

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BULUTANGKIS BERBASIS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PJOK DI SMP ISLAM NAILUL FALAH

Gaizka Yoga Pratama Sugianto¹, Mu'arifin²
gaizkayoga8@gmail.com¹, muarifin.fik@um.ac.id²
Universitas Negeri Malang

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sekaligus pengujian kelayakan suatu model pembelajaran bulutangkis yang menitikberatkan pada materi keterampilan footwork dan servis, dengan menerapkan pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) untuk peserta didik tingkat SMP. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) yang dimodifikasi dari model Borg & Gall, mencakup serangkaian tahap mulai dari analisis kebutuhan, perancangan prototipe produk, validasi oleh pakar, uji coba terbatas pada kelompok kecil, revisi hasil uji, hingga implementasi pada kelompok besar. Proses pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan lembar validasi ahli, kuesioner tanggapan dari guru dan siswa, serta instrumen penilaian keterampilan teknik. Data kuantitatif dianalisis menggunakan metode persentase untuk menggambarkan tingkat validitas dan efektivitas produk, sementara data kualitatif yang diperoleh dijadikan dasar untuk penyempurnaan model. Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis TGfU yang dihasilkan memperoleh kategori “sangat valid” dari penilaian para ahli di bidang materi dan pembelajaran, serta mendapatkan respons positif terkait kepraktisan dari guru maupun siswa. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model TGfU yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran bulutangkis, memiliki kemudahan penerapan di kelas, serta efektif dalam meningkatkan penguasaan keterampilan teknik sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Bulutangkis, Keterampilan Footwork Dan Servis, Teaching Games For Understanding (TGfU), Research and Development (R&D), Validitas Dan Kelayakan, Keterlibatan Siswa.

ABSTRACT

This study focuses on the development and feasibility testing of a badminton learning model emphasizing footwork and service skills, utilizing the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach for junior high school students. The research employed a Research and Development (R&D) method adapted from the Borg & Gall model, encompassing a series of stages including needs analysis, product prototype design, expert validation, small group trials, revision based on trial results, and large group implementation. Data collection was conducted through expert validation sheets, response questionnaires from teachers and students, and technical skill assessment instruments. Quantitative data were analyzed using percentage methods to determine the level of product validity and effectiveness, while qualitative data served as the basis for refining the model. The analysis results indicated that the developed TGfU-based learning model was rated as “highly valid” by material and instructional experts and received positive feedback regarding its practicality from both teachers and students. Based on these findings, it can be concluded that the developed TGfU model is feasible for use in badminton learning, easy to implement in the classroom, and effective in improving technical skill mastery while fostering active student engagement in learning activities.

Keywords: Adminton Learning Model, Footwork And Service Skills, Teaching Games For

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang direncanakan secara sistematis, terarah, dan sadar dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya sepenuhnya. Diharapkan melalui proses ini, peserta didik akan memperoleh pengetahuan, membangun kepribadian yang positif, dan memperoleh kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat dan negara (Arifin, 2017). Input, proses, dan output adalah tiga komponen utama kerangka pendidikan yang saling berhubungan. Peserta didik berperan sebagai input yang menjalani proses pembelajaran yang dirancang oleh pendidik, sehingga menghasilkan output berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap (Hapudin, 2021). Perubahan tersebut terbentuk melalui keterlibatan aktif dalam pengalaman belajar dan latihan yang dilakukan secara berkesinambungan.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang berkontribusi pada pembentukan karakter dan kemampuan seseorang, menurut Aziz (2018). Tingkat keberhasilan belajar siswa tercermin dari kemampuan mereka memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Pada jenjang SMP, setiap siswa memiliki tujuan pengembangan kemampuan yang selaras dengan potensi masing-masing. Di sisi lain, sekolah sebagai lembaga pendidikan bertugas menyediakan sumber daya, pengalaman belajar, dan lingkungan yang mendukung pencapaian tujuan tersebut (Suryadi, 2007). Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh sinergi antara motivasi belajar siswa dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat.

Indikator keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Dalam hal ini, guru memegang peran sentral untuk merancang strategi pembelajaran yang bermakna dan menarik (Fakhrurrazi, 2018). Proses belajar tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada cara penyampaian materi, ketersediaan bahan ajar, dan kemampuan guru untuk mengelola kelas. Pendekatan yang komunikatif, interaktif, dan menyenangkan menjadi sangat penting, terutama di tingkat SMP, guna memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar.

