

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN
BULUTANGKIS BERBASIS TGfU DI MADRASAH ALIYAH NEGERI DI
KABUPATEN SLEMAN**

TESIS



Oleh:
TRI WIANATUN
NIM 21633251002

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN BULUTANGKIS BERBASIS TGfU DI MADRASAH
ALYAH NEGERI DI KABUPATEN SLEMAN**

**Oleh:
Tri Wianatun
NIM 21633251002**

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah: (1) Mendeskripsikan desain konseptual model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman; (2) Menjelaskan kelayakan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman; (3) Mengidentifikasi kepraktikan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman; dan (4) Menjelaskan keefektifan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman.

Metode penelitian adalah metode *Research and Development*. Lokasi penelitian di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman. Rancangan penelitian di mulai pada 10 Juni 2024 sampai dengan 2 Agustus 2024. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas X di MAN Kabupaten Sleman secara *random sampling*. Tahapan pengembangan dengan pendekatan TGfU, meliputi: Tahapan Analisis (*Analysis*), Tahapan Perencanaan (*Design*), Tahapan Pengembangan (*Development*), Tahapan Implementasi (*Implementation*), Tahapan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik Kesimpulan.

Hasil penelitian: (1) Desain konseptual model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman terdiri atas 5 permainan yaitu “3 lawan 2” dan “2 lawan 2”. (2) Kelayakan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman berdasarkan penilaian dosen ahli, guru, dan siswa terhadap model permainan tersebut semuanya masuk kriteria “baik” dan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. (3) Kepraktikan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman adalah dengan *rally 2 vs 3 net rendah dengan cone* dan *rally 2 vs 2 net rendah dengan cone*. (4) Keefektifan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman terlihat dengan adanya perubahan dan pengembangan materi akan membantu guru untuk lebih kreatif dan memiliki variasi dalam memberikan materi pembelajaran. Pengemabangan materi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

Kata kunci : Model Pembelajaran; Permainan Bulutangkis; TGfU.

**DEVELOPMENT OF A TGfU-BASED BADMINTON GAME MATERIAL
LEARNING MODEL AT MADRASAH ALIYAH NEGERI IN SLEMAN
REGENCY**

**By:
Tri Wianatun
NIM 21633251002**

ABSTRACT

The research aims to: (1) describe the conceptual design of the TGfU-based badminton game material Physical Education learning model in the Islamic High Schools located in Sleman Regency; (2) assess the feasibility of the TGfU-based badminton game material Physical Education learning model in the Islamic High Schools located in Sleman Regency; (3) evaluate the practicality of the TGfU-based badminton game material Physical Education learning model in the Islamic High Schools located in Sleman Regency; and (4) analyze the effectiveness of the TGfU-based badminton game material Physical Education learning model in the Islamic High Schools located in Sleman Regency.

The research method employed was the Research and Development method. The research site was at the Islamic High Schools in Sleman Regency. The research was conducted from June 10, 2024, to August 2, 2024. The research participants consisted of tenth grade students at Islamic High Schools in Sleman Regency, selected by random sampling. The stages of development within the TGfU approach consisted of the Analysis Stage, Planning Stage, Development Stage, Implementation, and Evaluation Stage. The data collection methods utilized instruments included observation, interviews, and documentation. Validity of data through source triangulation and technique triangulation. Data analysis encompassed four key components: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

Findings from the research are that the conceptual design of the Physical Education learning model for badminton game material based on TGfU in the Islamic High Schools located in Sleman Regency includes five games, specifically "3 vs 2" and "2 vs 2". The Physical Education learning model for badminton game material based on TGfU is deemed feasible in the Islamic High Schools located in Sleman Regency, as assessed by expert lecturers, teachers, and students, all categorizing it within the "good" criteria, thus confirming its suitability as a learning medium. The Physical Education learning model's practicality for badminton game material based on TGfU in the Islamic High Schools located in Sleman Regency involves a 2 vs 3 low net rally with cones and a 2 vs 2 low net rally with cones. The effectiveness of the Physical Education learning model for badminton game material based on TGfU in the Islamic High Schools located in Sleman Regency is shown by the changes and development of materials that enhance teachers' creativity and provide various learning experiences. The creation of this learning material is beneficial for teachers and students in facilitating teaching and learning activities to meet established educational objectives.

Keywords: Learning Model; Badminton Games; TGfU.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Tri Wianatun
Nomor Mahasiswa : 21633251002
Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Desember 2024

Yang membuat pernyataan



Tri Wianatun
NIM. 21633251002

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN BULUTANGKIS BERBASIS TGfU DI MADRASAH
ALYIAH NEGERI DI KABUPATEN SLEMAN**

TESIS

TRI WIANATUN
NIM: 21633251002

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 4 Desember 2024

Koordinator Program Studi
Magister Pendidikan Jasmani



Dr. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.
NIP. 19620806 198803 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN
BULUTANGKIS BERBASIS TGfU DI MADRASAH ALIYAH NEGERI
KABUPATEN SLEMAN

TESIS

TRI WIANATUN
NIM 21633251002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 24 Januari 2025

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Amat Komari, M.Si. (Ketua Penguji)		10 - 03 - 2025
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. (Sekretaris Penguji)		11 - 03 - 2025
Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or. (Penguji I Utama)		11 - 03 - 2025
Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd. (Penguji II/Pembimbing)		12 - 03 - 2025

Yogyakarta, 2 Maret 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or
NIP. 19770218 2008011002

KATA PENGANTAR

Peneliti ucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga proses penyusunan Tesis yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman”**, dapat terselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan pengarahan selama penyusunan Tesis ini.

Tesis ini di buat dan diujikan dengan maksud sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan Jasmani. Keberhasilan pada tahap penyusunan Tesis ini juga tak lepas dari dukungan berbagai pihak, maka ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada:

1. Bapak. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus sebagai Dosen Penasehat Akademik.
3. Bapak. Drs. Amat Komari, M.Si., Kajur Program Studi S2 Magister Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus sebagai validasi ahli dalam penelitian ini.
4. Bapak. Prof. Dr. Yudanto, M.Pd., dosen Program Studi S2 Magister Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai *expert judgment* dalam instrumen penelitian ini.

5. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan Tesis ini.
6. Keluarga tercinta, suami Tri Sutikna dan anak-anakku Fia dan Ghaniy.

Penyusunan Tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Saran dan masukan yang bersifat memperbaiki dan membangun, sangat penulis harapkan dari bapak ibu semua demi kelancaran dalam tahap selanjutnya.

Yogyakarta, 13 Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
G. Manfaat Pengembangan.....	11
H. Asumsi Pengembangan.....	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir	31
D. Pertanyaan Penelitian	33
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan.....	36

C. Desain Uji Coba Produk.....	39
1. Subjek Uji Coba	39
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3. Teknik Analisis Data	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Penelitian	51
B. Kajian Produk Akhir	121
C. Faktor Pendukung dan Hambatan	123
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan tentang Produk.....	125
B. Saran Pemanfaatan Produk	126
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Interaksi Guru, Peserta didik dan Sumber Belajar	15
Tabel 2. Kisi kisi Angket untuk Ahli Materi.....	37
Tabel 3. Skor Validasi <i>Draf</i> Model Pembelajaran oleh Dosen I	57
Tabel 4. Skor Validasi <i>Draf</i> Model Pembelajaran oleh Dosen II.....	58
Tabel 5. Saran dan Revisi dari Validator	60
Tabel 6. Skor Aspek Draft Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU dari Validator Guru Penjas	74
Tabel 7. Saran Perbaikan dari Validator dan Revisi	76
Tabel 8. Skor Uji Coba Kelompok Kecil	77
Tabel 9. Skor Uji Coba Kelompok Besar.....	80
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft</i> Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU oleh Guru PJOK.....	95
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft</i> Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU oleh Dosen Ahli.....	97
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil...	99
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian pada Uji Coba Kelompok Besar ..	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Interaksi Guru, Peserta didik, dan Sumber Belajar	15
Gambar 2. Pembelajaran Efektif	16
Gambar 3. <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	21
Gambar 4. Pengembangan Model TGfU.....	22
Gambar 5. Model TGfU yang direvisi	24
Gambar 6. Bagan Kerangka Pikir.....	27
Gambar 7. Prosedur Penelitian <i>Design and Development</i>	29
Gambar 8. Alur Proses Kegiatan Analisis.....	41
Gambar 9. <i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone</i> (Permainan ke 1) Pertemuan Pertama.....	47
Gambar 10. <i>One Side Initiative</i> (Permainan ke 1) Pertemuan Pertama	48
Gambar 11. <i>Rally 2 x 2 menggunakan Net Rendah Dengan Cone</i> (Permainan ke 2) Pertemuan Pertama	49
Gambar 12. <i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone</i> (Permainan ke 1) Pertemuan Kedua.....	53
Gambar 13. <i>One Side Initiative</i> (Permainan ke 1) Pertemuan Kedua	54
Gambar 14. <i>Rally 2 x 2 menggunakan Net Rendah Dengan Cone</i> (Permainan ke 2) Pertemuan Kedua	55
Gambar 15. <i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone</i> (Permainan ke-1) Model Revisi Tahap I	64
Gambar 16. <i>One Side Initiative</i> Model Revisi Tahap I	65
Gambar 17. <i>Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Net Cone</i> (Permainan ke-2) Model Revisi Tahap I	66

Gambar 18.	<i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-1) Model Revisi Tahap II</i>	70
Gambar 19.	<i>One side Inisiative Model Revisi Tahap II</i>	71
Gambar 20.	<i>Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-2) Model Revisi Tahap II</i>	72
Gambar 21.	Game <i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-1) Pertemuan Pertama Revisi Akhir</i>	85
Gambar 22.	<i>One Side Initiative Revisi Akhir Pertemuan Pertama</i>	86
Gambar 23.	Game <i>Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-2) Pertemuan Pertama Revisi Akhir</i>	87
Gambar 24.	Game <i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-1) Pertemuan Kedua Revisi Akhir</i>	90
Gambar 25.	<i>One Side Initiative Revisi Akhir Pertemuan Kedua</i>	92
Gambar 26.	Game <i>Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-2) Pertemuan Kedua Revisi Akhir</i>	93
Gambar 27.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU oleh Guru PJOK</i>	95
Gambar 28.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas <i>Draft Model Pengembangan Materi Pembelajaran Bulutangkis Berbasis TGfU oleh Dosen Ahli</i>	97
Gambar 29.	Diagram Batang Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil ..	99
Gambar 30.	Diagram Batang Penilaian pada Uji Coba Kelompok Besar ..	101
Gambar 31.	Game <i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-1) Pertemuan Pertama Produk Akhir</i>	105
Gambar 32.	<i>One Side Initiative Pertemuan Pertama Produk Akhir</i>	106
Gambar 33.	Game <i>Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-2) Pertemuan Pertama Produk Akhir</i>	107
Gambar 34.	Game <i>Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke-1) Pertemuan Kedua Produk Akhir</i>	110

Gambar 35.	<i>One Side Initiative</i> Pertemuan Kedua Produk Akhir.....	112
Gambar 36.	Game <i>Rally 2 vs 2</i> Net Rendah Dengan <i>Cone</i> (Permainan ke-2) Pertemuan Kedua Produk Akhir.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	130
Lampiran 2. Lembar Kuesioner Validasi Instrumen Pengembangan Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU.....	131
Lampiran 3. Lembar Kuesioner Peserta Didik Untuk Penilaian Pengembangan Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU	135
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Ahli Bulutangkis.....	138
Lampiran 5. Hasil Wawancara Ahli Bulutangkis	142
Lampiran 6. Dokumentasi Model Penelitian Pengembangan Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU di MAN (Madrasah Aliyah Negeri) se-Kabupaten Sleman.....	145
Lampiran 7. Dokumentasi Model Revisi Tahap I Pengembangan Materi Pembelajaran PJOK Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman.....	146

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran terdiri dari proses mengajar dan belajar, dimana mengajar dan belajar merupakan suatu proses yang saling berkaitan. Hubungan belajar mengajar adalah suatu proses yang timbal balik, dimana terjadi suatu komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah pengajar dan orang yang diajar. Terjadinya proses komunikasi adalah mutlak untuk berhasilnya suatu proses yaitu pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam belajar mengajar. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan atau pembelajaran yang lebih dari pada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan, atau ketangkasan. Kegiatan mengajar meliputi penyampaian pengetahuan, menularkan sikap, kecakapan atau pembelajaran yang diatur sesuai dengan lingkungan dan menghubungkannya dengan subjek yang sedang belajar. Sedangkan kegiatan belajar merupakan suatu proses yang terjadi didalam diri masing-masing individu.

Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu, apabila terdapat perubahan-perubahan yang bersifat lebih baik dari pada sebelumnya. Perubahan tersebut antara lain pembelajaran, pengetahuan, kecakapan, kebiasaan dan sikap. Berkaitan dengan belajar Sugiyanto (1993 :232) mengemukakan, belajar adalah merupakan sesuatu yang kompleks, yang menyangkut gerak tubuh dan emosi serta perasaan, misalnya dari tidak bisa membaca menjadi bisa

membaca, tidak bisa melompat menjadi bisa melompat. Perubahan yang terjadi pada seseorang dari hasil belajar relatif lebih permanen sebagai akibat dan pengalaman, latihan atau belajar secara terus-menerus dalam waktu tertentu. Kegiatan belajar dapat terjadi di rumah, dilingkungan tempat tinggal, dilapangan, dan dilembaga-lembaga yang telah disediakan.

Proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan dan kepuasan baik bagi siswa maupun guru. Seorang guru akan merasa puas jika siswanya belajar dengan kesungguhan hati, semangat serta kesadaran diri yang tinggi. Hal ini akan dapat dicapai apabila guru memiliki sikap dan kemampuan secara profesional untuk mengelola proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif. Hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru kepada siswa.

Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Supaya tidak ada kesesatan dalam proses komunikasi, perlu digunakan sarana, media dan Metode untuk membantu proses belajar mengajar tersebut. Proses pembelajaran Penjas adalah juga proses komunikasi. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen siswa itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran atau pesan

yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar sebagai perantara yang mampu memberi makna sama antara komunikator dengan komunikan.

Fungsi dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) yang mengutamakan aktivitas-aktivitas jasmani, berperan dalam membina dan pengembangan individu dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Sedang tujuannya adalah membantu siswa untuk meningkatkan kesegaran jasmani melalui penggerakan dan penanaman sikap positif, kemampuan dasar dan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga. Tujuan tersebut diatas dapat dicapai melalui olahraga di antaranya bulutangkis, melalui olahraga bulutangkis siswa diajak untuk meningkatkan minat berolahraga dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional.

PJOK sebagai bagian dari pendidikan umum di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan. Menurut Bucher dalam Soni Nopembri (2005: 33), PJOK merupakan bagian intergal dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani,

mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

Paradigma dalam pendidikan mengalami pergeseran dari konsep "pengajaran" ke "pembelajaran". Pengajaran lebih menekankan pada kegiatan guru dalam mentransfer ilmu dan pengetahuan kepada siswa. Pengajaran memberi kesan bahwa guru yang lebih aktif dan mendominasi dalam proses pengalihan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Siswa cenderung diposisikan sebagai objek yang pasif. Sedangkan pembelajaran merupakan perpaduan yang harmonis antara kegiatan mengajar yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (*make student learn*). Tujuannya ialah membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merencanakan kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami atau melakukannya. Dari proses melalui, mengalami dan melakukan itulah pada akhirnya siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap dan keterampilan. Dalam konteks ini, siswa yang aktif melakukan aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa yang dimaksud di sini adalah aktivitas jasmaniah maupun aktivitas mental.

Silabus Mata Pelajaran Penjasorkes untuk SMA/MA di kelas X, disebutkan bahwa Kompetensi Inti: "3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan

wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah”. Dengan Kompetensi Pengetahuan: “3.2 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik”. Dalam permainan bola kecil mencakup olahraga tenis meja, kasti, sepak takraw, bola tangan dan bulutangkis. Sedangkan Kompetensi Keterampilannya adalah: ” 4.2 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik”. Diharapkan pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) berlangsung secara aktif dalam melibatkan semua ranah pendidikan yaitu afektif (sikap), psikomotor (ketrampilan fisik), dan kognitif (konsep).

Hasil observasi awal menunjukkan MAN (Madrasah Aliyah Negeri) di Kabupaten Sleman khususnya pembelajaran PJOK materi bulutangkis dalam sepekan pembelajaran bulutangkis dilaksanakan dalam waktu 2x40 menit. Hal ini tentu saja mengakibatkan kurang maksimalnya penyampaian materi pembelajaran PJOK bagi siswa, sehingga analisisnya belum terpenuhinya semua materi dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. PJOK di MAN se-Kabupaten Sleman yang hanya dilaksanakan 2 jam pelajaran perminggu (2 X 40 menit), diperkirakan belum dapat maksimal dalam memenuhi tujuan diadakannya PJOK di sekolah. Seperti halnya dalam pembelajaran permainan bulutangkis di MAN se-Kabupaten Sleman yang

dilaksanakan 2- 3 pertemuan setiap semesternya, di rasa masih kurang untuk meningkatkan kemampuan bermain teknik dasar bermain bulutangkis peserta didik.

Selain itu dari hasil observasi juga ditemukan hasil belajar bulutangkis masih rendah. Dari penelitian ke beberapa MAN di Kabupaten Sleman, menunjukkan bahwa hasil belajar Bulutangkis khususnya di tahun pelajaran kemarin menunjukkan hasil belajarnya secara klasikal menunjukkan masih rendah. Hal ini dikarenakan beberapa faktor. Wawancara awal dengan guru PJOK mereka mengatakan bahwa hasil belajar bulutangkis rendah disebabkan karena: 1) kurangnya motivasi belajar siswa; 2) sarana prasarana dan fasilitas dalam pembelajaran bulutangkis yang belum standar; 3) metode dan media pembelajaran guru yang masih monoton; dan 4) kurangnya kreativitas alat evaluasi guru.

Penyebab kurangnya motivasi belajar dalam permainan bulutangkis disebabkan karena peralatan permainan bulutangkis yang relative mahal, ada beberapa sekolah yang tidak memiliki sarana dan prasarana pembelajaran bulutangkis yang menunjang metode pembelajaran. Keterkaitan dengan raket banyak peserta didik yang belum memiliki, keterkaitan sarana prasarana ada beberapa sekolah yang tidak memiliki. Terkait metode pembelajaran banyak guru yang belum memahami bagaimana mengajar materi bulutangkis yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis. Terkait dengan media pembelajaran, guru kurang menguasai tentang pembuatan media untuk permainan bulutangkis. Kreativitas dalam mengembangkan alat evaluasi hasil

belajar permainan bulutangkis yang menarik bagi peserta didik kurang dipahami oleh guru.

