



Profil Tingkat Sikap, Pengetahuan, dan Psikomotor terhadap Permainan Bulutangkis pada Atlet PB. Galeri Kota Jayapura

Bahtera Samudra S Tarigan¹, Nasruddin², Ansar CS^{3*}

¹Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

²Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

³Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

Article History | **Received:** 01 October 2023 | **Accepted:** 01 November 2023 | **Published:** 23 December 2023

Kata Kunci: **Abstrak (12pt Bold)**

Sikap; Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat sikap, Pengetahuan; pengetahuan, dan psikomotor terhadap permainan bulutangkis. Jenis Psikomotor; penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode yang digunakan permainan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam bulutangkis penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket dan tes psikomotor. Subjek dalam penelitian adalah atlet PB. Galeri yang berjumlah 20 anak. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Atlet terhadap permainan bulutangkis dengan persentase tinggi 3 orang (15%), kategori persentase sedang 15 orang (75%), dan kategori persentase rendah 2 orang (10%). Sedangkan tingkat pengetahuan atlet terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 6 orang (30%), kategori persentase sedang 12 orang (60%), dan kategori persentase rendah 2 orang (10%). Sedangkan psikomotor terbagi atas 3 item yaitu tingkat Pukulan Dropshoot atlet terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 1 orang (5%), kategori persentase sedang 17 orang (85%), dan kategori persentase rendah 2 orang (10%). Tingkat Pukulan Service Pendek atlet terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 3 orang (15%), kategori persentase sedang 17 orang (85%), dan kategori persentase rendah 0 orang (0%). Tingkat Pukulan Smash atlet terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 5 orang (25%), kategori persentase sedang 12 orang (60%), dan kategori persentase rendah 3 orang (25%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat sikap, pengetahuan, dan psikomotor terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura berada dalam kategori sedang.

Attitude, Knowledge and Psychomotor Level Profile of PB Athlete's Badminton Game. Jayapura City Gallery

Keywords: **Abstract (12pt Bold)**

Level of Attitude, Knowledge, Psychomotor, and Badminton Games

The purpose of this study is to determine the levels of attitude, knowledge, and psychomotor skills regarding badminton. This descriptive research employs a survey method. Data collection techniques include questionnaires and psychomotor tests. The subjects of this study are 20 athletes from PB. Galeri. Data analysis uses descriptive percentage statistics. The results show that athletes' attitudes towards badminton are categorized as high in 3 individuals (15%), medium in 15 individuals (75%), and low in 2 individuals (10%). The level of knowledge about badminton among athletes is categorized as high in 6 individuals (30%), medium in 12 individuals (60%), and low in 2 individuals (10%). The psychomotor skills are divided into three items: the drop shot skill level is categorized as high in 1 individual (5%), medium in 17 individuals (85%), and low in 2 individuals (10%); the short serve skill level is categorized as high in 3 individuals (15%), medium in 17 individuals (85%), and low in 0 individuals (0%); the smash skill level is categorized as high in 5 individuals (25%), medium in 12 individuals (60%), and low in 3 individuals (25%). Based on these results, it can be concluded that the levels of attitude, knowledge, and psychomotor skills regarding badminton among the athletes of PB. Galeri in Jayapura City fall into the medium category.

Corresponding author: Nama. Email: ansar.cs46@gmail.com

How to cite: Tarigan, B. S. S., Nasruddin., CS, A.. (2023). Profil Tingkat Sikap, Pengetahuan, dan Psikomotor terhadap Permainan Bulutangkis pada Atlet PB. Galeri Kota Jayapura. *Jurnal Olahraga Papua*, 5(2), 93-108. <https://doi.org/10.31957/jop.v5i2.3963>

PENDAHULUAN (Bobot Panjang 20%)

Bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang telah berkembang pesat, baik sebagai sarana kesehatan, rekreasi, maupun prestasi, dengan sejarah panjang dan prestasi membanggakan di Indonesia (Candra dkk, 2023). Atlet-atlet legendaris seperti Alan Budikusuma, Rudy Hartono, Susi Susanti, dan Taufik Hidayat telah mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional, menunjukkan betapa pentingnya olahraga ini bagi bangsa. Perkembangan bulu tangkis di Indonesia tak lepas dari peran sekolah olahraga, klub, pusat kebugaran, dan perkumpulan olahraga yang berusaha menarik minat masyarakat (Muhammad dkk, 2024).

Hal ini mencakup integrasi dalam kurikulum pendidikan, baik secara formal maupun ekstrakurikuler. Bulu tangkis adalah permainan individu yang dapat dimainkan satu lawan satu atau dua lawan dua, menggunakan raket dan shuttlecock, dengan tujuan menjatuhkan shuttlecock di area lawan dan mencegahnya jatuh di area sendiri (Nasruddin dkk, 2023). Meskipun bulu tangkis cukup populer di Papua, terutama di Kota Jayapura, olahraga ini masih kurang diminati dibandingkan sepak bola, atletik, dan bola voli. Namun, berdirinya Persatuan Bulutangkis (PB) di tiap daerah menunjukkan adanya perhatian dari pemerintah terhadap olahraga ini.

