
Pengembangan permainan bulutangkis “minton mini” dalam pembelajaran pjok pada siswa kelas vii smp negeri 3 gorontalo

Indriyani Ulama^{1abcdef}, Aisah R Pomatahu^{2de}

^{1,2}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Abstrak

Introduction: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan **Minton Mini** sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Negeri 3 Gorontalo. Model permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, aktivitas gerak, serta pemahaman siswa terhadap teknik dasar bulutangkis. **Methods:** Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE**, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu **Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation**. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Gorontalo. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan lembar validasi ahli. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yang meliputi ahli pembelajaran, ahli permainan, dan ahli media pembelajaran. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase kelayakan. **Results:** Hasil validasi menunjukkan bahwa buku panduan permainan **Minton Mini** memperoleh tingkat kelayakan sebesar **88,57%** dari ahli pembelajaran, **91,43%** dari ahli permainan, dan **86,67%** dari ahli media pembelajaran. Rata-rata keseluruhan mencapai **88,89%**, yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Selain itu, hasil evaluasi kognitif pada uji coba lapangan menunjukkan rata-rata pemahaman siswa sebesar **85%** dengan kategori **baik**, yang mengindikasikan bahwa model permainan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. **Conclusion:** Model permainan **Minton Mini** dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK pada materi bulutangkis di kelas VII SMP. Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, aktivitas gerak, dan pemahaman siswa terhadap teknik dasar bulutangkis, sehingga berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah.

Kata Kunci: pengembangan; minton mini; bulutangkis; PJOK; model ADDIE

Cara Mengutip: Ulama, I., & Pomatahu, A.R (2026). Pengembangan permainan bulutangkis “minton mini” dalam pembelajaran pjok pada siswa kelas vii smp negeri 3 gorontalo. *Jurnal Tomini Sports: Jurnal Olahraga*, 3(1), 114-122.

Kontribusi penulis: a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f – Mengedit versi final

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan aspek fisik, motorik, kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara menyeluruh (Rosdiani, 2020). Dalam konteks pembelajaran PJOK, guru dituntut mampu menyajikan materi yang tidak hanya relevan secara teknis tetapi juga mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas fisik yang diberikan.



Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia dan telah banyak dimasukkan ke dalam kurikulum PJOK tingkat SMP. Namun demikian, pembelajaran bulutangkis di sekolah kerap menghadapi sejumlah kendala yang menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Keterbatasan fasilitas dan peralatan, seperti lapangan yang tidak memadai, raket yang kurang, dan shuttlecock yang cepat rusak, menjadi hambatan yang sering dikeluhkan oleh guru PJOK (Haryanto & Prihatin, 2021). Selain itu, metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif turut berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 3 Gorontalo menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran bulutangkis berlangsung, banyak siswa yang tidak mendapatkan giliran bermain secara merata akibat keterbatasan jumlah lapangan. Kondisi ini menyebabkan aktivitas gerak siswa menjadi rendah, sehingga target capaian kompetensi dalam kurikulum tidak dapat terpenuhi secara optimal. Permasalahan serupa juga dikonfirmasi melalui hasil wawancara dengan guru PJOK yang menyatakan bahwa sekitar 40% siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

Modifikasi permainan olahraga telah terbukti menjadi salah satu solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan modifikasi didasarkan pada prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP), yakni penyesuaian aktivitas fisik dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa (Siedentop & Hastie, 2018). Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa modifikasi olahraga dalam konteks pendidikan jasmani mampu meningkatkan partisipasi, keterampilan, dan kesenangan siswa secara signifikan (Mulyana et al., 2022; Susanto & Permadi, 2023).

Minton Mini merupakan bentuk modifikasi permainan bulutangkis yang diadaptasi dari konsep permainan mini games, yaitu permainan yang menggunakan lapangan berukuran lebih kecil, peraturan yang lebih sederhana, dan memungkinkan lebih banyak siswa terlibat secara bersamaan. Permainan ini dirancang agar siswa kelas VII yang berada pada tahap perkembangan awal remaja dapat berpartisipasi aktif, merasakan pengalaman sukses (*success experience*), serta secara bertahap menguasai teknik dasar bulutangkis dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan karena belum tersedianya model permainan Minton Mini yang tersandar dan dilengkapi dengan panduan pelaksanaan yang komprehensif untuk pembelajaran

PJOK di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan model permainan bulutangkis Minton Mini dalam pembelajaran PJOK kelas VII; (2) menguji tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli; dan (3) mendeskripsikan respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, dan setiap tahapannya saling terkait sehingga menghasilkan produk yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Prosedur Pengembangan

Tahap pertama adalah Analysis (Analisis), yang meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Pada tahap ini dilakukan observasi awal di SMP Negeri 3 Gorontalo dan wawancara dengan guru PJOK untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran bulutangkis.