Selain itu teridentifikasi juga bahwa belum adanya kemasan model pembelajaran PJOK yang dapat menarik perhatian peserta didik di sekolah. Hal ini membuktikan belum adanya model pembelajaran PJOK yang dibuat agar dapat diterima bagi peserta didik sebagai model pembelajaran yang menarik dan baku. Hal ini mengakibatkan gaya mengajar yang monoton (teori, praktik, dan demonstrasi), sehingga mengakibatkan siswajenuh dan kurang menarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurang antusiasnya siswa dalam kegiatan belajar mengajar, akan berdampak kurang minatnya dan rendahnya hasil belajar siswa.

Tugas utama guru adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotor) dapat berkembang dengan maksimal. Dengan belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif yang pada akhirnya akan membentuk *life skill* sebagai bekal hidupnya. Agar hal tersebut di atas dapat terwujud, guru seyogyanya mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai model dan cara membelajarkan siswa. Model belajar membahas bagaimana cara siswa belajar, sedangkan model pembelajaran membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan metode, strategi, dan tehnik pembelajaran. Penelitian tesis ini akan mengembangkan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU (*Teaching Game for Understanding*) di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman. Pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis TGfU didasarkan pada kenyataan bahwa siswa berada di sekolah dengan : (1) kurang memperhatikan dalam panampilannya, (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, (3) sebagian yang mencapai daya tahan, (4) tergantung pada pelatih dan guru, dan (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman materi.

Pendekatan TGfU mengusulkan bahwa teknik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan. Pendekatan TGfU harus dapat diterapkan pada pengamalan aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik.

Model pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman belum maksimal penerapannya. Namun demikian ada beberapa Madrasah menyatakan telah menggunakan model TGfU dalam permainan bulutangkis. Pada proses pelaksanaan model TGfU yang

dilaksanakan tersebut langkah-langkah pembelajarannya perlu diperbaiki lebih lanjut. Model TGfU yang akan dikembangkan ini merupakan pengembangan dari Joyce dan Weil yang memiliki lima unsur utama yaitu: sintak, prinsip reaksi, *system social*, *system* pendukung dan dampak pengiring. Model yang akan dikembangkan ini banyak diinginkan oleh guru PJOK di MAN se-Kabupaten Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni :

1. Alokasi waktu yang kurang untuk tatap muka PJOK bagi siswa MAN di Kabupaten Sleman
2. Hasil belajar Bulutangkis beberapa MAN di Kabupaten Sleman menunjukkan secara klasikal masih rendah.
3. Belum adanya kemasan model pembelajaran PJOK yang dapat menarik perhatian peserta didik di sekolah khususnya di MAN se-Kabupaten Sleman.
4. Belum adanya pengembangan pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se- Kabupaten Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Melakukan kegiatan penelitian, suatu pembatasan penelitian perlu ditentukan agar penelitian lebih terarah pada tujuan penelitian. Selain itu agar pembahasan lebih terfokus, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bulutangkis

Berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain konseptual model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?
3. Bagaimana kepraktikan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?
4. Bagaimana keefektifan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan desain konseptual model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman.
2. Menjelaskan kelayakan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman.
3. Mengidentifikasi kepraktikan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman.
4. Menjelaskan keefektifan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah untuk mengembangkan model pembelajaran dan memodifikasi permainan pada mata pelajaran PJOK materi permainan bulutangkis bagi siswa MAN dengan model TGfU. Produk model pembelajaran dengan membuat inovasi baru terhadap pembelajaran PJOK permainan bulutangkis, khususnya ketika menerapkan dan menggunakan model TGfU dalam proses pembelajaran berlangsung.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan kontribusi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran, khususnya dalam hal mendeskripsikan bentuk pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pihak sekolah (MAN)

Melalui kegiatan penelitian ini pihak sekolah akan mendapatkan hasil tentang penjabaran secara keseluruhan mengenai pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU. Hasil deskripsi penjabaran tersebut dapat sebagai salah satu bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam melaksanakan kegiatan

evaluasi pengembangan kompetensi guru dalam mengajar. Selain itu pihak sekolah juga mendapatkan rekomendasi berupa gagasan pengembangan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik sekolah dan siswa.

b. Guru PJOK

Dapat memotivasi guru dalam hal peningkatan kompetensinya dalam mengajar. Juga dapat sebagai bahan evaluasi guru dalam hal mengajar, bahwa pentingnya untuk selalu mengembangkan model pembelajaran yang di sesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar dan karakteristik siswa tiap kelas.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi tahapan pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman dengan tahapan, meliputi: Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Sebagai Langkah awal dan utama adalah melakukan analisis secara keseluruhan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan, khususnya pada pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis bagi siswa kelas X.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran (Helmiati, 2012: 19).

Istilah model pembelajran amat dekat dengan strategi pembelajaran. Nurdyansyah (2016: 19), Pengertian strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu: a) pemilihan materi pelajaran (guru dan siswa); b) penyaji materi pelajaran (perorangan atau kelompok); c) cara menyajikan materi pelajaran (induktif atau deduktif, analitis atau sintesis, formal atau non formal); dan d) sasaran penerima materi pelajaran (kelompok, perorangan, heterogen atau homogen).

Menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip

pembelajaran, teori–teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, atau teori–teori lain yang mendukung. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru dapat memilih model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Trianto (2009: 22) mengatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perencana pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

b. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Nurdyansyah (2016: 19) Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan–pertanyaan yang dapat diajukan adalah : a) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor?
b) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
Dan c) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran: a) Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep,

- hukum atau teori tertentu? b) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak? c) Apakah tersedia bahan atau sumber–sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
- 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa: a) Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik? b) Apakah model pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik? c) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
- 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis: a) Apakah untuk mencapai tujuan cukup dengan satu model saja? b) Apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu–satunya model yang dapat digunakan? c) Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas atau efisiensi?

c. Pola-Pola Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Peristiwa belajar tidak selalu terjadi atas inisiatif individu, melainkan individu memerlukan bantuan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pada umumnya diperlukan lingkungan yang kondusif agar dapat dicapai perkembangan individu secara optimal. Gambaran interaksi guru, peserta didik dan

sumber belajar dalam sebuah proses belajar mengajar diilustrasikan pada gambar berikut ini:

Gambar 1. Interaksi Guru, Peserta didik, dan Sumber Belajar



Sumber: Nurdyansyah (2016: 22)

Pembelajaran efektif tidak terlepas dari peranan guru, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar. Interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dapat dilakukan seperti pada tabel berikut:

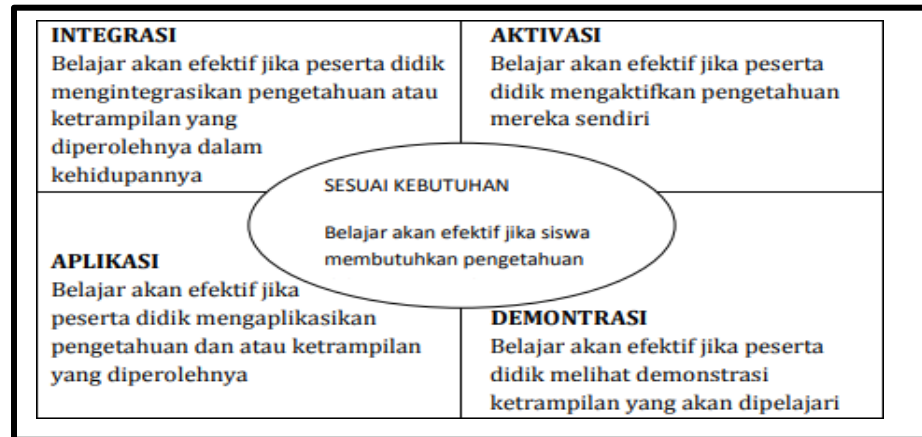
Tabel 1. Interaksi Guru, Peserta didik dan Sumber Belajar

Interaksi Guru dengan Peserta didik	Interaksi Antarpeserta didik	Interaksi Peserta Didik dengan Sumber/Media
Tatap muka	Email	Modul
Email	Diskusi kelompok	Makalah
Diskusi kelas	Kerja kelompok	Internet
Papan pengumuman	Blog	Kuis atau tes
Blog	Chatting	Menulis jurnal
Chatting	Jaringan social	Video
Jaringan sosial	Jurnal	Portofolio
Jurnal	Telepon	Survey
Telepon	dan sebagainya	Blog
Video conference		dan sebagainya

Sumber: Nurdyansyah (2016: 22)

Pada umumnya siswa dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif jika pelajaran diterapkan dalam kondisi nyata dialami oleh siswa. Prinsip tersebut diilustrasikan sebagai berikut:

Gambar 2. Pembelajaran Efektif



Sumber: Nurdyansyah (2016: 23)

d. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 3) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil

belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

- 5) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya (Nurdyansyah, 2016: 25).

2. Hakikat Model Mengajar Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan, sejalan dengan itu untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran sangat membutuhkan model mengajar, alat peraga, dan media yang tepat. Lund dan Tannehill (2009: 272) menyatakan bahwa pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain akan mampu mengembangkan sistem organik, sistem neuromuscular, interperatif, sosial, dan emosional. Belajar gerak pada anak masih bersifat mencoba menirukan, belum mencapai kematangan, jenis gerakannya masih berupa gerak dasar dan karakteristiknya adalah gerak lokomotor, nirlokomotor dan manipulatif (Hopple, 2005: 139).

Menurut Bempa (2009: 31), belajar gerak dan penguasaan gerak pada masa anak merupakan bekal pengayaan keterampilan gerak di masa mendatang. Metode mengajar merupakan suatu cara yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengatur peran baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik serta alat bantu mengajar yang diperlukan dalam mencapai tujuan. Brooks dkk (2006: 17-30) bahwa ketepatan dalam memilih metode sangat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Mengenal karakteristik peserta didik untuk memilihkan model

pembelajaran merupakan hal sangat penting. Pemilihan model pengajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan demikian tingkat kejenuhannya dapat ditekan sedemikian rupa. Model pembelajaran sebenarnya merupakan kerangka konseptual tentang teknis interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang disusun secara sistematis baik media yang digunakan maupun cara mengevaluasinya. Mosston dan Ashworth (2002: 30–31) bahwa proses pendidikan jasmani dapat menggunakan beberapa model mengajar antara lain: gaya komando, gaya latihan, gaya resiprokal, dan gaya mengajar *learning cycle*, sedangkan Kelly dan Melograno (2004: 57- 62) bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani dapat dilakukan dengan beberapa model *Movement education, Fitness education, Developmental education, Activity based education, Humanistic and social development, sport education, Conceptually based education, Personal meaningful education, Wilderness sports and adventure education.*

Menurut Himberg dkk (2003: 166), model mengajar sangat berpengaruh terhadap ketertarikan peserta didik untuk menyimak dan mengikuti pelajaran. Kesalahan dalam pemilihan model dan materi akan berdampak pada terganggunya pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga secara alamiah dengan bermain peserta didik menjadi senang. Atas dasar ini model pembelajaran yang paling tepat adalah dengan pendekatan bermain, sehingga membuat peserta didik tidak jenuh dan menjadikan tahan lama dalam belajar, untuk itu perlu adanya desain dalam pembelajaran maju berkelanjutan (Graham,

2000: 37- 39). Menurut Lund dan Kirk (2002: 73-76), pengembangan potensi peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satu di antaranya adalah melalui kegiatan bermain dan modifikasinya.

3. Latar Belakang Gagasan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Dikemudian hari, beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan TGfU seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*.

Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan.

Munculnya TGfU sebagai reaksi atas keprihatinan bahwa anak-anak berada di sekolah dengan: (1) kurang memperhatikan penampilan, (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, (3) sebagian yang mencapai daya tahan, (4) tergantung pada pelatih dan guru, dan (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi (Holt dkk, 2002:163).

Pendekatan TGfU mengusulkan bahwa taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa

dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan. Pendekatan TGFU harus dapat diterapkan pada pengamalan aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik.

4. TGfU Suatu Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

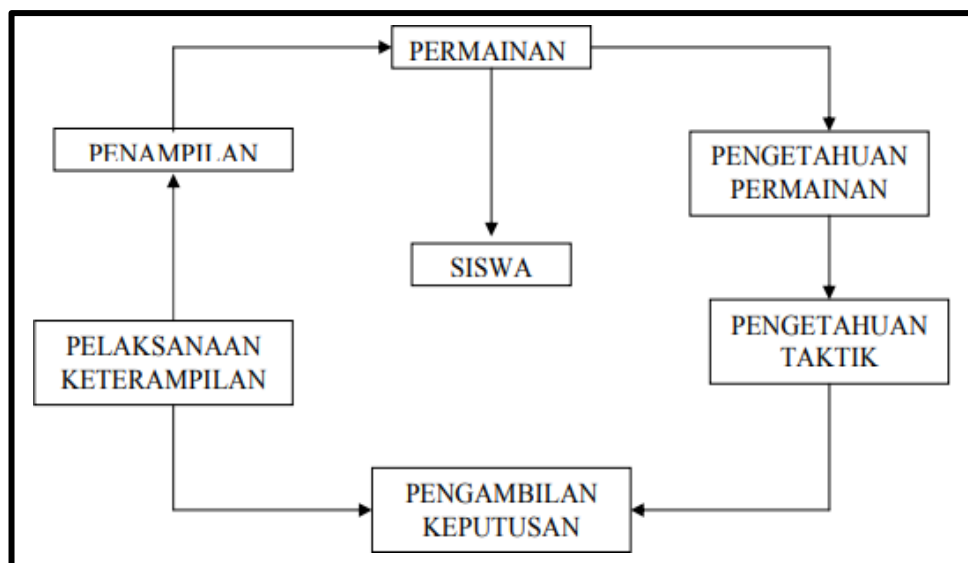
Pengajaran permainan yang berpusat pada permainan adalah suatu pendekatan yang dihubungkan dengan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU). TGfU menawarkan suatu cara yang memungkinkan siswa untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan anak untuk belajar teknik bermain dan meningkatkan penampilan permainannya. Pendekatan TGfU merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Di dalam TGfU “MENGAPA” memainkan suatu permainan itu diajarkan terlebih dulu sebelum “BAGAIMANA” keterampilan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan itu diajarkan.

Pendekatan TGfU akan memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor. Sebagai contoh, domain kognitif diperoleh dari ujian pada sekolah tinggi dan menengah. Pengukuran tingkah laku dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keterlibatan dari permainan yang dikembangkan untuk memberikan sumbangan pada pengukuran perbuatan dan keterampilan yang diukur dalam hubungannya dengan domain kognitif. Sangat sedikit sekali perhatian yang diberikan padan

peneliti maupun pendidik pada domain afektif. Pengaruh kerja dan kesenangan dalam olahraga akan memberikan lebih besar pengaruh melalui pembelajaran permainan. Sebagai contoh, anak-anak, pelatih dan orang tua semuanya harus mengetahui permainan itu dan situasi permainan yang lebih menyenangkan dari pada latihan terus-menerus yang berorientasi pada teknik.

Konsep ini juga menekankan bahwa siswa berada dalam pusat model TGfU. Oleh karena itu peneliti permainan dalam pendidikan jasmani harus mempertimbangkan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Sedangkan guru harus mempertimbangkan hubungan antara ranah perilaku, afektif, dan kognitif ketika memilih lingkungan pengajaran.

Gambar 3. *Teaching Games for Understanding (TGfU)*



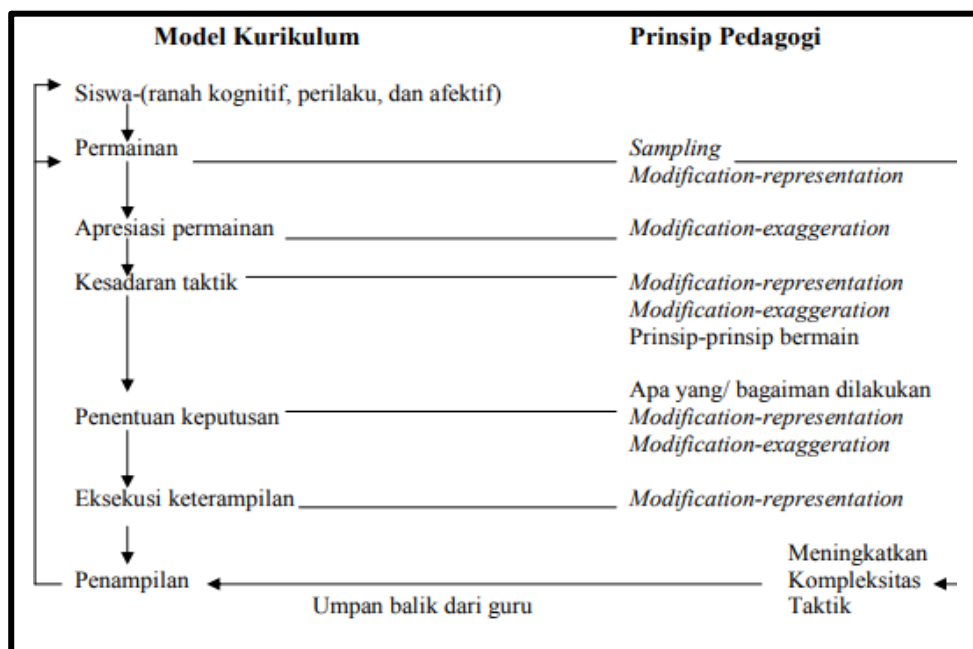
Sumber: Kirk dan MacDonald (1998)

5. Pengembangan Model TGfU

Sejak dimunculkan pertama kali, pendekatan TGfU terus mengalami pengembangan. Holt, Streat, Garcia Bengoechea (2002)

menawarkan penahapan berupa permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktik, penentuan keputusan, eksekusi keterampilan, dan penampilan. Gambar berikut menerangkan hubungan penahapan model kurikulum dengan prinsip-prinsip pedagogi.