Keberhasilan tim beregu putri Papua yang meraih medali perunggu di PON XX adalah bukti nyata perkembangan ini (Ita dkk, 2023). Berdasarkan observasi, salah satu klub bulu tangkis di Kota Jayapura, PB. Galeri, masih menghadapi masalah dalam hal pengetahuan dasar permainan bulu tangkis di antara atletnya. Atlet harus memiliki sikap yang

tepat dan keterampilan khusus, seperti servis pendek, dropshoot, dan smash. Namun, dalam latihan, perhatian lebih sering diberikan pada latihan fisik dan bertahan daripada teknik pukulan yang sangat penting ini (Ita dkk, 2023). Untuk menguasai teknik-teknik tersebut, diperlukan latihan yang teratur dan tekun. Mengingat pentingnya pengetahuan, sikap, dan psikomotor dalam bulu tangkis, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi profil tingkat sikap, pengetahuan, dan psikomotor terhadap permainan bulu tangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura.

Secara ideal, setiap atlet bulu tangkis di PB. Galeri harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang teknik dasar permainan, aturan, dan keterampilan khusus yang diperlukan, seperti servis pendek, dropshoot, dan smash. Kondisi yang ideal ini akan mendukung performa optimal dalam latihan dan kompetisi. Namun, kenyataannya, banyak atlet di PB. Galeri yang belum memiliki pemahaman mendalam tentang teknik dasar bulu tangkis dan belum menguasai keterampilan penting tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian dari pelatih terhadap latihan teknik spesifik, dengan fokus lebih pada latihan fisik dan strategi bertahan. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang ditawarkan adalah meningkatkan pengetahuan atlet tentang bulu tangkis melalui program pelatihan yang komprehensif dan terfokus pada teknik-teknik dasar dan keterampilan penting. Selain itu, pelatih harus lebih proaktif dalam memberikan latihan teknik yang berulang dan intensif, sehingga atlet dapat mengembangkan otot lengan dan gerakan yang diperlukan untuk melakukan servis pendek, dropshoot, dan smash dengan baik.

Literatur terdahulu menunjukkan bahwa pengetahuan dan sikap yang baik terhadap permainan bulu tangkis sangat berpengaruh terhadap performa atlet. Sebagai contoh, penelitian oleh Zuhendri dan Sukoco (2021) menekankan pentingnya penguasaan teknik dasar dan pengetahuan aturan permainan dalam mendukung kinerja atlet. Namun, kajian ini belum secara spesifik membahas tentang pengaruh pengetahuan dan sikap terhadap keterampilan psikomotor seperti servis pendek, dropshoot, dan smash. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi gap dalam literatur dengan mengevaluasi tidak hanya pengetahuan dan sikap, tetapi juga keterampilan psikomotor secara spesifik.

Pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel ini adalah bahwa penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang profil tingkat sikap, pengetahuan, dan psikomotor terhadap permainan bulu tangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Selain itu, penelitian ini akan menyoroti pentingnya latihan teknik spesifik yang berulang dan intensif dalam mengembangkan keterampilan dasar bulu tangkis, yang sering kali diabaikan dalam program pelatihan.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa tingkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan psikomotor yang tinggi akan berbanding lurus dengan performa yang lebih baik dalam permainan bulu tangkis. Atlet yang memiliki pemahaman mendalam tentang teknik dasar dan aturan permainan, serta yang secara teratur berlatih keterampilan spesifik, akan lebih mampu menunjukkan performa optimal dalam kompetisi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat sikap, pengetahuan, dan psikomotor terhadap permainan bulu tangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi atlet, pelatih, dan peneliti. Bagi atlet, hasil penelitian ini akan membantu mereka memahami tingkat sikap, pengetahuan, dan psikomotor yang mereka miliki, sehingga dapat lebih fokus dalam meningkatkan area yang masih kurang. Bagi pelatih, penelitian ini akan memberikan informasi yang berharga untuk memahami sikap dan meningkatkan tingkat pengetahuan serta keterampilan psikomotor atlet, sehingga dapat menyusun program pelatihan yang lebih efektif. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam menyusun program pembelajaran dan pelatihan dalam olahraga bulu tangkis, serta memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan literatur di bidang ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan psikomotor dalam permainan bulu tangkis. Dengan memahami faktor-faktor ini, diharapkan akan ada peningkatan dalam proses latihan dan pembelajaran yang dilakukan oleh pelatih dan atlet, yang pada akhirnya akan meningkatkan performa dan prestasi atlet bulu tangkis di PB. Galeri Kota Jayapura.

