

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN TEKNIK
PENUGASAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO PADA PESERTA DIDIK SMA
DI KABUPATEN NUNUKAN**



Oleh:

MUH. HUSRIADY AGUS LUTFI

NIM 18711251012

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Olahraga**

PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2020

ABSTRAK

MUH. HUSRIADY AGUS LUTFI: *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Peserta Didik SMA di Kabupaten Nunukan*. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Hasilnya diharapkan dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih baik, dengan bertitik tolak pada prinsip-prinsip umum evaluasi, yakni kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, kooperatif, dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan, yang menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan level 4 yang meliputi enam langkah: (1) pengumpulan informasi, (2) desain produk, (3) validasi desain dan revisi desain, (4) uji coba produk dan revisi produk, (5) uji coba pemakaian dan revisi produk, dan (6) diseminasi dan implementasi. Uji coba produk awal dilakukan di SMAN 2 Nunukan dan uji coba pemakaian dilakukan di SMAN 1 Nunukan, SMAN 1 Nunukan Selatan, SMAN 1 Sebatik, SMAN 1 Sebatik Tengah, dan SMKN 1 Nunukan. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuisioner.

Hasil penelitian menunjukkan dari validasi secara keseluruhan diperoleh skor sebesar 92% yang berarti desain produk termasuk dalam kategori “layak”. Hasil uji coba produk mendapatkan skor sebesar 94% dan pada uji coba pemakaian mendapatkan skor sebesar 88%. Meskipun pada uji coba pemakaian mengalami penurunan persentase, nilai yang diperoleh masih berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan.

Kata Kunci: evaluasi, media, pembelajaran, video

ABSTRACT

MUH. HUSRIADY AGUS LUTFI. *Developing Learning Evaluation with Assignment Techniques Using Video-Based Learning Media for the Students of High Schools in Nunukan District*. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sport Science, Yogyakarta State University, 2020.

This study aims to develop a learning evaluation with assignment techniques using video-based learning media. The result is expected to make it easier for teachers to conduct better learning evaluations, by starting on the general principles of evaluation, being continual, comprehensive, fair and objective, cooperative, and practical.

This study is research and development, using level 4 research and development steps including: (1) information gathering, (2) product design, (3) design validation and design revision, (4) product testing and product revision, (5) product testing and revision, and (6) dissemination and implementation. Initial product trials were carried out at SMAN 2 Nunukan and usage trials were carried out at SMAN 1 Nunukan, SMAN 1 Nunukan Selatan, SMAN 1 Sebatik, SMAN 1 Sebatik Tengah, and SMKN 1 Nunukan. The data were collected through observation, interviews, and using a questionnaire.

The results show that the overall validation score is 92%, which means that the product design is in the "feasible" category. The product trials got a score of 94% and the use trial got a score of 88%. Even though the use trial has

Decreased the percentage, the value obtained is still in the very good category. Thus, it can be concluded that the developed evaluation model is feasible to use.

Keywords: *evaluation, learning, media, video*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muh. Husriady Agus Lutfi

Nomor Mahasiswa : 18711251012

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Oktober 2020

Yang membuat pernyataan,



Muh. Husriady Agus Lutfi
NIM 18711251012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN TEKNIK
PENUGASAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO PADA PESERTA DIDIK SMA
DI KABUPATEN NUNUKAN

MUII. HUSRIADY AGUS LUTFI
18711251012

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 6 November 2020

TIM PENGUJI

Dr. Guntur, M.Pd.
(Ketua/Penguji)

9-11-2020

Dr. Sigit Nugroho, M.Or.
(Sekretaris/Penguji)

16-11-2020

Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S.
(Pembimbing/Penguji)

16-11-2020

Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.
(Penguji Utama)

9-11-2020

Yogyakarta, 17 November 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sumaryanto, M.Kes.
96503011990011001

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Peserta Didik SMA di Kabupaten Nunukan”.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, dan doa selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S., dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan. Selain itu, ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta staf yang telah membantu sehingga tesis ini dapat terwujud.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan beserta staf yang telah membantu sehingga tesis ini dapat terwujud.
3. Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan beserta para dosen yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya selama penulis belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Nunukan, SMA Negeri 1 Nunukan, SMA Negeri 1 Nunukan Selatan, SMA Negeri 1 Sebatik, SMA Negeri 1 Sebatik Tengah, dan

SMK Negeri 1 Nunukan yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

5. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA Negeri 2 Nunukan, SMA Negeri 1 Nunukan, SMA Negeri 1 Nunukan Selatan, SMA Negeri 1 Sebatik, SMA Negeri 1 Sebatik Tengah, dan SMK Negeri 1 Nunukan yang sudah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Bapak dan Ibu tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang, doa dan materi yang telah diberikan, abang serta adik-adik yang selalu memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
7. Teman-teman IKOR 2018 khususnya kelas A atas motivasi, perjuangan, kebersamaan, dan kekompakan selama masa kuliah. Semoga silaturahmi dan persaudaraan tetap terjaga, serta dapat mewujudkan mimpi masing-masing.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam tesis ini.

Seiring harapan dan doa, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan tesis ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 21 Oktober 2020



Muh. Husriady Agus Lutfi

NIM 18711251012

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DALAM	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Asumsi Pengembangan.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Konsep Pembelajaran.....	11
2. Konsep Evaluasi Pembelajaran	23
3. Konsep Media Pembelajaran.....	36
B. Kajian Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Pikir	48
D. Pertanyaan Penelitian.....	49

BAB III. METODE PENELITIAN	51
A. Model Pengembangan.....	51
B. Prosedur Pengembangan	51
1. Pengumpulan Informasi	52
2. Desain Produk	53
3. Validasi dan Revisi Desain	53
4. Uji Coba dan Revisi Produk	54
5. Uji Coba Pemakaian dan Revisi Produk	54
6. Diseminasi dan Implementasi	55
C. Desain Uji Coba Produk	55
1. Desain Uji Coba	55
2. Subjek Uji Coba	55
3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	56
4. Teknik Analisis Data	58
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	60
1. Tahap Pengumpulan Informasi	60
2. Tahap Desain Produk	61
3. Tahap Validasi Desain dan Revisi Desain	62
B. Hasil Uji Coba Produk Awal	64
C. Hasil Uji Coba Pemakaian	65
1. Uji Coba Pemakaian.....	65
2. Pembahasan.....	66
D. Keterbatasan Penelitian.....	69
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	71
A. Simpulan	71
B. Saran Pemanfaatan Produk	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Evaluasi Pembelajaran	57
Tabel 2. Kategori Skala Likert	58
Tabel 3. Tabel Skala Persentase	59
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran dan Ahli Media	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran	32
Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir	49
Gambar 3. Langkah-Langkah Penelitian R&D	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1a. Surat Izin Validasi Ahli Media Pembelajaran 1	77
Lampiran 1b. Surat Izin Validasi Ahli Media Pembelajaran 2	79
Lampiran 1c. Surat Izin Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran.....	80
Lampiran 2a. Surat Keterangan Validasi Ahli Media Pembelajaran 1	81
Lampiran 2b. Surat Keterangan Validasi Ahli Media Pembelajaran 2.....	82
Lampiran 2c. Surat Keterangan Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran.....	83
Lampiran 3a. Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 3b. Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Nunukan)	85
Lampiran 3c. Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Nunukan Selatan)	86
Lampiran 3d. Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Sebatik Tengah).....	87
Lampiran 3e. Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Sebatik)	88
Lampiran 3f. Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 2 Nunukan)	89
Lampiran 3g. Surat Keterangan Penelitian (SMK Negeri 1 Nunukan)	90
Lampiran 4a. Hasil Validasi Ahli Evaluasi.....	91
Lampiran 4b. Hasil Validasi Ahli Media	92
Lampiran 5a. Hasil Uji Coba Produk Awal	93
Lampiran 5b. Hasil Uji Coba Pemakaian.....	94
Lampiran 6a. Dokumentasi Uji Coba Produk Awal	95
Lampiran 6b. Lanjutan Dokumentasi Uji Coba Produk Awal.....	96
Lampiran 6c. Dokumentasi Uji Coba Pemakaian	97
Lampiran 6d. Lanjutan Dokumentasi Uji Coba Pemakaian.....	98
Lampiran 7. Buku Pedoman Evaluasi Pembelajaran	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi selalu beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga kemajuannya tidak dapat dihindari. Inovasi yang terus diciptakan memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Kemudahan demi kemudahan telah dirasakan masyarakat dalam beberapa dekade terakhir (Divanaya, Suyasa, & Sugihartini, 2016: 149). Di era globalisasi saat ini, teknologi merupakan salah satu indikator kemajuan suatu negara (Ngafifi, 2014: 2).

Saat ini, dunia memasuki era milenial atau yang sering dikenal dengan era 4.0 yang merupakan era berkembang dan majunya teknologi informasi (TI). Beberapa tahun terakhir, penelitian semakin gencar dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan sehari-hari teknologi berbasis video dalam olahraga (misalnya Carling et al., 2014; Groom & Nelson, 2013; MacKenzie & Cushion, 2013).

Menurut Divanaya et al. (2016: 149) dunia pendidikan tentu tidak dapat terlepas dari teknologi. Perkembangan TI yang pesat sangat diuntungkan dalam dunia pendidikan, berbagai model dan media pembelajaran sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai fasilitas dalam perkembangan dunia pendidikan (Divanaya et al., 2016: 149-150).

Pendidikan saat ini masih terus mengalami perubahan dengan kurikulum yang terus diperbaharui. Meskipun demikian, guru dituntut untuk terus meningkatkan kemampuan dengan terus berinovasi dalam mengajar. Kurikulum

yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum pada umumnya merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran (Wahyuni, 2016: 73). Keberhasilan Kurikulum 2013 merupakan peran guru dalam mengimplementasikannya. Kemampuan guru pada pelaksanaan pembelajaran sangat berpengaruh, sehingga menjadi indikator penyebab apakah implementasi kurikulum dalam pembelajaran mengalami kegagalan atau tidak (Rosyid, Sa'diyah, & Septiana, 2019: 118).

Implementasi yang dilakukan dalam kurikulum meliputi penilaian hasil belajar. Menurut Setemen (2010: 207-208) guru memiliki peranan penting dalam menilai dan mengevaluasi peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14, Tahun 2014, tentang Guru dan Dosen, Pasal 1, Ayat 1, “guru adalah guru profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.” Pada pelaksanaannya, guru mengikuti standar penilaian yang telah ditetapkan pemerintah. Seperti yang dijelaskan dalam Permendiknas Nomor 66, Tahun 2013, bahwa standar penilaian pendidikan di antaranya adalah instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian tersebut merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi dalam mengukur pencapaian peserta didik. Pencapaian tersebut adalah hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan tujuan akhir dalam proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu psikomotor, kognitif,

dan afektif. Menurut Mu'afiqin (2018: 6-7) pencapaian hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, secara khusus evaluasi memiliki tujuan di antaranya untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan (Arifin, 2010: 3).

Terbatasnya waktu dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, proses pemeriksaan tes yang rumit, dan tidak jarang peserta didik merasa cemas saat tes, merupakan masalah yang kerap dihadapi para guru di sekolah (Setemen, 2010: 208). Padatnya materi yang ingin disampaikan juga menjadi kendala yang dihadapi sehingga guru akan dituntut untuk berpikir dalam hal mengatur waktu secara efektif. Pemberian tes disetiap akhir pembelajaran juga menjadi kendala yang dialami, hal ini dikarenakan memerlukan waktu satu kali pertemuan. Kendala ini menjadi masalah besar jika waktu yang kurang efektif sehingga dapat menimbulkan pemangkasan beberapa materi (Mu'afiqin, 2018: 7). Akibatnya, materi yang seharusnya ada tidak dapat disampaikan sepenuhnya atau bahkan berakhir pada penghilangan materi. Oleh sebab itu, guru perlu mengatur waktu sehingga seluruh materi yang telah direncanakan dapat disampaikan secara keseluruhan.

Di sisi lain, hasil evaluasi sudah seharusnya menjadi alat yang dapat membantu guru dalam melihat seberapa jauh materi yang dikuasai oleh peserta didik (Zamzania & Aristia, 2018: 2). Pada dasarnya evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai hasil belajar peserta didik, sehingga dilakukan penilaian dan pengukuran kemampuan peserta didik (Permatasari, 2014: 260). Akan tetapi, kenyataannya evaluasi dengan penilaian yang konvensional dipandang sekedar

hasil evaluasi pembelajaran saja. Zamzania & Aristia (2018: 4) menjelaskan bahwa terdapat dua macam pelaksanaan evaluasi yaitu tes tertulis dengan pemberian soal dan tes nontertulis seperti tes keterampilan dan pemberian tugas.

Hasil observasi yang telah dilakukan penulis pada bulan Mei 2019 ditemukan bahwa lima dari delapan guru selama ini dalam mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) di sekolah menengah atas (SMA) yang ada di Kabupaten Nunukan cenderung memberikan evaluasi berupa tes keterampilan. Tes keterampilan yang dilakukan dirasa monoton dan memangkas satu kali pertemuan dalam pembelajaran PJOK. Selain itu, tidak jarang pula guru memberikan tugas tertulis seperti menjawab soal-soal yang terdapat di buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Hal ini kurang efektif dilakukan, karena evaluasi seharusnya dapat membantu guru dalam menentukan materi selanjutnya atau bahkan dalam jangka panjang pada tingkat berikutnya menjadi informasi penting bagi guru. Sehingga perlunya pengembangan yang dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi dengan waktu yang singkat.

Hasil penelitian yang dilakukan Mu'afiqin (2018) berjudul "Persepsi Guru Penjas Mengenai Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Ponorogo," menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh guru untuk mengetahui dan memperbaiki proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Saat ini guru mengalami kendala dalam proses pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah kurangnya waktu jam pelajaran. Kendala

tersebut membuat guru tidak memiliki waktu dalam mengulang dan mengevaluasi perkembangan peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan Angraini (2015) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen,” menjelaskan bahwa pada proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar peserta didik mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, salah satunya dengan memanfaatkan media video sebagai alat bantu yang dapat menunjang evaluasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian inilah, penulis ingin mengembangkan sebuah metode evaluasi pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan untuk membantu guru dalam mengevaluasi suatu pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media dan metode yang menarik dapat memicu dan menstimulus peserta didik untuk termotivasi dalam memahami materi dalam pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa evaluasi merupakan hal yang sangat penting dalam pencapaian yang dituju serta bermanfaat untuk pengambilan keputusan guru dalam memilih penggunaan model, metode, dan teknik pengajaran yang efektif agar kompetensi yang diinginkan tercapai. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan sebuah evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video, peserta didik diberikan tugas membuat sebuah video pembelajaran

berdasarkan materi yang sebelumnya telah diberikan. Hasil pemberian tugas tersebut dijadikan sebagai bahan acuan guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Harapannya dengan adanya pengembangan evaluasi tersebut guru dapat terbantu dalam mengevaluasi pembelajaran dengan mudah jika diperlukan perbaikan-perbaikan pada pembelajaran yang mendorong tercapainya kompetensi yang diinginkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada, sebagai berikut.

1. Evaluasi yang dilakukan guru PJOK masih bersifat monoton, yaitu penilaian konvensional dengan melakukan tes praktik ataupun pemberian tes tertulis yang terdapat pada LKS.
2. Pembelajaran PJOK kurang diminati dalam arti peserta didik hanya cenderung menyukai praktik namun tidak berminat untuk mengetahui lebih dalam tentang materinya.
3. Hasil evaluasi yang telah dilaksanakan kurang membantu guru pada tingkat selanjutnya untuk menentukan materi yang akan diberikan.
4. Terbatasnya waktu yang tersedia untuk penyampaian materi PJOK termasuk dalam pemberian evaluasi di sekolah.
5. Penggunaan media elektronik berbasis video dalam pembelajaran belum dimanfaatkan dengan baik.
6. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dengan teknik penugasan berbasis video dalam mengevaluasi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan media pembelajaran dengan teknik penugasan berbasis video dalam mengevaluasi pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?
2. Bagaimanakah kepraktisan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?
3. Bagaimanakah kelayakan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?
4. Bagaimanakah keefektifan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh penulis. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui proses pengembangan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video.
2. Mengetahui kepraktisan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video.

