

Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulu Tangkis

Dwiky Rama Rizkyandra*, Nana Suryana Nasution, Irfan Zinat Achmad

Program Studi Pendidikan Jasmai Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

* Correspondence: dwikyramar21@gmail.com

Abstract

The problem of this research is the need to increase the knowledge of students who do not know about the rules of the game. The purpose of this study was to assess the level of student knowledge about badminton games. This study used a quantitative approach and survey method. The population amounted to 372 students, the technique of taking simple random sampling. The instrument used was a questionnaire. Data analysis carried out quantitative descriptive includes total value, range, average, standard deviation, minimum value and maximum value. Based on the data obtained, it can be seen that the level of students' knowledge of badminton games in the "very good" category is 2.56% (5 students), the "good" category is 63.08% (123 students), the "sufficient" category is 21.54% (42 students), the "less" category is 3.59% (7 students), the "very less" category is 9.23% (18 students), thus obtaining an average value of 16.44% from a total of 20 questions. So it can be concluded that the overall level of student knowledge about badminton games is in the moderate category.

Keyword: Badminton; game; students; knowledge level

Abstrak

Masalah penelitian ini perlu adanya peningkatan pengetahuan siswa yang kurang mengetahui tentang peraturan permainan belum diketahuinya tingkat pengetahuan. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode survei. Populasi berjumlah 372 siswa, tehnik pengambilan *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket. Analisis data yang dilakukan deskriptif kuantitatif meliputi total nilai, range, rata-rata, standar devisiasi, nilai minimum dan nilai maksimum. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis pada kategori "sangat baik" 2,56% (5 siswa), kategori "baik" 63,08% (123 siswa), kategori "cukup" 21,54% (42 siswa), kategori "kurang" 3,59% (7 siswa), kategori "sangat kurang" 9,23% (18 siswa), sehingga memperoleh nilai rata-rata yaitu 16,44% dari jumlah 20 butir soal. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis berada pada kategori cukup.

Kata kunci: Bulutangkis; permainan; siswa; tingkat pengetahuan

Received: 13 Juli 2024 | Revised: 19 September 2024

Accepted: 22 Oktober 2022 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Menurut (Sofia & Rasyidah, 2021) belajar menjadi kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia, dengan belajar seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya 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 saja dan dimana saja, tapi pada umumnya belajar dilakukan disekolah dan perguruan tinggi (Istiqlal, 2018). Keberhasilan dalam proses pembelajaran disekolah merupakan tujuan yang ingin di capai oleh guru (Azis & Amiruddin, 2020). Untuk itu guru harus mampu mendesain program belajar yang kreatif dan inovatif demi terciptanya situasi belajar yang efektif.

Proses belajar yang efektif berlangsung apabila guru mampu memberikan keberhasilan dan rasa puas apabila siswanya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh, bersemangat dan penuh kesadaran tinggi (Irwanto & Setyaningsih, 2020). Kemampuan profesional dalam mengelola proses pembelajaran yang efektif juga yag wajib dimiliki oleh seorang guru pendidikan jasmani. Kemampuan seorang guru penjas dalam mengelola pembelajar yagn efektif lebih sulit daripada guru dengan mata pelajaran lain (Gani, 2020). Menurut (Arnanda, 2017) guru penjas tidak hanya dituntut mampu membuat siswanya memiliki kesegaran jasmani saja tetapi juga harus mampu memberikan ilmu pengetahuan tentang materi-materi yang diajarkan.

Menurut (Hasanah & Rodi'ah, 2021) pengetahuan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani harus dimiliki oleh peserta didik karena hal itu termasuk ke dalam raha kognitif. Pengetahuan merupakan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali tentang metode pembelajaran serta mengingat proses yang telah dipelajari (Gunawan & Palupi, 2012). 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 (Majid et al., 2021).

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 (Syafuruddin, 2017). Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan seseorang karena melalu pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri dan dengan pendidikan seseorang dapat mendapatkan kesempatan menimba ilmu dan pengalaman baru (Aspi & Syahrani, 2022).