METODE (Bobot Panjang 10%)

Jenis penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat sikap, pengetahuan, dan Psikomotor terhadap permainan bulu tangkis pada atlet PB.Galeri Kota Jayapura. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner.

Partisipan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Atlet PB.Galeri yang berjumlah 20 orang. sedangkan Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini merupakan populasi yang tertera di atas. Dengan menggunakan metode Total Sampling maka sampel yang digunakan adalah jumlah keseluruhan dari atlet PB.Galeri yang berjumlah 20 orang.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disertai dengan tes psikomotor. Angket atau kuisisioner yang digunakan dengan sifat tertutup. Kuisisioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui (Pranatawijaya dkk, 2019).

Menurut Purwati dkk (2021) bahwa ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen sebagai berikut:

1. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan Konstrak adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk memberikan batasan dengan arti dari konstrak yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Mendenifisikan konstrak adalah menjelaskan variabel yang diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diukur adalah Tingkat Sikap, Pengetahuan, dan Psikomotor Atlet terhadap permainan bulu tangkis di PB.Galeri Kota Jayapura.

2. Menyediakan Faktor

Menyediakan faktor merupakan suatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstrak yang akan diteliti. Faktor dalam permainan bulu tangkis, sejarah permainan bulu tangkis, teknik dasar bulu tangkis, sarana dan prasarana permainan bulu tangkis, dan peraturan permainan bulu tangkis.

3. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

Dalam penyusunan butir pernyataan harus terdiri dari penjabaran dari masing-masing faktor, sehingga dapat mebatasi butir-butir pertanyaan dalam angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan atlet tentang permainan bulu tangkis di PB.Galeri Kota Jayapura. Berikut ini kisi-kisi yang diadaptasi dari Linda Cahyaningsih (2021) adapun validitas dan reabilitas adalah valid dan reliabel dan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Kisi – kisi angket penelitian Tingkat Sikap

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah
Tingkat Sikap Terhadap Permainan Bulutangkis Pada	Faktor dari dalam (Intrinsik)	Dorongan Dari Dalam	1,2,3,4,5,6	6
		Sebagai Kebutuhan	7,8,9,10,11,12	6

Atlet PB.Galeri Kota Jayapura	Untuk Mencapai Tujuan	13,14,15,16	4
Faktor dari luar (Ekstrinsik)	Kebutuhan Sosial	17,18,19,20,21,22	6
	Aktualisasi Diri	23,24,25,26,27,28	6
Jumlah			28

Sumber: Zikrie Fadhilah, 2021

Prosedur

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengumpulkan atlet dari PB. Galeri dengan jumlah total 20 orang.
2. Peneliti membagikan instrumen yang berupa tes benar atau salah kepada responden dengan cara membagikan angket kepada atlet PB.Galeri. Selanjutnya peneliti akan mengumpulkan hasil pengisian angket dan melakukan transkrip atas hasil tes benar atau salah.
3. Setelah mendapatkan data peneliti mengambil kesimpulan lalu memberikan saran.
4. Setelah angket hasil tes kusioner di dapatkan hasilnya selanjutnya di lakukan tes psikomotor secara bertahap, sesuai prosedur keterampilan yang ingin di tes.
5. Setelah tes keterampilan dilakukan peneliti mengambil kesimpulan dan memberikan saran.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif dengan presentase. Data di analisis secara deskriptif dan presentase, sebelumnya akan terlebih dulu di kategorikan. Adapun langkah-langkah yang akan digunakan, yaitu: (1) menskor jawaban, (2) menjumlahkan skor jawaban berdasarkan faktor secara keseluruhan, (3) membuat presentase dengan rumus.

Untuk mencari besarnya (presentase) menurut Anas Sudijono (2012:43) dalam penelitian (Mailani, 2016), dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

p = Angka Persentase.

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

n = number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Kriteria dalam penskoran data setiap faktor dapat diketahui dengan melakukan pengkategorian sesuai instrumen. Pengkategorian menggunakan rumus pengkategorian dari (Saputri dan Sunardianta, 2018), sebagai berikut:

Tabel 2. Pengkategorian

Kategori	Interval Skor
Rendah	$X < M - 1 SD$
Sedang	$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$
Tinggi	$M + 1 SD \leq X$

Sumber: Saputri dan Sunardianta, 2018

Keterangan :

X : Total Jawaban Responden

M : Mean (Nilai Rata - Rata)

∞ : Standar Deviasi

HASIL DAN PEMBAHASAN (Bobot Panjang 60%)

Hasil (Bobot Panjang 15 %)