3. Mengetahui kelayakan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video.
4. Mengetahui keefektifan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan produk yang ingin dikembangkan, terdapat beberapa spesifikasi produk untuk dipahami secara lebih mendalam. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan.

1. Produk yang dihasilkan berupa pedoman evaluasi dapat digunakan dengan mudah oleh guru dalam mengevaluasi pembelajaran.
2. Evaluasi yang digunakan berupa teknik penugasan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.
3. Tugas yang diberikan oleh guru membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.
4. Video berisi penjelasan mengenai materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya, langkah-langkah pelaksanaan, dan penjelasan cara melakukan.
5. Pemberian tugas membuat video pembelajaran menjadikan peserta didik tertarik dan mengasah kreativitasnya.
6. Pemberian tugas bersifat interaktif sehingga memotivasi peserta didik belajar mandiri.

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan dan spesifikasi produk, penulis memiliki harapan agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat. Berikut terdapat beberapa manfaat pengembangan yang dilakukan.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah khazanah instrumen evaluasi khususnya dalam mata pelajaran PJOK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar serta memicu kreativitas dengan media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam proses evaluasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Di samping itu, hasil penelitian ini juga dapat menambah wawasan guru untuk mengembangkan metode evaluasi sesuai perkembangan zaman dengan memanfaatkan media dan sumber belajar yang ada.

H. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan metode evaluasi yang dilakukan, penulis memiliki beberapa asumsi dalam pengembangan metode tersebut. Berikut beberapa asumsi dari pengembangan metode evaluasi tersebut.

1. Proses evaluasi dalam pembelajaran akan lebih mudah karena hasil yang dibuat berupa video.

2. Proses evaluasi dalam pembelajaran membuat guru lebih fokus pada kinerja peserta didik.
3. Proses evaluasi dengan pemberian tugas dapat menstimulus peserta didik untuk mengulang dan mempelajari materi yang sebelumnya telah diberikan.
4. Dalam proses evaluasi pembelajaran, peserta didik dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan kreativitas dalam mengerjakan tugas berbentuk video.
5. Pengembangan metode evaluasi sesuai dengan perkembangan zaman yang rata-rata peserta didik dapat mengoperasikan berbagai bentuk media elektronik yang ada.
6. Metode evaluasi ini merupakan alternatif bentuk informasi untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses. Proses yang dimaksud adalah mengatur dan mengorganisasi lingkungan di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik selama proses belajar (Pane & Dasopang, 2017: 337).

Umumnya proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi, kreatif, dan sesuai kemampuan peserta didik (Nurdiansyah & Amalia, 2015: 2). Menurut Pane & Dasopang (2017: 338) pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik saat proses belajar terjadi. Peran serta seorang guru sebagai pembimbing dapat dilihat dari seberapa banyaknya peserta didik yang mengalami masalah.

Pemaknaan konsep dasar pembelajaran berkaitan erat dengan teori yang dipandang secara ilmiah, pemaknaan melalui landasan ilmiah menjadi dasar untuk memahami pembelajaran. Oleh karena itu, penulis memberikan uraian mengenai hakikat, jenis, dan komponen pembelajaran. Uraian tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses, proses yang dimaksud adalah mengatur dan mengorganisasi lingkungan di sekitar

peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik selama proses belajar (Pane & Dasopang, 2017: 337). Pembelajaran terdiri atas konsep mengajar dan konsep belajar, keduanya dipandang sebagai sebuah sistem. Sistem tersebut yakni sistem belajar yang memiliki beberapa komponen di antaranya peserta didik, materi, tujuan, dan media pembelajaran (Darmawan, 2012: 7).

Menurut Sanjaya (2010: 186) pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pembelajaran PJOK merupakan bagian dari proses pembelajaran, proses pembelajaran melibatkan berbagai hal. Unsur-unsur tersebut merupakan upaya mencapai sasaran atau tujuan pembelajaran. Pembelajaran PJOK dilakukan melalui gerak yang dapat meningkatkan kemampuan ke arah afektif, kognitif, dan psikomotorik bagi peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran (Alnedral, 2015: 6-9).

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik saat proses belajar terjadi. Peran serta seorang guru sebagai pembimbing dapat dilihat dari seberapa banyaknya peserta didik yang mengalami masalah (Pane & Dasopang, 2017: 337). Umumnya proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi, kreatif, dan sesuai kemampuan peserta didik (Nurdiansyah & Amalia, 2015: 2). Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu (Alnedral, 2015: 6).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik melalui sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi, dan menyesuaikan kemampuan peserta didik dengan interaksi antara guru dan peserta didik yang berlangsung di dalam lingkungan belajar.

b. Jenis Pembelajaran

Proses pembelajaran sudah sewajarnya dilakukan dengan menyenangkan, kreatif, interaktif, memotivasi, dan mandiri berdasarkan minat dan bakatnya sehingga memicu perkembangan fisik dan psikologis peserta didik itu sendiri (Nurdiyansyah, 2018: 2).

Berdasarkan klasifikasinya, pembelajaran terbagi menjadi lima, yaitu *direct*, *indirect*, interaktif, *experience*, dan mandiri. Menurut (Majid, 2017: 69-104) secara sederhana pembelajaran dapat diklasifikasikan atas berbagai dasar, dasar klasifikasi adalah kriteria atau titik tolak yang digunakan untuk mengelompokkan sesuatu. Kelima strategi pembelajaran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) *Direct* (Pembelajaran Langsung)

Pembelajaran langsung pada umumnya dirancang secara khusus untuk mengembangkan aktivitas belajar peserta didik yang berkaitan

dengan aspek pengetahuan *procedural* (pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.

Pembelajaran langsung berpusat pada guru dan harus menjamin terjadinya keterlibatan peserta didik. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap (Majid, 2017: 72-73).

2) *Indirect* (Pembelajaran Tidak Langsung)

Strategi pembelajaran tidak langsung sering disebut inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Pembelajaran tidak langsung peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (*Resource Person*). Pembelajaran ini lebih berpusat pada peserta didik (Majid, 2017: 79-81).

3) Interaktif

Pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik. Pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif, yang di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas kelompok, dan kerja sama peserta didik secara berpasangan (Majid, 2017: 83-84).

4) *Experiential (Pembelajaran Empiric)*

Pembelajaran melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada peserta didik, dan berorientasi pada aktivitas. Tujuan pembelajaran tersebut adalah untuk mengubah struktur kognitif, mengubah sikap, dan memperluas keterampilan peserta didik yang telah ada (Majid, 2017: 92-93).

5) *Mandiri*

Puncak pembelajaran mandiri adalah terjadinya kegiatan belajar oleh peserta didik, peserta diharapkan mampu belajar di tempat yang ditentukan sendiri, pada waktu yang dipilihnya sendiri, dan dengan cara belajar sendiri tanpa bimbingan tatap muka dari orang lain. Variabel yang dapat mengontrol belajar mandiri adalah waktu yang diberikan dan kualitas instruksional (Majid, 2017: 104-105).

Menurut Alnedral (2015: 27-28) keberhasilan implementasi dari setiap model kurikulum sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dapat memprediksi perencanaan sesuai dengan operasional di lapangan. Keefektifan dari berbagai macam gaya pembelajaran itu bermacam-macam, bergantung pada tujuan yang akan dicapai, jenis tugas pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Alnedral (2015: 36-40) mengungkapkan bahwa pada umumnya terdapat gaya pembelajaran yang sering digunakan dalam PJOK. Gaya pembelajaran yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- 1) Gaya Komando.
- 2) Gaya Latihan.

- 3) Gaya Resiprokal/Timbal Balik.
- 4) Gaya Penemuan Terpimpin.
- 5) Gaya Divergen/Pemecahan Masalah.
- 6) Gaya Program Individu.
- 7) Gaya Diprakarsai oleh Peserta Didik.

c. Komponen Pembelajaran

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik melalui sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara umum, pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan beberapa komponen utama, seperti peserta didik, guru, dan sumber belajar.

Berikut ini merupakan uraian dari beberapa komponen dalam pembelajaran yang disampaikan oleh Pane & Dasopang (2017: 338-339).

1) Guru dan Peserta Didik

Menurut Nata (2009: 315) guru umumnya merupakan pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang berupaya memberikan sejumlah ilmu terkait pembelajaran kepada peserta didik di sekolah. Seorang guru diharuskan memiliki suatu kemampuan untuk mengajar, membimbing dan membina peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran.

Sanjaya (2010: 52) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang dapat berpengaruh pada proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek peserta didik yang memiliki latar belakang berbeda-beda. Terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah untuk memahami suatu materi yang diajarkan. Perbedaan kemampuan tersebut tentunya sangat memerlukan perlakuan yang berbeda-beda pula. Sikap ataupun perilaku peserta didik yang ada di dalam kelas merupakan faktor lain yang dapat memengaruhi suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peran serta peserta didik juga sangat memengaruhi guru dalam kegiatan proses pembelajaran dan begitu pula sebaliknya (Siddik, 2006: 98-99).

2) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Adanya suatu tujuan membuat guru memiliki pedoman dan sasaran yang ingin dicapai dalam mengajar. Jika suatu tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, langkah maupun kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah. Tujuan pada pembelajaran yang dirumuskan haruslah disesuaikan dengan waktu yang tersedia, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik. Berdasarkan hal ini, perlu diingat bahwa seluruh kegiatan guru dan peserta didik haruslah terarah dan sistematis sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Nata, 2009: 316).

Tujuan pembelajaran merupakan suatu komponen yang dapat berpengaruh pada komponen pengajaran lainnya. Hal itu, antara lain

bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi. Berdasarkan hal itulah, seorang guru sudah sewajarnya untuk tidak mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran, terlebih jika hendak memprogramkan suatu pengajarannya sendiri (Djamarah & Zain, 2006: 28).

3) Materi Pembelajaran

Pada materi pembelajaran diperlukan pemilihan yang tepat sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai suatu standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada kenyataannya, jenis materi pembelajaran memerlukan suatu strategi, media, dan cara evaluasi yang berbeda-beda. Ruang lingkup dan kedalaman materi pembelajaran sangat wajib diperhatikan sehingga dapat sesuai berdasarkan tingkat kompetensinya. Urutan materi pembelajaran memerlukan suatu perhatian khusus agar pembelajaran menjadi terarah dan sistematis. Cara pengajaran/penyampaian materi pembelajaran juga memerlukan pemilihan secara tepat sehingga tidak salah dalam mengajarkannya (Pane & Dasopang, 2017: 339).

Berdasarkan hal tersebut, Sanjaya (2010: 52-53) berpendapat bahwa alangkah lebih baiknya jika penyampaian suatu materi pelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Hal ini dikarenakan pada materi pembelajaran yang merupakan komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pembelajaran, penyebabnya adalah materi

merupakan inti dari proses belajar mengajar yang disampaikan kepada peserta didik.

4) Metode Pembelajaran

Penggunaan suatu metode pembelajaran yang bervariasi dapat menimbulkan suasana belajar yang menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Terlepas dari hal itu, penggunaan metode yang bervariasi dapat menjadikan kegiatan belajar tidak akan menguntungkan jika dalam penggunaan metode variasinya tidak tepat (Pane & Dasopang, 2017: 340).

Oleh karena itu, pemilihan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran memerlukan kompetensi guru untuk memilih metode yang tepat. Berdasarkan hal ini, terdapat beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada penggunaan metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Tujuan yang bermacam-macam jenis dan fungsinya.
- b) Peserta didik yang berbagai macam tingkat usianya.
- c) Situasi yang berbagai macam keadaannya.
- d) Fasilitas yang berbagai macam kualitas dan kuantitasnya.
- e) Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

5) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran merupakan media yang berfungsi sebagai alat yang dapat membantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran

sehingga akan lebih efisien dan efektif untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Alat atau media pembelajaran dapat berupa seseorang atau makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat berguna bagi guru sebagai perantara dalam menyajikan suatu bahan pelajaran (Siddik, 2006: 98-99).

Penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung. Media atau alat pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Media atau alat pembelajaran ini sudah seharusnya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan dari materi yang disampaikan dapat dicapai oleh peserta didik (Pane & Dasopang, 2017: 337).

Menurut Siddik (2006: 98-101) dalam menggunakan alat pembelajaran terdapat beberapa hal yang perlu dilihat. Beberapa hal tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Alat pendidikan harus cocok atau sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- b) Guru memahami dengan baik peranan alat pembelajaran yang digunakan serta dapat memanfaatkannya secara baik sesuai dengan bahan/materi pelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

c) Peserta didik dapat menerima dengan baik penggunaan alat pembelajaran sesuai dengan kondisi dan latar belakang usianya, dan bakat-bakatnya.

Alat pembelajaran haruslah memberikan dampak atau hasil yang baik dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan akhlak agamanya dan terhadap perkembangan fisik dan psikologisnya.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah komponen yang terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan hanya berfungsi dalam melihat suatu keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, namun juga dapat berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan evaluasi dapat diketahui kekurangan maupun kelemahan pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran tersebut (Sanjaya, 2010: 54).

Evaluasi pada pembelajaran dapat membuat guru dalam mengetahui telah seberapa jauh peserta didik yang diajar dapat memahami materi yang disampaikan. Jika suatu proses pembelajaran tidak ada evaluasi, guru, peserta didik, orang tua, atau wali peserta didik, hingga lembaga guru tidak dapat mengetahui hasil yang telah diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, evaluasi sangatlah penting dalam proses belajar mengajar (Pane & Dasopang, 2017: 340).

d. Pembelajaran PJOK

Menurut Sanjaya, 2010: 186) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pembelajaran PJOK merupakan bagian dari proses pembelajaran, proses pembelajaran melibatkan berbagai hal. Unsur-unsur tersebut merupakan upaya mencapai sasaran atau tujuan pembelajaran. Pembelajaran PJOK dilakukan melalui gerak yang dapat meningkatkan kemampuan ke arah afektif, kognitif, dan psikomotorik bagi peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran (Alnedral, 2015: 6-9).

Menurut Alnedral (2015: 11) pengembangan Kurikulum 2013 dilaksanakan atas dasar beberapa prinsip utama, yakni standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan, standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi inti yang bebas mata pelajaran. Lanjut Alnedral (2015: 11) mengungkapkan bahwa semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik, mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai. Semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti, keselarasan tuntutan kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran, dan penilaian.

Ranah pembelajaran didasarkan pada elemen-elemen perubahan Kurikulum 2013 yang mencakup Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Isi (SI), standar proses, dan standar penilaian. Kompetensi lulusan adalah konstruksi holistik, didukung oleh semua materi atau Mata Pelajaran (MAPEL), terintegrasi baik secara vertikal maupun horizontal. Proses

pembelajaran Kurikulum 2013 terdiri atas pembelajaran intrakurikuler dan pembelajaran ekstrakurikuler (Alnedral, 2015: 19-22).

2. Konsep Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah proses melakukan pertimbangan nilai tentang suatu produk, kinerja, tujuan, proses, prosedur, program pendekatan, fungsi. (Alnedral, 2015: 169). Pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran memiliki tiga tahap. Tahapan tersebut adalah tes awal (*pretest*), tes tengah (*middle test*), dan tes akhir (*posttest*). Pada dasarnya, dalam dunia pendidikan evaluasi memiliki makna lebih luas daripada penilaian karena untuk mencakup evaluasi hasil belajar. Dengan demikian, evaluasi belajar meliputi kegiatan pengukuran dan penilaian (Purwanto, 2014: 1-2).

Evaluasi pembelajaran seringkali diartikan dengan ujian. Meskipun keduanya saling berkaitan, secara makna memiliki arti yang berbeda. Contoh sederhana, ujian harian atau ujian akhir sekolah yang dilaksanakan belum menggambarkan evaluasi pembelajaran, terutama pada penerapan Kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan evaluasi pembelajaran bukan hanya sekedar menilai hasil belajar, melainkan juga proses yang harus dilalui guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran secara keseluruhan (Asrul & Rosnita, 2014: 1-2).