Menurut (Triwardhani et al., 2020) kegiatan pendidikan bisa dilakukan di dalam sekolah atau di luar sekolah, di dalam sekolah, pendidikan dilakukan dengan mempelajari kurikulum yang sudah dirancang dan dibuat untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa. Menurut (Fadila et al., 2021) salah satu pelajaran yag ada di kurikulum dalam

sekolah yaitu pendidikan jasmani. Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah menengah pertama adalah permainan bulutangkis. Melalui permainan bulutangkis siswa mampu memperoleh empat ranah pendidikan jasmani yaitu pengetahuan, sikap, gerak dan fisik (Muharam et al., 2024). 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 merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diminati di berbagai daerah di Indonesia dan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai sebuah hobi. Hal tersebut dikarenakan bulutangkis dapat dimainkan oleh berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Pemain bulutangkis yang baik harus menguasai teknik dasar bermain bulutangkis dengan benar.

Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya bermain bulutangkis dengan benar. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul, tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis. Teknik dasar yang ada pada permainan bulutangkis yaitu sikap berdiri, cara memegang raket, memukul *shuttlecock*, dan teknik langkah kaki (Joni, 2015). Selain teknik dasar yang harus diketahui dan dipelajari, bulutangkis juga memiliki peraturan yang harus diketahui (Nasution et al., 2023). Permainan bulutangkis ada 5 nomor yang di pertandingan, yaitu tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, ganda campuran. Pada setiap pertandingan dimainkan dengan sistem 2 set dimana disetiap set memiliki 21 poin untuk dimainkan (Marani et al., 2021).

Permainan bulutangkis juga dimainkan dilapangan yang berbentuk segi empat dan menggunakan *net* sebagai pemisah antara kedua tim. Pada saat melakukan pengamatan di SMP Negeri 1 Purwasari masih banyak siswa yang kurang memahami materi permainan bulutangkis. Mayoritas siswa hanya tahu cara memukul dan mengembalikan *shuttlecock* tanpa didasari dengan teknik dasar yang benar. Dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik pukulan, diantaranya *netting*, *drive*, *lob*, *underhand*, *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.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei yang menggunakan angket sebagai instrumennya. Menurut (Ibrahim et al., 2023:39) metode survei adalah metode penelitian yang menggunakan subjek yang banyak, memiliki tujuan dalam pengumpulan data untuk mendapatkan informasi serta pendapat yang secara luas terkait situasi dan kondisi permasalahan pada saat penelitian berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena digunakan untuk mengolah data yang berupa angka dari populasi atau sampel yang ada untuk sampai pada kesimpulan penelitian. Menurut (Ali et al., 2022)

mengatakan bahwa kuantitatif adalah penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan guna meneliti pada populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif. Pada penelitian ini populasi yang dituju yaitu siswa kelas VIII di SMPN 1 Purwasari yang berjumlah 372 siswa. 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 *solvin*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa dalam permainan bulutangkis siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari.

Penelitian jenis kuantitatif ini merupakan penelitian yang paling sederhana dibandingkan dengan penelitian yang lainnya dikarenakan penelitian ini menyesuaikan dengan hasil data yang akan diperoleh pada saat penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut (Utariyani et al., 2017) instrumen penelitian adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data agar mendapat hasil yang baik, cermat dan sistematis sehingga akan lebih mudah dalam pengolahannya (Utariyani et al., 2017). (Ritiauw & Rumawatine, 2023) menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang dibuat dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda cek lis pada kolom yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat.

Angket dalam penelitian ini bersifat tertutup agar terdapat kesamaan jawaban masing-masing responden sehingga proses pengolahan data dapat dilakukan lebih mudah. Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian adalah (1) kontrak dalam penelitian ini variabel adalah yang diukur. Dalam penelitian ini variabel yang diukur adalah tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMPN 1 Purwasari Kabupaten Karawang. (2) menyidik faktor merupakan langkah yang bertujuan untuk menandai faktor yang dikemukakan dalam kostrak yang diteliti. Faktor dalam permainan bulutangkis adalah sejarah permainan bulutangkis, pengertian permainan bulutangkis, teknik dasar permainan bulutangkis dan peraturan permainan bulutangkis. (3) menyusun butir-butir pertanyaan adalah langkah ketiga, dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMPN 1 Purwasari Kabupaten Karawang. Dalam penelitian ini disajikan angket penelitian berikut.