Gambar 4. Pengembangan Model TGfU



Sumber: Holt, Streaan, Garcia Bengoechea (2002)

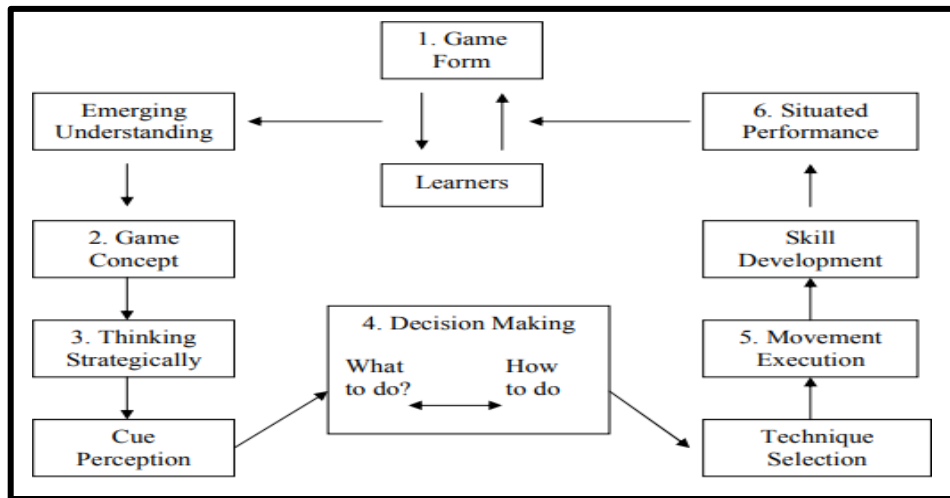
Di sisi lain, Kirk dan Macphail (2002: 182) mengajukan pemikiran ulang yang berbeda untuk merevisi TGfU, yakni dengan berangkat dari konsep *situated learning*. Menurut kirk dan macphail (2002: 183) pembelajaran itu disituasikan dengan pengertian bahwa adalah perlu untuk menggali hubungan antara berbagai dimensi fisik, sosial, dan budaya dari konteks belajar. Hal ini dikarenakan substansi apa yang dipelajari tidak dapat dipisahkan dari masyarakat yang melakukannya. Tugas kunci sekolah adalah untuk menyediakan berbagai kesempatan untuk menjadi partisipan dalam suatu komunitas permainan bagi anak muda, di mana mereka

memiliki pengalaman pembelajaran yang otentik yang dinilai oleh mereka sendiri dan komunitas suatu permainan. Kirk dan MacDonald (1998) mengatakan bahwa pendidikan jasmani mungkin memiliki potensi untuk membuat hubungan ini bagi anak muda karena meorganisir ciri-ciri olahraga kompetitif ke dalam bentuk pendidikan.

Sejumlah poin kunci muncul dari pembahasan perspektif *Situated Learning*. Pembelajaran adalah proses aktif dari keterlibatan dengan bentuk-bentuk yang secara sosial diorganisir, melalui proses perseptual dan pengambilan keputusan dan eksekusi respon gerakan yang tepat. Individu membawa pengetahuan sebelumnya kepada episode-episode pembelajaran yang berisi suatu konsepsi alternatif. Keterlibatan aktif siswa dengan mata pelajarannya dilekati dan liputi oleh konteks fisik, sosio-kultural, dan institusional. Konteks ini termasuk lingkungan fisik dari ruang kelas, gimnasium, lapangan, interaksi sosial antara anggota kelas, bentuk-bentuk institusional sekolah, dan aspek-aspek budaya seperti media masa olahraga.

Dari perspektif *Situated Learning* inilah Kirk dan MacPhail merevisi beberapa poin diantaranya bentuk permainan/hubungan siswa, apresiasi permainan, kesadaran taktis, munculnya pemahaman, persepsi isyarat, pengambilan keputusan, eksekusi gerakan, seleksi teknik, perkembangan keterampilan, penampilan yang disituasikan.

Gambar 5. Model TGfU yang direvisi



Sumber: Kirk dan Macphail (2002)

6. Hakikat PJOK

Proses Pendidikan Jasmani didasarkan pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik, mengakomodir perbedaan individu baik secara umur, maupun jenis kelamin sebagai keunikan (Panggung Sutapa, dkk., 2014: 145). Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang dalam pelaksanaannya menggunakan media aktivitas fisik. Menurut Green dan Hardman (2005: 45-46) dengan Pendidikan Jasmani dapat untuk meningkatkan kebugaran, keterampilan, pengembangan kognitif dan afektif, demikian pula menurut Silverman dan Ennis (2003: 47) melalui Pendidikan Jasmani memungkinkan pengembangan secara menyeluruh baik fisik, mental, sosial, intelektual, emosional maupun spiritual. Osada (2010: 28) menyatakan bahwa dengan Pendidikan Jasmani dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Liukonen (2007: 22-26) mengungkapkan bahwa Pendidikan Jasmani

dapat digunakan peningkatan kemampuan motorik, kebugaran, pengetahuan, sosial, dan keindahan. Sedangkan Marrow (2005: 249) juga mengungkapkan melalui Pendidikan Jasmani dapat membantu menimbulkan realitas diri, membentuk tubuh yang ideal, memelihara kebugaran, kesehatan, meningkatkan keterampilan, dan otomatisasi gerak. Pendidikan Jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam menangani dan memecahkan permasalahan yang timbul di lapangan. Kelly (2006: 2-10) menyatakan bahwa melalui Pendidikan Jasmani menyebabkan aliran darah menjadi lancar sehingga zat-zat yang dibutuhkan dalam sistem saraf dan otot akan terpenuhi, dampak terpenuhinya kebutuhan akan menjadi bugar, dengan meningkatnya kebugaran maka daya tahan akan meningkat sehingga mudah menerima pelajaran.

Gallahue dan Donnelly (2003: 10) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani pada anak sebelum jenjang pendidikan dasar dapat membantu pengontrolan pengembangan emosional, menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Schmidt dan Wrisberg (2008: 107-109), materi pembelajaran yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai sarana pendidikan harus memperhatikan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak dan karya yang diberi

bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Pendidikan jasmani terutama pengalaman gerak memberikan kontribusi yang dominan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak didik secara menyeluruh, sehingga pandangan terhadap kehidupan manusia antara jiwa dan raga tidak bisa dipisahkan satu sama lain benar-benar dapat dibuktikan. Pendidikan jasmani adalah proses sosialisasi atau pembudayaan via aktivitas jasmani, bermain dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan.

7. Konsep Gerak Dasar

Konsep gerak adalah tahapan atau pemahaman gerak untuk mengembangkan dan kematangan suatu keterampilan gerak anak yang melibatkan dasar gerak anak. Menurut Mahendra (2017: 2), konsep gerak yang meliputi konsep tubuh, konsep ruang, konsep usaha dan konsep keterhubungan.

a. Konsep Tubuh

Menurut Mahendra (2017: 15), “Tubuh pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian tubuh dan aksi tubuh”. Konsep tubuh ini biasanya berkaitan dengan upaya menjawab pertanyaan: “Apa yang bergerak?”, “Tubuh atau bagian tubuh mana yang gerak atau digunakan?”. Sedang aksi tubuh, bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan “Bagaimana tubuh bergerak atau beraksi?”.

b. Konsep Ruang

Menurut Mahendra (2017: 16), konsep ruang selalu berkaitan dengan

upaya menjawab pertanyaan “Ke arah mana kamu bergerak?” atau “Di mana kamu dapat melakukan gerakan?”. Ada berapa konsep yang anak harus diketahui mengenai konsep ruang ini, yaitu area dan dimensi ruang. Area merupakan konsep pertama yang harus diketahui oleh anak bahwa area (wilayah) ini dibagi dalam beberapa bagian yaitu wilayah pribadi, wilayah umum dan wilayah peralatan. Dimensi ruang, berhubungan dengan gerakan dapat terjadi pada tingkatan, arah dan bidang berbeda.

c. Konsep Usaha

Konsep usaha selalu berkaitan dengan upaya menjawab pertanyaan “Bagaimana gerakan dilakukan?” (Mahendra, 2017: 19). Konsep usaha mempunyai komponen waktu, daya dan irama yang secara bersamaan menunjukkan adanya usaha. Waktu, berkaitan dengan cepat dan lambatnya gerakan yang dilakukan. Daya, berkaitan dengan tenaga yang dikeluarkan bisa kuat-lemah, ringan-berat. Sedangkan irama jika waktu dan daya bergabung akan menghasilkan ketukan/irama gerakan.

d. Konsep Keterhubungan

Konsep keterhubungan selalu berkaitan dengan upaya menjawab pertanyaan “Bagaimana gerakan dilakukan dalam kaitannya dengan orang atau aspek lainnya?”. Orang dapat bergerak secara bersamaan dalam waktu dan bentuk, saling menyusul, bersamaan, berturut-turut (Mahendra, 2017: 20).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan perlu digunakan sebagai acuan dalam penyusunan Tesis ini. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anna Zultaniah 2019 dengan judul penelitian " Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Servis Bulutangkis Siswa SMA Negeri 3 Takalar". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar servis pendek dalam permainan bulutangkis melalui pendekatan TGfU pada siswa kelas XI MIA 2 SMA Negeri 3 Takalar. Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Kesimpulannya adalah ada pengaruh yang signifikan pelatihan model pembelajaran TGfU pada servis pendek bulutangkis siswa SMA Negeri 3 Takalar. Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar.
2. Silvi Aryanti 2021 "*Learning Forehand Service Badminton Using Teaching Games for Understanding (TGfU) Students*". *The purpose of this study was to improve learning for badminton services through Teaching Games for Understanding (TGfU) in class IX.1 students of Senior High School 19 Palembang. This shows that the results of the psychomotor aspect have increased. The implication of this research is learning badminton service can be increased through the TGfU learning model.* Jurnal Halaman Olahraga Nusantara.
3. Dedi Supriadi tahun 2022 dengan judul penelitian "Implementasi Model *Teaching Game for Understanding* terhadap Keterampilan Bermain dalam *Strike and Fielding Games*". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

terhadap keterampilan *strike and fielding games*. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *pretest and posttest control group desain*. Analisis data menggunakan *paired samplest-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi model *Teaching Game for Understanding* terhadap keterampilan bermain dalam *strike and fielding games*. Jurnal Penelitian Pendidikan.

4. Dio Muji Burrohman tahun 2022 dengan judul penelitian “Analisis Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Terhadap Keterampilan Gerakan *Footwork* Pada Olahraga Bulutangkis”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Teaching Games For Understanding*, dapat meningkatkan keterampilan *footwork* dalam olahraga bulutangkis. Setelah dilakukan analisis mengenai penelitian – penelitian terdahulu, hal tersebut dikarenakan melalui pendekatan bermain, dapat menyebabkan rasa bosan dalam mengikuti latihan karena dirasa latihan tersebut melelahkan, berubah menjadi semangat dan antusias dalam mengikuti latihan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani UPI Kampus Sumedang.
5. Ahmad Hidayat tahun 2024 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Terhadap Keterampilan Bermain Futsal”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler di SDN 7 Regol Kiansantang. Analisis data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, *Levene Statistics*, *Paired Sample T-Test*, dan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model

pembelajaran TGfU terhadap keterampilan bermain futsal, terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran TGfU dengan model pembelajaran tradisional terhadap keterampilan bermain futsal. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga.

6. Hari Setiawan tahun 2024 dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Teaching Games for Understanding* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pukulan Servis Pendek dalam Pembelajaran Bulutangkis”. Tujuan penelitian ini untuk mengkajiseberapa besar pengaruh model *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek dalam pembelajaran bulutangkis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa model *teaching games for understanding* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat. Jurnal *Porkes* Edisi Desember.

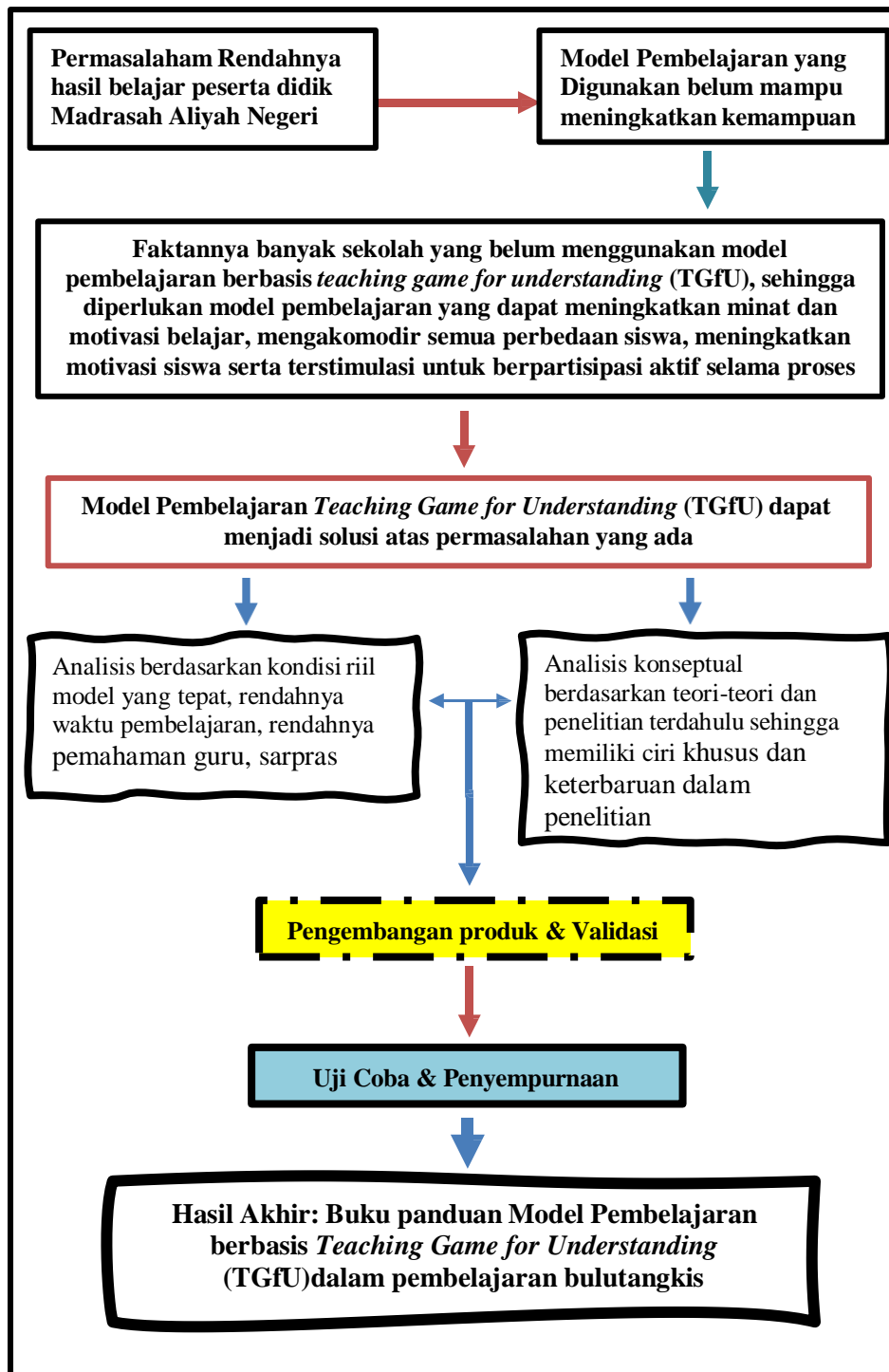
C. Kerangka Pikir

Hasil belajar bulutangkis itu diantaranya dipengaruhi oleh Kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Pengembangan model TGfU dalam permainan bulutangkis merupakan model yang menarik bagi peserta didik MAN sehingga dapat meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis MAN (Madrasah Aliyah Negeri). Model ini dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar karena model ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri, Konsep TGfU khususnya dalam pembelajaran permainan bulutangkis yang dapat membuat peserta didik memahami dalam bermain bulutangkis dengan mudah dan sederhana. Model ini

juga dapat membuat peserta didik berfikir lefel HOTS (*Higher order thinking skill*).

Berdasarkan uraian di atas, skema kerangka pikir adalah sebagai berikut :

Gambar 6. Bagan Kerangka Pikir



Sumber: Dokumen Peneliti

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian pokok yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain konseptual model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?
3. Bagaimana kepraktikan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?
4. Bagaimana keefektifan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development*. Richey dan Klein (2007: 41) mendefinisikan metode ini sebagai:

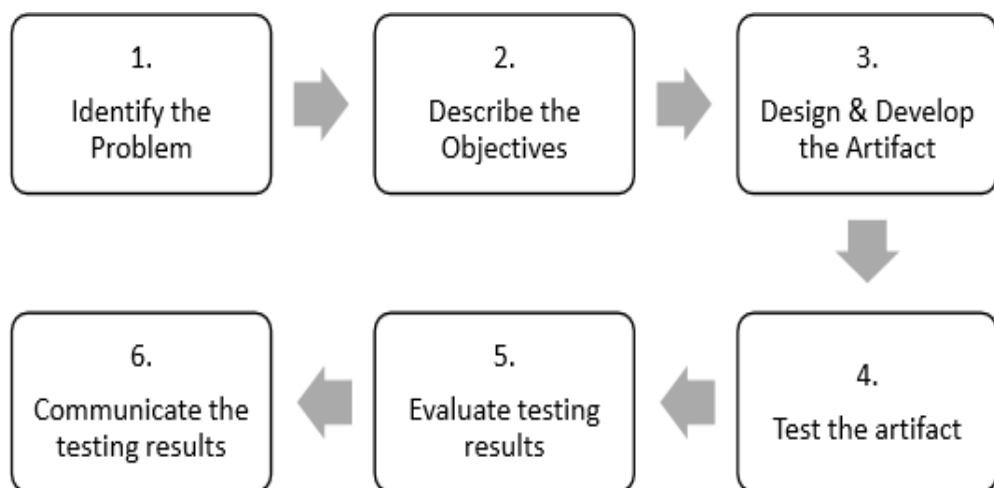
“The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non- instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development”.

Metode penelitian ini lebih terfokuskan kepada analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi terhadap produk yang diteliti, dimana produk tersebut bisa berbentuk metode atau alat. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman. Salah satu produksi, dan atau evaluasi terhadap produk yang diteliti, dimana produk tersebut bisa berbentuk metode atau alat. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman.

Salah satu karakteristik dari metode penelitian D&D adalah dapat

digunakannya dua teknik pengumpulan data dalam satu penelitian, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Namun, dalam metode penelitian D&D lebih mengedepankan pendekatan kualitatif, seperti apa yang dijelaskan oleh Richey dan Klein (2007: 42) bahwa penelitian D&D “...resist the control imposed by many quantitative research orientations”. Setiap model penelitian memiliki prosedur yang menjelaskan langkah- langkah yang harus dilakukan dari awal sampai akhir. Prosedur pengembangan model pembelajaran Pendidikan Jasmani materi permainan bulutangkis yang akan penulis teliti ini mengadaptasi dari model penelitian D&D, yaitu sebagai berikut :

Gambar 7. Prosedur Penelitian *Design and Development*



Sumber: Richey dan Klein (2007: 42)

Penelitian ini dalam bentuk pengembangan desain pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis dengan pendekatan model TGfU. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengembangkan model

pembelajaran dan memodifikasi permainan pada mata pelajaran PJOK materi permainan bulutangkis bagi siswa MAN dengan model TGfU. Produk model pembelajaran dan modifikasi permainan ini bertujuan untuk membuat inovasi baru terhadap pembelajaran PJOK permainan bulutangkis, khususnya ketika menerapkan dan menggunakan model TGfU dalam proses pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis dengan pendekatan TGfU, melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis yang dilakukan di MAN Kabupaten Sleman, meliputi kegiatan: a) melakukan analisis kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis dengan konsep TGfU bagi siswa kelas X; b) melakukan analisis komponen pembelajaran apa saja yang biasa dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung; c) melakukan analisis model dan *sintaks* model pembelajaran yang digunakan oleh guru; d) melakukan analisis ketersediaan sarana dan prasarana yang digunakan ketika proses belajar mengajar PJOK kelas X; e) melakukan analisis seberapa tinggi antusias siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar PJOK; f) melakukan analisis penggunaan media yang digunakan oleh guru ketika melakukan pembelajaran PJOK; dan g) melakukan wawancara dan merangkum hasil wawancara dengan guru PJOK.