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif tentang Tingkat Sikap, Pengetahuan dan Psikomotor terhadap permainan bulu tangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura. Pengukuran responden dengan menggunakan 2 jenis angket /kuisoner dan tiga item tes untuk psikomotor. Dimana 2 jenis tersebut angket/kuisoner tersebut adalah angket tentang sikap berjumlah 28 pernyataan, angket pengetahuan berjumlah 34 pernyataan, dan tes psikomotor terdiri atas pukulan dropshoot, pukulan servise pendek, dan pukulan smash yang dilakukan sebanyak 20 kali dari arah kanan 10 kali dan dari arah kiri 10 kali.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Tingkat Sikap

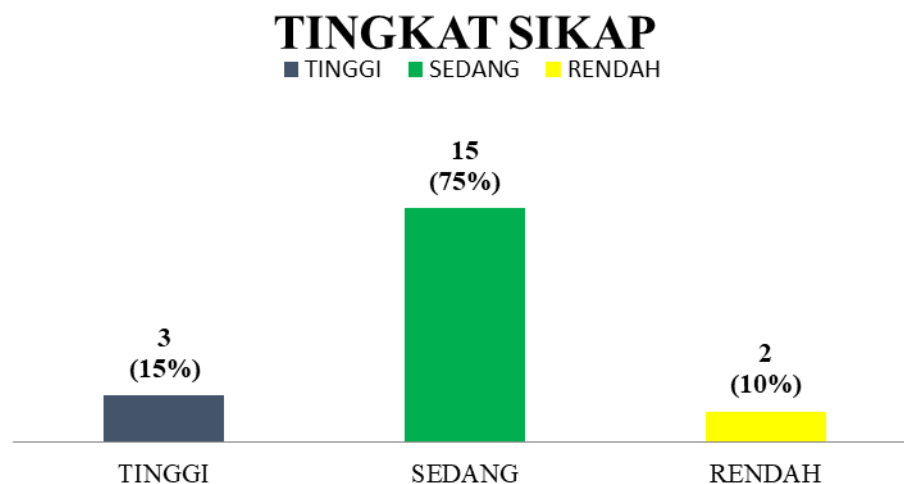
Berikut adalah data tingkat sikap terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri kota jayapura. Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Deskripsi Hasil Penelitian Sikap terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$97 \leq X$	Tinggi	3	15 %
$87 \leq X < 97$	Sedang	15	75 %
$X < 87$	Rendah	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Diagram Tingkat Sikap terhadap Permainan Bulutangkis pada Atlet PB. Galeri Jayapura

Sumber: data Penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat sikap atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 3 orang 15%, kategori dengan persentase sedang 15 orang 75%, dan kategori dengan persentase rendah 2 orang 10%. Hasil tersebut diartikan tingkat sikap terhadap permainan bulutangkis atlet PB. Galeri Kota Jayapura adalah sedang.

Hasil penelitian masing-masing faktor tersebut tingkat sikap terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura dapat di uraikan sebagai berikut:

1) Faktor dari Dlam (*intrinsic*)

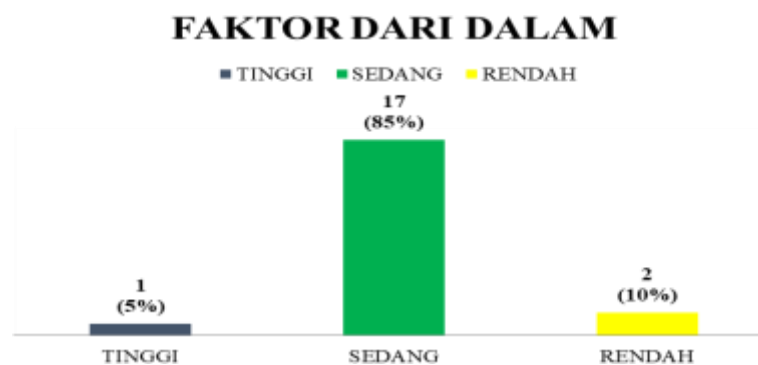
Faktor dari dalam diukur dengan angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan. Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Tingkat Sikap Faktor dari Dalam

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$57 \leq X$	Tinggi	1	5 %
$49 \leq X < 57$	Sedang	17	85 %
$X < 49$	Rendah	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Tingkat Sikap Faktor dari Dalam

Sumber: data Penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat sikap atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 1 orang 5%, kategori dengan persentase sedang 17 orang 85%, dan kategori dengan persentase rendah 2 orang 10%.