Serupa dengan pernyataan di atas, evaluasi tidak jarang disamakan dengan pengukuran dan penilaian, padahal ketiganya memiliki pengertian dan pelaksanaan yang berbeda. Pengukuran, penilaian, dan evaluasi memiliki sifat yang hierarki. Menurut Widoyoko (2009: 6) evaluasi dapat dilakukan setelah pemberian penilaian, sedangkan penilaian dapat diberikan setelah dilakukan

pengukuran. Hal ini dikarenakan pengukuran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mengukur kemampuan berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

Dalam pelaksanaan penilaian para peserta didik hendaknya mengacu kepada prinsip-prinsip yang digunakan dalam syarat membuat instrumen penilaian. Prinsip penilaian tersebut meliputi sahih atau validitas pengukuran, reliabelitas, objektif, adil, terpadu, ekonomis, beracuan kriteria, transparan, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, akuntabel, dan edukatif (Alnedral, 2015: 170-172).

Penilaian diartikan sebagai kegiatan mendeskripsikan dan menggambarkan hasil dari pengukuran, sedangkan evaluasi diartikan sebagai kegiatan mengambil suatu keputusan dengan menentukan dan menetapkan kualitas berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu (Asrul & Rosnita, 2014: 4-5).

a. Pengertian Evaluasi

Menurut Arifin (2012: 8) evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk membuat suatu keputusan. Evaluasi adalah proses melakukan pertimbangan nilai tentang suatu produk, kinerja, tujuan, proses, prosedur, program pendekatan, fungsi (Alnedral, 2015: 169).

Hasil pemantauan dan evaluasi adalah informasi yang dapat digunakan untuk membuat keputusan untuk mendukung implementasi program untuk meningkatkan kualitas sekolah Islam dengan sukses seperti

yang diharapkan (Shodiq, Suyata, & Wibawa, 2017: 190). Arikunto & Jabar (2004: 2) berpendapat bahwa evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang pekerjaannya, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil suatu keputusan.

Sejalan dengan hal itu, Fitzpatrick, Sander, & Worthen (dalam Sugiyanto, Kartowagiran, & Jailani, 2015: 85) menyatakan salah satu kegiatan evaluasi yang terpenting adalah membantu *stakeholder* mengambil keputusan yang telah dikaji kekurangan dan kelebihanannya dalam mengambil keputusan. Pada pembelajaran, dengan adanya evaluasi dapat diketahui apakah suatu kegiatan pembelajaran telah menghasilkan suatu hasil yang diinginkan (Wiliam, 2011: 3).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan dengan berbagai cara dalam rangka mendapatkan informasi untuk dijadikan sebuah pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Berdasarkan penjelasan di atas terdapat beberapa hal yang perlu dipahami tentang evaluasi.

- 1) Evaluasi bukanlah suatu hasil (produk) melainkan suatu proses.
- 2) Menentukan sebuah kualitas terhadap sesuatu yang terutama berkaitan dengan nilai dan arti merupakan tujuan dari evaluasi.
- 3) Pada proses evaluasi terdapat pemberian pertimbangan (*judgement*).
- 4) Terdapat kriteria tertentu dalam pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti.

b. Tujuan, Fungsi, dan Prinsip Evaluasi

Menurut Usman (dalam Jihad & Haris, 2013: 16) evaluasi merupakan tingkatan paling atas serta dianggap paling sulit dalam mengambil suatu keputusan atau penilaian dalam suatu tujuan, ide, pemecahan masalah, metode, dan lain-lain. Arifin (2012: 24-26) mengungkapkan bahwa jika evaluasi dilihat dari pengertian, tujuan, fungsi, prosedur, dan sistem pembelajarannya, pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu program. Oleh karena itu, evaluasi memiliki tujuan, fungsi, dan prinsip yang dibahas di bawah ini.

1) Tujuan Evaluasi

Menurut Purwanto (2014: 4-5) dalam kegiatan evaluasi hasil belajar guru memiliki peran penting yang meliputi beberapa segi. Tujuan akhir kegiatan evaluasi yaitu membuat keputusan. Keputusan tersebut berupa kenaikan kelas, kelulusan, seleksi calon peserta didik, pengelolaan pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, evaluasi dapat dilakukan melalui tiga tahapan, yakni evaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran (Purwanto, 2014: 139). Usaha untuk memahami anak didik ini bisa dilakukan melalui evaluasi, selain itu guru mempunyai keharusan melaporkan perkembangan hasil belajar para peserta didik kepada kepala sekolah, orang tua, serta instansi yang terkait (Majid, 2017: 26).

Tujuan evaluasi pendidikan menurut Sudijono (dalam Ernawati, 2012: 31) dapat dilihat dari tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum tujuan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah sebagai berikut.

- a) Sebagai bahan untuk menghimpun keterangan yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan atau taraf kemajuan yang dialami para peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.
- b) Sebagai bahan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.

2) Fungsi Evaluasi

Fungsi evaluasi dapat dikatakan cukup luas, hal ini bergantung pada sudut pandang melihatnya. Jika dilihat secara keseluruhan, terdapat beberapa fungsi evaluasi seperti yang diungkapkan Arifin (2012: 24-26) di bawah ini.

- a) Secara psikologis, peserta didik selalu butuh untuk mengetahui sampai di mana kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- b) Secara sosiologis, evaluasi berfungsi untuk mengetahui apakah peserta didik sudah cukup mampu untuk terjun ke masyarakat.
- c) Secara didaktis-metodis, evaluasi berfungsi untuk membantu guru dalam menempatkan peserta didik pada kelompok tertentu sesuai dengan kemampuan dan kecakapan masing-masing

dan untuk membantu guru dalam usaha memperbaiki proses pembelajarannya.

- d) Evaluasi berfungsi untuk mengetahui kedudukan peserta didik dalam kelompok, apakah ia termasuk anak yang pandai, sedang, atau kurang pandai.
- e) Evaluasi berfungsi untuk mengetahui taraf kesiapan peserta didik dalam menempuh program pendidikannya.
- f) Evaluasi berfungsi membantu guru dalam memberikan bimbingan dan seleksi, baik dalam rangka menentukan jenis pendidikan, jurusan, maupun kenaikan kelas.
- g) Secara administratif, evaluasi berfungsi untuk memberikan laporan tentang kemajuan peserta didik kepada orang tua, pejabat pemerintah yang berwenang, kepala sekolah, guru-guru, dan peserta didik itu sendiri.

3) Prinsip-Prinsip Evaluasi

Arifin (2017: 30) dan Amirono & Daryanto (2016: 15) mengungkapkan bahwa hasil evaluasi dapat diperoleh lebih baik jika kegiatan evaluasi bertitik tolak dari prinsip-prinsip umum seperti kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, kooperatif, dan praktis. Prinsip-prinsip tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Kontinuitas

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan, artinya adalah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung (Purwanto,

2014: 6). Evaluasi tidak boleh dilakukan secara *incidental* karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang berkelanjutan. Menurut Arifin (2017: 31) hasil evaluasi yang diperoleh pada suatu waktu akan senantiasa terhubung dengan hasil-hasil pada waktu sebelumnya sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik. Perkembangan belajar peserta didik tidak dapat dilihat dari dimensi produk saja, tetapi juga dimensi proses, bahkan dari dimensi *input* (Amirono & Daryanto, 2016: 15).

b) Komprehensif

Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebaiknya diukur pencapaiannya secara menyeluruh (Purwanto, 2014: 7). Melakukan evaluasi terhadap suatu objek, guru harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan evaluasi (Amirono & Daryanto, 2016: 15). Misalnya, jika objek evaluasi itu adalah peserta didik, seluruh aspek kepribadian peserta didik itu harus dievaluasi, baik yang menyangkut kognitif, afektif, maupun psikomotor (Arifin, 2017: 31). Begitu pula dengan objek-objek evaluasi yang lain.

c) Adil dan Objektif

Setiap keputusan yang diberikan guru dalam kegiatan evaluasi hendaknya adil bagi keseluruhan peserta didik tanpa pilih kasih dan dilakukan secara objektif (Purwanto, 2014: 6). Kata “Adil” dan “Objektif” memang mudah diucapkan, tetapi sulit dilaksanakan. Meskipun demikian, kewajiban manusia adalah harus berikhtiar

(Arifin, 2017: 31). Seluruh peserta didik sudah seharusnya diperlakukan sama tanpa pandang bulu. Guru juga hendaknya bertindak secara objektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik. Evaluasi harus berdasarkan pada kenyataan (data dan fakta) yang sebenarnya, bukan hasil manipulasi dan rekayasa (Amirono & Daryanto, 2016: 16).

d) Kooperatif

Melaksanakan evaluasi guru dapat bekerja sama dengan semua pihak (Amirono & Daryanto, 2016: 16). Seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar semua pihak merasa puas dengan hasil evaluasi, dan pihak-pihak tersebut merasa dihargai (Arifin, 2017: 31).

e) Praktis

Menurut Amirono & Daryanto (2016: 16) praktis mengandung arti mudah digunakan baik oleh guru itu sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut. Oleh karena itu, perlu diperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal (Arifin, 2017: 31).

c. Karakteristik dan Pendekatan Evaluasi

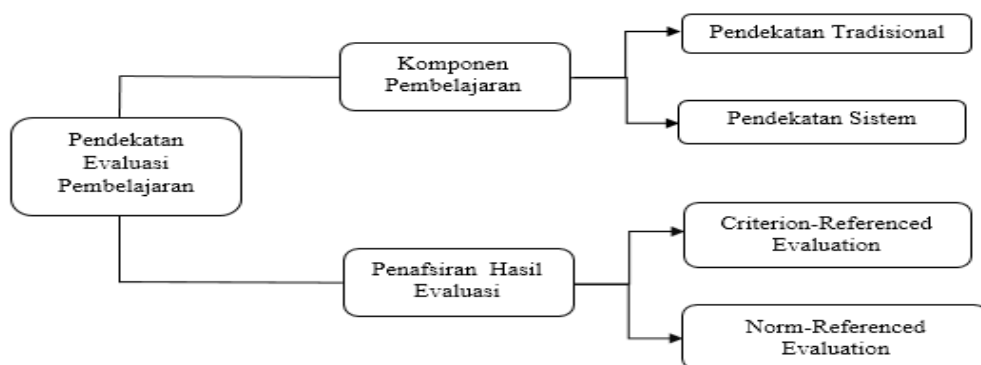
Dalam pelaksanaan penilaian para peserta didik hendaknya mengacu kepada prinsip-prinsip yang digunakan dalam syarat membuat instrumen penilaian. Prinsip penilaian tersebut meliputi sahih atau validitas pengukuran, reliabilitas, objektif, adil, terpadu, ekonomis, beracuan kriteria, transparan,

menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, akuntabel, dan edukatif (Alnedral, 2015: 170-172).

Secara sederhana Arifin (2012: 64-65) mengemukakan karakteristik instrumen evaluasi yang baik adalah valid, reliabel, relevan, representatif, praktis, diskriminatif, spesifik, dan proporsional.

- 1) Valid, suatu alat ukur dapat dikatakan valid jika betul-betul mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Validitas suatu alat ukur dapat ditinjau dari berbagai segi, antara lain validitas ramalan (*predictive validity*), validitas bandingan (*concurrent validity*), validitas isi (*content validity*), dan validitas konstruk (*construct validity*).
- 2) Reliabel, suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel atau handal jika ia mempunyai hasil yang taat asas (*consistent*).
- 3) Relevan, artinya alat ukur yang digunakan harus sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang telah ditetapkan.
- 4) Representatif, artinya materi alat ukur harus betul-betul mewakili dari seluruh materi yang disampaikan.
- 5) Praktis, artinya mudah digunakan. Jika alat ukur itu sudah memenuhi syarat tetapi sukar digunakan, berarti tidak dapat dikatakan praktis.
- 6) Diskriminatif, artinya adalah alat ukur itu harus disusun sedemikian rupa, sehingga dapat menunjukkan perbedaan yang sekecil apa pun.
- 7) Spesifik, artinya suatu alat ukur disusun dan digunakan khusus untuk objek yang diukur. Jika alat ukur tersebut menggunakan tes, jawaban tes jangan menimbulkan ambivalensi atau spekulasi.

8) Proporsional, artinya suatu alat ukur harus memiliki tingkat kesulitan yang proporsional antara sulit, sedang, dan mudah. Begitu juga ketika menentukan jenis alat ukur, baik tes maupun nontes.



Gambar 1. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran

Menurut Arifin (2012: 75) pendekatan evaluasi merupakan sudut pandang seseorang dalam menelaah atau mempelajari evaluasi. Dilihat dari komponen pembelajaran, pendekatan evaluasi dapat dibagi dua, yaitu pendekatan tradisional dan pendekatan sistem. Dilihat dari penafsiran hasil evaluasi, pendekatan evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu *criterion-referenced evaluation* dan *norm-referenced evaluation*.

Arifin (2012: 76-77) berpendapat mengenai literatur modern tentang evaluasi, terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan untuk menafsirkan hasil evaluasi, yaitu Penilaian Acuan Patokan (*criterion-referenced evaluation*) dan Penilaian Acuan Norma (*norm-referenced evaluation*).

d. Teknik Pengolahan Hasil Evaluasi

Berdasarkan aspek pengetahuan dan keterampilan, Arifin (2012: 136) membagi tes menjadi dua jenis, yaitu tes kemampuan dan tes kecepatan.

1) Tes Kemampuan (*Power Test*)

Prinsip tes kemampuan adalah tidak adanya batasan waktu di dalam pengerjaan tes. Jika waktu tes tidak dibatasi, hasil tes dapat mengungkapkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Sebaliknya, jika waktu pelaksanaan tes dibatasi, ada kemungkinan kemampuan peserta didik tidak dapat diungkapkan secara utuh. Artinya, skor yang diperoleh bukan menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Meskipun demikian, bukan berarti peserta didik yang paling lambat harus ditunggu sampai selesai. Tes kemampuan menghendaki agar sebagian peserta didik dapat menyelesaikan tes dalam waktu yang disediakan. Implikasinya adalah guru harus menghitung waktu pelaksanaan tes yang logis, rasional, dan proporsional ketika menyusun kisi-kisi tes.

2) Tes Kecepatan (*Speed Test*)

Aspek yang diukur dalam tes kecepatan adalah kecepatan peserta didik dalam mengerjakan sesuatu pada waktu atau periode tertentu. Pekerjaan tersebut biasanya relatif mudah, karena aspek yang diukur benar-benar kecepatan bekerja atau kecepatan berpikir peserta didik, bukan kemampuan lainnya. Misalnya, guru ingin mengetes kecepatan berlari, kecepatan membaca, atau kecepatan mengendarai kendaraan dalam waktu yang telah ditentukan.

Arifin (2012: 130) mengklasifikasikan tes menjadi empat bagian berdasar pada bidang psikologi.

1) Tes intelegensia umum, yaitu tes untuk mengukur kemampuan umum

seseorang.

- 2) Tes kemampuan khusus, yaitu tes untuk mengukur kemampuan potensial dalam bidang tertentu.
- 3) Tes prestasi belajar, yaitu tes untuk mengukur kemampuan aktual sebagai hasil belajar.
- 4) Tes kepribadian, yaitu tes untuk mengukur karakteristik pribadi seseorang.

Arifin (2012: 130-134) juga membedakan dua jenis tes berdasarkan cara penyusunannya.

- 1) Tes Buatan Guru (*Teacher-made Test*)

Tes buatan guru adalah tes yang disusun sendiri oleh guru yang akan dipergunakan untuk tes tersebut. Tes ini biasanya digunakan untuk ulangan harian, formatif, dan ulangan umum (*sumatif*).

- 2) Tes yang Dibakukan (*Standardized Test*)

Tes yang dibakukan atau tes baku adalah tes yang sudah memiliki derajat validitas dan reliabilitas yang tinggi berdasarkan percobaan-percobaan terhadap sampel yang cukup besar dan representatif.

e. Pemanfaatan Hasil Evaluasi

Berdasarkan penjelasan Arifin (2012: 116-118), dapat dikemukakan beberapa manfaat dari hasil evaluasi, sebagai berikut.

- 1) Keperluan Laporan Pertanggungjawaban

Asumsinya adalah banyak pihak yang berkepentingan dengan hasil evaluasi. Misalnya, orang tua perlu mengetahui kemajuan atau

perkembangan hasil belajar anaknya, sehingga dapat menentukan langkah-langkah berikutnya.