Pembelajaran bermakna sangat penting dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) karena menggabungkan pengetahuan teoretis dengan keterampilan praktis (Pahliwandari, 2016). Misalnya, pada materi permainan bulutangkis, pembelajaran teknik dasar tidak cukup hanya dengan instruksi verbal atau demonstrasi, melainkan memerlukan variasi metode yang mendorong siswa untuk aktif, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan. Strategi pembelajaran yang tepat harus mampu menjembatani teori dan praktik secara seimbang.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru PJOK di SMP Islam Nailul Falah, ditemukan bahwa pembelajaran bulutangkis masih didominasi oleh metode konvensional. Yang dimaksud dengan metode konvensional di sini adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru lebih dominan menjelaskan materi secara verbal atau ceramah, disertai demonstrasi teknik secara singkat, kemudian siswa diminta menirukan tanpa bimbingan intensif maupun variasi kegiatan. Proses ini membuat siswa

berperan pasif sebagai penerima informasi, sementara kesempatan untuk eksplorasi, diskusi, atau pemecahan masalah sangat terbatas. Akibatnya, pemahaman teknik dasar seperti footwork belum optimal, partisipasi siswa rendah, dan banyak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti latihan. Permasalahan ini diperburuk oleh keterbatasan fasilitas pendukung serta minimnya variasi metode pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan model pembelajaran bulutangkis yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman teknik, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran berbasis Teaching Games for Understanding (TGFU) dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan ini, karena mengedepankan pembelajaran melalui permainan yang dimodifikasi, mendorong siswa berpikir taktis, dan mengaitkan penguasaan teknik dengan situasi permainan nyata.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan, khususnya Teaching Games for Understanding (TGFU), mampu memberikan dampak positif pada keterlibatan dan hasil belajar siswa. Setiawan dkk. (2024) membuktikan bahwa penerapan TGFU dapat meningkatkan keterampilan servis pendek bulutangkis siswa SMP secara signifikan. González-Valero dkk. (2024) menguatkan bahwa TGFU efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan, pemahaman taktik, dan kerja sama tim di berbagai jenjang pendidikan. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan TGFU layak untuk diadaptasi pada pembelajaran bulutangkis di SMP dengan penyesuaian terhadap kondisi lapangan dan karakteristik siswa.

Situasi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih adaptif, menyenangkan, dan sesuai kemampuan siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Teaching Games for Understanding (TGFU), yaitu model yang menekankan pembelajaran melalui permainan yang dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman taktik, pengambilan keputusan, dan keterampilan teknik dalam konteks permainan nyata. TGFU memiliki enam tahapan berkesinambungan, yaitu Game, Game Appreciation, Tactical Awareness, Decision Making, Skill Execution, dan Performance. Pendekatan ini terbukti efektif dalam pembelajaran olahraga permainan karena membuat siswa lebih aktif, berpikir taktis, dan memahami permainan secara menyeluruh, bukan hanya menguasai teknik semata.

Berdasarkan gagasan ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat model pembelajaran bulutangkis berbasis TGFU yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa SMP sambil membuat proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Produk yang dihasilkan berupa modul pembelajaran praktik bulutangkis berbasis TGFU yang dilengkapi skenario kegiatan, variasi latihan footwork dan servis, penyesuaian peralatan dan peraturan, panduan aktivitas, ilustrasi teknik servis, serta desain gerakan footwork untuk memudahkan implementasi.

Diharapkan penerapan model TGFU ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK, khususnya pada materi bulutangkis. Dengan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam praktik nyata. Inovasi ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di

SMP Islam Nailul Falah, menciptakan suasana belajar yang aktif, inklusif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran baru melalui proses sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, evaluasi, dan revisi akhir (Okpatrioka, 2023). Tahap pertama dalam model pengembangan adalah tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan pembelajaran, tingkat motivasi belajar, serta tingkat penguasaan keterampilan dasar bulutangkis. Kedua, tahap perancangan produk meliputi penyusunan modul ajar berbasis TGFU yang difokuskan pada keterampilan footwork dan servis, dengan skenario latihan yang terstruktur serta penyesuaian media dan aturan permainan. Ketiga, tahap validasi melibatkan ahli materi bulutangkis/PJOK dan ahli media pembelajaran, yang memberikan penilaian menggunakan instrumen skala Likert untuk menilai kesesuaian, kelayakan, dan kejelasan materi. Keempat, tahap uji coba terbatas dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Islam Nailul Falah. Proses ini disertai observasi aktivitas belajar, pengisian angket respon siswa, serta penilaian keterampilan teknik dasar bulutangkis untuk melihat tingkat penerimaan dan efektivitas awal produk. Kelima, tahap revisi dilakukan berdasarkan hasil temuan pada uji coba, dengan tujuan menyempurnakan produk agar memiliki tingkat kelayakan tinggi, mudah diterapkan di kelas, serta memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa.