Tabel 1. Angket penelitian permainan bulutangkis

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis	1. Permainan bulu tangkis	Menjelaskan defisini permainan dan menyebutkan manfaat bermain Bulutangkis	1,2,3,5,6,7,8,9,10	10
	2. Teknik dasar	Mendefinisikanteknik	11,12,13,	17

kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari Kabupaten Karawang	3. Sejarah	dasar permainan Bulutangkis	14,15,16, 17,18,19,20,21,22, 23,24,25,26,27	5
		Menyebutkan sejarah permainanbulutangkis	28,29,30,31,32	
	4. Peraturan	Menunjukkan peraturan tentang permainan bulutangkis, lapangan dan net	33,34,35,36,37,38, 39,40,41,42,43,44, 45,46,47, 48,49,50	18
		Jumlah	50	

Uji validitas yang digunakan dalam instrumen ini ialah validitas internal yang berupa validitas butir soal (Putri & Ermawati, 2021). Uji validitas ini digunakan untuk dapat diketahui/apakah butir soal yang digunakan dalam instrumen penelitian itu valid. Analisis butir dalam angket ini menggunakan angket *pearson product moment*. Dalam uji reliabilitas ini butir soal yang diujikan hanyalah butir soal yang valid saja, bukan semua butir soal yang diuji cobakan. Menurut (Agatha, 2018) uji reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach*, digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang bukan 1 dan 0 (Yusup, 2018). 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

Tabel 2. Norma penelitian

N	Interval	Katagori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Hasil

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari, Kabupaten Karawang yang dituangkan dengan angket 20 butir, dan terbagi dalam empat faktor, yaitu definisi permainan bulutangkis, teknik dasar, sejarah permainan bulutangkis, dan peraturan tentang permainan bulutangkis.

Tabel 3. Deskriptif statistik tingkat siswa tentang permainan bulutangkis

Keterangan	Keseluruhan	Permainan Bulutangkis	Teknik dasar Permainan Bulutangkis	Sejarah	Peraturan dan lapangan bulutangkis
Mean	16.44	4.58	4.9	3.16	3.73

Standar Deviasi	2.63	0.65	0.98	0.84	1.05
Median	17	5	5	3	4
Range	22	4	5	3	4
Minimum	5	1	1	1	1
Maximum	27	5	6	4	5

Hasil analisis data statistic penelitian secara keseluruhan memperoleh nilai mean sebesar 16,44 dan standar deviasi sebesar 2.63. Kemudian hasil data statistik secara ideal dimasukan kedalam tabel frekuensi, maka data tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari sebagai berikut.

Tabel 4. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis

No	Interval	Kategori	F	%
1	20 $X \geq$	Sangat Baik	5	2.56%
2	17.7 $\leq X <$ 20.21	Baik	123	63.08%
3	15.1 $\leq X <$ 17.67	Cukup	42	21.54%
4	12.6 $\leq X <$ 15.12	Kurang	7	3.59%
5	$\leq X$ 12.58	Sangat Kurang	18	9.23%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari dapat disimpulkan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari berkategori “Baik” dengan jumlah 195 siswa (63.08%). Apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang diperoleh sebagai berikut.

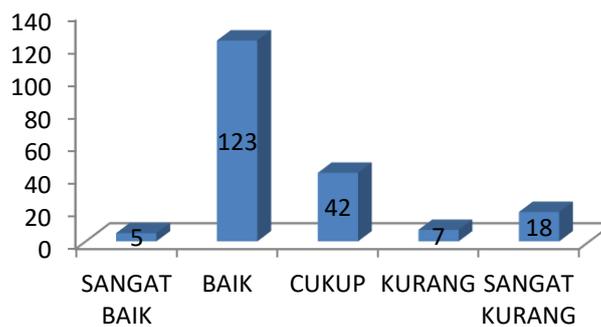


Diagram 1. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis

Dalam instrumen penelitian ini hanya terdapat 1 indikator yaitu pengetahuan permainan bulutangkis secara umum (meliputi pengetahuan dasar tentang permainan bulutangkis) terdiri dari 5 butir soal yang sudah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dari factor pengetahuan permainan bulutangkis diperoleh nilai distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 5. Distribusi frekuensi pengetahuan permainan bulutangkis