Analisis keseluruhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan, khususnya pada pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis siswa kelas X serta masukan kepada peneliti supaya dapat mengembangkan produk model/media pembelajaran Pendidikan jasmani yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran konsep TGfU sesuai dengan kebutuhan di MAN Kabupaten Sleman.

2. Tahapan Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan ialah tahapan lanjutan dari tahap analisis. Pada tahap desain dilakukan perencanaan sebagai berikut: a) menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan produk penunjang pembelajaran; b) menentukan tingkatan pemahaman siswa dan keefektifan penggunaan model pembelajaran menggunakan modifikasi permainan pada pembelajaran penjas; c) merancang desain *sintaks* model pembelajaran dan tata aturan modifikasi permainan yang akan digunakan serta disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis; d) membuat rancangan buku panduan model pembelajaran yang akan dibuat. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan proses penelitian.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan ialah tahap untuk menerjemahkan maksud dari desain kedalam bentuk nyata (produk). Produk yang akan dikembangkan adalah konsep pembelajaran PJOK materi permainan

bulutangkis dengan konsep TGfU. Pendekatan model TGfU yang diterapkan adalah dengan memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor.

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi merupakan tahapan penerapan produk yang telah dibuat. Produk model TGFU yang sudah jadi dan divalidasi oleh validator akan diterapkan langsung pada proses pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman, untuk mengetahui bagaimana keefektifan dari produk model TGfU yang telah dibuat terhadap pembelajaran sebelumnya. Pada tahap implementasi akan terlihat kualitas dari pengembangan model pembelajaran serta modifikasi permainan yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Bagaimana pembelajaran akan terlihat lebih efektif dengan adanya inovasi baru yang belum pernah dilakukan pada pembelajaran sebelumnya. Hasil dari implementasi akan dilanjutkan pada tahap evaluasi, agar produk yang telah diimplementasikan dapat diketahui bagaimana kualitas dari produk tersebut. Validator dalam pengembangan produk pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGfU, melibatkan tenaga ahli yaitu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Bapak Dr. Amat Komari, M.Si. dan Bapak Prof. Dr. Yudianto, M.Pd.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Adapun evaluasi merupakan tahapan akhir dari pengembangan model

TGfU. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Adapun evaluasi formatif dilakukan setelah akhir dari setiap tahapan, evaluasi formatif digunakan untuk mengetahui kekurangan dari produk yang telah di rancang pada tiap tahapannya. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir tahapan secara keseluruhan untuk memastikan bagaimana keefektifan dari produk yang telah dibuat dan di implementasikan pada subjek penelitian.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian, adalah para guru PenJasOrkes di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman. Selain itu subjek penelitian juga melibatkan siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri yang ada di Kabupaten Sleman. Sedangkan objek penelitiannya adalah pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu tahap yang paling efektif dikarenakan peneliti mendapatkan berbagai data yang valid dengan cara mengumpulkan beberapa informasi terkait kondisi yang sesungguhnya. Dalam pengumpulan data penelitian ini terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang valid tentang pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU.

Sugiyono (2019: 308), mengemukakan pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini, meliputi:

1) Observasi

Observasi merupakan upaya mendapatkan data penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung di lapangan. Dalam penelitian tersebut juga tidak diabaikan kemungkinan penggunaan sumber-sumber non-manusia seperti catatan-catatan yang tersedia. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap suatu kondisi nyata di lapangan. Darlington (1973) berpendapat bahwa "*Observation is a very effective way of finding out what people do in particular contexts, the routine and interactional patterns of their everyday lives*". Observasi adalah cara yang sangat efektif untuk mengetahui apa yang dilakukan orang dalam konteks tertentu, pola rutinitas dan pola interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan & Anggito, 2018:110). Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipasi. Dalam observasi partisipasi, peneliti

mengamati kegiatan yang dilakukan oleh subyek. Sehingga data yang diperoleh lebih lengkap, detail dan mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

2) Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab antara dua orang atau lebih yang saling bertukar informasi. Peneliti akan melakukan wawancara dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara sebagai berikut “*A meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara (*interview*) merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka (Sukmadinata, 2013: 216). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Maksudnya pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam wawancara telah dipersiapkan secara sistematis dengan pertanyaan yang jelas dan tidak bersifat atau terkesan mengintrogasi.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk melengkapi data dari wawancara dan observasi sebagai bukti penelitian. Bogdan (t.tahun) menyatakan bahwa *“In most tradition of qualitative research, the phrase personal document is used broadly to refer to any first person narrative produced by an individual which describes his or her own actions, experience and belief”*. Dalam sebagian besar tradisi penelitian kualitatif, frasa dokumen pribadi digunakan secara luas untuk merujuk pada narasi orang pertama yang dihasilkan oleh seseorang individu yang menggambarkan tindakan, pengalaman, dan keyakinannya sendiri (Sugiyono, 2019: 329). Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Hasil dari wawancara dan observasi akan lebih kredibel atau dapat dipercaya apabila didukung dokumentasi berupa gambar, foto, maupun tulisan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian tentang “Pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman” dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen utama. Hal ini dikarenakan permasalahan yang ada belum jelas dan pasti, maka yang menjadi instrumen adalah peneliti sendiri. Apabila permasalahan yang dipelajari jelas, maka dapat

dikembangkan instrumen sederhana.

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapainya” Nasution dalam (Sugiyono, 2019: 306- 307).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian sederhana sebagai instrumen pembantu dalam pengumpulan data. Instrumen tersebut berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Dalam pedoman tersebut telah disusun aspek-aspek yang akan diteliti, sehingga pengumpulan data dapat dilakukan secara sistematis. Berikut ini adalah kisi kisi yang digunakan untuk instrumen penelitian:

Tabel 2. Kisi kisi Angket untuk Ahli Materi

Variabel	Komponen yang diukur	Indikator	Nomer item
Pengembangan Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU	Aspek Isi dan Materi	1. Kesesuaian draft model pengembangan dengan, Capaian Pembelajaran, dan Indikator	1
		2. Ketepatan pemilihan materi yang dibuat draft model pengembangan	2
	Aspek Manfaat dan Tujuan	1. Ketepatan pemilihan permainan (Game I dan II)	3
		2. Kejelasan penjelasan cara bermain	4
		3. Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan	5
		4. Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (Game I dan II)	6
		5. Ketepatan pemilihan tugas latihan (practice)	7
		6. Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (practice)	8
		7. Kesesuaian tugas latihan (practice) dengan permainan (Game I dan II)	9
		8. Kecukupan materi dalam draft model pengembangan untuk pencapaian kompetensi	10
Jumlah item			10
Rata-rata Skor			

Sumber: Pengembangan Teori Kirk dan Macphail (2002)

3. Teknik Analisis Data

Teknik keabsahan data adalah suatu cara untuk menguji kebenaran fakta tentang data yang telah ditemukan di lapangan. Menurut (Sugiyono, 2019: 368) uji keabsahan data meliputi uji kredibilitas data, uji dependabilitas data, uji transferabilitas, dan uji konfirmabilitas. Akan tetapi yang paling utama adalah ujian kredibilitas dengan melakukan

perpanjangan waktu observasi, meningkatkan ketekunan, triangulasi data, diskusi teman sejawat, member check, dan analisis kasus negatif.

Wiersma (1986) berpendapat bahwa “*Triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data according to the convergence of multiple data sources or multiple data collection procedures*”. Triangulasi dalam uji kredibilitas dapat dilakukan dengan melakukan pengecekan melalui berbagai sumber, cara dan waktu. Sehingga data yang diperoleh dapat diketahui kebenarannya (Sugiyono, 2019: 372).

Kriteria derajat kepercayaan pemeriksaan datanya dilakukan dengan teknik perpanjangan keikut-sertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan anggota; kriteria kebergantungan dan kepastian pemeriksaan dilakukan dengan teknik auditing. Untuk membuktikan keabsahan data dalam penelitian ini, teknik yang digunakan hanya terbatas pada teknik pengamatan lapangan dan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu, teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya (Moleong, 2011: 330-334).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data yaitu peneliti melakukan pengecekan data yang berasal dari sumber informasi satu dengan sumber informasi lainnya. Dalam teknik triangulasi data tersebut menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

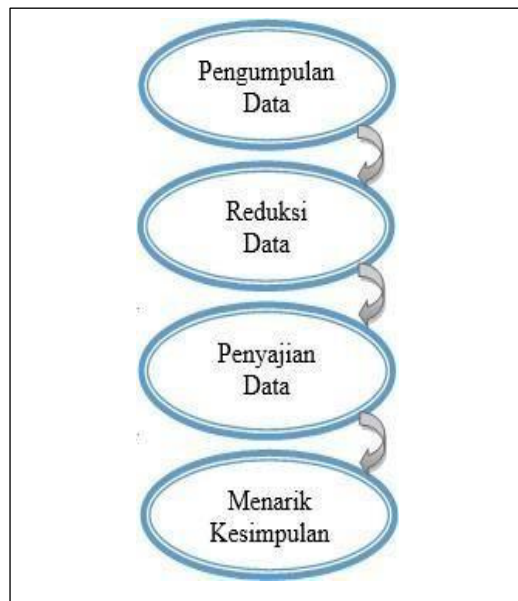
Triangulasi sumber adalah melakukan uji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sedangkan triangulasi teknik adalah melakukan uji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan metode yang berbeda (Sugiyono, 2019: 373-374).

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Menurut (Miles & Huberman, 1984) analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Teknik analisis data merupakan suatu proses mencari, mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Susan Stainback berpendapat bahwa *“Data analysis is critical to the qualitative research process. It is so recognition, study, and understanding of interrelationship and concept in your data that hypotheses and assertions can be developed and evaluated”* (Sugiyono, 2019: 335). Analisis data merupakan suatu hal yang kritis untuk memahami hubungan dan konsep data dalam penelitian kualitatif, sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi.

Langkah dalam kegiatan analisis data penelitian ini, seperti pada gambar berikut ini:

Gambar 8. Alur Proses Kegiatan Analisis



Sumber: Sugiyono (2019)

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu proses mengumpulkan berbagai informasi sesuai dengan data yang dibutuhkan peneliti di lapangan. Dalam pengumpulan data ini peneliti akan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam hal pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman.

b. Reduksi data

Menurut Nasution (2018: 129), mengatakan bahwa data yang diperoleh dalam lapangan ditulis atau diketik dalam bentuk uraian atau laporan yang terinci. Peneliti melakukan observasi, wawancara,

dan dokumentasi terhadap hal yang menjadi pokok penelitian. Data yang diperoleh berikutnya akan diringkas dan ditulis secara terperinci. Data yang diperoleh dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting sesuai dengan fokus penelitian sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian. Data yang diperoleh berikutnya akan di reduksi dan dirangkum sesuai fokus penelitian.

Reduksi data adalah suatu kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas. Reduksi data dilakukan untuk mengurangi data yang dianggap tidak penting atau data yang tidak diperlukan untuk memudahkan peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya. Hasil reduksi ini akan mempermudah peneliti mencari data yang masih kurang.

Melalui proses reduksi data, peneliti mengelompokkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dari berbagai sumber data berdasarkan topik-topik yang dibahas dalam penelitian ini. Adapun topik yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu pengembangan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman.

c. Penyajian Data

Penyajian data adalah suatu proses mendisplaykan data dalam bentuk

table, grafik, *pie chart*, pictogram dan sejenisnya. Penyajian data dilakukan agar data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kegiatan selanjutnya.

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Namun yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2019: 249). Adapun penyajian data dalam penelitian ini cenderung berupa teks yang bersifat naratif.

d. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Sejak awal peneliti sudah harus dapat menarik kesimpulan dari data yang diperolehnya. Pada awalnya kesimpulan masih bersifat sementara namun dengan seiring bertambahnya data maka kesimpulan akan semakin jelas. Penarikan kesimpulan ini dilakukan dengan mengambil hal-hal yang penting mulai dari tahap penyajian, memberikan makna, tafsiran, dan memberikan argumen dengan membandingkan data dan mencari hubungan antara suatu komponen dengan komponen lain.

Selama penelitian kesimpulan ini harus terus diverifikasi sehingga data terus dapat diperbaharui dan dicari kekurangannya. Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap akhir dari teknik analisis

data. Kesimpulan awal yang ditemukan bersifat sementara dan dapat berubah apabila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan awal didukung dengan bukti valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan yang ditemukan merupakan kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri Kabupaten Sleman. Penelitian ini menghasilkan data berupa data validasi dari ahli dosen dan guru penjas serta ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar. Validasi ahli bertujuan untuk memberikan evaluasi dan saran terhadap draft model pengembangan yang sedang dikembangkan agar menjadi draft yang dapat digunakan dengan baik. Selain itu, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar bertujuan untuk menguji apakah draft model yang sedang dikembangkan ini dapat digunakan dalam pembelajaran atau belum.

1. Draf Model Penelitian Pengembangan Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri Kabupaten Sleman

a. Pertemuan Pertama

1) Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 1)

: selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *suttlecocok* yang terarah.

c) Peralatan

[1] Raket

[2] *Shuttlecock*

[3] *Cone*

[4] Lapangan

[5] Peluit

[6] *Stopwatch*

d) Bentuk Permainan

[1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (*team 1* beranggota 2 siswa dan *team 2* beranggota 3 siswa)

[2] Ukuran lapangan 8 x 5 meter, *cone* sebagai net

[3] *Startinggame* dimulai dari salah satu team sesuai dengan kesepakatan dengan melakukan service.

[4] Layaknya bermain bulutangkis *rally point* dengan angka game 10.

[5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.

[6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.

[7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan *service* oleh team yang mendapatkan poin.

[8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai cone, apabila mengenai cone dinyatakan mati dan lawan mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

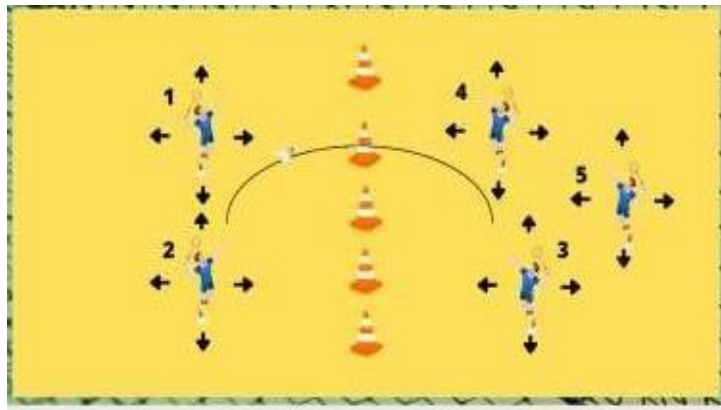
Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan *rally* atau pukulan lob dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan cone. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di

kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *rally point* permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika *shuttlecock out* maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh team yang mendapatkan poin. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai cone juga dianggap mati.

Gambar 9. *Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke 1) Pertemuan Pertama



Sumber: Data Primer Peneliti

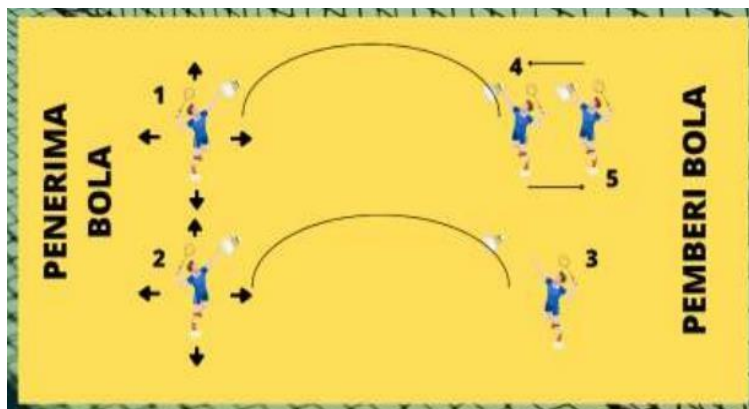
2) **Pertanyaan**

- [1] Apa tujuan dari permainan tadi?
- [2] Bagaimana cara mencapai tujuan tersebut?
- [3] Kapan saat terbaik untuk melakukan forehand?
- [4] Kapan saat terbaik untuk melakukan backhand?
- [5] Bagaimana cara untuk mencetak poin?

3) *Practice One Side Initiative* (15 menit)

- [1] Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- [2] Siswa penerima setelah mendapatkan informasi berfikir harus bagaimana mengembalikannya.
- [3] Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan *initiative*
- [4] Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola

Gambar 10. *One Side Initiative* (Permainan ke 1) Pertemuan Pertama



Sumber: Data Primer Peneliti

4) *Rally 2 x 2 menggunakan Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke 2) : 20 menit

- a) Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain *double* seperti pada permainan ganda

bersama rekannya.

- b) Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- c) Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 15.
- d) Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan Asli.
- e) Net dimodifikasi rendah setinggi *cones*.
- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan video yang guru kirimkan sebelumnya).
- h) Cara Bermain

Gambar 11. *Rally 2 x 2* menggunakan Net Rendah Dengan *Cone* (Permainan ke 2) Pertemuan Pertama



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan service

oleh salah satu *team* sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cone*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. *Shuttlecock* yang digunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *rally point* permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika *shuttlecock out* maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan service sebagai awalan oleh team yang mendapatkan poin. Team yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

b. Pertemuan kedua

1) Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 1) : selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *suttlecocok* yang terarah.

c) Peralatan

[1] Raket

[2] *Shuttlecock*

[3] Cone

[4] Lapangan

[5] Peluit

[6] *Stopwach*

d) Bentuk Permainan

[1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (team 1 beranggota 2 siswa dan team 2 beranggota 3 siswa)

[2] Ukuran lapangan 6 x 12 meter, *cone* sebagai net

[3] Startinggame dimulai dari salah satu team sesuai dengan kesepakatan dengan *service*.

[4] Layaknya bermain bulutangkis *rally point* dengan angka game 15.

[5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.

[6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.

[7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan *service* oleh *team* yang mendapatkan poin.