Untuk penelitian ini digunakan metode campuran dengan memadukan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru PJOK, serta masukan dari ahli. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket guru, dan angket siswa menggunakan skala Likert 4 poin. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Nailul Falah, Kota Malang, pada periode Juli hingga September 2025 dengan subjek penelitian meliputi siswa kelas VIII serta guru PJOK. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar observasi, panduan wawancara, angket, serta dokumentasi proses pembelajaran.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan teknik deskriptif persentase untuk menilai tingkat kelayakan modul pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli, tanggapan guru, dan respon siswa pada uji coba terbatas. Dengan prosedur ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan produk pembelajaran yang valid secara isi, praktis dalam penerapannya, dan layak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bulutangkis di SMP Islam Nailul Falah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup kajian menyeluruh terhadap produk pengembangan, penyajian data secara sistematis, analisis mendalam terhadap temuan, serta proses revisi produk untuk mencapai kualitas yang optimal. Produk pengembangan berupa model pembelajaran bulutangkis berbasis TGFU yang berfokus pada peningkatan keterampilan footwork dan servis, dirancang dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sesuai fase yang relevan dalam Kurikulum Merdeka.

Penyusunan model dilakukan secara cermat melalui analisis indikator CP dan TP, sehingga materi yang disajikan tidak hanya relevan dan kontekstual, tetapi juga mampu menstimulasi perkembangan keterampilan teknik dasar bulutangkis siswa SMP secara progresif. Proses pengembangan memperhatikan prinsip pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berbasis permainan, sehingga mendukung keterlibatan siswa secara optimal selama pembelajaran. Data penelitian diperoleh dari keseluruhan tahapan pengembangan model, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, hingga uji coba terbatas pada siswa SMP di lokasi penelitian, dengan fokus pada efektivitas model dalam meningkatkan penguasaan teknik dasar bulutangkis serta motivasi belajar siswa.

Analisis Kebutuhan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berorientasi pada latihan teknik secara terpisah dan belum sepenuhnya mengadopsi paradigma pengajaran TGFU yang menekankan pemahaman taktik melalui situasi permainan. Berdasarkan hasil survei terhadap guru dan siswa, diperoleh gambaran bahwa kebutuhan akan pengembangan model pembelajaran berbasis TGFU cukup mendesak untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya pada materi bulutangkis. Temuan ini juga mengungkap bahwa partisipasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran bulutangkis relatif rendah, yang mengindikasikan kurangnya daya tarik metode pembelajaran yang diterapkan saat ini. Meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, terdapat ketidaksesuaian dan belum optimalnya implementasi kurikulum PJOK dalam memfasilitasi pembelajaran aktif yang berbasis permainan. Kondisi ini menjadi dasar penting bagi pengembangan model pembelajaran berbasis TGFU yang berfokus pada keterampilan footwork dan servis, dengan tujuan meningkatkan standar pengajaran, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta mendorong partisipasi aktif dan pemahaman mendalam terhadap permainan bulutangkis.

Analisis Data

Analisis data ini digunakan untuk menilai kelayakan model pembelajaran berbasis TGFU dalam materi Teknik dasar bulutangkis khususnya siswa kelas VIII di SMP Islam Nailul Falah di Kabupaten Malang. Bagian ini menyajikan ringkasan hasil analisis yang meliputi evaluasi dari ahli materi dan ahli pembelajaran serta hasil uji coba terbatas.

Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran

Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi berisikan analisis meliputi enam aspek, yaitu, ketepatan, keruntutan, kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kelengkapan. Hasil dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Data Ahli Materi

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ketepatan	81,2%	Sangat Valid
2	Keruntutan	87,5%	Sangat Valid
3	Kesesuaian	82,5%	Sangat Valid
4	Kemudahan	75%	Cukup Valid

5	Kemenarikan	95,8%	Sangat Valid
6	Kelengkapan	91,6%	Sangat Valid
	Rata-Rata	85,6%	Sangat Valid

Dalam aspek ketepatan ini, terdapat beberapa indikator diantaranya yaitu Ketepatan penggunaan bahasa, penggunaan bagan/gambar, dan pemilihan huruf dalam modul. Aspek keruntutan meliputi Keteraturan penyajian antar bagian, urutan kegiatan pembelajaran logis. Aspek kesesuaian berisikan mengenai isi materi dengan Tujuan pembelajaran, Karakteristik peserta didik, Prinsip pembelajaran PJOK, Metode dan aktivitas modifikasi serta Bahasa dan evaluasi. Aspek kemudahan meliputi kemudahan memahami isi materi oleh peserta didik. Aspek kemenarikan diantaranya yaitu Daya tarik produk terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Aspek kelengkapan berisikan Kelengkapan materi teknik dasar dan evaluasi.

Ahli Pembelajaran

Validasi oleh ahli materi berisikan analisis meliputi enam aspek, yaitu, ketepatan, keruntutan, kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kelengkapan. Hasil dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ketepatan	75%	Cukup Valid
2	Keruntutan	75%	Cukup Valid
3	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
4	Kemudahan	100%	Sangat Valid
5	Kemenarikan	83%	Sangat Valid
6	Kelengkapan	75%	Cukup Valid
	Rata-Rata	80,5%	Sangat Valid

Dalam aspek ketepatan ini, berisi tujuan pembelajaran dan materi sesuai dengan capaian kompetensi dan karakteristik PJOK. Aspek keruntutan meliputi Urutan sintaks pembelajaran logis dari pendahuluan hingga evaluasi. Aspek kesesuaian berisikan Model, metode, dan pendekatan pembelajaran cocok dengan kondisi siswa SMP. Dalam aspek kemudahan berisi Bahasa, instruksi, dan pelaksanaan mudah dipahami dan dilaksanakan guru dan siswa. Aspek kemenarikan diantaranya yaitu Aktivitas menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Aspek kelengkapan berisikan Modul memuat unsur-unsur penting seperti alat, sarana, nilai karakter, dan refleksi siswa.

Uji Coba Terbatas

Analisis data berdasarkan 3 guru dan 20 siswa kelas VIII, masing-masing dari aspek dideskripsikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Data Uji Coba Terbatas

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian Isi	79%	Sangat Valid
2	Kelayakan Modul Ajar	82%	Sangat Valid
3	Kelayakan Kegrafikan	88%	Sangat Valid
	Rata-Rata	83%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penghitungan semua skor nilai akhir rata-rata produk model pembelajaran oleh guru pada SMP Islam Nailul Falah adalah 83%. Berdasarkan skala penilaian yang telah ditetapkan, nilai tersebut masuk dalam kategori “sangat valid” dengan berada di tentang skor 75,01%-100%.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Uji Coba Terbatas

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan	88,9%	Sangat Valid
2	Keterlibatan	90,4%	Sangat Valid
3	Kemampuan	88,7	Sangat Valid
	Rata-Rata	89,3%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian dari angket yang diisi siswa dengan 15 butir pertanyaan yang dilakukan oleh 20 siswa mendapatkan nilai akhir 89,3% yang artinya membuktikan didalam Problem Based Learning efektif untuk mendukung berbagai indikator pada aspek pembelajaran seperti keterampilan, pemahaman materi, kemudahan dalam pengerjaan.

Revisi Produk

Input dan saran dari validator dan ahli materi dan ahli pembelajaran, serta hasil uji coba yang terbatas untuk guru dan siswa, menjadi dasar evaluasi dan penyempurnaan produk pengembangan. Tujuan dari revisi ini adalah untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran berbasis TGFU. Ini juga dimaksudkan untuk membuatnya lebih mudah diterapkan di lapangan dan sesuai dengan kondisi pembelajaran PJOK, khususnya yang berkaitan dengan materi footwork dan layanan bulutangkis. Saran dari para validator sangat berperan dalam memastikan bahwa model yang dikembangkan memiliki kejelasan langkah, kelengkapan materi, dan kemudahan dalam pelaksanaan. Selain itu, hasil uji coba terbatas memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas, kemenarikan, dan kemudahan model ketika digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, terdapat tiga koreksi dan saran utama yang diterapkan dalam revisi produk. Pertama, penyederhanaan instruksi pembelajaran untuk memastikan siswa dapat memahami langkah-langkah pembelajaran dengan jelas tanpa kebingungan. Kedua, penambahan variasi bentuk permainan pada tahap inti pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam latihan footwork dan servis. Ketiga, peningkatan kualitas ilustrasi gerak dan media pembelajaran sehingga lebih informatif, mudah diikuti, dan sesuai dengan fasilitas yang tersedia di sekolah. Perbaikan ini diharapkan mampu membuat model pembelajaran TGFU yang dikembangkan menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu mendorong siswa untuk aktif serta percaya diri dalam mempraktikkan keterampilan bulutangkis.