No	Interval	Kategori	f	%
1	6 $X \geq$	Sangat Baik	0	0.00%
2	4.908 $\leq X <$ 5.56	Baik	128	65.64%
3	4.261 $\leq X <$ 4.91	Cukup	55	28.21%
4	3.613 $\leq X <$ 4.26	Kurang	11	5.64%
5	$\leq X$ 3.61	Sangat Kurang	1	0.51%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari berdasarkan factor pengetahuan permainan bulutangkis berkategori “Baik” dengan jumlah 128 siswa (65,64%). Apabila digambarkan dalam bentuk dengan diagram batang diperoleh sebagai berikut.

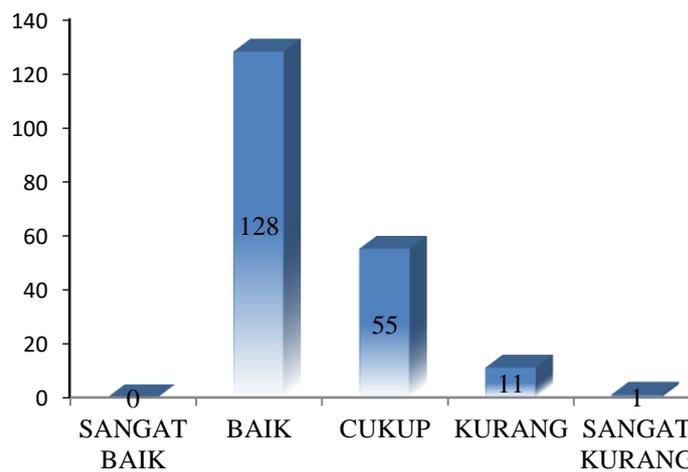


Diagram 2. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis

Dalam instrument penelitian ini terdapat 2 indikator yaitu, (teknik dasar permainan bulutangkis dan teknik pukulan pada permainan bulutangkis) terdiri dari 6 butir soal yang sudah dinyatakan valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dari factor teknik dasar diperoleh nilai distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 6. Distribusi frekuensi faktor teknik dasar

No	Interval	Kategori	f	%
1	6 $X \geq$	Sangat Baik	41	21.03%
2	5.368 $\leq X <$ 6.35	Baik	120	61.54%
3	4.386 $\leq X <$ 5.368	Cukup	11	5.64%
4	3.404 $\leq X <$ 4.386	Kurang	18	9.23%
5	$\leq X$ 3.404	Sangat Kurang	5	2.56%

Pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari berdasarkan factor teknik dasar

berkategori “Baik” dengan jumlah 120 (61.54%) Apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang diperoleh sebagai berikut.

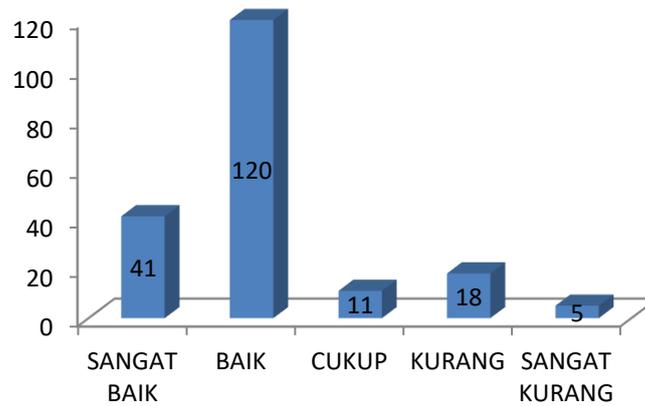


Diagram 3. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis

Berdasarkan hasil penelitian dari faktor sejarah bulutangkis diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 7. Distribusi frekuensi sejarah bulutangkis

No	Interval	Kategori	f	%
1	4	$X \geq$ Sangat Baik	0	0.00%
2	3.584	$\leq X <$ 4.42 Baik	76	38.97%
3	2.744	$\leq X <$ 3.58 Cukup	86	44.10%
4	1.905	$\leq X <$ 2.74 Kurang	22	11.28%
5		$\leq X$ 1.9 Sangat Kurang	11	5.64%

Pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari berdasarkan faktor sejarah bulutangkis berkategori “cukup” dengan jumlah 86 (44,10%) Apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang diperoleh sebagai berikut.