[8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai *cone*, apabila mengenai *cone* dinyatakan mati dan lawan mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

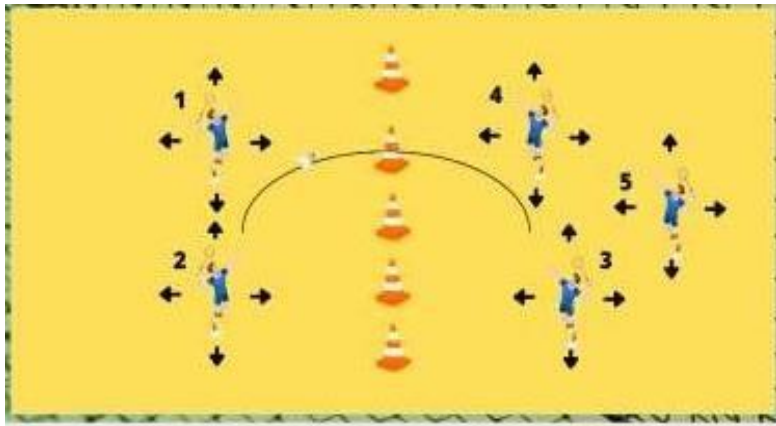
Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan rally atau pukulan *lob* dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cone*. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di

kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 15 terlebih dahulu. Dengan sistem *rally point* permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika bola out maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh *team* yang mendapatkan poin. Team yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

Gambar 12. *Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke 1) Pertemuan Kedua



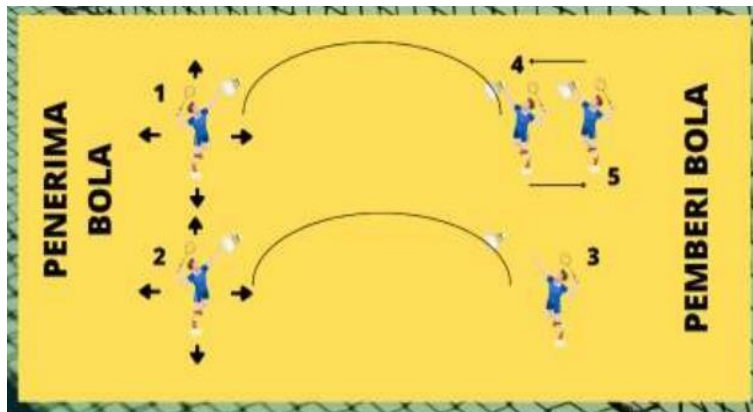
Sumber: Data Primer Peneliti

2) *Practice One Side Initiative* (15 menit)

- a) Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- b) Siswa penerima setelah mendapatkan informasi berfikir harus bagaimana mengembalikannya.

- c) Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan initiative.
- d) Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola.

Gambar 13. *One Side Initiative* (Permainan ke 1) Pertemuan Kedua



Sumber: Data Primer Peneliti

3) Rally 2 x 2 dengan Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 2) : 20 menit

- a) Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain *double* seperti pada permainan ganda bersama rekannya.
- b) Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- c) Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 15.
- d) Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan asli.
- e) Net dimodifikasi rendah setinggi cones.

- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan video yang guru kirimkan sebelumnya).
- h) Cara Bermain

Gambar 14. *Rally 2 x 2* menggunakan Net Rendah Dengan *Cone* (Permainan ke 2) Pertemuan Kedua



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu *team* sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan cone.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini

hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 15 terlebih dahulu. Dengan sistem rally point permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan service sebagai awalan oleh team yang mendapatkan poin. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

2. Validasi Ahli

Evaluator yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah 1) Dr. Amat Komari, M.Si dan 2) Prof. Dr. Yudanto, M.Pd sebagai evaluator dari dosen ahli. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya di bidang keahlian Pendidikan pembelajaran jasmani terutama pembelajaran dengan model TGfU dan Bulutangkis. Pengambilan data diperoleh dengan cara memberikan produk awal yaitu pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU untuk siswa Madrasah Aliyah Negeri di Sleman beserta lembaran evaluasi yang berupa kuesioner, setelah itu peneliti dan ahli materi mendiskusikan kualitas draft model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU.

Ahli materi menilai dan memberikan masukan baik tertulis maupun lisan. Kuesioner berisi aspek kualitas draft model

pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU. Hasil evaluasi berupa nilai dengan menggunakan skala likert yaitu satu sampai lima, sedangkan aspek kebenaran materi draft model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU dan isi berupa komentar dan saran perbaikan. Ahli yang menjadi validator dalam produk pengembangan ini adalah Prof. Dr. Yudanto, M. Pd dan Dr. Amat Komari, M.Si beliau adalah dosen FIKK UNY.

Data dari validator diperoleh dengan cara memberikan kuesioner yang berisi aspek kualitas draf model pengembangan. Pemberian kuesioner dilakukan bersamaan dengan menyerahkan produk yang sedang dikembangkan. Selanjutnya validator mencoba menggunakan produk dan memberikan saran dan penilaian untuk perbaikan draf yang sedang dikembangkan tersebut. Penilaian dari validator dosen sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Validasi *Draft* Model Pembelajaran oleh Dosen I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator					√	Sangat Baik
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan				√		Baik
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game</i> I dan II)				√		Baik

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
4	Kejelasan penjelasan cara bermain				√		Sangat Baik
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan				√		Sangat Baik
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game I dan II</i>)				√		Baik
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		Baik
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		Baik
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game I dan II</i>)				√		Baik
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
Jumlah Skor		43					Baik
Rerata Skor		4,3					

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer

Tabel 4. Skor Validasi *Draf* Model Pembelajaran oleh Dosen II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator				√		Baik
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan				√		Baik
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game I dan II</i>)				√		Baik

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
4	Kejelasan penjelasan cara bermain				√		Baik
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan				√		Baik
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game I dan II</i>)				√		Baik
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		Baik
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)				√		Baik
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game I dan II</i>)				√		Baik
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
Jumlah Skor		40					Baik
Rerata Skor		4,0					

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer

Dari kedua validator di atas dapat diketahui dengan jelas penilaian validator terhadap kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor sebesar 4,2.

Selain penilaian pada kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU, validator juga memberikan saran-saran dan masukan yang

bermanfaat untuk perbaikan kualitas *draf* yang sedang dikembangkan. Semua saran dan komentar dari validator digunakan untuk merevisi produk. Berikut ini adalah saran dari validator guru PJOK maupun dosen pada validasi dapat dilihat pada :

Tabel 5. Saran dan Revisi dari Validator

No	Saran.	Revisi
1.	Penjelasan cara bermain yang jelas agar siswa tidak kesulitan dalam memahami	Menyederhanakan dan memperjelas cara bermain.
2.	Permainan harus memperhatikan batas Lapangan Karena digunakan oleh siswa kelas X MAN	Permainan diawali dengan lapangan 8 X 5 meter dan akan dilebarkan menjadi 6 X 12 pada pertemuan kedua.
3.	Tambahkan sesi refleksi singkat setiap permainan atau praktek Dimana siswa dapat berdiskusi apa yang mereka pelajari, tantangan yang mereka hadapi, dan strategi yang berhasil atau perlu diperbaiki.	Memberikan sesi tanya jawab dan diskusi
4.	Penggunaan sistem point atau reward untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena disini sifatnya pembelajaran dan tidak cocok kalua digunakan <i>rally point</i>	Memberikan reward atau sistem point dalam permainan untuk mengakhiri permainan bukan menggunakan <i>rally point</i>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer

Kesimpulan dari validator pada validasi adalah draft model

pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasar dari kedua validator dapat diketahui bahwa penilaian validator terhadap kualitas draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU termasuk dalam kriteria “baik”. Akan tetapi masih ada beberapa saran dari validator.

3. Model Revisi Tahap I Pengembangan Materi Pembelajaran PJOK Permainan Bulutangkis Berbasis TGfU di Madrasah Aliyah Negeri di Sleman

a. Pertemuan Pertama

1) Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 1)

: selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *suttlecocok* yang terarah.

c) Peralatan

- [1] Raket
- [2] *Shuttlecock*
- [3] *Cone*
- [4] Lapangan
- [5] Peluit
- [6] *Stopwatch*

d) Bentuk Permainan

- [1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (*team 1* beranggota 2 siswa dan *team 2* beranggota 3 siswa)
- [2] Ukuran lapangan 8 x 5 meter, *cone* sebagai net
- [3] *Startinggame* dimulai dari salah satu *team* sesuai dengan kesepakatan dengan melakukan *service*.
- [4] Layaknya bermain bulutangkis *rally point* dengan angka game 10.
- [5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.
- [6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.
- [7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan *service* oleh *team* yang mendapatkan poin.

[8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai *cone*, apabila mengenai *cone* dinyatakan mati dan lawan mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

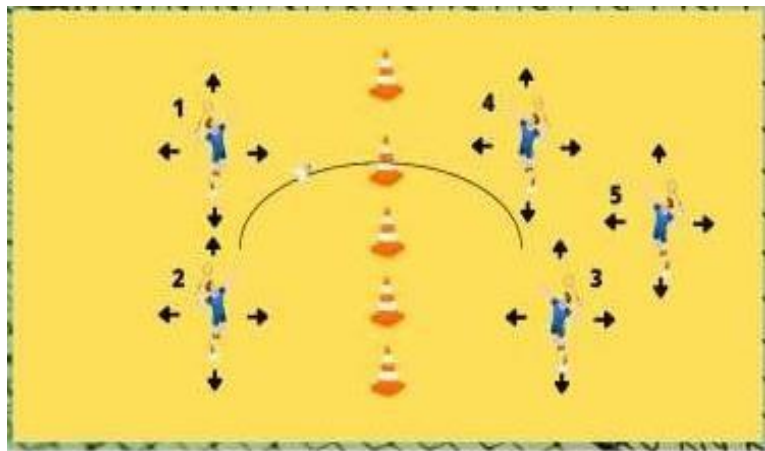
Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan *rally* atau pukulan *lob* dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cone*. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh *point* 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *rally point* permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan

service sebagai awalan oleh team yang mendapatkan poin. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

Gambar 15. Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan *Cone* (Permainan ke-1) Model Revisi Tahap I



Sumber: Data Primer Peneliti

2) **Pertanyaan**

- [1] Apa tujuan dari permainan tadi?
- [2] Bagaimana cara mencapai tujuan tersebut?
- [3] Kapan saat terbaik untuk melakukan forehand?
- [4] Kapan saat terbaik untuk melakukan backhand?
- [5] Bagaimana cara untuk mencetak poin?

3) **Practice One Side Initiative (15 menit)**

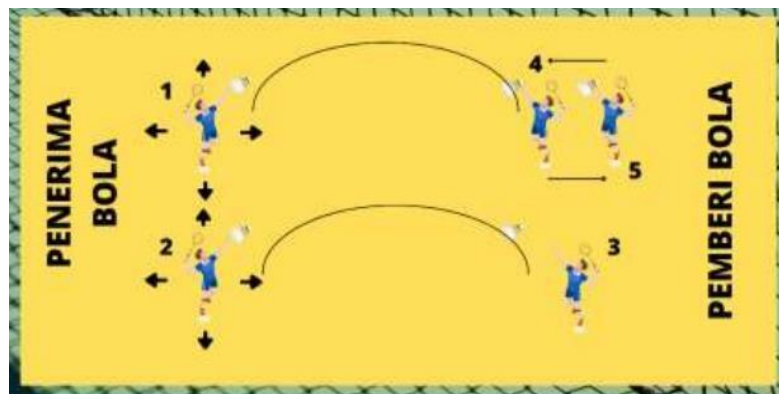
- [1] Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- [2] Siswa penerima setelah mendapatkan informasi

berfikir harus bagaimana mengembalikannya.

[3] Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan initiative

[4] Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola

Gambar 16. *One Side Initiative Model Revisi Tahap I*



Sumber: Data Primer Peneliti

4) *Rally 2 x 2* dengan Net Rendah Dengan *Cones*

(Permainan ke 2) : 20 menit

- Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain *double* seperti pada permainan ganda bersama rekannya.
- Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 15.
- Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan Asli.

- e) Net dimodifikasi rendah setinggi *cones*.
- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan video yang guru kirimkan sebelumnya).
- h) Cara Bermain

Gambar 17. Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Net Cone (Permainan ke-2) Model Revisi Tahap I



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cones*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. *Shuttlecock* yang di

gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh *point* 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *rally point* permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika *shuttlecock* out maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh *team* yang mendapatkan poin. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

b. Pertemuan Kedua

1) Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cones (Permainan ke 1) : selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *shuttlecock* yang terarah.

c) Peralatan

[1] Raket

[2] *Shuttlecock*

[3] *Cones*

[4] Lapangan

[5] Peluit

[6] *Stopwatch*

d) Bentuk Permainan

[1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (team 1 beranggota 2 siswa dan team 2 beranggota 3 siswa)

[2] Ukuran lapangan 6 x 12 meter, *cone* sebagai net

[3] *Startinggame* dimulai dari salah satu team sesuai dengan kesepakatan dengan service.

[4] Layaknya bermain bulutangkis *rally point* dengan angka *game* 15.

[5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.

[6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.

[7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan *service* oleh *team* yang mendapatkan poin.

[8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai *cones*, apabila mengenai *cones* dinyatakan mati dan lawan

mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

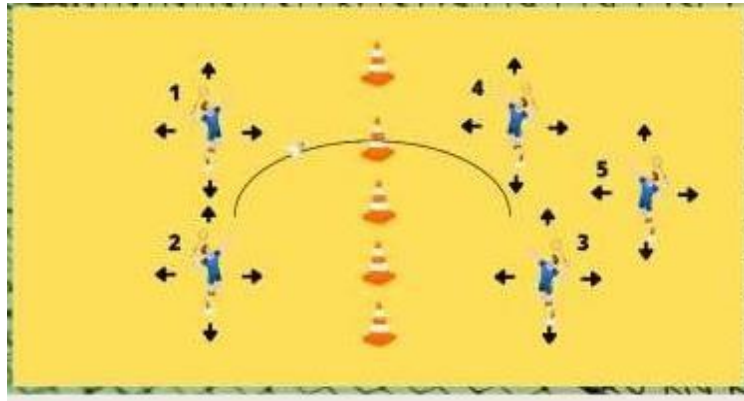
Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu *team* sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan *rally* atau pukulan *lob* dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cone*. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 15 terlebih dahulu. Dengan sistem *rally point* permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika bola *out* maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh *team* yang mendapatkan poin. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cones*

juga dianggap mati.

Gambar 18. *Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke-1) Model Revisi Tahap II

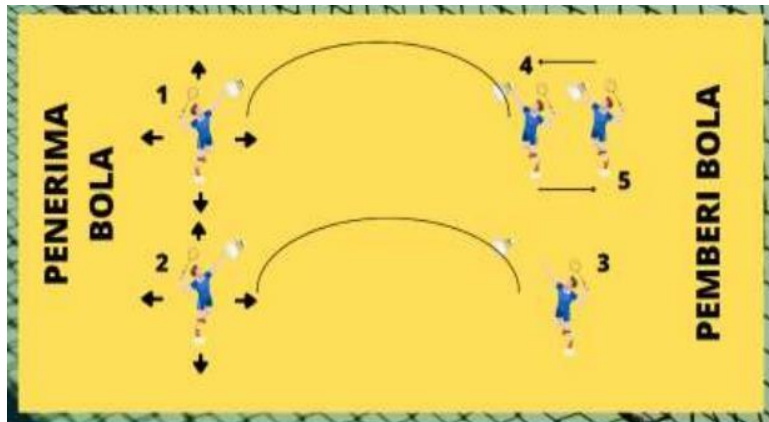


Sumber: Data Primer Peneliti

2) *Practice One Side Initiative* (15 menit)

- a) Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- b) Siswa penerima setelah mendapatkan informasi berfikir harus bagaimana mengembalikannya.
- c) Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan initiative.
- d) Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola.

Gambar 19. *One side Initiative* Model Revisi Tahap II



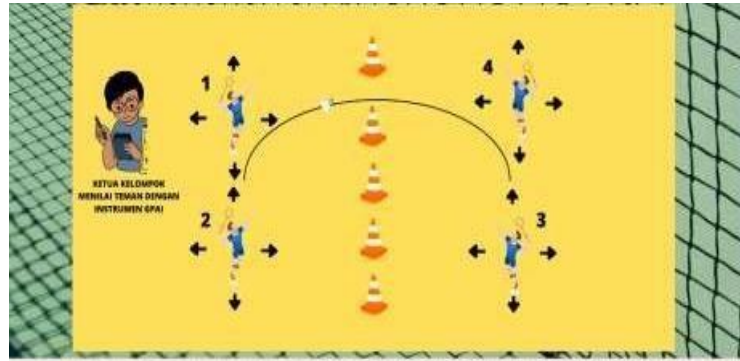
Sumber: Data Primer Peneliti

3) Rally 2 x 2 dengan Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 2) : 20 menit

- a) Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain *double* seperti pada permainan ganda bersama rekannya.
- b) Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- c) Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 15.
- d) Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan Asli.
- e) Net dimodifikasi rendah setinggi *cones*.
- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan video yang guru kirimkan sebelumnya).

h) Cara Bermain

Gambar 20. *Rally 2 vs 2* Net Rendah Dengan *Cone* (Permainan ke-2) Model Revisi Tahap II



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cones*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. *Shuttlecock* yang digunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh *point* 15 terlebih dahulu. Dengan sistem *rally point* permainan ini akan terasa mengasyikan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh *team* yang mendapatkan

poin. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cones* juga dianggap mati.

4. Data Ujicoba Kelompok Kecil

a. Penilaian Guru

Evaluator yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah guru PJOK yang ada di sekolah Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman. Penilaian kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman dilakukan oleh guru penjas dan dosen pembimbing:

Tahap I kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU untuk siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman dievaluasi pada tanggal 10 Juni 2024 dengan sebelumnya memberikan produk awal. Validator memberikan penilaian terhadap aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU untuk siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman dengan rerata skor 4,2 termasuk dalam kriteria “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Skor Aspek *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU dari

Validator Guru PJOK

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
1	Kesesuaian <i>draft</i> model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator	4,2	Baik
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat <i>draft</i> model pengembangan	4,8	Baik
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game</i> I dan II)	3,6	Cukup
4	Kejelasan penjelasan cara bermain	3,0	Cukup
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan	5	Sangat Baik
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game</i> I dan II)	3,8	Baik
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)	4,2	Baik
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)	4,2	Baik
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game</i> I dan II)	5	Sangat Baik
10	Kecukupan materi dalam <i>draft</i> model pengembangan untuk pencapaian kompetensi	4,4	Baik
Jumlah Skor		42,2	Baik
Rerata Skor		4,2	

Sumber: Data Primer Peneliti

Aspek *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU merupakan informasi

yang berisi bagian yang salah, jenis kesalahan, dan saran perbaikan. Saran dari validator diperlukan untuk perbaikan kualitas draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU yang sedang dikembangkan.

Validator menyatakan bahwa pada *draft* no 1 dalam pemakaian KI itu harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Di mana kurikulum yang dipakai yaitu Kurikulum Merdeka sehingga harus mencantumkan SK (Standar Kompetensi), KD (Kompetensi Dasar), dan Indikator. Selain itu validator menyatakan bahwa *draft* model pengembangan materi pembelajaran harus dijelaskan secara maksimal dan memberikan kesempatan mencoba dan berlatih bagi siswa.