2) Keperluan Seleksi

Hasil evaluasi dapat digunakan untuk menyeleksi, pada saat mau menyelesaikan jenjang pendidikan ataupun ketika masuk dunia kerja.

3) Keperluan Promosi

Bagi peserta didik yang lulus dari jenjang pendidikan tertentu akan diberikan ijazah atau sertifikat, sebagai bukti fisik kelulusan. Begitu juga jika peserta didik memperoleh prestasi belajar yang baik, mereka akan naik ke kelas berikutnya. Kegiatan ini semua merupakan salah satu bentuk promosi. Dengan demikian, promosi itu diberikan setelah dilakukan kegiatan evaluasi.

4) Keperluan Diagnosis

Asumsinya adalah hasil evaluasi menunjukkan ada peserta didik yang kurang mampu menguasai kompetensi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Atas dasar asumsi ini, perlu dilakukan diagnosis terhadap peserta didik yang dianggap kurang mampu tersebut.

5) Memprediksi Masa Depan Peserta Didik

Hasil evaluasi perlu dianalisis oleh setiap guru mata pelajaran. Tujuannya untuk mengetahui sikap, bakat, minat dan aspek-aspek kepribadian lainnya dari peserta didik, serta dalam hal apa peserta didik dianggap paling menonjol sesuai dengan indikator keunggulan.

3. Konsep Media Pembelajaran

Sebagai seorang guru tentu memiliki sebuah peran yang penting dalam pembelajaran. Peran tersebut adalah mempersiapkan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik sehingga dengan adanya bantuan tersebut dapat membuat peserta didik untuk berinteraksi terhadap berbagai sumber belajar yang ada. Wena (2009: 202-204) mengungkapkan bahwa strategi yang menggunakan model pembelajaran didasarkan atas perkembangan teknologi informasi (TI) melalui teknologi internet dan telah memunculkan apa yang disebut dengan *e-education* atau *e-learning*, yaitu kegiatan pendidikan atau pembelajaran melalui media elektronik, khususnya melalui jaringan internet.

Sumber belajar bukan hanya berupa orang, akan tetapi masih banyak lagi berbagai sumber yang diperlukan dalam belajar. Sumber belajar tidak hanya sengaja untuk dirancang sebagai keperluan belajar, akan tetapi sumber belajar yang sebenarnya telah tersedia. Secara keseluruhan, sumber belajar dapat ditemukan dimana pun sehingga sebagai guru dapat memilih dan memanfaatkannya sebagai sumber pembelajaran (Falahudin, 2014: 107-108).

Jika diamati lebih cermat, pada awalnya media pembelajaran digunakan hanya sebagai alat yang membantu dalam pembelajar pada saat kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis, atau benda nyata lain. Menurut David & Bern (dalam Falahudin, 2014: 108) alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat pebelajar dalam belajar.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada umumnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media dibedakan menjadi dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran didefinisikan sebagai perlengkapan atau alat untuk membantu guru memperjelas materi (informasi) yang akan disampaikan. Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan peserta didik (Alnedral, 2015: 166).

Media pembelajaran merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada peserta didik. Media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru seharusnya menghadirkan media di setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran (Jaliusril, Asyhar, & Harjono, 2012: 3).

Media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindra, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik (Daradjat dalam Nurmadiyah, 2016: 46). Jika media merupakan sumber belajar, secara umum media dapat diartikan sebagai manusia, benda, dan peristiwa yang dapat memungkinkan

peserta didik untuk memperoleh suatu pengetahuan dan keterampilan. Nurmadiyah (2016: 47) mengemukakan bahwa media pendidikan merupakan suatu perangkat lunak (*software*) yang di dalamnya berisikan pesan ataupun sebuah informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan sebuah peralatan tertentu. Sebaliknya, perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana yang digunakan untuk menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi telah memungkinkan pemanfaatan fungsi media pembelajaran dengan menggunakan suatu alat yang sering disebut multimedia. Ini dapat menyampaikan sebuah informasi dan materi dalam pembelajaran yang berbentuk teks, gambar, suara, animasi, film, hingga interaksi (Harliawan, 2015: 30).

Pada dasarnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, hal ini dikarenakan proses pendidikan merupakan proses komunikasi. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran, media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana halnya pengertian dari pendidikan itu sendiri. Perlu diketahui bahwa tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, akan tetapi setiap media pembelajaran sudah pasti termasuk media pendidikan (Falahudin, 2014: 109).

Media pada dasarnya adalah sebuah bahan dan alat belajar. Bahan sering disebut perangkat lunak *software*, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras *hardware*. Transparansi, program kaset audio, dan

program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, radio kaset, dan *video player*. Jadi, salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar (Falahudin, 2014: 108).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pendidikan adalah menciptakan suatu interaksi yang dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung antara sumber pesan, guru, media, dan peserta didik untuk membantu dalam hal mengatasi berbagai hambatan yang dialami dalam proses belajar mengajar, sehingga proses komunikasi akan berhasil selama proses pembelajaran (Nurmadiyah, 2016: 110).

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh peserta didik, apalagi materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien (Muhson, 2010: 3-4).

Penggunaan sebuah media dalam pembelajaran pada dasarnya berdasarkan konsep bahwa dalam belajar dapat ditempuh melalui berbagai cara, di antaranya dengan mengalaminya secara langsung, dengan mengamati teman sebaya atau orang lain, dan dengan cara membaca serta dengan mendengarkan (Nurmadiyah, 2016 1-2). Secara umum media pendidikan mempunyai fungsi, sebagai berikut.

- 1) Terjadinya pengalaman belajar yang bermakna ini tidak terlepas dari peran media, terutama dari kedudukan dan fungsinya. Secara umum media mempunyai kegunaan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media tidak dapat dipisahkan dari tujuan. Hal ini dikarena tujuan tidak mungkin akan tercapai tanpa bantuan media. Artinya, media berfungsi mengantarkan penggunaanya untuk dapat mencapai suatu tujuan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Di samping

membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Nurmadiyah, 2016: 49-51).

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Al-Nahlawi (dalam Nurmadiyah, 2016: 52) membagi alat-alat pendidikan menjadi dua macam, yaitu alat-alat material dan alat-alat maknawi (psikis). Semua itu kemudian dikembangkan sebuah media dalam suatu konsepsi teknologi pembelajaran yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Berorientasi pada sasaran (*target oriented*).
- 2) Menerapkan konsep pendekatan sistem.
- 3) Memanfaatkan sumber belajar yang bervariasi.

Dengan demikian, aplikasi media dan teknologi pendidikan, bisa merealisasikan suatu konsep "*teaching less learning more*". Artinya, secara aktivitas fisik bisa saja aktivitas guru di kelas dikurangi, karena ada sebagian tugas guru yang didelegasikan pada media, namun tetap mengusung tercapainya produktivitas belajar peserta didik (Maimunah, 2016: 12).

Ada beberapa hal penting diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media tersebut, ketepatan media dengan tujuan yang dicapai, kesesuaian media dengan karakteristik sasaran, kemudahan dalam memperolehnya serta ketersediaan biaya untuk pengadaannya. Selain itu guru juga harus familiar dengan media yang digunakannya. (Alnedral, 2015: 15).

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenis nya yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serbaneka (Muhson, 2010: 6-7).

Menurut Gagne & Briggs (dalam Rosyid et al., 2019: 11) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang di antaranya meliputi buku, film, video, *slide*, grafik, dan komputer.

Rosyid et al. (2019: 12-13) mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan fungsi dan kegunaannya. Klasifikasi tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Media berbasis manusia.
- 2) Media berbasis cetakan.
- 3) Media berbasis audio visual.
- 4) Media berbasis komputer.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Pada umumnya manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat lebih efektif dan efisien. Secara khusus Kemp & Dayton (dalam Falahudin, 2014: 114-116) mengemukakan beberapa manfaat media yang lebih rinci. Berikut beberapa manfaat media dalam pembelajaran.

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indra manusia.

Menurut Arshad (Nurmadiyah, 2016: 50) terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pendidikan. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Rusman yang dikutip Maimunah (2016: 11-12) secara sederhana, kehadiran media dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para peserta didik.
- 2) Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan peserta didik.
- 5) Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- 8) Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang konkret ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit.

e. Media Video

Media video adalah sarana yang paling cocok digunakan dalam penyampaian pesan dalam bentuk audio-visual sehingga membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Adanya media video juga menciptakan suasana yang dapat disukai peserta didik (Marhani, Aunurrahman, & Umar,

2017: 3). Komunikasi dapat berjalan efektif dan efisien disebabkan dengan adanya media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran cocok digunakan dalam mendapatkan informasi secara utuh (Budiman, 2016: 172).

Menurut Munir (2012: 289) “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak, Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

Penggunaan media video yang dilakukan dalam pembelajaran sebagai alat bantu sehingga memungkinkan untuk menghilangkan perasaan jenuh. Hal ini pula memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan memunculkan semangat belajar, kreatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar (Budiman, 2016: 181). Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dengan memegang peranan sebagai alat bantu yang menciptakan pembelajaran ditandai dengan adanya tujuan, bahan, metode, dan evaluasi (Marhani et al., 2017: 2)

Menurut Andari (2019: 267-268) Penggunaan Media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Penggunaan media video sendiri untuk menghemat waktu penjabaran materi dari guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah. Sependapat dengan hal ini Kustandi, & Sutjipto, (2011: 107) mengungkapkan media video membuat peserta didik termotivasi dalam mencari dan

memelajari materi lebih luas, penggunaan media video yang menarik akan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengevaluasi apa yang telah dilihat.

Selain itu, media video memiliki fungsi untuk menghadirkan sesuatu yang konkrit, meskipun tidak berbentuk fisik Belajar dengan menggunakan indera ganda penglihatan dan pendengaran dapat memberikan keuntungan bagi siswa untuk lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Yunita, & Wijayanti, 2017: 157).

Hal ini dikarenakan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara lebih konkrit melalui media video. Sedangkan rerata keaktifan siswa, diketahui bahwa rerata yang diperoleh untuk kelompok yang diajar dengan menggunakan media video yaitu 60,09 dan rerata untuk kelompok yang diajar tanpa menggunakan media video yaitu 49,16. Hal ini dikarenakan media video dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk lebih aktif berpendapat dan menanggapi materi pembelajaran (Yunita, & Wijayanti, 2017: 158).

Berdasarkan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media video adalah sarana belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memberikan informasi terhadap guru maupun peserta didik. Penggunaan media video pada pembelajaran dapat menarik dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam mengevaluasi perkembangan peserta didik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini terdapat penelitian terdahulu yang relevan. Beberapa di antara penelitian itu sebagai berikut.

1. Penelitian Anwar Efendi, Sri Sumarni, & Agus Efendi pada tahun 2018 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Mekanika Tanah". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tersusunnya media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah Mekanika Tanah dengan tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli evaluasi diperoleh persentase sebesar 79,58% termasuk kategori layak, penilaian ahli media diperoleh persentase sebesar 77,5% termasuk kategori layak, penilaian ahli pembelajaran dengan persentase sebesar 86,13% termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas hasil yang diperoleh persentase sebesar 86,13% termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba luas diperoleh persentase sebesar 75,867% termasuk kategori layak.
2. Penelitian Sugiyanto, Badrun Kartowagiran, & Jailani pada tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Model Evaluasi Proses Pembelajaran Matematika di SMP Berdasarkan Kurikulum 2013". Hasil penelitian berupa model evaluasi proses pembelajaran Matematika di SMP, yaitu prosedur evaluasi, panduan evaluasi, dan instrumen evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba, semua instrumen memiliki kecocokan model yang baik, karena validitas konstruk, dan reliabilitas memenuhi persyaratan akademik. Penilaian para praktisi dan pengguna, model evaluasi proses pembelajaran Matematika sangat efektif untuk diterapkan.

C. Kerangka Pikir

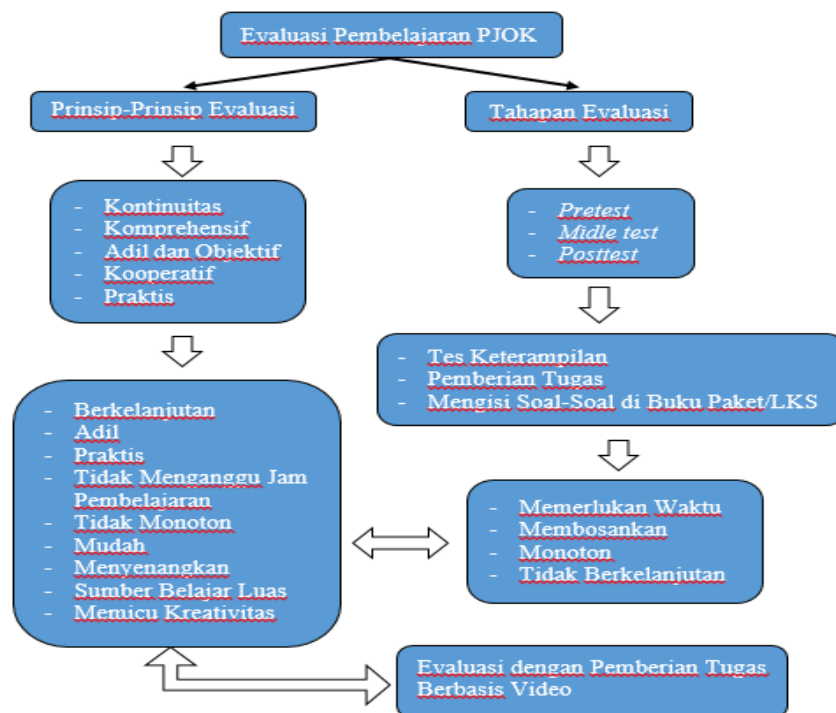
Evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan dengan berbagai cara dalam rangka mendapatkan informasi untuk dijadikan sebuah pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, kegiatan evaluasi harus bertitik tolak dari prinsip-prinsip umum seperti kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, kooperatif, dan praktis.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran memiliki tiga tahap. Tahapan tersebut adalah tes awal (*pretest*), tes tengah (*middle test*), dan tes akhir (*posttest*). Pemberian tugas dalam mengevaluasi pembelajaran sangat jarang dilakukan, bahkan saat guru memberikan evaluasi cenderung monoton, cenderung membosankan dan kurang memanfaatkan media pembelajaran lain. Penyebab hal ini dapat terjadi dikarenakan waktu sangat terbatas, sehingga tidak jarang guru melakukan evaluasi dengan cara tradisional. Dengan melihat perkembangan pendidikan saat ini, tentu banyak cara yang dapat dilakukan, sehingga guru harus melihat dan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi.

Penggunaan teknologi pada saat ini bukan lagi hal yang tabu, bahkan menjadi kebutuhan. Saat ini perkembangan zaman berjalan dengan sangat pesat, peserta didik mampu mengoperasikan berbagai media elektronik, dalam membuat sebuah video pun sangat mudah dilakukan. Penugasan dalam bentuk video sangat praktis dan efisien untuk mendapatkan informasi yang akan dijadikan bahan evaluasi dalam pembelajaran. Penugasan tersebut mendorong tingkat kreativitas peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi yang telah

diberikan sebelumnya. Keuntungan lain dari penugasan tersebut adalah waktu yang digunakan tidak mengganggu proses pembelajaran, berkelanjutan, tidak monoton, dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan metode evaluasi berupa penugasan berbentuk video. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah buku pedoman evaluasi dengan teknik penugasan yang memanfaatkan media pembelajaran berupa elektronik berbasis video. Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk memudahkan dalam melihat kerangka pikir tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?

2. Bagaimanakah kepraktisan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?
3. Bagaimanakah kelayakan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?
4. Bagaimanakah keefektifan metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Kegiatan dalam pembelajaran sangat membutuhkan penelitian pengembangan. Menurut Winarni (2018: 248) penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk lama, produk ini dapat berupa pembelajaran di kelas, pelatihan, manajemen, dan evaluasi.