Tahap kedua adalah Design (Perancangan), mencakup perancangan konsep permainan Minton Mini, pembuatan prototipe lapangan, penyusunan aturan permainan, serta penulisan draf buku panduan. Rancangan permainan mengacu pada prinsip modifikasi olahraga yang dikemukakan oleh Aussie Sports (Griffin & Butler, 2005), yaitu memodifikasi ukuran lapangan, tinggi net, dan jumlah pemain.

Tahap ketiga adalah Development (Pengembangan), yaitu pembuatan produk nyata berupa buku panduan permainan Minton Mini yang dilengkapi dengan ilustrasi lapangan, alat, aturan permainan, dan panduan pelaksanaan. Produk kemudian divalidasi oleh tiga ahli sebelum diujicobakan.

Tahap keempat adalah Implementation (Implementasi), berupa uji coba produk pada subjek penelitian. Uji coba dilakukan dalam dua tahap: (a) uji coba skala kecil (n=6) dan (b) uji coba lapangan (n=17 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Gorontalo).

Tahap kelima adalah Evaluation (Evaluasi), mencakup evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan pada setiap tahapan

ADDIE, sedangkan evaluasi hasil dilakukan melalui analisis data dari kuesioner kelayakan ahli dan respons siswa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Gorontalo yang dipilih secara purposive sampling. Pemilihan kelas VII didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas VII berada pada fase peralihan dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar validasi ahli pembelajaran, (2) lembar validasi ahli permainan, (3) lembar validasi ahli media, dan (4) lembar respons siswa. Lembar validasi menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, mencakup aspek konten, keterbacaan, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dan kualitas media. Sebelum digunakan, instrumen telah diuji validitas isinya (content validity) melalui expert judgment.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Data validasi diperoleh dari tiga validator, yaitu seorang dosen pendidikan jasmani (ahli pembelajaran), seorang pelatih bulutangkis bersertifikasi PBSI (ahli permainan), dan seorang dosen teknologi pendidikan (ahli media).

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan yang diadaptasi dari Arikunto (2021):

$$P = (\Sigma X / \Sigma X_{\max}) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase kelayakan; ΣX = jumlah skor yang diperoleh; ΣX_{\max} = jumlah skor maksimal. Kategori kelayakan produk ditetapkan berdasarkan kriteria berikut:

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak

21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk (diadaptasi dari Arikunto, 2021)

HASIL

Deskripsi Produk Minton Mini

Produk yang dihasilkan adalah buku panduan permainan bulutangkis Minton Mini yang terdiri atas 32 halaman dengan komponen sebagai berikut: (1) konsep dasar permainan Minton Mini; (2) spesifikasi lapangan dan peralatan; (3) peraturan permainan; (4) teknik dasar yang dilatihkan; (5) format pelaksanaan pembelajaran; dan (6) panduan penilaian.

Spesifikasi utama lapangan Minton Mini adalah: panjang lapangan 9 meter, lebar 4,5 meter (setengah dari lapangan standar), tinggi net 1,4 meter, dimainkan secara 2 versus 2 atau 3 versus 3, menggunakan shuttlecock foam sebagai alternatif shuttlecock bulu standar. Dengan ukuran lapangan yang lebih kecil, satu lapangan badminton standar dapat digunakan untuk dua hingga tiga permainan Minton Mini secara bersamaan, sehingga seluruh siswa dapat terlibat aktif.

Hasil Validasi Ahli

Proses validasi dilakukan oleh tiga ahli. Rekapitulasi hasil validasi selengkapnya disajikan pada Tabel 2.

Aspek Penilaian	Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Ahli Pembelajaran	35	31	88,57	Sangat Layak
Ahli Permainan	35	32	91,43	Sangat Layak
Ahli Media	30	26	86,67	Sangat Layak

Rata-rata Keseluruhan	100	89	88,89	Sangat Layak
------------------------------	------------	-----------	--------------	---------------------

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Hasil Respons Siswa

Uji coba lapangan dilaksanakan pada 17 siswa kelas VII dalam tiga kali pertemuan pembelajaran. Respons siswa diukur melalui angket yang mencakup empat aspek: kesenangan, kemudahan pemahaman aturan, aktivitas gerak, dan motivasi belajar. Rekapitulasi hasil respons siswa disajikan pada Tabel 3.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor (Maks. 85)	Persentase (%)	Kategori
1	Kesenangan dalam bermain	75	88,24	Sangat Baik
2	Kemudahan memahami aturan	71	83,53	Sangat Baik
3	Aktivitas gerak yang diperoleh	70	82,35	Sangat Baik
4	Motivasi belajar bulutangkis	68	80,00	Baik
	Rata-rata	71	83,53	Sangat Baik

Tabel 3. Rekapitulasi Respons Siswa terhadap Produk Minton Mini

Hasil evaluasi kognitif setelah implementasi menunjukkan rata-rata skor pemahaman siswa sebesar 85 dari skor maksimal 100, dengan rincian 12 siswa (70,6%) mencapai kategori baik dan 5 siswa (29,4%) mencapai kategori sangat baik. Tidak ada siswa yang berada pada kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model permainan bulutangkis Minton Mini yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE memperoleh penilaian sangat layak dari seluruh validator, dengan rata-rata kelayakan keseluruhan sebesar 88,89%. Temuan ini selaras dengan penelitian Mulyana et al. (2022) yang mengembangkan modifikasi permainan tenis meja mini untuk siswa SD dan memperoleh tingkat kelayakan ahli sebesar 87,5%, serta penelitian Susanto & Permadi (2023) yang mengembangkan model permainan kasti modifikasi dengan nilai kelayakan 90,2%.