Pembahasan

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini berfokus pada pengembangan model pembelajaran bulutangkis berbasis TGFU pada materi footwork dan servis untuk siswa kelas VIII SMP. Model ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran PJOK yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual, sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Produk dikemas dalam bentuk modul ajar yang menyajikan materi secara sistematis, memuat tahapan latihan teknik dasar, serta langkah-langkah pembelajaran yang dapat diterapkan langsung oleh guru di lapangan.

TGFU menempatkan pemahaman konsep permainan sebagai inti proses belajar sehingga siswa dapat mengaitkan pengalaman belajar dengan situasi nyata di lapangan (Aziz & Jährir, 2024). Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan yang relevan dan menantang. Penelitian Muhsan dan Hismullutfi (2025) menunjukkan bahwa penerapan TGFU pada materi lari jarak pendek di sekolah dasar meningkatkan motivasi

belajar secara signifikan. Hal ini juga berlaku pada keterampilan olahraga spesifik, seperti yang ditemukan Yahya (2024) bahwa penerapan TGFU pada pembelajaran passing bawah bola voli tidak hanya meningkatkan keterampilan teknik, tetapi juga pemahaman strategi permainan.

TGFU memungkinkan penerapannya di berbagai level pendidikan dan jenis olahraga. Sudarsono et al. (2025) membuktikan bahwa mahasiswa pendidikan jasmani dapat mengadaptasi TGFU untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, variatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, TGFU merupakan model pembelajaran yang relevan secara pedagogis serta mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Modul yang dikembangkan mencakup teori dasar, prinsip footwork dan servis, contoh latihan, serta ilustrasi gerakan yang memudahkan pemahaman siswa secara visual. Dalam proses pengembangannya, penyesuaian dilakukan agar sesuai dengan karakteristik siswa dan keterbatasan sarana prasarana sekolah, sehingga diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran PJOK, khususnya materi bulutangkis.

Produk ini telah melalui uji validasi oleh dua ahli materi dan satu ahli pembelajaran. Ahli materi pertama, Bapak Muhammad Atiq Noviudin P., M.Pd., memberikan saran untuk merumuskan tujuan pembelajaran lebih spesifik, menyusun materi dari yang sederhana ke kompleks, menyesuaikan bahasa agar lebih komunikatif, menambahkan ilustrasi pendukung, serta memvariasikan bentuk evaluasi pembelajaran. Ahli materi kedua, Bapak Mulyadi, S.Sos., menekankan revisi pada bagian materi yang belum sesuai dengan konsep bulutangkis yang benar, agar selaras dengan prinsip dasar permainan dan capaian pembelajaran.

Ahli pembelajaran, Bapak Dr. Ari Wibowo Kurniawan, menilai kejelasan langkah pembelajaran, keterpaduan tujuan dan aktivitas, serta kemudahan penggunaan modul oleh guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk layak digunakan dengan penyempurnaan minor pada struktur dan tampilan.

Produk juga diuji coba secara terbatas dengan guru PJOK SMP Islam Nailul Falah. Berdasarkan wawancara dan observasi, guru menilai materi modul sudah sistematis, mudah dipahami, dan efektif dalam membantu siswa memahami teknik dasar footwork dan servis. Guru menyarankan peningkatan kualitas ilustrasi dan penambahan asesmen awal (diagnostic assessment) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, yang kemudian telah diakomodasi dalam revisi akhir.

Dengan adanya masukan dari para ahli dan guru, modul pembelajaran bulutangkis berbasis TGFU ini telah disempurnakan sehingga lebih valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di tingkat SMP.