Menurut Sugiyono (2019: 754) metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas suatu produk yang telah dihasilkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa kebijakan, kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar, sistem evaluasi, dan lain-lainnya.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang akan menghasilkan sebuah pedoman untuk mengevaluasi suatu pembelajaran dengan memberikan tugas kelompok dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video. Menurut Sugiyono (2019: 774) penelitian dan pengembangan yang tertinggi adalah penelitian berupa penciptaan produk baru yang kreatif, original, dan teruji. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan level 4 (menciptakan produk baru yang teruji) terdiri atas: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain,

(6) membuat produk, (7) uji coba produk, (8) revisi produk, (9) uji coba pemakaian, (10) revisi produk, dan (11) diseminasi dan implementasi. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Langkah-Langkah Penelitian R&D (Sugiyono, 2019: 779)

Menurut Winarni (2018: 268) setiap penulis dapat menentukan langkah penelitian dan pengembangan yang disesuaikan dengan kondisi dan kendala yang akan dihadapi, sehingga tidak mutlak harus melewati kesebelas langkah tersebut. Berdasarkan hal ini, penulis menentukan langkah penelitian yang disesuaikan dengan keadaan, kondisi, dan kendala yang dihadapi. Pemilihan jumlah langkah ditentukan berdasarkan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Prosedur penelitian pengembangan akan melalui enam langkah.

Langkah-langkah atau prosedur tersebut yakni: (1) pengumpulan informasi, (2) desain produk, (3) validasi desain dan revisi desain, (4) uji coba produk dan revisi produk, (5) uji coba pemakaian dan revisi produk, dan (6) diseminasi dan implementasi.

1. Pengumpulan Informasi

Pada langkah pertama ini penulis melakukan pengumpulan informasi melalui observasi ke sekolah dan melakukan wawancara untuk mengumpulkan

informasi. Hasil yang ditemukan kemudian ditindak lanjuti dengan melakukan studi literatur untuk mengkaji pemecahan masalah dan kemudian digunakan untuk merancang perencanaan produk.

2. Desain Produk

Setelah pengumpulan informasi dilakukan, penulis membuat desain produk. Desain produk dalam penelitian ini adalah membuat pedoman mengevaluasi pembelajaran dengan memberikan penugasan pada peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video. Produk berupa langkah-langkah pelaksanaan evaluasi, petunjuk tugas yang diberikan, dan instrumen untuk menilai hasil tugas.

3. Validasi dan Revisi Desain

Setelah desain produk dibuat, dilakukan validasi terhadap desain produk. Penulis melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi apakah rancangan produk secara rasional layak atau tidak (sesuai dengan spesifikasi dan tujuan). Produk akan divalidasi oleh ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media yang merupakan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman dibidangnya.

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Desain produk kemudian diperbaiki kekurangan dan kelemahannya. Perbaikan tersebut dilakukan berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan atau masukan dari ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

4. Uji Coba dan Revisi Produk

Tahap uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dibuat telah layak digunakan. Penulis menguji coba produk pada subjek penelitian, yaitu pada guru mata pelajaran PJOK dan peserta didik yang berada di SMAN 2 Nunukan kelas XI di Kabupaten Nunukan. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpulan data tentang pedoman evaluasi pembelajaran yang akan dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan.

Revisi produk dilakukan setelah dilakukan uji coba produk. Hasil dari uji coba tersebut akan dianalisis untuk dapat memperbaiki kekurangan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan.

5. Uji Coba Pemakaian dan Revisi Produk

Setelah melakukan perbaikan pada produk, produk akan diuji kembali dalam uji coba pemakaian dengan subjek yang lebih luas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PJOK dan peserta didik SMA kelas XI yang berada di Kabupaten Nunukan.

Setelah dilakukannya uji coba pemakaian dengan subjek yang lebih luas, dilakukan revisi kembali apabila dalam tahap pengujian masih ditemukan kekurangan yang perlu diperbaiki. Revisi ini dilakukan guna penyempurnaan pada produk yang ingin dikembangkan.

6. Diseminasi dan Implementasi

Tahap akhir pengembangan ini adalah diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Hasil akhir dari metode evaluasi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi, revisi, dan uji produk yang dilakukan kemudian diseminasi dan implementasi.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan penelitian yang dilakukan, yaitu melakukan observasi lapangan, membuat sebuah desain produk, uji kelayakan, dan uji lapangan. Tahap uji coba lapangan meliputi uji coba produk dan uji coba kelayakan. Uji coba lapangan dilakukan setelah desain produk yang dirancang diuji kelayakan produk tersebut dengan cara divalidasi oleh beberapa ahli. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan menyerahkan desain produk beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan. Setelah produk dinyatakan layak dalam uji coba di lapangan, penulis melakukan penelitian uji lapangan dengan memberikan desain produk kepada guru.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi dua, yakni uji coba produk dan uji coba pemakaian. Uji coba produk dilakukan pada guru mata pelajaran PJOK dan peserta didik kelas XI di SMAN 2 Nunukan. Uji coba pemakaian dilakukan pada beberapa guru mata pelajaran PJOK dan

peserta didik kelas XI sekolah yang ada di Kabupaten Nunukan, yakni di SMAN 1 Nunukan, SMAN 1 Nunukan Selatan, SMKN 1 Nunukan, SMAN 1 Sebatik, dan SMKN 1 Sebatik.

3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

Instrumen diukur dengan menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi angka 5 (Sugiyono, 2019: 169). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli evaluasi, ahli media, guru mata pelajaran PJOK, dan peserta didik SMA yang sedang duduk di kelas 2 yang ada di daerah Kabupaten Nunukan.

Instrumen disusun berdasarkan keperluan pengumpulan data yang diberikan kepada ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media sebagai instrumen kelayakan produk evaluasi yang akan dikembangkan. Hal ini digunakan untuk menganalisis produk evaluasi pembelajaran sebagai masukan dalam memperbaiki produk untuk mendapatkan tingkat kelayakan oleh ahli.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau guru dan peserta didik terhadap metode evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan

menggunakan media pembelajaran berbasis video. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

- a. Angket merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Pada penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dan terbuka. Angket terbuka diberikan kepada ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media untuk menilai metode evaluasi pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan angket tertutup diberikan kepada guru dan peserta didik dalam memberikan komentar dan penilaian terhadap metode evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Evaluasi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Efek metode evaluasi pembelajaran.	Meningkatkan motivasi peserta didik.	5
		Menambah pengetahuan.	5
		Meningkatkan kreativitas peserta didik.	5
2.	Desain produk.	Petunjuk pelaksanaan jelas.	5
		Penggunaan produk mudah.	5
		Penggunaan bahasa yang dipahami.	5
3.	Media.	Kemudahan dalam penggunaan media.	5
		Kesesuaian tingkat.	5
		Kejelasan petunjuk pelaksanaan.	5
		Kejelasan.	5
		Kualitas penggunaan.	5

4. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa metode evaluasi pembelajaran dengan pemberian tugas pada peserta didik memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dan menguji tingkat kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran PJOK.

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Data mengenai pendapat atau tanggapan dari guru dan peserta didik yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Skala Likert

Penilaian	Nilai
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan, dan diperoleh persentase (Sugiyono, 2019: 170), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Tes Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah itu, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tiap-tiap indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan metode evaluasi pembelajaran dapat menggunakan tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Skala Persentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
100 %	Sangat Layak
75 – 99 %	Layak
50 – 74 %	Cukup layak
25 – 49 %	Kurang layak
0 – 24 %	Tidak layak

Sumber: Sugiyono (2019: 177)

Pada Tabel 3 di atas disebutkan persentase pencapaian, skala nilai, dan interpretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel di atas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validasi ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Sugiyono dan mengacu pada pendapat Winarni bahwa setiap penulis dapat menentukan langkah penelitian dan pengembangan yang disesuaikan dengan kondisi dan kendala yang dihadapi, sehingga tidak mutlak harus melewati kesebelas langkah tersebut. Berdasarkan hal ini, penulis menentukan langkah penelitian yang disesuaikan dengan keadaan, kondisi, dan kendala yang dihadapi. Pemilihan jumlah langkah ditentukan berdasarkan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Prosedur penelitian pengembangan melalui enam langkah. Langkah-langkah atau prosedur tersebut, yakni: (1) pengumpulan informasi, (2) desain produk, (3) validasi desain dan revisi desain, (4) uji coba produk dan revisi produk, (5) uji coba pemakaian dan revisi produk, dan (6) diseminasi dan implementasi.

1. Tahap Pengumpulan Informasi

Tahap ini diawali dengan melakukan observasi dan wawancara singkat pada guru di sekolah. Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan lima dari delapan guru menggunakan evaluasi yang konvensional. Setelah itu, dilakukan peninjauan dan pemilihan materi yang akan digunakan dalam uji coba. Peninjauan dilakukan dengan cara mengumpulkan silabus dan membuat pemetaan standar kompetensi dan kompetensi inti. Berdasarkan pemetaan tersebut serta saran dari pembimbing diperoleh materi pembelajaran yang akan

difokuskan. Materi tersebut yaitu permainan bola besar bola basket. Setelah materi ditentukan, tahap selanjutnya adalah desain produk.

2. Tahap Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi yang cukup, selanjutnya penulis mendesain produk. Produk yang dihasilkan berupa petunjuk dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis video. Langkah-langkah yang dilakukan dalam mendesain produk yaitu: (1) menentukan materi. Materi yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang akan dievaluasi. Hal ini dilakukan agar memudahkan penulis dalam melakukan uji coba lapangan serta mempermudah penulis dalam membuat instrumen penilaian yang akan digunakan guru dalam menilai hasil tugas yang diberikan kepada peserta didik. Materi pembelajaran yang terpilih adalah materi permainan bola besar yaitu permainan bola basket yang ditentukan dengan mengacu pada silabus, (2) membuat petunjuk pelaksanaan untuk guru dan peserta didik. Petunjuk ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan setiap langkah-langkah mulai dari mempersiapkan materi, instrumen penilaian, pemberian tugas, hingga menilai tugas. Petunjuk untuk peserta didik bertujuan agar peserta didik memiliki rambu-rambu dalam proses pembuatan tugas yang diberikan. Petunjuk yang diberikan berupa langkah-langkah yang dilakukan dalam proses membuat tugas. Dimulai dari pembagian tugas setiap anggota kelompok, petunjuk membuat tugas, hingga syarat yang harus dipenuhi dalam tugas yang diberikan, (3) membuat instrumen penilaian. Instrumen penilaian bertujuan sebagai rambu-rambu dalam menilai hasil tugas peserta didik. Instrumen

tersebut berupa instrumen-instrumen yang menjadi patokan dalam memberikan nilai. Misalnya, penilaian pada teknik *passing*, yakni peserta didik akan mendapatkan nilai 5 apabila 5 kategori penilaian terpenuhi.

3. Tahap Validasi Desain dan Revisi Desain

Tahap validasi desain dilakukan agar petunjuk evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis video yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya berdasarkan penilaian dari ahli evaluasi dan ahli media. Pada penelitian ini, Prof. Dr. Tomoliyus, M.S., sebagai ahli evaluasi menilai tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D., dan Bustanil Arifin, S.Sn., sebagai ahli media menilai tingkat kelayakan petunjuk penggunaan yang digunakan dalam penelitian. Validasi dilakukan dengan memberikan draf produk awal yaitu petunjuk pelaksanaan evaluasi secara tertulis disertai dengan lembar penilaian. Hasil penilaian dan beberapa masukan saran dari ahli evaluasi dan media kemudian dijadikan acuan untuk melakukan revisi produk sehingga produk dinyatakan layak untuk diujicobakan pada subjek.

a. Data Kualitatif

Hasil dari validasi produk, terdapat beberapa masukan dari ahli evaluasi yakni petunjuk pelaksanaan dibuat lebih simpel dan menarik sehingga memudahkan guru untuk mengikuti arahan sesuai petunjuk. Selain itu, saran ahli evaluasi adalah pemilihan materi lebih spesifik untuk memudahkan penulis dalam melakukan uji coba. Pemilihan materi bertujuan untuk memperkecil lingkup materi pembelajaran, sehingga atas saran dari ahli

kemudian penulis memilih materi permainan bola besar yaitu permainan bola basket dengan materi teknik *passing*, *dribling*, dan *shooting*. Masukan lain yang disarankan oleh ahli evaluasi adalah membuat instrumen penilaian. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru dalam menilai berdasarkan instrumen yang telah penulis buat berdasarkan kaidah penilaian yang berlaku. Masukan dari ahli media adalah petunjuk pemberian tugas pada peserta didik dibuat lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

b. Data Kuantitatif

Hasil validasi produk dilakukan oleh ahli evaluasi pembelajaran, Prof. Dr. Tomoliyus, M.S., ahli media Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D., dan Bustanil Arifin, S.Sn. Hasil validasi untuk tiap-tiap ahli dapat dilihat pada lampiran. Secara keseluruhan hasil validasi dari ahli evaluasi pembelajaran dan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran dan Ahli Media

	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Skor	60	72	74
Persentase	80%	96%	99%
Persentase Keseluruhan	92%		

Hasil validasi dari tiap-tiap ahli, secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di atas. Skor yang diperoleh dari validator 1 sebesar 60 dengan persentase 80%, validator 2 sebesar 72 dengan persentase 96%, dan validator 3 sebesar 74 dengan persentase 99%. Jika dilihat dari perolehan secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 92%. Dilihat dari persentase

tersebut dapat disimpulkan desain produk, yakni instrumen evaluasi pembelajaran termasuk dalam kategori “layak”. Dengan demikian, penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan beberapa perbaikan pada desain produk.

B. Hasil Uji Coba Produk Awal

Setelah desain produk melewati uji validasi dan dinyatakan layak dari ahli evaluasi dan ahli media, dilakukan uji coba lapangan skala kecil. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan pada guru dan peserta didik kelas XI MIA 2 di SMA Negeri 2 Nunukan.

Uji coba dilakukan dengan memberikan desain produk awal kepada guru PJOK. Desain produk awal yang diberikan guru dengan beberapa penjelasan mengenai petunjuk pelaksanaan, guru PJOK tersebut kemudian diberikan waktu untuk mempelajari instrumen yang diberikan. Setelah guru memahami konsep instrumen evaluasi yang diberikan, guru kemudian diminta untuk melaksanakan evaluasi berdasarkan petunjuk yang terdapat pada desain produk tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan instrumen yang telah disusun dalam desain produk. Melalui pengalaman guru dalam menjalankan rangkaian petunjuk yang diberikan, guru dapat menilai dan mengetahui tingkat kemudahan penggunaan produk yang sedang dijalankan. Selama proses uji coba dilakukan, penulis mendampingi guru. Pendampingan dilakukan guna melihat apakah pelaksanaan sesuai dengan prosedur yang terdapat pada petunjuk instrumen. Pendampingan juga berguna untuk melihat langsung dan menilai tingkat kelebihan dan kekurangan desain produk tersebut. Pengamatan tersebut sangat membantu

penulis untuk mempertimbangkan seperti revisi desain produk berikutnya, sehingga menghasilkan desain produk yang sempurna.

Setelah subjek mencoba desain produk awal, guru kemudian diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pernyataan tentang penggunaan petunjuk instrumen evaluasi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil dari kuesioner uji coba produk awal diperoleh angka sebesar 94% sehingga dapat dikategorikan “sangat baik”. Meski memperoleh nilai yang sangat baik, beberapa aspek perlu perbaikan untuk dapat disempurnakan.

C. Hasil Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan di SMAN 2 Nunukan, diperoleh beberapa saran dan masukan untuk direvisi. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, guru, dan peserta didik terhadap kendala yang dialami selama menjalankan uji coba produk awal. Meskipun hasil kuesioner menunjukkan nilai yang sangat baik masih diperlukan sedikit revisi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Saran dan masukan diperoleh melalui hasil observasi lapangan. Kendala yang ditemukan adalah terkait waktu dalam pemberian tugas serta menyertakan contoh hasil tugas yang sudah ada. Hasil masukan tersebut kemudian dimasukkan dalam instrumen untuk direvisi. Revisi produk awal tidak terlalu mengubah instrumen sehingga setelah tahap revisi dilakukan. Penulis kemudian dapat melanjutkan ke tahap uji coba pemakaian.

1. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan di beberapa sekolah yaitu SMAN 1 Nunukan, SMAN 1 Nunukan Selatan, SMKN 1 Nunukan, SMAN 1 Sebatik, dan

SMAN 1 Sebatik Tengah. Tahapan yang dilakukan mirip dengan apa yang dilakukan pada saat uji coba produk awal. Mulai dari pemberian instrumen evaluasi yang dikembangkan sampai pemberian waktu kepada guru untuk mempelajari instrumen tersebut. Setelah itu, guru menjalankan sesuai dengan petunjuk yang berada pada instrumen tersebut. Setelah semua selesai dilaksanakan, guru diminta untuk mengisi kuesioner. Hasil kuesioner dari uji coba pemakaian dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil dari kuesioner uji coba pemakaian diperoleh angka sebesar 88% sehingga dapat dikategorikan “sangat baik”. Meskipun perolehan nilai uji coba pemakaian tidak sebaik nilai uji coba produk awal, secara keseluruhan masih dalam kategori sangat baik yang artinya produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan tanggapan dari subjek yang diteliti bahwa instrumen yang digunakan sangat membantu dalam mengevaluasi pembelajaran.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang diperoleh menunjukkan bahwa guru dalam melakukan evaluasi menggunakan instrumen yang dikembangkan merasa mudah untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan petunjuk yang diberikan mudah untuk dipahami dan susah sesuai dengan materi yang diajarkan. Instrumen tersebut lengkap dengan penilaian yang membuat guru mudah untuk menilai peserta didik.

Meskipun terdapat beberapa kendala yang dihadapi, hal ini tidak terlalu berpengaruh pada saat penugasan. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh

dalam uji coba produk awal mendapatkan hasil persentasi sebesar 94% dan pada uji coba pemakaian mendapatkan hasil persentase sebesar 88%. Meskipun pada uji coba pemakaian mengalami penurunan persentase, nilai yang diperoleh masih berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, hasil yang diperoleh pada kedua uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan tidak memiliki kesulitan dalam penggunaannya, dan telah memenuhi syarat kesesuaian materi yang diberikan.

Pemberian tugas yang kemudian dapat dievaluasi membuat peserta didik secara tidak sadar mencari materi di luar pembelajaran, membuat video, dan peserta didik bersemangat dikarenakan kreativitas peserta didik dapat diasah saat proses pembuatan video. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus bisa lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Model ini memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki, mampu memberikan pengalaman baru untuk membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal sehingga dapat dijadikan sebagai nilai baru yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Gunadi, 2014: 3-5).

Seorang guru untuk melaksanakan tugas secara profesional dituntut agar memiliki keterampilan yang memadai sehingga dapat mengembangkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Nurdiansyah, 2018: 2). Manfaat

khusus bagi guru dengan diberikannya tugas tersebut membantu guru dalam aspek waktu yang tidak memerlukan waktu yang cukup lama dalam mengevaluasi dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Selama ini, penilaian pembelajaran yang dilakukan cenderung dilihat dari pengamatan saat proses pembelajaran, belum dilakukan secara komprehensif (menyeluruh) untuk menilai dari masukan (*input*), proses dan keluaran/hasil (*output*), dengan memadukan penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh (Yuniartik, Hidayah, & Nasuka, 2017: 155). Oleh sebab itu, pengembangan evaluasi tersebut dapat memudahkan guru untuk menilai dengan mengamati secara menyeluruh tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik.

Pada pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru dalam bentuk suatu proyek. Peserta didik aktif mengelola pembelajaran dengan bekerja secara nyata yang menghasilkan produk riil. (Alnedral, 2015: 90-91). Hanya saja dalam pemberian tugas diperlukan kontrol secara berkala untuk mengetahui progres tugas yang diberikan, ketegasan juga diperlukan untuk memicu semangat peserta didik untuk mengerjakan tugas.

Administrasi penilaian pembelajaran harus dilengkapi dan didokumentasikan oleh guru, antara lain daftar nilai harian, kisi-kisi soal, soal/bank soal, dan sebagainya (Kustawan dalam Yuniartik et al., 2017: 155). Instrumen penilaian dibutuhkan untuk menilai hasil kinerja peserta didik,

pembuatan instrumen penilaian perlu melihat dari beberapa aspek sehingga proses penilaian dapat dengan mudah dilakukan.

Berdasarkan data dan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemberian tugas video dapat menjadi solusi sebagai bahan untuk mengevaluasi pembelajaran. Tidak hanya membantu guru dalam mengevaluasi, tetapi juga mudah dilakukan dan tidak mengganggu proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan materi yang diberikan dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Di samping itu, pemberian tugas tersebut memberikan tantangan tersendiri pada peserta didik untuk mencari tahu materi dan melakukan latihan bagaimana melakukan gerakan tersebut. Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan berpikir kritis dan analitis pada peserta didik (Alnedral, 2015: 92-94). Hal itu dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan mengasah kreativitas peserta didik dalam membuat tugas video.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian hanya dilakukan di enam sekolah, hal ini dilakukan karena keterbatasan pada penulis untuk dapat menjangkau keseluruhan sekolah yang berada di Kabupaten Nunukan. Harapannya untuk selanjutnya dapat dilakukan penelitian dengan subjek penelitian yang lebih luas agar dalam pengujian hasil yang diperoleh mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Penulis tidak melakukan uji efektivitas dikarenakan oleh suatu kondisi yang tidak dapat dihindari. Proses penelitian sempat terhenti dikarenakan sekolah

yang digunakan untuk penelitian diliburkan. Hal ini dikarenakan wabah virus covid-19, jika dipaksakan dapat berbahaya bagi kesehatan penulis, guru, dan peserta didik. Atas dasar itu, diputuskan untuk mengakhiri penelitian hanya pada uji pemakaian. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan hingga uji efektivitas sehingga dapat dibuktikan bahwa dari instrumen evaluasi yang dikembangkan dapat diketahui pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berikut kesimpulan dari penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video pada tingkat SMA.

1. Produk yang dikembangkan melewati proses uji validasi ahli, uji coba produk awal, uji coba pemakaian. Penulis membuat produk akhir berupa pedoman evaluasi yang kemudian dikemas dalam bentuk sebuah buku.
2. Evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan berbasis video memiliki kepraktisan dalam pelaksanaannya.
3. Evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan berbasis video termasuk dalam kategori “layak”.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Pada saat melakukan evaluasi dengan teknik pemberian tugas berupa video, guru perlu mengontrol secara penuh terhadap proses penugasan. Hal ini dilakukan agar tugas yang dihasilkan peserta didik dapat sesuai dengan keinginan guru. Dengan demikian, saat proses penilaian guru dengan mudah untuk menilai. Materi yang diberikan juga diperlukan penjelasan secara terperinci agar peserta didik memahami pesan yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidin, L., & Suroto. (2017). Efektivitas pembelajaran lempar cakram menggunakan media serabih getar (Studi pada siswa kelas IX B MTs Sunan Giri, Driyorejo Gresik). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 4(3), 603–610. ISSN: 2338-798X
- Alnedral, D. R. (2015). *Strategi pembelajaran PJOK*. Yogyakarta: Kencana.
- Andari, I. Y. (2019). Pentingnya media pembelajaran berbasis video untuk siswa jurusan ips tingkat SMA se-Banten. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1), 263-275. e- ISSN: 2620-9071.
- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash cs5 untuk SMK kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen. *Skripsi*, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2004). *Evaluasi program pendidikan pedoman teoritis praktis bagi praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrul, A. R., & Rosnita. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182. E-ISSN: 2528-2476.
- Carling, C., Wright, C., Nelson, L. J., & Bradley, P. S. (2014). Comment on 'performance analysis in football: a critical review and implications for future research'. *Journal of sports sciences*, 32(1), 2-7. <https://doi.org/10.1080/02640414.2013.807352>.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk mata kuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149-157. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Emmen, H. H., Wesseling, L. G., Bootsma, R. J., Whiting, H. T. A., & Van Wieringen, P. C. W. (1985). The effect of video- modelling and video-feedback on the learning of the tennis service by novices. *Journal of Sports Sciences*, 3(2), 127-138. <https://doi.org/10.1080/02640418508729742>.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya*, 1(4), 104-117. ISBN: 2355-4118
- Groom, R., & NELSON, L. (2012). The application of video-based performance analysis in the coaching process: The coach supporting athlete learning. In *The Routledge handbook of sports coaching* (pp. 96-107). Routledge.
- Gunadi, R. A. A. (2014). Pengaruh strategi pembelajaran dan konsep diri terhadap hasil belajar mata kuliah ilmu pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1). ISBN: 2337-6686
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan: Lentera Pendidikan*, 17(1), 66-79. DOI: 10.24252/lp.2014v17n1a5
- Harliawan, H. (2015). Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan hasil belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 29-40. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/ekuitas.v3i1.12786>
- Imamah, N. (2012). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi materi sistem kehidupan tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2010>.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluation of learning*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Juliusril., Asyhar, R., & Harjono, H. S. (2012). Pengembangan media audio-visual pembelajaran lari jarak pendek untuk siswa SMP. *Jurnal Tekno-pedagogi*, 2(1), 1-21. ISBN: 2008-205x
- Kurniawati, A., Isnaeni, W., & Dewi, N. R. (2013). Implementasi metode penugasan analisis video pada materi perkembangan kognitif, sosial, dan moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2716>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.



- Mackenzie, R., & Cushion, C. (2013). Performance analysis in football: A critical review and implications for future research. *Journal of sports sciences*, 31(6), 639-676. <https://doi.org/10.1080/02640414.2012.746720>
- Maimunah, M. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 1-24. DOI: <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Majid, A. (2017). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marhani, M., Aunurrahman, A., & Umar, S. (2017). Pengembangan media video untuk perolehan belajar konsep norma-norma kehidupan pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(2). e- ISSN: 2715-2723
- Mu'afiqin, H. (2018). *Persepsi guru penjas mengenai pelaksanaan evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Negeri se-Kabupaten Ponorogo*. Skripsi, tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Munir, M. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam tentang strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1). DOI: <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nurmadiyah, N. (2018). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*. 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>.
- Pagé, C., Bernier, P. M., & Trempe, M. (2019). Using video simulations and virtual reality to improve decision-making skills in basketball. *Journal of sports sciences*, 37(21), 2403-2410. <https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1638193>

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. ISBN: 2460-2345
- Purwanto, E. (2014). *Evaluasi proses dan hasil dalam pembelajaran: Aplikasi dalam bidang studi geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setemen, K. (2010). Pengembangan evaluasi pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 207-214. ISBN: 2549-2608
- Shodiq, M., Suyata, S., & Wibawa, S. (2018). Developing quality evaluation instrument for Islamic Senior High School. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2), 189. <https://doi.org/10.21831/pep.v21i2.15675>
- Siddik, D. (2006). *Ilmu pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sugiyanto, S., Kartowagiran, B., & Jailani, J. (2015). Pengembangan model evaluasi proses pembelajaran matematika di SMP berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/pep.v19i1.4558>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. (2016). Curriculum development in Indonesian context the historical perspectives and the implementation. *UNIVERSUM*, 10(1). <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.225>
- Wena, M. (2009). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tujuan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiliam, D. (2011). What is assessment for learning? *Studies in Educational Evaluation*, 37(1), 3–14. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2011.03.00>


- Yuniartik, H., Hidayah, T., & Nasuka, N. (2017). Evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SLB C se-Kota Yogyakarta. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2), 148-156. ISBN: 2502-4477
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). 153–160

LAMPIRAN

Lampiran 1a
Surat Izin Validasi Ahli Media Pembelajaran 1

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA PASCASARJANA Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id	
Nomor	: 806 /UN34.17/LT/2020	23 Januari 2020
Hal	: Izin Validasi	
Yth. Bapak/Ibu Soni Nopembri S.Pd., M.Pd., Ph.D. (1) Dosen Universitas Negeri Yogyakarta		
Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:		
Nama	: Muh. Husriady Agus Lutfi	
NIM	: 18711251012	
Prodi	: Ilmu Keolahragaan	
Pembimbing	: Prof. Dr. Drs. Yustinus Sukarmin MS.	
Judul	: Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Tingkat SMA Se-Kabupaten Nunukan	
Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.		
		Wakil Direktur I, Dr. Sugito, M.A. NIP 19600410 198503 1 002

Lampiran 1b
Surat Izin Validasi Ahli Media Pembelajaran 2

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id



Nomor : **806** /UN34.17/LT/2020 23 Januari 2020
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Bustanil Arifin, S.Sn. (3)
Rekacitra Jogja


Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Muh. Husriady Agus Lutfi
NIM : 18711251012
Prodi : Ilmu Keolahragaan
Pembimbing : Prof. Dr. Drs. Yustinus Sukarmin MS.
Judul : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Tingkat SMA Se-Kabupaten Nunukan

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wakil Direktur I,


Dr. Sugito, M.A.
NIP 19600410 198503 1 002

Lampiran 1c
Surat Izin Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA PASCASARJANA Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id	
Nomor	: 396 /UN34.17/LT/2020	23 Januari 2020
Hal	: Izin Validasi	
Yth. Bapak/Ibu Prof. Dr. Tomoliyus MS. (2) Dosen Universitas Negeri Yogyakarta		
Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator instrumen penelitian bagi mahasiswa:		
Nama	: Muh. Husriady Agus Lutfi	
NIM	: 18711251012	
Prodi	: Ilmu Keolahragaan	
Pembimbing	: Prof. Dr. Drs. Yustinus Sukarmin MS.	
Judul	: Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Tingkat SMA Se-Kabupaten Nunukan	
Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.		
		Wakil Direktur I, Dr. Sugito, M.A. NIP 19600410 198503 1 002

Lampiran 2a
Surat keterangan Validasi Ahli Media Pembelajaran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Soni Nopembri S.Pd, M.Pd, Ph.D
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Pascasarjana
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Tingkat SMA Se-Kabupaten Nunukan dari mahasiswa:

Nama : Muh. Husriady Agus Lutfi
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
NIM : 18711251012

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. menambah ketepatan evaluasi untuk guru dan siswa secara langsung.
2. kelebihan materi, kriteria, dan syarat penilaian yg akan dibatasi.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta..... 2020

Validator,

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 2b

Surat keterangan Validasi Ahli Media Pembelajaran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bustamul Arifin Ssn
Jabatan/Pekerjaan : Designer & animator
Instansi Asal : Simpul RekaeITra

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Tingkat SMA Se-Kabupaten Nunukan dari mahasiswa:

Nama : Muh. Husriady Agus Lutfi
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
NIM : 18711251012

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Jika dirasa waktu pengerjaan terlalu cepat, menjungjung banyak juga pekerjaan sekelas lainnya, mungkin dapat dikasih
2. Penggunaan waktu tambahan pengumpulan tugas ini.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Validator,

Bustamul Arifin Ssn

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 2c
Surat keterangan Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Tomotiyus MS
Jabatan/Pekerjaan :
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan judul:
Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Tingkat SMA Se-Kabupaten Nunukan
dari mahasiswa:

Nama : Muh. Husriady Agus Lutfi
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
NIM : 18711251012

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1.
.....
.....
2.
.....
.....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2020
Validator,

.....

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 3a
Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 1830 /UN34.17/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

10 Februari 2020

Yth. Kepala Dinas Pend. dan Kebudayaan Prov. Kal. Utara Cab. Wilayah Nunukan
Jl. Jendral Sudirman Komplek Liem Djung No.2 Nunukan, Prov. Kalimantan Utara

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : MUH.HUSRIADY AGUS LUTFI
NIM : 18711251012
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : 06 February s.d 27 April 2020
Lokasi/Objek : SMA 1 NUNUKAN, SMA 1 NUNUKAN SELATAN,
SMKN 1 NUNUKAN , SMA 1 SEBATIK, SMAN 1
SEBATIK TENGAH
Judul Penelitian : Pengembangan Evaluasi Pembelajaran dengan Teknik
Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis
Vidio Pada Tingkat SMA di Kabupaten Nunukan
Pembimbing : Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
1. Kepala Sekolah SMAN1 Nunukan.
2. Kepala SMAN1 Nunukan Selatan.
3. Kepala Sekolah SMKN 1 Nunukan .
4. Kepala Sekolah SMAN 1 Sebatik Tengah.
5. Mahasiswa Ybs.