2) Faktor dari Luar (*Ekstrinsik*)

Faktor dari dalam diukur dengan angket yang terdiri dari 12 butir pernyataan. Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Tingkat Sikap Faktor dari Luar

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$41 \leq X$	Tinggi	7	35%
$37 \leq X < 41$	Sedang	12	60%
$X < 37$	Rendah	1	5%
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3 Diagram Tingkat Sikap Faktor dari Dalam
 Sumber: data Penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat sikap atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 7 orang 35%, kategori dengan persentase sedang 12 orang 60%, dan kategori dengan persentase rendah 1 orang 5%.

b. Deskripsi Tingkat Pengetahuan

Berikut adalah data tingkat sikap terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri kota jayapura. Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Bulutangkis pada Atlet PB Galeri Kota Jayapura

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$25 \leq X$	Tinggi	6	30 %
$20 \leq X < 25$	Sedang	12	60 %
$X < 20$	Rendah	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Diagram Tongkat Pengetahuan terhadap Permainan Bulutangkis pada Atlet PB Galeri Kota Jayapura
 Sumber: data Penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pengetahuan atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 6 orang 30%, kategori dengan persentase sedang 12 orang 60%, dan kategori dengan persentase rendah 2 orang 10%. Hasil tersebut diartikan tingkat pengetahuan terhadap permainan bulutangkis atlet PB. Galeri Kota Jayapura adalah sedang.

Hasil penelitian masing-masing faktor tersebut tingkat pengetahuan terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Faktor Manusiawi

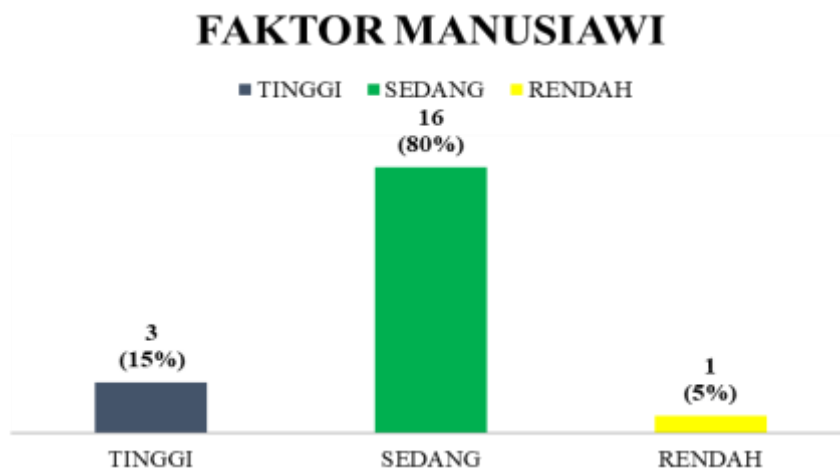
Faktor dari dalam diukur dengan angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan. Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7 Statistik Data Tingkat Pengetahuan Faktor Manusiawi

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$13 \leq X$	Tinggi	3	15 %
$10 \leq X < 13$	Sedang	16	80 %
$X < 10$	Rendah	1	5 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. Diagram Tingkat Pengetahuan Faktor Manusiawi

Sumber: data Penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pengetahuan faktor manusiawi atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 3 orang 15%, kategori dengan persentase sedang 16 orang 80%, dan kategori dengan persentase rendah 1 orang 5%.

2. Faktor Lingkungan dan Budaya

Faktor lingkungan dan budaya diukur dengan angket yang terdiri dari 3 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah maka diperoleh statistik hasil penelitian yaitu:

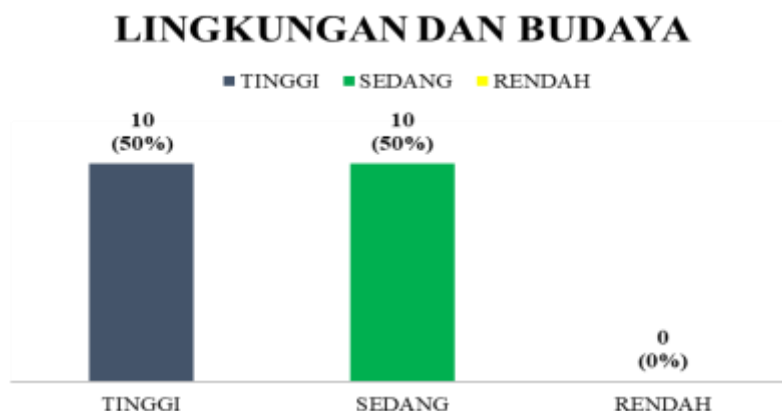
Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Statistik Data Tingkat Pengetahuan Faktor Lingkungan dan Budaya

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$2 \leq X$	Tinggi	10	50 %
$0 \leq X < 2$	Sedang	10	50 %
$X < 0$	Rendah	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 6. Diagram Tingkat Pengetahuan Faktor Lingkungan dan Budaya

Sumber: data Penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pengetahuan faktor manusiawi atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 1 orang 50%, kategori dengan persentase sedang 1 orang 50%, dan kategori dengan persentase rendah 0 orang 0%.