Validator dari guru PJOK menyatakan bahwa *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis berbasis TGfU sudah layak sebagai media atau sumber pembelajaran dan layak untuk diuji cobakan. Semua saran dan komentar dari validator digunakan untuk merevisi produk. Berikut ini adalah saran dari validator guru penjas maupun dosen pada validasi dapat dilihat pada :

Tabel 7. Saran Perbaikan dari Validator dan Revisi

No	Saran.	Revisi
----	--------	--------

1.	Tidak memakai KI tetapi pakai SKKD dan indikator.	Mengubah menjadi SKKD dan indicator
----	---------------------------------------------------	-------------------------------------

Sumber: Data Primer Peneliti

Kesimpulan dari validator pada validasi adalah draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Penilaian Siswa

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman yang sudah mendapatkan materi dasar permainan bulutangkis. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kekurangan, ataupun kesalahan yang ada pada produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan untuk merevisi produk sebelum digunakan dalam uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 13 Juni 2024. Selanjutnya siswa mengisi lembar kuesioner mengenai kualitas draft untuk mengetahui saran-saran perbaikan dan komentar siswa terhadap draf model pembelajaran yang dikembangkan. Berikut data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil:

Tabel 8. Skor Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan Bulutangkis	4,3	Baik
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya	4,15	Cukup
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik TGFU yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika belajar materi permainan Bulutangkis.	4,25	Baik
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan Bulutangkis	3,95	Cukup
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan Bulutangkis	4,5	Baik
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam	4,2	Baik

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
	bermain Bulutangkis		
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan Bulutangkis	4,05	Baik
8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajar penjas, khususnya materi permainan bulutangkis dengan menggunakan pendekatan taktik TGfU ini	4,1	Baik
9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat	4,05	Baik
10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU ini	4,95	Baik
Jumlah		42,5	
Skor Rata-rata		4,25	Baik

Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk penilaian diperoleh skor rata-rata sebesar 4,25 termasuk dalam kategori “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 8. Selain data di atas melalui wawancara

dengan siswa di dapat masukan, komentar, dan saran untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Berikut beberapa komentar dari siswa uji coba:

- 1) Senang bisa ikut penjas sehingga bisa melatih kerjasama.
- 2) Permainan TGFU sangat membantu Bulutangkis.
- 3) Saya senang dengan permainan Bulutangkis dengan basis TGFU.
- 4) Dengan permainan TGFU saya jadi paham tentang Bulutangkis.

5. Data Ujicoba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar diberikan kepada siswa dalam pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kekurangan, ataupun kesalahan yang ada pada produk yang dikembangkan.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 16 Juli 2024. Selanjutnya siswa mengisi lembar kuesioner mengenai kualitas draft untuk mengetahui saran-saran perbaikan dan komentar siswa terhadap draft yang dikembangkan. Berikut data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar terhadap draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU. Berikut data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar:

Tabel 9. Skor Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola	4,07	Baik
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya	3,91	Cukup
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika belajar materi permainan sepakbola	3,91	Cukup
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan sepakbola	4,04	Baik
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan sepakbola	4,45	Baik
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain sepakbola	4,31	Baik

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan sepakbola	4,41	Baik
8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajar penjas, khususnya materi permainan sepakbola dengan menggunakan pendekatan taktik TGfU ini	5,00	Sangat Baik
9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat	4,97	Baik
10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik TGfU ini	3,91	Cukup
Jumlah		43	
Rerata Skor		4,3	Baik

Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk penilaian diperoleh rerata skor sebesar 4,3 termasuk dalam kategori “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 9. Selain data di atas melalui wawancara dengan siswa didapat masukan, komentar, dan saran untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Secara umum siswa senang dan mudah dalam mengikuti pembelajaran.

6. Revisi Akhir Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan

Bulutangkis Berbasis TGfU

a. Pertemuan Pertama

1) *Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke 1) :

selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *suttlecocok* yang terarah.

c) Peralatan

[1] Raket

[2] *Shuttlecock*

[3] *Cone*

[4] Lapangan

[5] Peluit

[6] *Stopwatch*

d) Bentuk Permainan

[1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (team 1

beranggota 2 siswa dan *team 2* beranggota 3 siswa)

- [2] Ukuran lapangan 5 x 8 meter, *cone* sebagai net
- [3] *Starting game* dimulai dari salah satu team sesuai dengan kesepakatan dengan melakukan *service*.
- [4] Layaknya bermain bulutangkis *rally point* dengan angka game 10.
- [5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.
- [6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.
- [7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan *service* oleh team yang mendapatkan poin.
- [8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai *cone*, apabila mengenai *cone* dinyatakan mati dan lawan mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

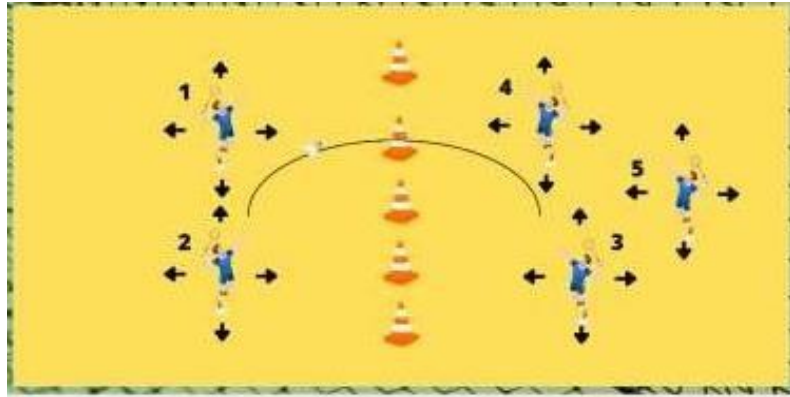
Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu *team* sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan *rally* atau pukulan *lob* dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi

dengan cone. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh *point* 10 terlebih dahulu. Dengan sistem reward atau pindah *service* permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa menghilangkan unsur menyenangkan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin atau pindah *service* dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh *team* yang berhasil mematikan lawan. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

Gambar 21. Game *Rally* 2 vs 3 Net Rendah Dengan *Cone* (Permainan ke-1) Pertemuan Pertama Revisi Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

2) **Pertanyaan**

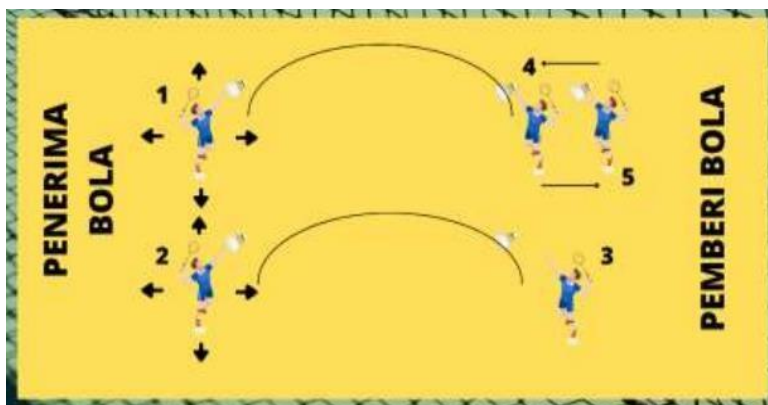
- [1] Apa tujuan dari permainan tadi?
- [2] Bagaimana cara mencapai tujuan tersebut?
- [3] Kapan saat terbaik untuk melakukan forehand?
- [4] Kapan saat terbaik untuk melakukan backhand?
- [5] Bagaimana cara untuk mencetak poin?

3) **Practice One Side Initiative (15 menit)**

- [1] Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- [2] Siswa penerima setelah mendapatkan informasi berfikir harus bagaimana mengembalikannya.
- [3] Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan initiative.
- [4] Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola.

Gambar 22. *One Side Initiative* Revisi Akhir Pertemuan

Pertama



Sumber: Data Primer Peneliti

4) Rally 2 x 2 dengan Net Rendah Dengan Cones (Permainan ke 2) : 20 menit

- a) Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain souble seperti pada permainan ganda bersama rekannya.
- b) Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- c) Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 15.
- d) Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan Asli.
- e) Net dimodifikasi rendah setinggi cones.
- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan

video yang guru kirimkan sebelumnya).

h) Cara Bermain

Gambar 23. Game *Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke-2) Pertemuan Pertama Revisi Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cone*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh *point* 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *reward* atau pindah *service* permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa

menghilangkan unsur menyenangkan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin atau pindah service dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh team yang berhasil mematikan lawan. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai cone juga dianggap mati.

b. Pertemuan Kedua

1) Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 1)

: selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *suttlecock* yang terarah.

c) Peralatan

[1] Raket

[2] *Shuttlecock*

[3] *Cone*

[4] Lapangan

[5] Peluit

[6] *Stopwatch*

d) Bentuk Permainan

[1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (*team 1* beranggota 2 siswa dan *team 2* beranggota 3 siswa)

[2] Ukuran lapangan 6 x 12 meter, *cone* sebagai *net*

[3] *Startinggame* dimulai dari salah satu *team* sesuai dengan kesepakatan dengan *service*.

[4] Layaknya bermain bulutangkis *rally point* dengan angka game 15.

[5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.

[6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.

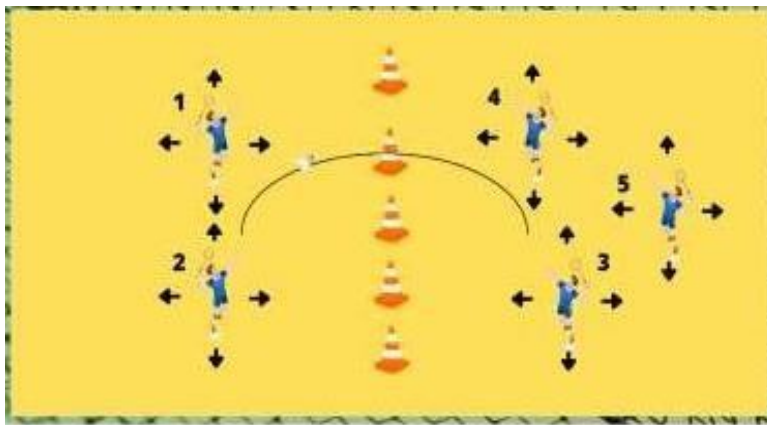
[7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan *service* oleh *team* yang mendapatkan poin.

[8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai *cone*, apabila mengenai *cone* dinyatakan mati dan lawan mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

Gambar 24. Game *Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone*

(Permainan ke-1) Pertemuan Kedua Revisi Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan *rally* atau pukulan *lob* dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan cone. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

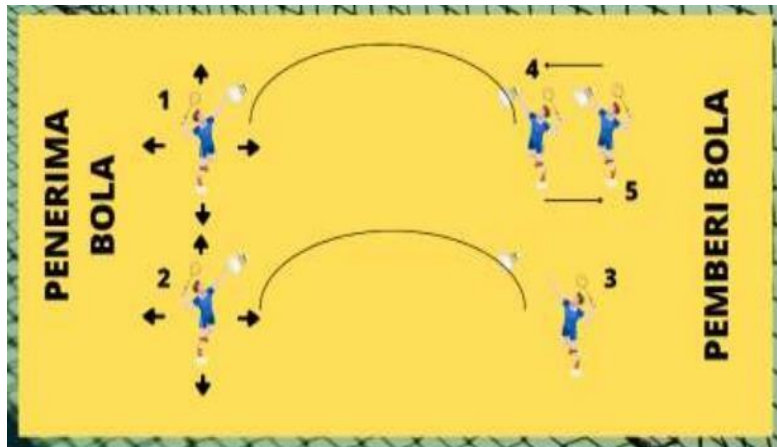
Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10

terlebih dahulu. Dengan sistem *reward* atau pindah *service* permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa menghilangkan unsur menyenangkan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin atau pindah *service* dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh *team* yang berhasil mematikan lawan. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

2) ***Practice One Side Initiative (15 menit)***

- a) Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- b) Siswa penerima setelah mendapatkan informasi berfikir harus bagaimana mengembalikannya.
- c) Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan initiative.
- d) Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola.

Gambar 25. *One Side Initiative* Revisi Akhir Pertemuan Kedua



Sumber: Data Primer Peneliti

3) **Rally 2 x 2 dengan Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 2) : 20 menit**

- a) Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain *double* seperti pada permainan ganda bersama rekannya.
- b) Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- c) Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 15.
- d) Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan Asli.
- e) Net dimodifikasi rendah setinggi cones.
- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan

video yang guru kirimkan sebelumnya).

h) Cara Bermain

Gambar 26. Game *Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke-2) Pertemuan Kedua Revisi Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan *service* oleh salah satu *team* sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan cone.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. Shuttlecock yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *reward* atau pindah *service* permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa menghilangkan

unsur menyenangkan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin atau pindah *service* dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh *team* yang berhasil mematikan lawan. *Team* yang memukul *shuttlecock* mengenai *cones* juga dianggap mati.

7. Analisis Data

a. Analisa data dari hasil validasi

Data yang diperoleh dan validasi dari validator kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU ini. Data dari validasi terdiri dari aspek kualitas draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU. Pada aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU terdiri dari 10 item.

1) Validasi dari Guru Penjas

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian validator guru penjas mengenai *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU ini pada aspek kualitas dengan kategori adalah “baik” dengan rerata 4,2.

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek kualitas *draft*

model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU oleh validator guru PJOK.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU oleh Guru PJOK

Kriteria	Frekuensi	Nilai	(%)
Sangat Baik	26	130	0
Baik	10	40	30
Cukup Baik	12	36	70
Tidak Baik	2	4	0
Sangat Tidak Baik	0	0	0
Jumlah	50	210	100
Kategori/skor rata	4,2		

Sumber: Hasil Pengolahan Data Kuantitatif

Gambar 27. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU oleh Guru PJOK



Sumber: Hasil Pengolahan Data Kuantitatif

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian guru PJOK terhadap kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis

berbasis TGfU yang dikembangkan diperoleh data bahwa 62% termasuk kategori “sangat baik”, 19% termasuk kategori “baik”, 17% termasuk kategori “cukup baik”, 2% termasuk kategori “tidak baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”.

Rata-rata keseluruhan pada aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU menurut guru PJOK termasuk dalam kriteria “baik” dengan skor rata-rata 4,2.

Selain penilaian di atas, ahli materi juga memberikan masukan, saran dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan dari ahli materi.

2) Validasi dari Dosen Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian validator dosen ahli mengenai *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU ini pada aspek kualitas dengan kategori adalah “baik” dengan Skor rata-rata 4,5. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran

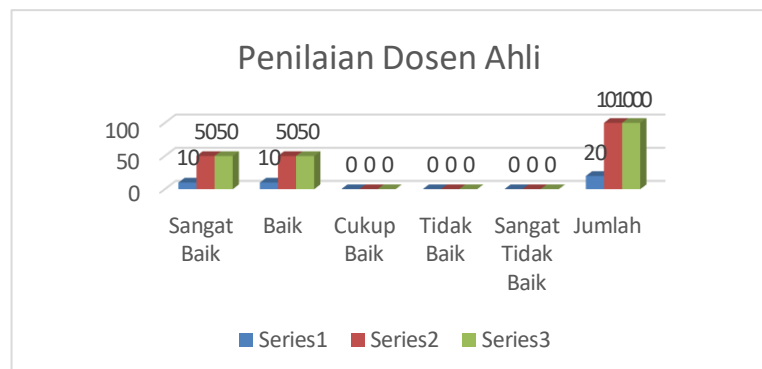
permainan Bulutangkis berbasis TGfU oleh validator dosen ahli.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU (oleh Dosen Ahli

Kriteria	Frekuensi	Nilai	(%)
Sangat Baik	10	50	50
Baik	10	40	50
Cukup Baik	0	0	0
Tidak Baik	0	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0	0
Jumlah	20	90	100
Kategori/skor rata	4,5		

Sumber: Hasil Pengolahan Data Kuantitatif

Gambar 28. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas *Draft* Model Pengembangan Materi Pembelajaran Bulutangkis Berbasis TGfU oleh Dosen Ahli



Sumber: Hasil Pengolahan Data Kuantitatif

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian dosen ahli terhadap kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU yang dikembangkan diperoleh data bahwa 50 % termasuk kategori “sangat baik”, 50 % termasuk kategori

“baik”, 0 % termasuk kategori “cukup baik”, 0 termasuk kategori “tidak baik”, dan 0 % termasuk kategori “sangat tidak baik”.

Rata-rata keseluruhan pada aspek kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU menurut dosen ahli termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 4,5. Selain penilaian di atas, ahli materi juga memberikan masukan, saran dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan dari ahli materi.

b. Analisis data dari hasil Uji coba Kelompok Kecil

Setelah produk tes dinilai dalam validasi dan direvisi, kemudian produk diujicobakan kepada siswa uji coba kelompok kecil yang berkarakteristik sama dengan calon pengguna produk. Uji coba diikuti oleh siswa MAN se Kabupaten Sleman yang dipilih berdasarkan berbagai tingkat kemampuan, serta terdiri dari siswa laki-laki maupun wanita.

Penilaian siswa yang terdiri dari 10 item menunjukkan kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU memiliki kualitas “baik” dengan rerata skor sebesar 4,2. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat

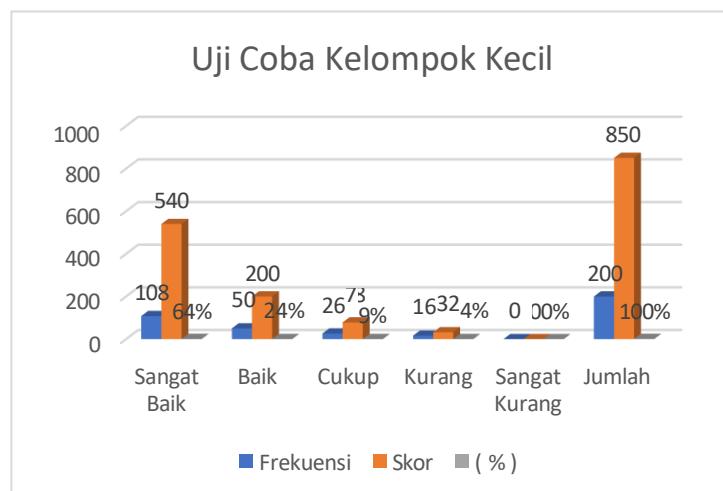
pada tabel dan gambar mengenai penilaian kualitas *draft* model pengembangan pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	Skor	(%)
Sangat Baik	108	540	64%
Baik	50	200	24%
Cukup	26	78	9%
Kurang	16	32	4%
Sangat Kurang	0	0	0%
Jumlah	200	850	100%
Skor rata-rata dengan N sample 20 siswa			4,25

Sumber: Analisis Data Kuantitatif

Gambar 29. Diagram Batang Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil



Sumber: Analisis Data Kuantitatif

Dari tabel dan gambar di atas dapat diketahui secara jelas penilaian siswa uji coba kelompok kecil. Siswa uji coba memberikan penilaian “baik” dengan skor rata-rata sebesar 4,25. Sedangkan persentase penilaian menunjukkan bahwa 64% termasuk kriteria “sangat baik”, 24% termasuk kriteria “baik”,

9% “Cukup”, 4 % “Kurang”, dan 0 % “sangat kurang”.