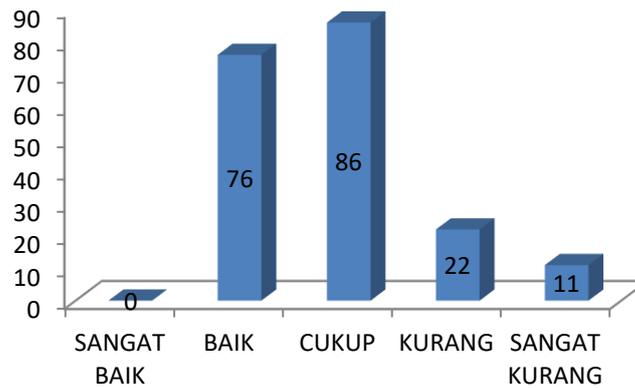


Diagram 4. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis

Berdasarkan hasil penelitian dari faktor peraturan bulutangkis di peroleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 8. Distribusi frekuensi faktor peraturan bulutangkis

No	Interval	Kategori	f	%
1	5 $X \geq$	Sangat Baik	45	23.08%
2	4.259 $\leq X <$ 5.309	Baik	86	44.10%
3	3.208 $\leq X <$ 4.259	Cukup	41	21.03%
4	2.157 $\leq X <$ 3.208	Kurang	13	6.67%
5	$\leq X$ 2.157	Sangat Kurang	10	5.13%

Pada table diatas dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari berdasarkan faktor peraturan bulutangkis berkategori “Baik” dengan jumlah 86 (44.10%) Apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang diproleh sebagai berikut.

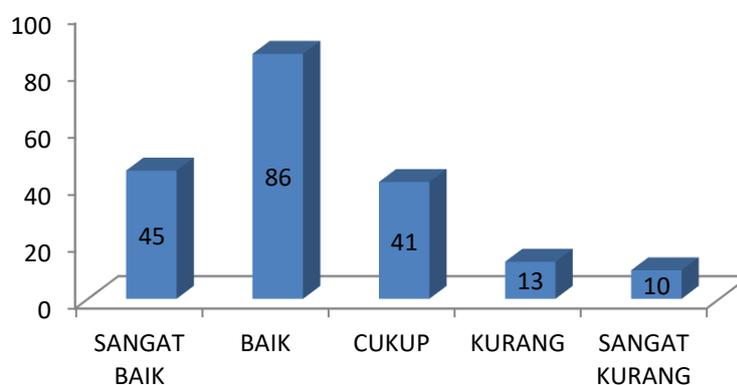


Diagram 5. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis

Berdasarkan data yang diproleh dapat diketahui tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari berada pada kategori “sangat baik” sebesar 2,56% (5 siswa), kategori “baik” sebesar 63,08% (123 siswa), kategori “cukup” 21,54% (42 siswa), kategori “kurang” 3,59% (7 siswa), kategori “sangat kurang” 9,23% (18

siswa), sehingga memperoleh nilai rata-rata yaitu 16,44% dari jumlah 20 butir soal. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari berada pada kategori cukup.

Dengan mengetahui tentang permainan bulutangkis, siswa dapat mengikuti pelajaran tentang permainan bulutangkis dengan baik dan benar, terutama pada saat bermain bulutangkis siswa dapat mempraktekan permainan bulutangkis dengan teknik dan peraturan dengan benar. Berdasarkan pengamatan dalam siswa yang terdapat di SMP Negeri 1 Purwasari masih ditemukan beberapa siswa yang kurang memahami.

Pembahasan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan, antara lain pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan seseorang karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri dan dengan pendidikan seseorang dapat mendapatkan kesempatan menimba ilmu dan pengalaman baru (Hazmi, 2019). Informasi merupakan sesuatu yang dapat diketahui seseorang, di era digitalisasi seperti sekarang ini, informasi dapat diakses dimana saja dan kapan saja hanya menggunakan alat teknologi komunikasi (Handayani, 2019).

