategy of The Physical Education Learning in 2013 Curriculum at Senior High School 1 Jasinga. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2), 103–110.
- Haerun, M. dan H. (2013). Survei Tingkat Keterampilan Servis Pendek Dalam Permainan Bulutangkis Pada Mahasiswa Bkmf Bulutangkis Fik Unm. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hendra Sutiyawan, T., Yunitaningrum, W., & Purnomo, E. (2015). Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses Pembelajaran Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(8), 1–15.
- Hidayat, A. T., & Fitria, E. F. (2018). Pengaruh Capital Intensity, Inventory Intensity, Profitabilitas dan Leverage

- Terhadap Agresivitas Pajak. *Eksis*, 13(2), 157–168.
- Juniarta, A. T. (2016). Mengkaji Penerapan Kognitif dalam Tuntutan Psikomotorik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan*, (2013), 228–239.
- Kholison, F., Sugiyanto, S., Sutisyana, A., & Defliyanto, D. (2018). Pengaruh Latihan Drill Terhadap Kemampuan Servis Backhand Bulutangkis Siswa Mts Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Air Napal Bengkulu Utara. *Kinestetik*, 2(2), 186–191. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i2.8741>
- Pangestu, A. D., Samparadja, H., & Tiya, K. (2015). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2), 17–26.
- Qalbi, ihsanul, Abdurrahman, B. (2017). Hubungan Kelentukan Pergelangan Tangan Dengan Kemampuan Servis Pendek Pada Atlet Ukm Bulutangkis Unsyiah Tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unsyiah*, 3(1), 47–60.
- Retnaningsih, R. (2016). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Alat Pelindung Telinga Dengan Penggunaannya Pada Pekerja Di Pt. X. *Journal of Industrial Hygiene and Occupational Health*, 1(1), 67–82. <https://doi.org/10.21111/jihoh.v1i1.607>
- Wahyuningtias, D., Putranto, T. S., & Kusdiana, R. N. (2014). Uji Kesukaan Hasil Jadi Kue Brownies Menggunakan Tepung Terigu dan Tepung Gandum Utuh. *Binus Business Review*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21512/bbr.v5i1.1196>