Lampiran 3b
Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Nunukan)

	<p style="text-align: center;">PMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN UTARA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMA NEGERI 1 NUNUKAN AKREDITASI "A" NPSN : 30400534 <small>Jl. Fatahillah RT. 10 No. 137 Kel. Nunukan Tengah Kec. Nunukan Kab. Nunukan 77482 ☎ (0536) 21238 Prov. Kaltara 🌐 website: http://www.sman1nunukan.sch.id email: smasatunuk@gmail.com</small></p>	
<p>SURAT- KETERANGAN Nomor : 800 – 848 /SMAN 1 NNK/PPj/ VIII/2020</p>		
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Nunukan Kecamatan Nunukan Kabupaten Nunukan Propinsi Kalimantan Utara, menerangkan bahwa :</p>		
Nama	:	Muh.Husriady Agus Lutfi
Pascasarjana	:	Universitas Negeri Yogyakarta
NIM	:	18711251012
Program Study	:	Ilmu Keolaragaan
<p>telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan :</p>		
Di	:	SMAN 1 NUNUKAN
Waktu	:	Bulan Maret - April 2020
Judul Penelitian	:	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Pada Tingkat SMA di Kabupaten Nunukan
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Nunukan, 18 Agustus 2020 Kepala SMAN 1 Nunukan,  Khoirul Na'im, S.Pd NIP. 196803061994031010</p>		
		

Lampiran 3c
Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Nunukan Selatan)

 **PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN UTARA**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 NUNUKAN SELATAN
Jl. Sultan Hasanuddin RT.03 Selsun, Kec. Nunukan Selatan, Kab. Nunukan 77482 Telp/Fax. 0556-2026035
Website : www.sman1nusa.com Blog : kurikulersman1nusa.co.nr Email : admin@sman1nusa.com

NSS : 30.1.16.08.09.009 AKREDITASI : A NPSN : 30405246

SURAT KETERANGAN
079/422/SMAN1-NUSA/IV/2020

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUPARMUJI, S.Pd
NIP : 198310292006041007
Pangkat/ Golongan : Penata, III/c
Jabatan : Waka Kurikulum SMA Negeri 1 Nunukan Selatan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD HUSRIADY AGUS LUTFI
NIM : 18711251012
Jurusan : Pasca Sarjana
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Nunukan Selatan mulai tanggal 6 Maret s/d 24 April 2020 dengan Judul *“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Pemugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Tingkat SMA di Kabupaten Nunukan.”*

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat di penggunaan sebagaimana mestinya.

Nunukan Selatan, 28 April 2020
Kepala Sekolah,
Waka Kurikulum


SUPARMUJI, S.Pd
NIP. 198310292006041007

Lampiran 3d
Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Sebatik Tengah)

	PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN UTARA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMA NEGERI 1 SEBATIK TENGAH	
<small>Jalan SMA Desa Sungai Limau Kec. Sebatik Tengah Kabupaten Nunukan Kaltara 77447 NPSN: 30407353 NSS: 30.1.16.08.12.001 E- mail: sman1sebatiktengah@gmail.com</small>		
<hr/>		
<u>SURAT KETERANGAN</u>		
<small>Nomor : 422/059.a/SMAN 1 SBTGH-U/IV/2020</small>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
N a m a	:	H. ZULKIFLI, S.Pd
N I P	:	19690817199802 1 004
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SMA Negeri 1 Sebatik Tengah
<p>Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :</p>		
Nama	:	MUH.HUSRIADY AGUS LUTFI
NIM	:	18711251012
Jurusan	:	Pasca Sarjana
Program Studi	:	Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta
<p>Telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Sebatik Tengah mulai tanggal 6 Maret s/d 24 April 2020 dengan judul <i>"Pengembangan Evaluasi Pembelajaran dengan Teknik Pemugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Pada Tingkat SMA di Kabupaten Nunukan"</i>.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini di berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya</p>		
<p>Sebatik Tengah, 25 April 2020 Kepala Sekolah</p>		
		
H. ZULKIFLI, S.Pd <small>NIP. 19690817199802 1 004</small>		

Lampiran 3e
Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 1 Sebatik)

**PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN UTARA**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMAN 1 SEBATIK

Alamat : Jl. Diponegoro, RT.04, Desa Padaidi, Kec. Sebatik, Kab. Nunukan, Prov. Kalimantan Utara
Email : smansbth@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422/333-PN/SMAN 1-SBTK/IV/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Sudirman, S.Pd*
NIP : *19711231 200502 1002*
Jabatan : *Kepala Sekolah*
Instansi : *SMAN 1 Sebatik*

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : *Muh. Husriadi Agus Lutffi*
NIM : *18711251012*
Jurusan : *Pasca Sarjana*
Program Studi : *Ilmu Keolahragaan*
Perguruan Tinggi : *Universitas Negeri Yogyakarta*

Telah melaksanakan penelitian di SMAN 1 SEBATIK mulai tanggal 06 Maret 2020 sampai dengan 24 April 2020 dengan judul "Pengembangan evaluasi pembelajaran dengan teknik penugasan menggunakan media pembelajaran berbasis video pada tingkat SMA di Kabupaten Nunukan"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sebatik, 25 April 2020
Kepala Sekolah,

SUDIRMAN, S.Pd
NIP. 197112312005021002



Lampiran 3f
Surat Keterangan Penelitian (SMA Negeri 2 Nunukan)

 **PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN UTARA**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 2 NUNUKAN
TERAKREDITASI "A"
SK. NOMOR : 082/BAP-SM/OT/XI/2017
Jl. Pasir Putih RT. 05 No. 53 Nunukan Tengah, Kab. Nunukan, Prop. Kaltara Telp. ☎ (0556) 21253

SURAT KETERANGAN
Nomor : 213/SMAN 2 /NNK/E.20/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Nunukan

Nama : Marraypadang, S.Pd
NIP : 19621117 200012 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 2 Nunukan
Alamat : Jl. Pasir Putih. RT. 05 Kelurahan Nunukan Tengah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Muh. Husriady Agus Lutfi
NIM : 18711251012
Jurusan : Pasca Sarjana
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 2 Nunukan mulai tanggal 06 s.d 22 Februari 2020 dengan judul “ *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Vidio pada Tingkat SMA di Kabupaten Nunukan*”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Nunukan, 25 April 2020
Kepala sekolah,

Marraypadang, S.Pd
Nip.19621117 200012 1 001



Lampiran 3g
Surat Keterangan Penelitian (SMK Negeri 1 Nunukan)

	PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN UTARA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMK NEGERI 1 NUNUKAN Terakreditasi "B"	
<small>Jl. Sei. Fatimah, Kec. Nunukan, Kab. Nunukan 77482, Prov. Kalimantan Utara Telp/Fax : 0556-2027227/2027228, Email : gmknegeri1nunukan@gmail.com NSS: 301160804011 NPSN: 30402818</small>		
<hr/> SURAT KETERANGAN Nomor : 188/421.5/SMKN 1-U/VIII/2020 <hr/>		
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	: Mahfuz, S.Ag	
NIP	: 19710210 200312 1 009s	
Pangkat/Golongan	: Pembina/ IV-a	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Dengan ini menerangkan bahwa :		
Nama	: Muh. Husriady Agus Lutfi	
NIM	: 18711251012	
Jurusan	: Pasca Sarjana	
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan	
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta	
<p>Telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 1 Nunukan Mulai tanggal 6 Maret s/d 24 April 2020 dengan Judul "<i>Pengembangan Evaluasi Pembelajaran dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Tingkat SMK di Kabupaten Nunukan.</i>"</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p style="text-align: right;">Nunukan, 19 Agustus 2020 Kepala Sekolah,  Mahfuz, S. Ag 19710210 200312 1 009</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><small>Majalah dan Profesi Dalam Layanan Pendidikan dan Kebudayaan Demi Terwujudnya Masyarakat Kalimantan Utara yang Kompetitif dan Bermartabat</small></p>		
<hr/>		
<small>Form : F.C2 Tanggal : 14 Januari 2014</small>		<small>Revisi : 01</small>
		

Lampiran 4a
Hasil Validasi Ahli Evaluasi

Hasil Validasi dari Ahli Evaluasi			
No	Pernyataan	Nilai	Penilaian
1.	Penilaian psikomotor sudah sesuai dengan penilaian dalam Kurikulum 2013.	4	Layak
2.	Hasil tugas peserta didik dapat dilakukan penilaian psikomotor.	4	Layak
3.	Tugas berbentuk video dapat dinilai aspek psikomotor dengan pengamatan.	4	Layak
4.	Petunjuk instrumen penilaian psikomotor mudah dilaksanakan.	4	Layak
5.	Pemberian tugas menggunakan media pembelajaran berbasis video dapat dinilai guru.	4	Layak
6.	Pengembangan instrumen penilaian membantu guru dalam mengevaluasi.	4	Layak
7.	Penyajian instrumen penilaian pembelajaran berbasis video membantu guru dalam mengevaluasi.	4	Layak
8.	Indikator yang digunakan dalam penilaian psikomotor sesuai dengan kompetensi dasar.	4	Layak
9.	Instrumen penilaian sudah sesuai dengan kaidah penilaian psikomotor.	4	Layak
10.	Langkah-langkah penilaian psikomotor yang digunakan mudah untuk dilaksanakan guru.	4	Layak
11.	Instrumen penilaian psikomotor mudah dipahami.	4	Layak
12.	Bahasa yang digunakan dalam instrumen penilaian mudah dimengerti.	4	Layak
13.	Penyajian instrumen membantu guru dalam mengevaluasi.	4	Layak
14.	Langkah-langkah penilaian psikomotor yang digunakan mudah untuk dipahami.	4	Layak
15.	Penilaian psikomotor dalam tugas berbasis video tidak sulit dilakukan.	4	Layak
Total Skor			60
Persentase		80%	Layak

Lampiran 4b
Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Validasi dari Ahli Media			
No	Pernyataan	Media 1	Media 2
1.	Tugas berbentuk video sesuai dengan sasaran peserta didik.	5	5
2.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	5	5
3.	Langkah-langkah pemberian tugas mudah dipahami peserta didik.	5	5
4.	Pembuatan tugas menumbuhkan tingkat kreativitas peserta didik.	5	5
5.	Pemberian jangka waktu mengumpulkan tugas sesuai kemampuan peserta didik.	4	4
6.	Pemberian maksimal waktu 15 menit dalam video sudah sesuai.	4	5
7.	Tugas yang diberikan mudah dilakukan oleh peserta didik.	5	5
8.	Penggunaan media yang mudah digunakan oleh peserta didik.	5	5
9.	Kriteria yang diberikan memudahkan guru dalam menilai tugas.	4	5
10.	Urutan isi dalam video memudahkan guru menilai.	5	5
11.	Penjelasan isi dalam video mempermudah peserta didik dalam membuat tugas.	5	5
12.	Media pembelajaran aman digunakan oleh peserta didik.	5	5
13.	Media yang digunakan dalam membuat video dapat diakses peserta didik	5	5
14.	Pemberian tugas memudahkan peserta didik memahami materi.	5	5
15.	Hasil dari tugas peserta didik dalam bentuk video dapat dinilai guru.	5	5
Total Skor		72	74
Persentase		96%	99%

Lampiran 5a
Hasil Uji Coba Produk Awal

Hasil Kuesioner Guru Uji Coba Produk Awal

No	Pernyataan	Nilai	Penilaian
1.	Pemberian tugas berbasis video memudahkan guru dalam mengevaluasi.	5	Sangat Baik
2.	Indikator yang digunakan dalam evaluasi sesuai dengan kompetensi dasar.	5	Sangat Baik
3.	Langkah-langkah evaluasi yang digunakan mudah untuk dipahami dan dilaksanakan.	5	Sangat Baik
4.	Penyajian instrumen atau pedoman evaluasi pembelajaran membantu guru dalam mengevaluasi.	5	Sangat Baik
5.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.	5	Sangat Baik
6.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video memudahkan guru untuk mengevaluasi.	5	Sangat Baik
7.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video bersifat interaktif sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri.	4	Baik
8.	Aktivitas yang dilakukan dalam pembuatan video membuat peserta didik lebih kreatif.	4	Baik
9.	Pemberian tugas menggunakan media video meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	Sangat Baik
10.	Tugas yang diberikan tidak sulit dilakukan oleh peserta didik.	5	Sangat Baik
11.	Tugas yang diberikan mengarahkan peserta didik lebih aktif dalam belajar.	5	Sangat Baik
12.	Tugas yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disajikan.	5	Sangat Baik
13.	Adanya tugas meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar.	4	Baik
14.	Instrumen penilaian yang digunakan mudah untuk dipahami.	5	Sangat Baik
15.	Penilaian tugas yang diberikan mudah dianalisis.	5	Sangat Baik
16.	Bahasa yang digunakan dalam instrumen mudah dimengerti.	5	Sangat Baik
17.	Jangka waktu mengumpulkan tugas sudah sesuai kemampuan peserta didik.	4	Baik
18.	Media yang digunakan dalam membuat video dapat digunakan oleh peserta didik.	5	Sangat Baik
19.	Hasil dari tugas peserta didik dalam bentuk video dapat dinilai guru.	4	Baik
20.	Kriteria yang diberikan memudahkan guru dalam menilai tugas.	4	Baik
Persentase		94%	Sangat Baik

Lampiran 5b
Hasil Uji Coba Pemakaian

Hasil Kuesioner Guru Uji Coba Pemakaian

No	Pernyataan	Nilai	Penilaian
1.	Pemberian tugas berbasis video memudahkan guru dalam mengevaluasi.	100%	Sangat baik
2.	Indikator yang digunakan dalam evaluasi sesuai dengan kompetensi dasar.	92%	Sangat baik
3.	Langkah-langkah evaluasi yang digunakan mudah untuk dipahami dan dilaksanakan.	88%	Sangat baik
4.	Penyajian instrumen atau pedoman evaluasi pembelajaran membantu guru dalam mengevaluasi.	88%	Sangat baik
5.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.	96%	Sangat baik
6.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video memudahkan guru untuk mengevaluasi	88%	Sangat baik
7.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video bersifat interaktif sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri	84%	Sangat baik
8.	Aktivitas yang dilakukan dalam pembuatan video membuat peserta didik lebih kreatif	84%	Sangat baik
9.	Pemberian tugas menggunakan media video meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	88%	Sangat baik
10.	Tugas yang diberikan tidak sulit dilakukan oleh peserta didik.	84%	Sangat baik
11.	Tugas yang diberikan mengarahkan peserta didik lebih aktif dalam belajar.	88%	Sangat baik
12.	Tugas yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disajikan.	88%	Sangat baik
13.	Adanya tugas meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar.	88%	Sangat baik
14.	Instrumen penilaian yang digunakan mudah untuk dipahami.	88%	Sangat baik
15.	Penilaian tugas yang diberikan mudah dianalisis.	88%	Sangat baik
16.	Bahasa yang digunakan dalam instrumen mudah dimengerti.	88%	Sangat baik
17.	Jangka waktu mengumpulkan tugas sudah sesuai kemampuan peserta didik.	84%	Sangat baik
18.	Media yang digunakan dalam membuat video dapat digunakan oleh peserta didik.	88%	Sangat baik
19.	Hasil dari tugas peserta didik dalam bentuk video dapat dinilai guru.	88%	Sangat baik
20.	Kriteria yang diberikan memudahkan guru dalam menilai tugas.	88%	Sangat baik
Persentase		88%	Sangat Baik

Lampiran 6a
Dokumentasi Uji Coba Produk Awal



Gambar 1. Pemberian Instrumen kepada Guru



Gambar 2. Pembagian Petunjuk Penugasan pada Peserta Didik

Lampiran 6b
Lanjutan Dokumentasi Uji Coba Produk Awal



Gambar 3. Proses Membagikan Kuesioner pada Peserta Didik



Gambar 4. Proses Pengisian Kuesioner oleh Peserta Didik

Lampiran 6c
Dokumentasi Uji Coba Pemakaian



Gambar 5. Guru Menjelaskan Tugas yang Diberikan



Gambar 6. Pemberian Petunjuk Pelaksanaan Tugas pada Peserta Didik

Lampiran 6d
Lanjutan Dokumentasi Uji Coba Pemakaian



Gambar 7. Proses Pembuatan Video oleh Peserta Didik



Gambar 8. Proses Mengerjakan Tugas dengan Pendampingan Guru

Lampiran 7. Buku Pedoman Evaluasi Pembelajaran

BUKU PEDOMAN EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN TEKNIK PENUGASAN BERBASIS VIDEO MATERI PERMAINAN BOLA BASKET

PENDAHULUAN

Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan tujuan akhir dalam proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Menurut Mu'afiqin (2018: 6-7) pencapaian hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, secara khusus evaluasi memiliki tujuan di antaranya untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan (Arifin, 2010: 3).