Informasi biasa digunakan untuk mengumumkan, menganalisis, menyiapkan dan juga menyediakan informasi untuk tujuan tertentu. Sosial, budaya, dan ekonomi kebiasaan yang dilakukan seseorang tanpa sadar dapat memberikan pengetahuan baru pada seseorang. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi suatu pengetahuan seseorang. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Pengalaman merupakan suatu cara bagi seseorang untuk mengetahui kebenaran yang telah dia lakukan dengan mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada masa lalu.

Usia juga akan mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia seseorang berbanding lurus dengan semakin berkembangnya daya tangkap dan pola pikir individu sehingga pengetahuan yang didapatkan semakin membaik. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis dirasa masih kurang baik ditunjukkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa hanya mampu melakukan memukul dan mengembalikan shuttlecock tanpa dilandasi dengan teknik pukulan yang benar, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan tidak berjalan maksimal. Tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan dalam permainan bulutangkis juga kurang baik terlihat dari praktik bermain bulutangkis yang dilakukan siswa hanya menggunakan peraturan yang mereka ketahui.

Siswa lebih banyak bermain tanpa menggunakan peraturan yang sudah ditentukan sehingga permainan yang dilakukan oleh siswa tidak terlihat maksimal. Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis perlu ditingkatkan kembali sehingga kedepannya siswa dapat mengetahui dan mempraktikkan secara benar tentang teknik-teknik dan peraturan yang ada pada permainan bulutangkis. Dengan demikian dapat diduga siswa yang memiliki pengetahuan tentang permainan bulutangkis yang baik akan menunjang kegiatan belajar mengajar yang mereka lakukan, karena dengan pengetahuan tentang permainan bulutangkis

yang baik, siswa tersebut mampu menyelesaikan proses kegiatan belajar mengajar dengan baik dan lancar serta tidak mengalami kesalahan yang berarti.

Tingkat pengetahuan tentang permainan bulu tangkis yang dimiliki oleh siswa kelas VIII dapat dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya melalui beberapa tahapan-tahapan seperti menjelaskan teknik dasar yang ada dalam permainan bulutangkis itu sendiri dan pentingnya mengetahui peraturan yang ada pada permainan bulutangkis sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat memainkan permainan bulutangkis dengan pengetahuan yang cukup. Adapun setelah siswa mengetahui tentang permainan bulutangkis yang baik untuk dipahami, maka akan tercipta suasana kegiatan proses belajar mengajar yang efisien dan efektif. Dari hasil siswa mengetahui tentang permainan bulutangkis, siswa diharapkan dapat mempraktikkan permainan bulutangkis sesuai dengan apa yang telah ditentukan dan juga diharapkan siswa dapat memberikan informasi tentang permainan bulutangkis yang benar kepada teman sebayanya, sehingga pengetahuan tentang permainan bulutangkis dapat terlaksana dengan benar pada jenjang sekolah menengah pertama.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan tentang tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari Kabupaten Karawang untuk tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis masuk dalam kategori “cukup” dengan mendapatkan skor rata-rata (mean) 16,44 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, permainan bulutangkis, teknik dasar, sejarah, dan peraturan permainan bulutangkis. Pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari memiliki tingkat pengetahuan yang lebih berdasarkan “permainan bulutangkis” sebesar 28%, “teknik dasar” sebesar 30%, “sejarah” sebesar 20%, “peraturan” sebesar 23% maka untuk tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari mempunyai tingkat pengetahuan yang lebih berdasarkan indikator “teknik dasar” sebesar 30% karena lebih dominan dibandingkan indikator yang lainnya. Dengan demikian tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari dari data penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan tentang permainan bulutangkis kelas VIII di SMP Negeri 1 Purwasari Kabupaten Karawang dalam kategori “cukup”.