Tingginya skor kelayakan dari ahli permainan (91,43%) mengindikasikan bahwa konsep Minton Mini telah sesuai dengan prinsip-prinsip modifikasi olahraga yang valid secara teknis. Menurut Griffin & Butler (2005), modifikasi olahraga yang baik harus mempertahankan esensi taktis permainan aslinya sekaligus menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan pemain. Minton Mini memenuhi kriteria tersebut dengan cara mempertahankan pola gerak dasar bulutangkis (servis, smash ringan, drop shot sederhana) sambil menyesuaikan dimensi lapangan dan jenis shuttlecock sehingga lebih sesuai dengan kemampuan siswa SMP kelas VII.

Respons positif siswa terhadap aspek kesenangan (88,24%) dan aktivitas gerak (82,35%) menguatkan argumen bahwa permainan Minton Mini berhasil memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa, khususnya rasa kompetensi (competence) dan keterhubungan (relatedness) sebagaimana dikonstruksi oleh Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan Deci & Ryan (2000). Ketika siswa merasa mampu menjalankan permainan dan merasakan kebersamaan dengan rekan setimnya, motivasi intrinsik untuk belajar bulutangkis cenderung meningkat secara alami.

Peningkatan frekuensi gerak siswa juga menjadi keunggulan utama Minton Mini dibandingkan pembelajaran bulutangkis konvensional. Pada pembelajaran konvensional dengan satu lapangan penuh, hanya empat siswa yang dapat bermain secara bersamaan, sehingga mayoritas siswa menunggu giliran. Dengan format Minton Mini, dua hingga tiga permainan dapat berlangsung secara paralel di satu lapangan penuh, artinya 12–18 siswa dapat aktif bermain secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan konsep “maximizing practice time” yang ditekankan oleh Siedentop & Hastie (2018) sebagai salah satu indikator kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Dari perspektif kurikulum, permainan Minton Mini telah diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran (CP) PJOK fase D (SMP) dalam Kurikulum Merdeka yang mengamanatkan kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan gerak spesifik permainan net (Kemendikbudristek, 2022).

Pengembangan produk dalam bentuk buku panduan juga memfasilitasi guru untuk mengadopsi inovasi ini secara mandiri, sehingga keberlanjutan penggunaan produk setelah penelitian berakhir dapat lebih terjamin.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan capaian yang baik, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, jumlah subjek uji coba lapangan (n=17) masih tergolong kecil sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penelitian ini belum menggunakan kelompok kontrol sehingga peningkatan yang terjadi tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan pembelajaran konvensional. Penelitian lanjutan dengan desain quasi-experimental dan sampel yang lebih besar direkomendasikan untuk memperkuat validitas temuan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Model permainan bulutangkis Minton Mini berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE dalam bentuk buku panduan yang komprehensif; (2) Produk dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK berdasarkan hasil validasi ahli dengan rata-rata kelayakan 88,89%; (3) Respons siswa terhadap produk Minton Mini sangat positif dengan rata-rata persentase 83,53% (kategori sangat baik); dan (4) Hasil evaluasi kognitif menunjukkan rata-rata pemahaman siswa mencapai 85% setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Minton Mini.

Model permainan Minton Mini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran PJOK materi bulutangkis di tingkat SMP, terutama pada sekolah dengan keterbatasan lapangan dan peralatan. Guru PJOK dapat mengadopsi produk ini dengan menyesuaikan spesifikasi lapangan dan peraturan sesuai kondisi sekolah masing-masing. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Minton Mini dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar bulutangkis menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi)*. PT Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological*

- Inquiry, 11(4), 227–268.
https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Griffin, L. L., & Butler, J. I. (Eds.). (2005). Teaching games for understanding: Theory, research, and practice. Human Kinetics.
- Haryanto, R., & Prihatin, T. (2021). Analisis hambatan pembelajaran bulutangkis di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(2), 112–121.
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i2.xxxx>
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan fase D. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Mulyana, A., Junaedi, I., & Rahayu, S. (2022). Pengembangan permainan tenis meja mini untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, 10(1), 45–56. <https://doi.org/10.21831/jk.v10i1.43xxx>
- Rosdiani, D. (2020). Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Alfabeta.
- Siedentop, D., & Hastie, P. A. (2018). Complete guide to sport education (3rd ed.). Human Kinetics.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susanto, E., & Permadi, D. (2023). Pengembangan model permainan kasti modifikasi dalam pembelajaran PJOK tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 78–89.
<https://doi.org/10.21831/jpi.v19i1.5xxx>