Terbatasnya waktu dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, proses pemeriksaan tes yang rumit, dan tidak jarang peserta didik merasa cemas saat tes, merupakan masalah yang kerap dihadapi para guru di sekolah (Setemen, 2010: 208). Padatnya materi yang ingin disampaikan juga menjadi kendala yang dihadapi sehingga guru akan dituntut untuk berpikir dalam hal mengatur waktu secara efektif. Pemberian tes disetiap akhir pembelajaran juga menjadi kendala yang dialami, hal ini dikarenakan memerlukan waktu satu kali pertemuan. Kendala ini menjadi masalah besar jika waktu yang kurang efektif sehingga dapat menimbulkan pemangkasan beberapa materi (Mu'afiqin, 2018: 7). Akibatnya, materi yang seharusnya ada tidak dapat disampaikan sepenuhnya atau bahkan berakhir pada

penghilangan materi. Oleh sebab itu, guru perlu mengatur waktu sehingga seluruh materi yang telah direncanakan dapat disampaikan secara keseluruhan.

Di sisi lain, hasil evaluasi sudah seharusnya menjadi alat yang dapat membantu guru dalam melihat seberapa jauh materi yang dikuasai oleh peserta didik (Zamzania & Aristia, 2018: 2). Pada dasarnya evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai hasil belajar peserta didik, sehingga dilakukan penilaian dan pengukuran kemampuan peserta didik (Permatasari, 2014: 260). Kenyataannya evaluasi dengan penilaian yang konvensional dipandang sekedar hasil evaluasi pembelajaran saja. Zamzania & Aristia (2018: 4) menjelaskan bahwa terdapat dua macam pelaksanaan evaluasi yaitu tes tertulis dengan pemberian soal dan tes nontertulis seperti tes keterampilan dan pemberian tugas.

Konsep penilaian yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 adalah penilaian autentik. Menurut Soegeng & Maryadi (2016: 305-312) penilaian autentik “otentik” mencakup aspek sikap (observasi, penilaian diri, penilaian antarteman, jurnal guru), aspek pengetahuan (ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester), dan aspek keterampilan (penilaian kinerja, penilaian proyek, penilaian portofolio). Berdasarkan aspek tersebut, penulis mendesain penilaian proyek/penugasan berupa tugas yang diberikan kepada peserta didik yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi hasil belajar peserta didik.

yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Begitu pula dengan kisi-kisi tugas yang diberikan, hendaknya terbuka dan perlu dijelaskan. Hal ini dilakukan agar penilaian yang ingin diberikan dapat dipahami dan dimengerti peserta didik, sehingga dalam proses membuat tugas peserta didik tetap terfokus dan tidak melebar dalam mencari informasi mengenai materi yang akan disampaikan dalam video.

Kriteria penilaian diperlukan agar mempermudah dalam melakukan penilaian, kriteria yang dibuat hendaknya memerhatikan dasar penilaian. Hal ini dilakukan agar penilaian yang dilakukan sejalan dengan KD dan KI yang ingin dicapai. Setelah semua dipersiapkan, persiapan akhir adalah membuat lembar penilaian yang akan digunakan saat menilai tugas peserta didik.

2. Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan, langkah selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini guru berperan aktif memberikan penjelasan hingga mengawasi seberapa jauh tugas peserta didik yang telah dilakukan. Berikut adalah tahap yang dilakukan selama pemberian tugas.

Pemberian Tugas

- Membariskan peserta didik (dilakukan pada saat pertemuan terakhir pada materi yang telah ditentukan).
- Menjelaskan tugas yang akan diberikan.
- Menjelaskan kriteria yang akan dinilai dalam tugas.
- Menjelaskan syarat yang harus dipenuhi dalam tugas.
- Membagi kelompok (setiap kelompok berisi 4-6 orang bergantung pada jumlah peserta didik setiap kelas).
- Menyampaikan tenggang waktu pengumpulan tugas (tugas diberikan selama dua minggu/dikumpul pada pertemuan berikutnya).
- Membubarkan barisan.

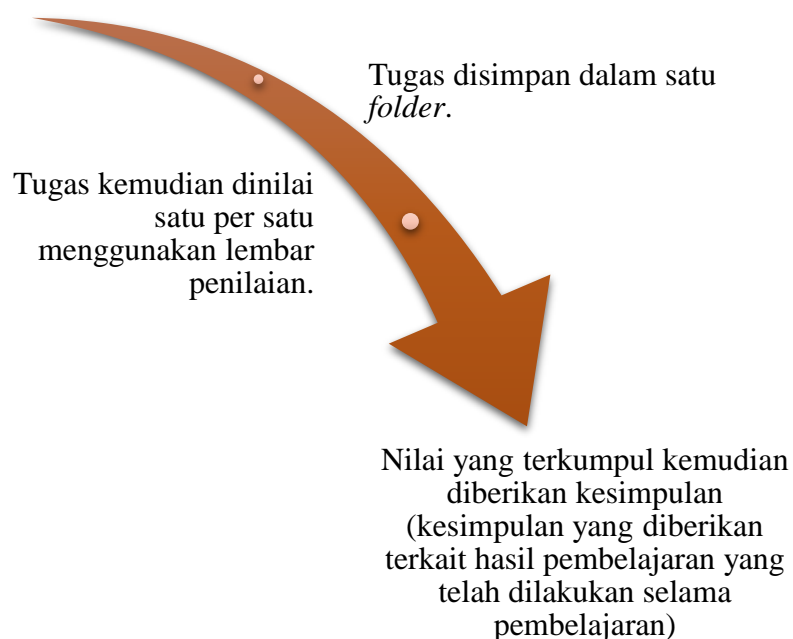
Selama Tugas Berlangsung

- Mengkoordinasikan peserta didik dalam membuat tugas.
- Mengawasi hasil kerja peserta didik.
- Membantu jika peserta didik memerlukan bantuan.

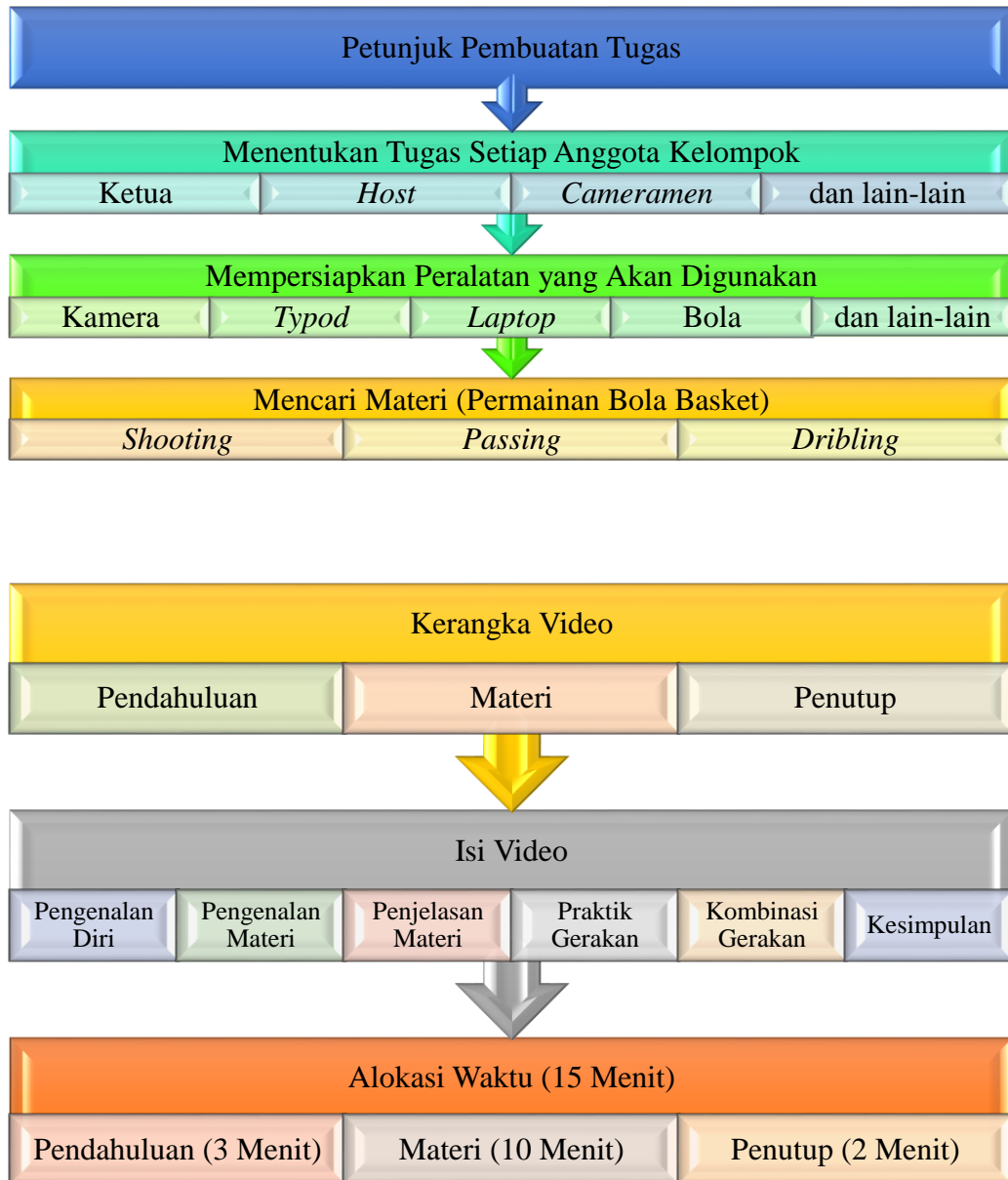
3. Akhir

Setelah semua tahapan dilakukan, tahap berikutnya adalah tahap akhir. Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan tugas kemudian dinilai. Lebih lengkapnya dapat dilihat gambar di bawah ini.

Peserta didik
mengumpulkan tugas.



PETUNJUK DAN KISI-KISI TUGAS UNTUK PESERTA DIDIK



KETENTUAN TUGAS

Setiap anggota kelompok wajib berkontribusi dalam pembuatan video.

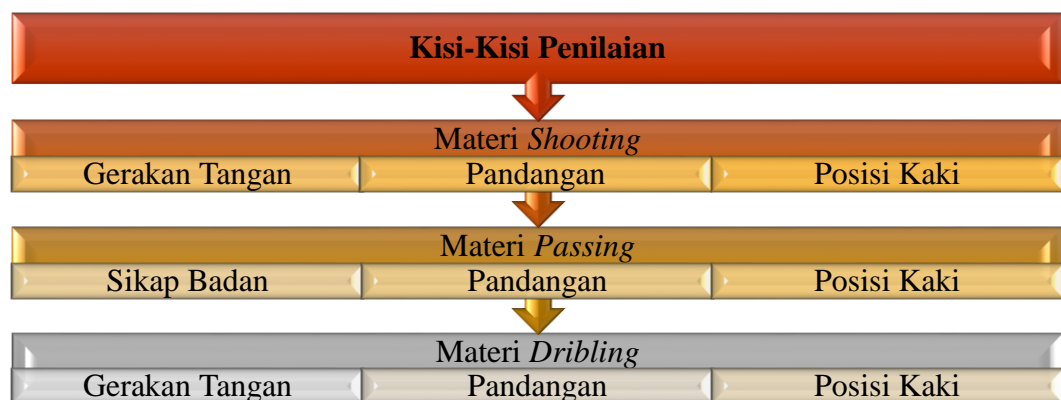
Setiap anggota kelompok wajib terlihat dalam video.

Pembuatan video di lapangan basket.

Sebelum pelaksanaan praktik, peserta didik melakukan pemanasan (dilakukan oleh seluruh anggota kelompok).

Proses praktik setiap anggota kelompok wajib bergantian mempraktikkan satu per satu gerakan *dribling*, *passing*, dan *shooting* (berdasarkan sudut pandang berbeda).

Pada saat mempraktikkan gerakan, peserta didik memperlihatkan gerakan teknik dasar dan kesalahan dalam melakukan gerakan secara berurutan (seluruh kelompok bersama-sama mempraktikkan).



INSTRUMEN PENILAIAN

Mata Pelajaran : Permainan Bola Basket
 Jenis Penilaian : Nontes (Tugas/Proyek)
 Teknik Penilaian : Observasi/Pengamatan

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Psikomotor

No.	Kompetensi Dasar	Aspek yang Dinilai	Bentuk Penilaian	Indikator	Skor
1.	Mempraktikkan keterampilan permainan bola basket.	Menembak (<i>Shooting</i>)	Observasi/ Pengamatan	1. Pandangan ke arah target/ring. 2. Posisi kaki terbuka selebar bahu dan salah satu kaki lebih condong sedikit ke depan. 3. Mendorong bola kearah target/ring menggunakan satu tangan. 4. Sentuhan terakhir bola pada jari telunjuk. 5. Gerak fleksi pada pergelangan tangan	5
2.		Mengoper (<i>Passing</i>)		1. Posisi kedua tangan memegang bola. 2. Pandangan ke arah lepasnya bola. 3. Posisi badan condong ke depan. 4. Posisi satu kaki melangkah ke depan. 5. Posisi tangan lurus saat melempar.	5

3.		Menggiring (<i>Dribling</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi kaki terbuka selebar bahu dan ditekuk. 2. Posisi badan sedikit condong ke depan. 3. Pandangan ke arah depan 4. Mendorong bola ke lantai dengan satu tangan. 5. Pergelangan tangan fleksibel dan memantulkan bola menggunakan ujung jari. 	5
Jumlah				15

PETUNJUK PENILAIAN

Petunjuk Penilaian

Penilaian aspek keterampilan diperoleh melalui pengamatan dengan penilaian proses, yaitu sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir melakukan suatu proses gerak teknik dasar permainan bola basket.

Rubrik Penilaian Psikomotor

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Menembak (<i>Shooting</i>)	<ol style="list-style-type: none">1. Pandangan ke arah target/ring.2. Posisi kaki terbuka selebar bahu dan salah satu kaki lebih condong sedikit ke depan.3. Mendorong bola ke arah target/ring menggunakan satu tangan.4. Sentuhan terakhir bola pada jari telunjuk.5. Gerak fleksi pada pergelangan tangan.	Skor 5 jika seluruh indikator dilakukan dengan benar. Skor 4 jika empat indikator dilakukan dengan benar. Skor 3 jika tiga indikator dilakukan dengan benar. Skor 2 jika hanya dua indikator dilakukan dengan benar. Skor 1 jika hanya satu indikator dilakukan dengan benar.
2.	Mengoper (<i>Passing</i>)	<ol style="list-style-type: none">1. Posisi kedua tangan memegang bola.2. Pandangan ke arah lepasnya bola.3. Posisi badan condong ke depan.4. Posisi 1 kaki melangkah ke depan.5. Posisi tangan lurus saat melempar.	Skor 5 jika seluruh indikator dilakukan dengan benar. Skor 4 jika empat indikator dilakukan dengan benar. Skor 3 jika tiga indikator dilakukan dengan benar. Skor 2 jika hanya dua indikator dilakukan dengan benar. Skor 1 jika hanya satu indikator dilakukan dengan benar.

3.	Menggiring (<i>Dribbling</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi kaki terbuka selebar bahu dan ditekuk. 2. Posisi badan sedikit condong kedepan. 3. Pandangan ke arah depan. 4. Mendorong bola ke lantai dengan satu tangan. 5. Pergelangan tangan fleksibel dan memantulkan bola menggunakan ujung jari. 	<p>Skor 5 jika seluruh indikator dilakukan dengan benar. Skor 4 jika empat indikator dilakukan dengan benar. Skor 3 jika tiga indikator dilakukan dengan benar. Skor 2 jika hanya dua indikator dilakukan dengan benar. Skor 1 jika hanya satu indikator dilakukan dengan benar.</p>
----	------------------------------------	--	--

LEMBAR OBSERVASI

Nama Sekolah:

Kelas :

No.	Nama Peserta didik	Menembak					Mengoper					Menggiring					Jumlah skor	Nilai akhir
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1		
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
8.																		
9.																		
10.																		

$$Skor\ Akhir = \frac{Jumlah\ Skor\ Diperoleh}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100$$

Nunukan, 2020

Guru PJOK,

.....
(Nama dan tanda tangan)