Selain penilaian di atas, siswa uji coba kelompok kecil juga memberikan masukan, saran, dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Dengan melakukan revisi produk diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU yang sedang dikembangkan. Revisi dilakukan sesuai saran-saran yang relevan.

c. Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk tes dinilai dalam uji coba kelompok kecil dan direvisi, kemudian produk diujicobakan kepada siswa uji coba kelompok besar yang berkarakteristik sama dengan calon pengguna produk. Uji coba diikuti oleh siswa Madrasah Aliyah Negeri se Kabupaten Sleman yang dipilih berdasarkan berbagai tingkat kemampuan, serta terdiri dari siswa laki-laki dan wanita.

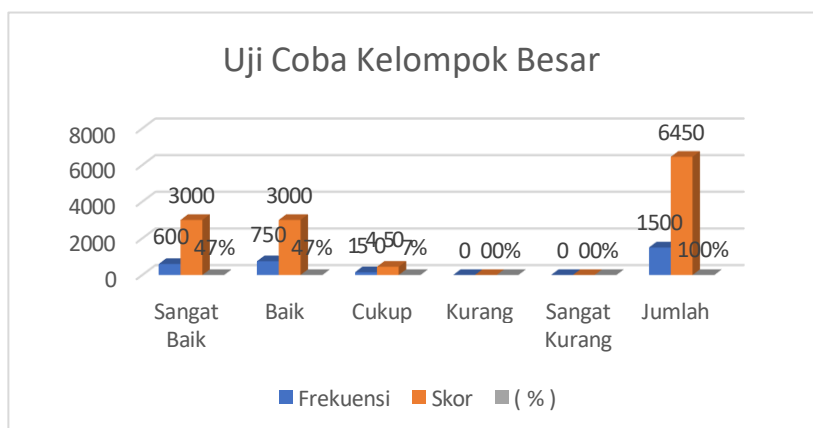
Penilaian yang terdiri dari 10 item menunjukkan bahwa produk *draft* model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU memiliki kualitas “baik” dengan rerata skor sebesar 4,3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan gambar mengenai penilaian kualitas *draft* pengembangan pada uji coba kelompok besar.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian pada Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Skor	(%)
Sangat Baik	600	3000	46,5%
Baik	750	3000	46,5%
Cukup	150	450	7%
Kurang	0	0	0%
Sangat Kurang	0	0	0%
Jumlah	1500	6450	100%
Skor rata-rata dengan N sample 150 siswa			4,3

Sumber: Analisis Data Kuantitatif

Gambar 30. Diagram Batang Penilaian pada Uji Coba Kelompok Besar



Sumber: Analisis Data Kuantitatif

Dari tabel dan gambar di atas dapat diketahui secara jelas penilaian siswa uji coba kelompok besar. Siswa uji coba memberikan penilaian “baik” dengan rerata skor sebesar 4,3. Sedangkan persentase penilaian menunjukkan bahwa 46,5% termasuk kriteria “sangat baik”, 46,5% termasuk kriteria “baik”, 7% “Cukup”, 0 % “Kurang”, dan 0 % “sangat kurang”.

8. Deskripsi Produk Akhir Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Bulutangkis berbasis TGfU Pada Siswa MAN se-

Kabupaten Sleman

a. Pertemuan Pertama

1) Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 1) : selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *suttlecocok* yang terarah.

c) Peralatan

[1] Raket

[2] *Shuttlecock*

[3] *Cone*

[4] Lapangan

[5] Peluit

[6] *Stopwatch*

d) Bentuk Permainan

[1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (team 1 beranggota

2 siswa dan team 2 beraggota 3 siswa)

- [2] Ukuran lapangan 5 x 8 meter, cone sebagai net
- [3] *Starting game* dimulai dari salah satu team sesuai dengan kesepakatan dengan melakukan service.
- [4] Permainan tidak menggunakan *rally point* karena sifatnya pembelajaran, pengenalan, dan pembelajaran. Sistem *reward* atau sistem pindah service lebih sesuai untuk digunakan.
- [5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.
- [6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.
- [7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan *service* oleh team yang mendapatkan poin.
- [8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai cone, apabila mengenai cone dinyatakan mati dan lawan mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

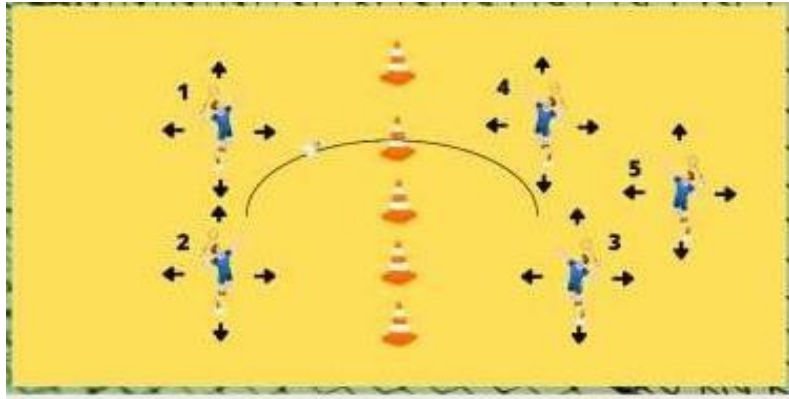
Untuk mengawali permainan dilakukan service oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa

melakukan permainan *rally* atau pukulan lob dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan cone. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10 terlebih dahulu. Dengan sistem reward atau pindah service permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa menghilangkan unsur menyenangkan. Jika *suttlecock out* maka akan menghasilkan poin atau pindah service dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh team yang berhasil mematikan lawan. Team yang memukul *shuttlecock* mengenai cone juga dianggap mati.

Gambar 31. Game *Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke-1) Pertemuan Pertama Produk Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

2) **Pertanyaan**

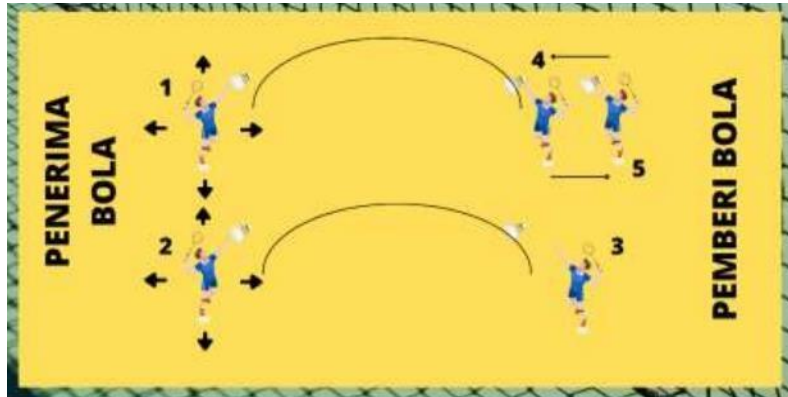
- [1] Apa tujuan dari permainan tadi?
- [2] Bagaimana cara mencapai tujuan tersebut?
- [3] Kapan saat terbaik untuk melakukan forehand?
- [4] Kapan saat terbaik untuk melakukan backhand?
- [5] Bagaimana cara untuk mencetak poin?

3) **Practice One Side Initiative (15 menit)**

- [1] Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- [2] Siswa penerima setelah mendapatkan informasi berfikir harus bagaimana mengembalikannya.
- [3] Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan *initiative*.
- [4] Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola

Gambar 32. *One Side Initiative* Pertemuan Pertama Produk

Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

4) Rally 2 x 2 dengan Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 2) : 20 menit

- a) Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain *double* seperti pada permainan ganda bersama rekannya.
- b) Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- c) Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 10.
- d) Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan Asli.
- e) Net dimodifikasi rendah setinggi cones.
- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan

video yang guru kirimkan sebelumnya).

h) Cara Bermain

Gambar 33. Game *Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke-2) Pertemuan Pertama Produk Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan service oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cone*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *reward* atau pindah *service* permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk

mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa menghilangkan unsur menyenangkan. Jika *suttlecock* out maka akan menghasilkan poin atau pindah service dan permainan diawali dengan service sebagai awalan oleh team yang berhasil mematikan lawan. Team yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

c. Pertemuan Kedua

1) Rally 2 vs 3 Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 1)

: selama 20 menit

a) Fokus Pembelajaran

Kemampuan membuat keputusan, kemampuan melakukan keterampilan, dan melakukan dukungan.

b) Tujuan

Memberikan kesempatan siswa dalam pengambilan keputusan mengarahkan *shuttlecock*. Meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Melakukan dukungan kepada siswa dengan memberikan umpan dan pengembalian *suttlecock* yang terarah.

c) Peralatan

[1] Raket

[2] *Shuttlecock*

[3] *Cone*

[4] Lapangan

[5] Peluit

[6] *Stopwach*

d) Bentuk Permainan

[1] Permainan dilakukan oleh 5 siswa (team 1 beranggota 2 siswa dan team 2 beraggota 3 siswa)

[2] Ukuran lapangan 6 x 12 meter, *cone* sebagai net

[3] *Startinggame* dimulai dari salah satu team sesuai dengan kesepakatan dengan service.

[4] Permainan tidak menggunakan *rally point* karena sifatnya pembelajaran, pengenalan, dan pembelajaran. Sistem *reward* atau sistem pindah service lebih sesuai untuk digunakan.

[5] Setiap kali melakukan pukulan disertai teriakan memanggil nama lawan yang akan menerima *shuttlecock*.

[6] Pemain yang disebutkan namanya segera mengejar *shuttlecock* dan memukul untuk diarahkan kembali kebidang lapangan lawan.

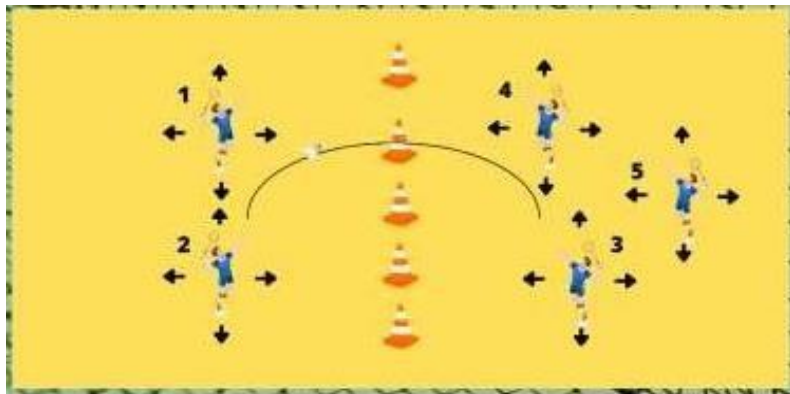
[7] Bila *shuttlecock* keluar dari area lapangan akan dimulai dengan service oleh team yang mendapatkan poin.

[8] *Shuttlecock* tidak boleh mengenai *cone*, apabila mengenai *cone* dinyatakan mati dan lawan

mendapatkan poin.

e) Cara Bermain

Gambar 34. Game *Rally* 2 vs 3 Net Rendah Dengan *Cone* (Permainan ke-1) Pertemuan Kedua Produk Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan service oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan *rally* atau pukulan lob dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan *cone*. Antar pemain saling berkomunikasi dengan memanggil nama calon penerima *shuttlecock* untuk dapat mengembalikan dengan memukul *shuttlecock*.

Pada tahap ini siswa sudah bermain *rally* dengan teman sehingga setiap siswa dapat berkomunikasi dan berfikir bagaimana cara terbaik untuk saling mengembalikan pukulan dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menjatuhkan bola tanpa bisa di kembalikan oleh lawan. *Shuttlecock* yang di gunakan

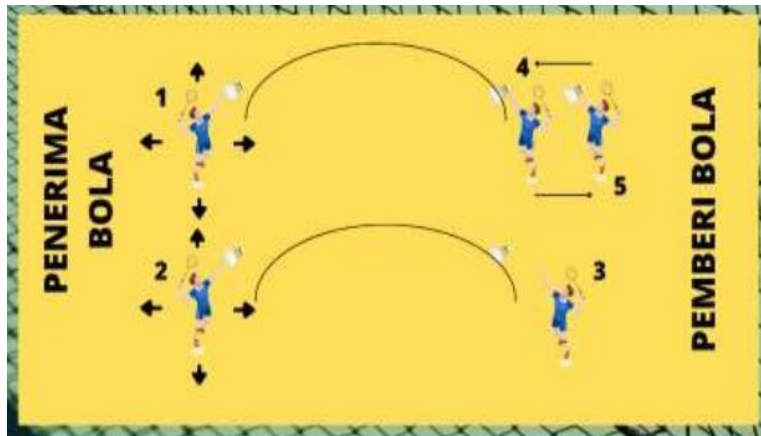
dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10 terlebih dahulu. Dengan sistem *reward* atau pindah service permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa menghilangkan unsur menyenangkan. Jika *shuttlecock* out maka akan menghasilkan poin atau pindah service dan permainan diawali dengan service sebagai awalan oleh team yang berhasil mematikan lawan. Team yang memukul *shuttlecock* mengenai cone juga dianggap mati..

4) Practice One Side Initiative (15 menit)

- a) Siswa memukul *shuttlecock* sambil memberitahu kepada lawan yang dihadapi dengan cara memanggil nama sesuai arah yang dituju.
- b) Siswa penerima setelah mendapatkan informasi berfikir harus bagaimana mengembalikannya.
- c) Permainan dilaksanakan selama 15 menit. Setelah itu siswa bergantian melaksanakan *initiative*.
- d) Khusus pemain 4 dan 5 secara bergantian memberikan inisiatif kepada rekan penerima bola.

Gambar 35. *One Side Initiative* Pertemuan Kedua Produk Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

5) Rally 2 x 2 dengan Net Rendah Dengan Cone (Permainan ke 2) : 20 menit

- a) Hampir mirip dengan permainan ke 1, hanya saja permainan sudah mendekati permainan aslinya dimana siswa akan bermain souble seperti pada permainan ganda bersama rekannya.
- b) Lapangan permainan diperlebar menjadi 6 X 12 meter.
- c) Setiap pasangan berusaha saling mematikan untuk mendapatkan skor 10.
- d) Pada tahap ini siswa akan bertanding 2 vs 2 menyerupai permainan Asli.
- e) Net dimodifikasi rendah setinggi *cone*.
- f) 1 siswa dalam kelompoknya berkolaborasi dengan guru untuk menilai rekannya menggunakan instrument GPAI.
- g) Aturan permainan menyerupai permainan asli (siswa sudah mengetahui peraturan karena sudah menyaksikan video yang guru kirimkan sebelumnya).

h) Cara Bermain

Gambar 36. Game *Rally 2 vs 2 Net Rendah Dengan Cone* (Permainan ke-2) Pertemuan Kedua Produk Akhir



Sumber: Data Primer Peneliti

Untuk mengawali permainan dilakukan service oleh salah satu team sesuai kesepakatan. Setiap siswa melakukan permainan bebas layaknya permainan sungguhan dengan mengarahkan pukulan ke lapangan lawan yang dibatasi dengan cone.

Pada tahap ini siswa sudah bermain sungguh-sungguh dengan menentukan jenis pukulan dan arah pukulan yang akan dilakukan sebagai upaya untuk mematikan permainan lawan. *Shuttlecock* yang digunakan dalam permainan ini hanya 1.

Team dinyatakan menang jika memperoleh point 10 terlebih dahulu. Dengan sistem reward atau pindah service permainan ini akan terasa seperti pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman yang cukup tanpa menghilangkan unsur menyenangkan. Jika *suttlecock*

out maka akan menghasilkan poin atau pindah *service* dan permainan diawali dengan *service* sebagai awalan oleh team yang berhasil mematikan lawan. Team yang memukul *shuttlecock* mengenai *cone* juga dianggap mati.

B. Kajian Produk Akhir

Pada tahap awal pengembangan, produk draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU, untuk pembelajaran permainan Bulutangkis. Proses pembuatannya melalui beberapa tahapan prosedur dalam penelitian dan pengembangan. Setelah produk awal dihasilkan maka produk perlu dievaluasi kepada para ahli melalui tahapan validasi dan perlu diuji cobakan dengan melalui berbagai tahapan uji coba.

Tahap validasi dilakukan oleh guru penjas dan dosen ahli, sedangkan tahap uji coba dilakukan dalam serangkaian tahapan uji coba yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam proses validasi kepada ahli dihasilkan data yang dapat digunakan untuk merevisi produk awal. Setelah produk divalidasi oleh ahli guru penjas kemudian produk divalidasikan kepada dosen ahli.

Validasi ahli menghasilkan data, saran, komentar, dan masukan yang berguna untuk perbaikan kualitas produk draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU yang sedang dikembangkan. Setelah proses validasi dan revisi dilaksanakan maka produk siap untuk diuji cobakan. Uji coba

dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar.

Data yang diperoleh dari tiap-tiap tahapan uji coba digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk agar dihasilkan produk akhir yang berkualitas, sehingga produk draft model pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU ini dapat digunakan sebagai materi pembelajaran di sekolah. Kualitas produk materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU menurut ahli guru penjas termasuk dalam kriteria “baik”, menurut ahli dosen kualitas produk termasuk dalam kriteria “baik”. Sedangkan kualitas produk materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU menurut penilaian siswa termasuk dalam kriteria “baik”. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian uji coba kelompok kecil “baik” dan uji coba kelompok besar “baik”.

Selain itu didapat juga komentar dari siswa bahwa siswa senang dengan permainan Bulutangkis berbasis TGfU sehingga siswa lebih paham dan mudah dalam mengikuti pembelajaran. Secara keseluruhan bahwa menurut guru penjas dan dosen pengembangan materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TgfU ini harus dikembangkan dengan semaksimal mungkin agar siswa lebih mudah dalam menerima dan mempraktikkan dalam pembelajaran.

Pengembangan produk dari awal sampai dengan adanya perubahan-perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan produk dan

kualitas produk ini diharapkan mampu memberikan efek positif dalam proses pengembangan permainan dalam bermain Bulutangkis. Hal ini meninjau karakteristik permainan Bulutangkis yang dapat dikembangkan dan banyak solusi untuk memodifikasi agar materi dapat mudah disampaikan dan siswa mudah dalam menerima materi sebagai pengembangan keterampilan bermainnya.

Dengan adanya perubahan dan pengembangan materi akan membantu guru untuk lebih kreatif dan memiliki variasi dalam memberikan materi pembelajaran. Hal ini mengingat bahwa permainan Bulutangkis disukai oleh sebagian besar siswa tetapi tidak banyak siswa yang memiliki keterampilan bermain yang baik. Sehingga pengembangan materi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Selain itu, pengembangan materi ini tidak hanya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran saja tetapi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa. Pengembangan ini dapat dilakukan secara berkala sehingga pembelajaran selalu mendapatkan hal baru.