3. Faktor Informasi yang Makin Luas dan Kompleks

Faktor informasi yang makin luas dan kompleks diukur dengan angket yang terdiri dari 3 butir pernyataan. Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Statistik Data Tingkat Pengetahuan Faktor Informasi yang Makin Luas dan Kompleks

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$12 \leq X$	Tinggi	4	20 %
$8 \leq X < 12$	Sedang	12	60 %
$X < 8$	Rendah	4	20 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 7. Diagram Tingkat Pengetahuan Faktor Informasi yang Makin Luas dan Kompleks

Sumber: data Penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pengetahuan faktor manusiawi atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 4 orang 20%, kategori dengan persentase sedang 12 orang 60%, dan kategori dengan persentase rendah 4 orang 20%.

c. Deskripsi Tingkat Psikomotor

Untuk tingkat psikomotor dilakukan 3 tes pengujian dengan item tes psikomotor yaitu Pukulan Dropshoot, Pukulan Service Pendek, dan Pukulan Smash. Berikut adalah data tingkat Psikomotor terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri kota jayapura ialah :

1) Pukulan *Dropshot*

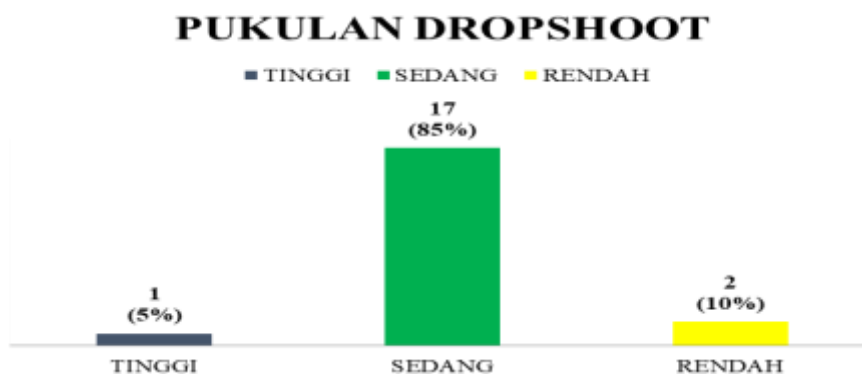
Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Psikomotor Pukulan *Dropshot*

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$58 \leq X$	Tinggi	1	5 %
$46 \leq X < 58$	Sedang	17	85 %
$X < 46$	Rendah	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 8. Diagram Tingkat Pukulan *Dropshot*

Sumber: data penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat Pukulan Dropshoot atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 1 orang 5%, kategori dengan persentase sedang 17 orang 85%, dan kategori dengan persentase rendah 2 orang 10%. Hasil tersebut diartikan tingkat pukulan dropshoot terhadap permainan bulutangkis atlet PB. Galeri Kota Jayapura adalah sedang.

2) Pukulan Service Pendek

Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Psikomotor Pukulan Service Pendek

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$58 \leq X$	Tinggi	1	5 %
$46 \leq X < 58$	Sedang	17	85 %
$X < 46$	Rendah	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: data penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 9. Diagram Tingkat Pukulan Servis Pendek

Sumber: data penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat Pukulan Service Pendek atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 3 orang 15%, kategori dengan persentase sedang 17 orang 85%, dan kategori dengan persentase rendah 0 orang 0%.

Hasil tersebut diartikan tingkat pukulan Service Pendek terhadap permainan bulutangkis atlet PB. Galeri Kota Jayapura adalah sedang.

3) Pukulan Smash

Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

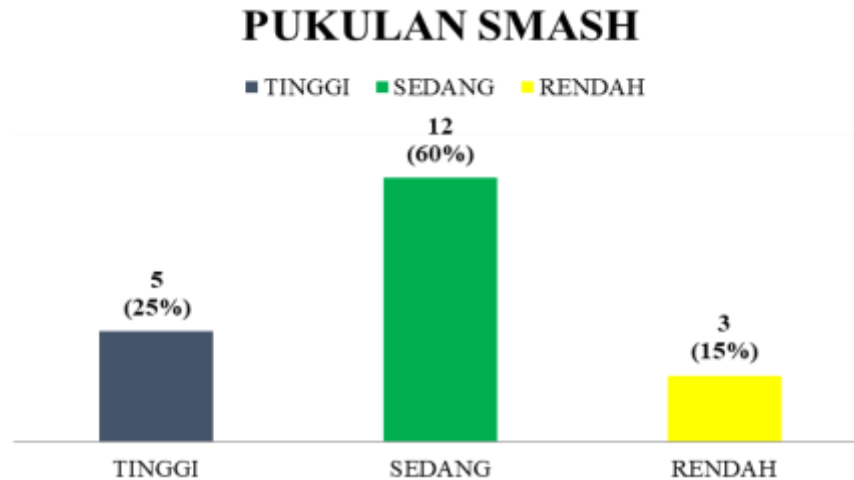
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Psikomotor Pukulan Smash

Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
$47 \leq X$	Tinggi	1	5 %
$32 \leq X < 47$	Sedang	17	85 %
$X < 32$	Rendah	2	10 %

Jumlah **20** **100 %**

Sumber: data Penelitian, 2018

Hasil penelitian tersebut jika ditampilkan dalam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 10. Diagram Tingkat Pukulan Smash

Sumber: data penelitian, 2018

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat Pukulan Smash atlet PB. Galeri terhadap permainan bulutangkis berkategori dengan persentase tinggi 5 orang 25%, kategori dengan persentase sedang 12 orang 60%, dan kategori dengan persentase rendah 3 orang 15%. Hasil tersebut diartikan tingkat pukulan Smash terhadap permainan bulutangkis atlet PB. Galeri Kota Jayapura adalah sedang.

Pembahasan (Bobot Panjang 45%)

Berdasar hasil penelitian peneliti memperhatikan tingkat sikap, pengetahuan, dan psikomotor terhadap permainan bulutangkis pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura yang terbagi dalam beberapa faktor. Faktor yang mendukung kesimpulan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tingkat Sikap

Untuk tingkat sikap terdapat 2 faktor yang mendukung kesimpulan tingkat sikap yaitu:

a. Faktor Dari Dalam

Faktor dari dalam sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 85%, kategori Tinggi 5%, dan kategori rendah 10%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diartikan bahwa atlet badminton PB. Galeri belum sepenuhnya dapat menyalurkan sikap terhadap permainan bulutangkis.

b. Faktor Dari Luar

Faktor dari luar sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 60%, kategori Tinggi 35%, dan kategori rendah 5%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diartikan bahwa atlet badminton PB. Galeri belum sepenuhnya dapat menyalurkan sikap terhadap permainan bulutangkis melalui faktor dari luar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa atlet PB. Galeri mempunyai tingkat sikap sedang dimana atlet PB. Galeri masih ragu terhadap dirinya sendiri, dan masih bimbang dalam memotivasi dirinya sendiri untuk mencapai tujuan

dalam bermain bulutangkis dikarenakan faktor umur dominan pada atlet PB. Galeri Kota Jayapura masih pada usia atlet pemula.

Berdasarkan faktor pendukung maka tingkat sikap atlet PB. Galeri Kota Jayapura berada pada kategori “Sedang” dengan Persentase 75% (15 Orang).

2. Tingkat Pengetahuan

Untuk tingkat pengetahuan terdapat 3 faktor yang mendukung kesimpulan tingkat pengetahuan yaitu:

a. Faktor Manusiawi

Hasil dari penelitian berdasarkan faktor manusiawi sebagian besar berkategori Sedang Dengan Persentase 80%, kategori Tinggi dengan persentase 15%, dan kategori Rendah Dengan persentase 5%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa atlet PB. Galeri mampu menjelaskan meski tidak sepenuhnya benar mengenai permainan bulutangkis serta belum juga sepenuhnya memahami manfaat permainan bulutangkis, pengalaman yang diperoleh atlet dapat dikatakan cukup untuk mengetahui pengetahuan tentang bulutangkis.

b. Faktor Lingkungan Dan Budaya

Hasil dari penelitian berdasarkan faktor lingkungan dan budaya sebagian besar berkategori Tinggi dengan Persentase 50%, kategori Sedang dengan Persentase 50%, dan kategori Rendah 0%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa atlet PB. Galeri mempunyai pengetahuan yang cukup tentang sejarah bulutangkis. Pengetahuan tidak hanya dalam teknik dasar tetapi juga sejarah permainan bulutangkis khususnya Indonesia dan proses perkembangan olahraga bulutangkis.

c. Faktor Informasi yang Makin Luas Dan Kompleks

Hasil dari penelitian berdasarkan faktor Informasi yang Makin Luas Dan Kompleks sebagian besar berkategori Sedang dengan Persentase 60%, kategori Tinggi dengan Persentase 20%, dan kategori Rendah 20%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa atlet PB. Galeri mempunyai pengetahuan yang cukup tinggi mengenai informasi olahraga bulutangkis. Informasi yang didapat oleh atlet tidak hanya berdasarkan pengetahuan dari pembelajaran, tetapi juga dari beberapa event-event dan pertandingan bulutangkis. Dengan menyaksikan beberapa pertandingan di televisi seperti ajang Thomas Cup, Uber Cup, Asian Games, Sea Games, dan lainnya, maka atlet akan lebih mudah memperoleh informasi mengenai olahraga bulutangkis.