Pernyataan Penulis

Saya menyatakan bahwasanya artikel ini belum pernah dipublish pada jurnal manapun dan sekiranya ada kesamaan, kesalahan dan unsur yang bersifat plagiat saya selaku penulis Dwiky Rama Rizkyandra, Nana Suryana Nasution dan Irfan Zinat Achmad siap menerima sanksi dari Jurnal Porkes. Terimakasih

Daftar Pustaka

Agatha, M. (2018). Analisis Pengaruh Harga Terhadap Keputusan Pembelian Batik Barong

- Gung Tulungagung. *Journal Jupeko*, 3(2), 27–35.
<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jupeko/article/view/866>
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Jurnal Penelitian Ibnu Rasyd*, 1(2), 1–6. <https://ojs.stai-ibnurasyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/86>
- Arnanda, R. D. (2017). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 6(7), 1–10.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pjkr/article/view/6998>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Guru Profesional dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (ADIBA)*, 2(1), 64–73. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/57>
- Azis, N., & Amiruddin, A. (2020). Motivasi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 56–74.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/3344>
- Fadila, A., Budi, D. R., Listiandi, A. D., Ngadiman, N., & Festiawan, R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas. *Physical Activity Journal*, 3(1), 23–30.
<https://doi.org/10.20884/1.paju.2021.3.1.4350>
- Gani, M. (2020). Studi Tentang Kompetensi Pelatih dalam Meningkatkan Prestasi Olahraga Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1), 187–195. <https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4382>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2), 98–117. <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Handayani, F. (2019). Penggunaan Cloud Computing Sebagai Knowledge Sharing Pustakawan di Perpustakaan. *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 11(2), 152–169. <https://doi.org/10.37108/shaut.v11i2.217>
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Instruksional*, 2(1), 5–10. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>
- Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kartati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., Simanihuruk, P., Rusmayadi, G., Muhammadiyah, M., Nursanty, A. E., & Lolang, E. (2023). *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan* (E. Efitra & S. Sepriano (eds.); Ed. I). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Irwanto, E., & Setyaningsih, P. (2020). Metode Pembelajaran Langsung dan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Hasil Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(1), 9–17.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/600>

- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp/article/view/280>
- Joni, D. (2015). Pengaruh Latihan Beban Engkel Terhadap Pukulan Long Forehand dalam Permainan Bulu Tangkis Bagi Siswa Kelas V SDN 03/x Tanjung Solok Kecamatan Kuala Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 4(1), 102–112. <https://online-journal.unja.ac.id/csp/article/view/2649>
- Majid, R. F., Julianti, R. R., & Iqbal, R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6), 217–225. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5589743>
- Marani, I. N., Subarkah, A., & Ramadhan, K. B. (2021). Perubahan Durasi Waktu Permainan Akibat Perubahan Sistem Scoring pada Cabang Olahraga Bulutangkis. *Jurnal Menssana*, 6(2), 43–153. <https://doi.org/10.24036/MensSana.06022021.29>
- Muharam, A. R., Dimiyati, A., & Effendi, R. (2024). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Baru Kabupaten Karawang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15147–15158. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14532>
- Nasution, N. S., Fauzi, D., & Burhan, A. (2023). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Servis dalam Ketepatan Akurasi pada Pembelajaran Bulutangkis Siswa Kelas 8 SMPN 5 Karawang Barat. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 153–160. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i1.7015>
- Putri, W. K., & Ermawati, F. U. (2021). Pengembangan, Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Diagnostik Five-Tier untuk Materi Getaran Harmonis Sederhana beserta Hasil Uji Coba. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(1), 92–101. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.1.92-101>
- Ritiauw, P. P., & Rumawatine, Z. (2023). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada SMA Se-Kota Dobo. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 2022–2029. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21532>
- Sofia, M. N., & Rasyidah, N. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi ABK Tunagrahita. *NUSANTARA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 459–477. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1513>
- Syafruddin, S. (2017). Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 63–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.1384>
- Triwardhani, I. J., Trigartanti, W., Rachmawati, I., & Putra, R. P. (2020). Strategi Guru dalam Membangun Komunikasi dengan Orang Tua Siswa di Sekolah. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 99–113. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1.23620>
- Utariyani, N. N. T., Rizka, M. A., & Maskun, M. (2017). Pengaruh Pelatihan Tata Boga Terhadap Sikap Berwirausaha Warga Belajar di SKB (Sanggar Kegiatan Belajar) Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun 2016. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33394/jtni.v3i1.657>

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*, 7(1), 1–10. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtjik/article/view/2100>