C. Faktor Pendukung dan Hambatan

Dalam proses penyusunan penelitian ini tidak lepas dari beberapa Dukungan dan Hambatan. Adapun Dukungan dan Hambatan selama penelitian yang sesuai kenyataan di lapangan antara lain :

1. Pendukung

- a. Tanggapan baik dari Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman selama penelitian
- b. Masukan dan evaluasi dari beberapa Validator sangat mendukung pengembangan desain penelitian ini.
- c. Positifisme dari siswa dalam mempraktekkan permainan Bulutangkis berbasis TGfU (*Teaching Games for Understanding*).

2. Hambatan

- a. Susahnya mengatur jadwal pelaksanaan penelitian di 5 sekolah Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sleman.
- b. Masalah kesehatan peneliti dan Dosen Pembimbing selama pelaksanaan Penelitian
- c. Lokaksi penelitian yang letaknya berjauhan dan pekerjaan Peneliti sebagai pengajar menjadikan tantangan tersendiri.
- d. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung proses pembelajaran PJOK terutama tersedianya lapangan yang representatif.
- e. Kurangnya minat dari peserta didik mengikuti pembelajaran PJOK karena bersifat monoton dan membosankan.
- f. Kurangnya akumulasi waktu dalam proses penyampaian pembelajaran PJOK dalam tiap minggunya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembuatan produk materi pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain konseptual model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman terdiri atas 5 permainan yaitu “3 lawan 2” dan “2 lawan 2”.
2. Kelayakan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman berdasarkan penilaian dosen ahli, guru, dan siswa terhadap model permainan tersebut semuanya masuk kriteria “baik” dan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Kepraktikan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman adalah dengan *rally 2 vs 3 net rendah dengan cone* dan *rally 2 vs 2 net rendah dengan cone*.
4. Keefektifan model pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis berbasis TGfU di MAN se-Kabupaten Sleman terlihat dengan adanya perubahan dan pengembangan materi akan membantu guru untuk lebih kreatif dan memiliki variasi dalam memberikan materi pembelajaran. Pengembangan materi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran permainan bulutangkis di MAN khususnya di Kabupaten Sleman.
2. Pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif dalam mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Perlu dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan produk draft model pembelajaran permainan Bulutangkis berbasis TGfU untuk siswa MAN di Kabupaten Sleman.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan materi permainan bulutangkis dengan model pembelajaran PJOK berbasis TGfU ini tidak hanya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran saja, tetapi produk ini lebih lanjut dapat sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa. Penerapannya secara berkelanjutan maka pengembangan ini dapat dilakukan secara berkala sehingga pembelajaran selalu mendapatkan hal-hal baru yang berkreasi dan berinovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bompa, O. T., and Haff. G. G. (2009). *Theory and methodology of training*. Iowa: Kendal,Hunt Publishing Company.
- Brooks, G. A., Fahey, T. D., and Baldwin, K. M. (2005). *Exercise physiology: Humanbioenergetics*. California: McGraw-Hill.
- Caly Setiawan dan Soni Nopembri. (2018). Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani). Jurnal FIK UNY.
- Gallahue, D, L and Donnelly, F. C. (2003). *Developmental physical education for allchildren*. New York: John Willey & Sons Publisher.
- Graham, G. (2008). *Teaching Children physical education*. Becaming master teacher.
- Green, K., and Hardman, K. (2005). *Physical education for life long fitness: The physical best teachers guide*. United Sates of America: National association for sport and physical education.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Himberg, C., Hutchinson, G. E. and Roussell, J. M. (2003). *Teaching secondary physicaleducation: Preparing adolescents to be active for life*. Canada: Human kinetics.
- Kelly, L. E., and Melograno, V. J. (2004). *Developing the physical education curriculum:anachievement-based approach*. Canada: Human Kinetics.
- Kelly. L. E. (2006). *Adapted physical education national standards: National consorstium for physical education and recreation for individuals with disabilities*. New Zeland: Human Kinetics.
- Liukonen, J. (2007). *Psykology for physical educators: Studen in focus*. Canada: HumanKinetics.
- Lund, J., and Kirk, M. F. (2002). *Assessment for middle and high school physicaleducation*. Canada: Human kinetics.
- Lund, J., and Tannehill, D. (2009). *Standards based physical education curriculumdevelopment*. Canada: Jones and Bartlett Publishers.

- Moleong Lexy J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mosston, M., and Ashwort, S. (2002). *Teaching physical education*. Michigan: Cummings.
- Nurdyansyah. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Osada, N. (2010). *Physical education and sports studies, and research in all nations*. Canada: CCB Publishing.
- Panggung Sutapa, dkk. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia Pra Sekolah*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 2, 2014.
- Schmidt, R. A., and Wrisberg, C. A. (2008). *Motor learning and performance: A situation-based learning approach*. United States: Human Kinetics.
- Silverman, S. J., and Ennis, C. D. (2003). *Learning in physical education: Applying research to enhance instruction*. New Zealand: Sherridan books.
- Soni Nopembri. (2005). *Pengalaman Belajar Pendidikan Jasmani Yang Menyenangkan*. Dalam Majalah Ilmiah Olahraga Vol 11 Th. XI No.1. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2013). *Manajemen Sekolah, Edisi Revisi, Cetakan Kesembilan*. Semarang: Unnes Press.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran Inovatif-Progressif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1017/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

10 Juni 2024

Yth. **Kepala MAN 2 Sleman**
Jln. Raya Tajem Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Tri Wianatun
NIM : 21633251002
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MATERI PERMAINAN
BULUTANGKIS BERBASIS TGFU FASE F DI MADRASAH ALIYAH NEGERI
KABUPATEN SLEMAN
Waktu Penelitian : 15 Juli - 2 Agustus 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 2. Lembar Kuesioner Validasi Instrumen Pengembangan Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGFU

**LEMBAR KUISIONER UNTUK VALIDASI INSTRUMEN
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN
BULUTANGKIS BERBASIS TGFU DI MADRASAH ALIYAH NEGERI DI
KABUPATEN SLEMAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bulutangkis
Sasaran Program : Peserta didik kelas X
Evaluator : Tri Wianatun, S.Pd.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai validator pada draft model pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas draft model pengembangan yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh validator draft model pengembangan.
2. Lembar kuisisioner mencakup aspek kualitas draft model pengembangan. Penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas draft model pengembangan yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat tidak baik” dengan memberi tanda “√” pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik
 - 2 : Tidak Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak cukup mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. ASPEK KUALITAS DRAFT MODEL PENGEMBANGAN

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian draft model pengembangan dengan KI, KD, dan Indikator					√
2	Ketepatan pemilihan materi yang dibuat draft model pengembangan				√	
3	Ketepatan pemilihan permainan (<i>Game I dan II</i>)					√
4	Kejelasan penjelasan cara bermain					√
5	Kesesuaian cara bermain dengan bentuk permainan					√
6	Kejelasan urutan pelaksanaan permainan (<i>Game I dan II</i>)					√
7	Ketepatan pemilihan tugas latihan (<i>practice</i>)					√
8	Kejelasan penjelasan cara pelaksanaan tugas latihan (<i>practice</i>)					√
9	Kesesuaian tugas latihan (<i>practice</i>) dengan permainan (<i>Game I dan II</i>)					√
10	Kecukupan materi dalam draft model pengembangan untuk pencapaian kompetensi				√	
Jumlah Skor						
Rerata Skor						

B. KEBENARAN DRAFT MODEL PENGEMBANGAN

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek kualitas draft model pengembangan mohon ditulis bagian yang salah.
2. Pada kolom jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom.

No.	Saran Perbaikan
1.	Modifikasi permainan dan latihan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Siswa yang lebih maju dapat diberi tantangan tambahan, sedangkan yang kurang mampu bisa mendapatkan bimbingan lebih intensif.
2.	Sertakan latihan fisik untuk meningkatkan kebugaran siswa yang relevan dengan kebutuhan bulutangkis, seperti latihan kelincahan, kecepatan, dan daya tahan.
3.	Tambahkan sesi refleksi singkat setelah setiap permainan atau latihan di mana siswa bisa mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari, tantangan yang mereka hadapi, dan strategi yang berhasil atau perlu diperbaiki.

C. KOMENTAR DAN SARAN UMUM

1. Buat lingkungan pembelajaran yang mendukung dengan memberikan umpan balik positif dan mendorong partisipasi aktif dari semua siswa.
2. Pertimbangkan penggunaan gameifikasi, seperti sistem poin atau reward untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

D. KESIMPULAN

Draft model pengembangan ini dinyatakan:

- ~~1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.~~
2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- ~~3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba lapangan.~~

(Mohon diberi tanda silang atau lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Sleman, 14 Juni 2024
Yang menerangkan,

Tri Wianatun, S.Pd.
NIP. 19760203 200501 2 003

Lampiran 3. Lembar Kuesioner Peserta Didik Untuk Penilaian Pengembangan Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGFU

LEMBAR KUISIONER UNTUK PESERTA DIDIK UNTUK PENILAIAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BULUTANGKIS BERBASIS TGFU DI MADRASAH ALIYAH NEGERI DI KABUPATEN SLEMAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bulutangkis
Sasaran Program : Peserta didik kelas X
Nama Peserta Didik : Okta
Kelas/Jurusan : X A

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik, mengenai pengembangan materi pembelajaran permainan bulutangkis yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari peserta didik sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGfU*). Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan peserta didik untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh peserta didik.
2. Lembar kuisisioner mencakup aspek kualitas pembelajaran. Penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat tidak baik” dengan memberi tanda “√” pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan:
1 : Sangat Tidak Baik
2 : Tidak Baik
3 : Cukup Baik
4 : Baik
5 : Sangat Baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak cukup mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. ASPEK KUALITAS PEMBELAJARAN

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran dengan pendekatan taktik <i>TGfU</i> membuat saya semangat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bulutangkis					√
2	Pembelajaran dengan pendekatan taktik <i>TGfU</i> tidak monoton dan membosankan seperti pembelajaran sebelumnya					√
3	Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan taktik <i>TGfU</i> yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika belajar materi permainan bulutangkis					√
4	Pembelajaran ini membuat saya mudah dalam menyampaikan pertanyaan terkait masalah atau kesulitan dalam belajar materi permainan bulutangkis					√
5	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok atau teman untuk menyelesaikan masalah dalam materi permainan bulutangkis					√
6	Pembelajaran dengan pendekatan taktik <i>TGfU</i> membuat saya mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain bulutangkis					√
7	Dari pembelajaran dengan pendekatan taktik <i>TGfU</i> ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi permainan bulutangkis					√
8	Saya benar-benar menjadi senang mengikuti pembelajaran penjas, khususnya materi permainan bulutangkis dengan menggunakan pendekatan taktik <i>TGfU</i> ini					√
9	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat					√
10	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan pendekatan taktik <i>TGfU</i> ini					√
Jumlah Skor						
Rerata Skor						

B. KOMENTAR DAN SARAN UMUM

Model pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dengan fokus pada pemahaman taktik dan strategi melalui pendekatan TGFU. Dengan sedikit penyesuaian dan penambahan variasi dalam latihan serta sesi refleksi, model ini dapat lebih efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan bulutangkis siswa.

Sleman, 14 Juni 2024
Yang menerangkan,

Okta

Lampiran 4. Pedoman Wawancara Ahli Bulutangkis

Pedoman Wawancara

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BULUTANGKIS BERBASIS TGfU DI MADRASAH ALIYAH NEGERI DI KABUPATEN SLEMAN

I. Jadwal Wawancara

Hari, tanggal :

Waktu :

II. Identitas Informan

Nama (Inisial) :

Usia :

Jenis kelamin :

Jabatan :

III. Pertanyaan penelitian

1. Apakah menurut anda, model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?

.....
.....
.....
.....

2. Menurut anda, apakah siswa bisa memainkan model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU ini?

.....
.....
.....
.....

3. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU mudah untuk melakukan servis pendek?

.....

.....
.....
.....

4. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU, siswa mudah untuk melakukan servis panjang?

.....
.....
.....

5. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU, siswa mudah melakukan pukulan forehand?

.....
.....
.....

6. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU siswa mudah untuk melakukan pukulan backhand?

.....
.....
.....

7. Apakah dalam permainan model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU siswa mudah untuk mendapatkan point?

.....
.....
.....

8. Apakah dalam model pengembangan permainan minton mini penghitungan angka menggunakan sistem rally point?

.....
.....

.....
.....
9. Apakah siswa akan merasa kesulitan ketika menerima servis dari lawan pada model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU?

.....
.....
.....
.....

10. Apakah cara bermain pada model permainan bulutangkis berbasis TGfU ini lebih mudah dimainkan dari pada permainan badminton yang anda kenal?

.....
.....
.....
.....

11. Apakah model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU yang diajarkan oleh guru dengan dapat meningkatkan keterampilan gerak siswa?

.....
.....
.....
.....

12. Apakah dengan bermain model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU dapat membuat tubuh menjadi sehat dan bugar?

.....
.....
.....
.....

13. Apakah model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?

.....
.....

.....
.....

14. Apakah bermain model permainan minton mini dapat menaikkan tingkat
kesegaran jasmani?

.....
.....
.....
.....

15. Apakah anda tertarik bermain model pengembangan materi bulutangkis
berbasis TGfU ini?

.....
.....
.....
.....

Lampiran 5. Hasil Wawancara Ahli Bulutangkis

Pedoman Wawancara

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BULUTANGKIS BERBASIS TGfU DI MADRASAH ALIYAH NEGERI DI KABUPATEN SLEMAN

I. Jadwal Wawancara

Hari, tanggal :

Waktu :

II. Identitas Informan

Nama (Inisial) : Wahyu

Usia : 39 Tahun

Jenis kelamin : Laki-Laki

Jabatan : Guru PJOK

III. Pertanyaan penelitian

1. Apakah menurut anda, model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?
Justru tidak sulit. karena dengan berbasis TGfU pendekatannya dalam penyampaian materi lebih ke model bermain. Sangat tepat sebagai treatment pengenalan bagi anak usia sekolah.
2. Menurut anda, apakah siswa bisa memainkan model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU ini?
Bisa karena konsepnya bermain, tentu saja sesuai dengan dunia/ karakteristik siswa. Dampak positifnya siswa dengan model bermain tidak akan merasa jenuh/ bosan.
3. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU mudah untuk melakukan servis pendek?
Terkait mudah atau tidaknya tergantung pemateri/ guru dalam mengembangkan inovasi belajar servis pendek bulutangkis bagi siswa.

4. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU, siswa mudah untuk melakukan servis panjang?
Kembali ke pertanyaan nomor 3, semua tergantung konsep inovasinya. Kalau kita sudah tahu dasar dari model TGfU, maka kita akan tepat dalam berinovasi untuk memudahkan siswa belajar servis panjang.
5. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU, siswa mudah melakukan pukulan forehand?
Intinya seperti jawaban nomor 3 dan 4
6. Apakah dalam model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU siswa mudah untuk melakukan pukulan backhand?
Intinya seperti jawaban nomor 3 dan 4
7. Apakah dalam permainan model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU siswa mudah untuk mendapatkan point?
Terkaitnya mudah atau tidak dalam mendapatkan point. Tergantung sistem yang diterapkan dalam permainan bulutangkis. Kalau kata kuncinya adalah “TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain”, maka aturan yang kita terapkan khususnya dalam sistem penilaian sebaiknya tidak aturan baku.
8. Apakah dalam model pengembangan permainan minton mini penghitungan angka menggunakan sistem rally point?
Sebaiknya tidak karena tahapannya adalah pengenalan, mengembangkan, dan pengalaman.
9. Apakah siswa akan merasa kesulitan ketika menerima servis dari lawan pada model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU?
Saya rasa siswa tidak akan mengalami kesulitan.
10. Apakah cara bermain pada model permainan bulutangkis berbasis TGfU ini lebih mudah dimainkan dari pada permainan badminton yang anda kenal?
Lebih mudah dengan treatment berbasis TGfU.
11. Apakah model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU yang diajarkan oleh guru dengan dapat meningkatkan keterampilan gerak siswa?

Pasti karena tidak monoton konsepnya dan masuk dalam model pembelajaran berdiferensiasi.

12. Apakah dengan bermain model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU dapat membuat tubuh menjadi sehat dan bugar?

Bermain meningkatkan aktivitas tubuh tentu berkorelasi dengan tubuh menjadi sehat dan bugar.

13. Apakah model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?

Mengarah pada tujuan ini, maka guru harus bisa merencanakan target capaian pembelajaran. Dalam hal ini salah satu target pencapaiannya adalah “menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat”.

14. Apakah bermain model permainan minton mini dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani?

Jelas tentu saja dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani

15. Apakah anda tertarik bermain model pengembangan materi bulutangkis berbasis TGfU ini?

Sangat tertarik

Lampiran 6. Dokumentasi Model Penelitian Pengembangan Materi Permainan Bulutangkis Berbasis TGFU di Madrasah Aliyah Negeri Kabupaten Sleman



Identifikasi Awal Kemampuan Siswa dalam Permainan Bulutangkis



Observasi Tahap Pertama Kemampuan Dasar Siswa dalam Bermain Bulutangkis

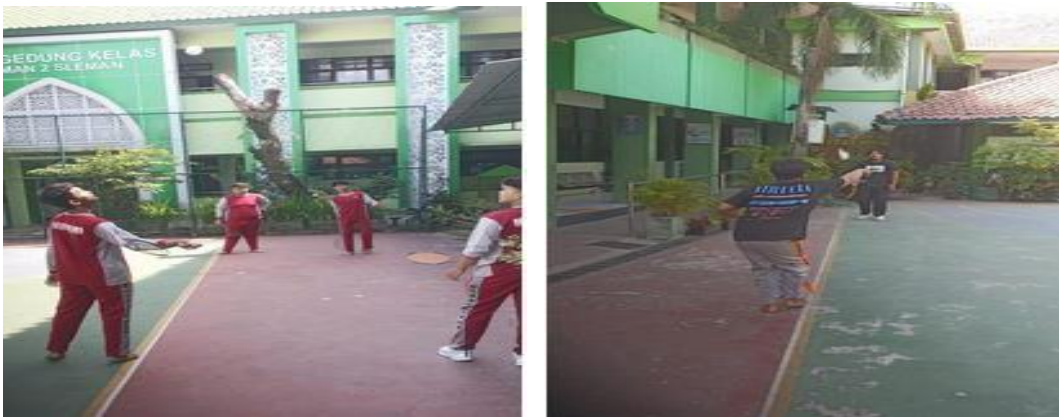


Observasi Tahap Kedua Kemampuan Dasar Siswa dalam Bermain Bulutangkis

Lampiran 7. Dokumentasi Model Revisi Tahap I Pengembangan Materi Pembelajaran PJOK Permainan Bulutangkis Berbasis TGFU di Madrasah Aliyah Negeri di Sleman



Rally 2 x 2 menggunakan Net Rendah Dengan Cone



Rally 2 vs 3 menggunakan Net Rendah Dengan Cone



One Side Initiative