Berdasarkan faktor pendukung maka tingkat pengetahuan atlet PB. Galeri Kota Jayapura berada pada kategori “Sedang” dengan Persentase 60% (12 Orang).

3. Psikomotor

Untuk psikomotor sendiri terdapat 3 item tes yang mendukung kesimpulan tingkat psikomotor atlet PB. Galeri yaitu

a. Pukulan Dropshoot

Hasil dari penelitian Psikomotor pukulan dropshoot sebagian besar berkategori Sedang dengan Persentase 85%, kategori Tinggi dengan Persentase 5%, dan kategori Rendah 10%.

b. Pukulan Smash

Hasil dari penelitian Psikomotor pukulan Smash sebagian besar berkategori Sedang dengan Persentase 60%, kategori Tinggi dengan Persentase 25%, dan kategori Rendah 15%

c. Pukulan Servis Pendek

Hasil dari penelitian Psikomotor pukulan servis pendek sebagian besar berkategori Sedang dengan Persentase 85%, kategori Tinggi dengan Persentase 15%, dan kategori Rendah 0%.

Berdasarkan hasil penelitian dari ketiga aspek Pendukung Psikomotor yaitu, Pukulan Dropshot, Pukulan Smash, dan Pukulan Servis Pendek pada Atlet PB. Galeri Kota Jayapura mempunyai tingkat psikomotor yang cukup tinggi atau sedang.

Hal diatas dapat terjadi dikarenakan kurangnya fokus dalam latihan atau lebih banyak bermain saat latihan, hal tersebut bisa saja terjadi karena atlet pada PB. Galeri Kota Jayapura masih dalam usia atlet pemula.

Pada umumnya ideal komponen dalam penelitian ini rata-rata berkategori sedang dikarenakan atlet di PB. Galeri Kota Jayapura masih dalam kategori umur atlet pemula, yang memungkinkan ada beberapa masih dalam tahapan mengenal ataupun mempelajari tentang permainan bulutangkis.

SIMPULAN (Bobot Panjang 5%)

Berdasarkan penelitian, tingkat sikap, pengetahuan, dan psikomotor terhadap bulutangkis di kalangan atlet PB. Galeri Kota Jayapura dominan berada pada kategori "Sedang". Sebanyak 75% atlet memiliki sikap "Sedang", 60% memiliki pengetahuan "Sedang", dan kemampuan psikomotor pukulan dropshoot, smash, dan servis pendek juga dominan "Sedang" dengan persentase masing-masing 85%, 60%, dan 85%. Disarankan kepada atlet untuk meningkatkan pemahaman dan komitmen terhadap bulutangkis, sementara pelatih diharapkan memahami kompetensi atlet untuk merancang program pelatihan yang efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi atlet PB. Galeri Kota Jayapura.

DAFTAR PUSTAKA (Bobot Panjang 5%)

- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & Cs, A. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 2538-2546.
- Ita, S., Ansar, C. S., Kardi, I. S., & Nopiyanto, Y. E. (2022). Peningkatan Kompetensi Pelatih PPLP Papua Menuju Prestasi POPNAS Ke-XVI Tahun 2023. *Community Education Engagement Journal*, 4(1), 37-43.
- Ita, S., Kardi, I. S., Ibrahim, I., & Ansar, C. S. (2023). Characteristics of Sports Injuries Experienced by Throwing Athletes at the PASI Papua Athletics Invitational Event. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 12(2), 247-257.

- Mailani, A. (2016). Tingkat Keterampilan Bermain Futsal Peserta Didik Putera yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(4).
- Muhammad, J., Rahanyaan, O. C. F., Nasruddin, N., Sinaga, F. S. G., Mandosir, Y. M., Ansar, C. S., ... & Meage, F. (2024). The Effect Of Basic Movement Training Methods On Increasing Badminton Forehand Long Service Hitting Ability In PB Children FIK. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 4(1), 37-46.
- Nasruddin, N., Muhammad, J., & Ansar, C. S. (2023). PROFIL KETERAMPILAN TEKNIK DASAR STROKE (MEMUKUL) BULUTANGKIS PADA CLUB BULUTANGKIS KOTA JAYAPURA (PB. FIK UNCEN). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(3), 727-740.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Purwati, P. D., Faiz, A., & Widiyatmoko, A. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas jenjang sekolah dasar sarana pemacu peningkatan literasi peserta didik. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 19(1).
- Saputri, C. T., & Sunardianta, S. (2018). TINGKAT KEPUASAN WALI MURID TERHADAP JASA PELAYANAN SEKOLAH BULUTANGKIS RAJAWALI DI BANTUL. *PGSD Penjaskes*, 7(3)
- Zulhendri, Z., & Sukoco, P. (2021). Pengaruh metode latihan dan koordinasi mata tangan terhadap ketepatan drive pada ekstrakurikuler bulutangkis. *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 1-13.