B. Kelebihan dan Keterbatasan Produk

Produk pengembangan ini memiliki sejumlah kelebihan. Pertama, siswa dapat terlibat aktif melalui latihan teknik dasar seperti footwork dan servis yang dirancang secara bertahap dan menyenangkan. Kedua, pengintegrasian latihan teknik ke dalam aktivitas pembelajaran memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung dalam bentuk gerakan nyata. Ketiga, pembelajaran dilengkapi ilustrasi yang mendukung pemahaman visual, sehingga efektif untuk pembelajaran mandiri maupun kelompok. Keempat, model ini meningkatkan keterampilan motorik siswa, khususnya koordinasi, kelincahan, dan teknik dasar

bulutangkis. Kelima, penilaian bersifat fleksibel dan kontekstual, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan siswa.

Produk ini juga memiliki keterbatasan. Pertama, penerapan model memerlukan ruang gerak yang luas sehingga kurang optimal di sekolah dengan keterbatasan fasilitas olahraga. Kedua, guru perlu melakukan asesmen awal untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan dasar siswa, yang menambah waktu perencanaan. Ketiga, produk masih berbentuk modul cetak, belum tersedia dalam format digital atau interaktif yang lebih adaptif terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Keempat, uji coba dilakukan secara terbatas, sehingga efektivitas produk belum dapat digeneralisasikan untuk semua sekolah.

Meskipun demikian, keunggulan yang dimiliki produk ini sejalan dengan temuan bahwa TGFU mendorong keterlibatan aktif siswa dalam permainan (Supriadi & Abidin, 2024), memungkinkan mereka mempraktikkan keterampilan dalam konteks mirip pertandingan, sehingga meningkatkan penguasaan teknik dasar seperti forehand lob dan servis (Setiawan et al., 2023). Pendekatan ini juga mengutamakan pemahaman taktik dan pemecahan masalah di lapangan, yang terbukti menumbuhkan rasa percaya diri siswa saat bermain (Zultaniah, 2019) serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa takut gagal, dan memotivasi partisipasi aktif dalam aktivitas fisik (Alifia et al., 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran berbasis TGFU untuk materi footwork dan layanan bulutangkis untuk siswa SMP. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli pembelajaran, serta uji coba terbatas dengan guru dan siswa, model ini dianggap sangat layak untuk digunakan. Model TGFU telah ditunjukkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan teknik dasar. Itu juga telah menunjukkan bahwa mereka mendorong siswa untuk berpikir rasional dalam situasi permainan. Model ini mudah digunakan oleh guru PJOK dan efektif dalam pembelajaran bulutangkis karena struktur pembelajaran yang jelas, penggunaan media yang tepat, dan berbagai aktivitas yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2017). Internalisasi sportivitas pada pendidikan jasmani. *Zifatama Jawara*.
- Aryanti, S., Victorian, A. R., & Solahuddin, S. (2021). Video Pembelajaran Pada Materi Teknik Dasar Footwork Bulutangkis. *Jurnal Patriot*, 3(3), 329-339.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 157.
- Budi, D. R. (2021). Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani.
- Ishak, M., Rahman, A., & Syamsuddin, H. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Modifikasi dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 12(1), 45-57.
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and development*, 11(2), 292-297.
- Nuraini, A. S., Annisa, H., Rahmayanti, I., Ayuni, L. Q., Makiyyah, N. Z. N., Aprilianti, S. N., & Mulyana, A. (2024). Integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani,

- olahraga, dan kesehatan (PJOK) di jenjang sekolah dasar. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 80-94.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Putra, G. I., & Sugiyanto, F. X. (2016). Pengembangan pembelajaran teknik dasar bulu tangkis berbasis multimedia pada atlet usia 11 dan 12 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 175-185.
- Qonita, F. R., Ayu, D. P., Khotimah, N. A., & Minsih, M. (2024). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani sesuai Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus di SLB.
- Rohman, A. S. K. (2024). Penggunaan media shuttlecock gantung untuk meningkatkan hasil belajar pukulan lob forehand bulutangkis pada kelas vii-d smp negeri 11 semarang. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 104-112.
- Rosmi, Y. F. (2016). Pendidikan jasmani dan pengembangan karakter siswa sekolah dasar. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 66(1), 55-61.
- Rozi, M. F., Putra, J., Suwirman, & Arsil. (2023). Motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Wahana Didaktika*, 21(1), 143–153.
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme lev vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813-827.
- Sigit Nugroho. (2020). Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis.
- Siregar, T. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142-158.
- Wijayanto, A. (2023). Membedah Keilmuan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi.
- Yulianwan, D., & Sugiyanto, F. X. (2014). Pengaruh metode latihan pukulan dan kelincahan terhadap keterampilan bermain bulutangkis atlet tingkat pemula.