

**PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK HASIL BELAJAR MATERI  
PERMAINAN INVASI DI SEKOLAH DASAR**



**Oleh:  
SRIDADI  
NIM 20708261020**

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Ujian Tertutup Hasil Penelitian

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK HASIL BELAJAR  
MATERI PERMAINAN INVASI DI SEKOLAH DASAR

SRIDADI  
NIM.: 20708261020

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi Doktor  
Program Doktor Ilmu Keolahragaan  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 21 Oktober 2022

DEWAN PENGUJI

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.  
(Ketua)

*Sum*

3/11-2022

Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.  
(Sekretaris)

*Sum*

1/11-2022

Prof. Dr. Tomoliyus, M.S.  
(Promotor 1)

*Tomoliyus*

1/11-2022

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.  
(Promotor 2)

*Hari Yulianto*

28/10-2022

Prof. Dr. H. Zainudin Amali, SE., M.Si.  
(Penguji 1)

*Zainudin Amali*

21/10-2022

Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.  
(Penguji 2)

*Nurhasan*

21/10-2022

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed  
(Penguji 3)

*Wawan Suherman*

25/10-2022

Yogyakarta, Oktober 2022  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed  
NIP. 196407071988121001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sridadi  
Nomor Mahasiswa : 20708261020  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul “Pengembangan penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar” ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam disertasi 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 putaka.

Yogyakarta, 2 September 2022

Yang menyatakan



Sridadi  
NIM: 20708261020

## ABSTRAK

**SRIDADI:** Pengembangan penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar.

**Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menguji validitas isi instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas, (2) menguji reliabilitas antarrater instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas, dan (3) menguji kepraktisan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Desain ini meliputi empat tahapan yaitu tahap pengembangan desain instrumen, tahap validasi, tahap uji coba lapangan, dan tahap desiminasi. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 48 orang dengan rincian 8 orang guru penjas dan 40 peserta didik. Tehnik pengumpulan data untuk uji ahli menggunakan Teknik Delphi. Tehnik pengumpulan data untuk uji kepraktisan dan uji validitas serta reliabilitas menggunakan Pre-eksperimen. Instrumen penelitian ini menggunakan skala likert 1- 4. Analisis data uji validitas isi menggunakan formula Aiken V dan uji reliabilitas antar *rater* menggunakan *Interclass Correlation Coefficient* (ICC).

Penelitian ini telah menghasilkan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas yang telah memenuhi aspek validitas, reliabilitas, dan kepraktisan. Pertama, pada aspek validitas semua aspek memperoleh skor tinggi (nilai  $r > 0,9$ ). Kedua, pada aspek reliabilitas antar *rater* memperoleh skor sangat baik ( nilai  $r 0,939$ ). Ketiga, pada aspek kepraktisan memperoleh skor sangat baik, instrumen penilaian yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Penilaian Autentik, Hasil Belajar, Permainan Invasi

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah rabbil alamin*, puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa atas Rahmat dan HidayahNya sehingga disertasi dengan judul “Pengembangan penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar” dapat diselesaikan

Hasil penelitian disertasi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari dorongan, motivasi, bimbingan, serta arahan serta saran dari Promotor dan Ko-Promotor. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini secara tulus menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat Prof. Dr. Tomoliyus, M.S., sebagai promotor, yang telah membimbing dengan tulus ikhlas, penuh kesabaran, perhatian, dedikasi serta semangat dalam memberikan motivasi kepada diri saya sehingga penelitian disertasi ini dapat diselesaikan sampai pada titik ini.

Tidak lupa saya juga menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. Hari Yulianto, M.Kes sebagai Ko-Promotor yang telah penuh kesabaran, pengertian dan toleransi memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyelesaian disertasi ini.

Terkait dengan selesainya laporan hasil penelitian disertasi ini, perkenankanlah saya juga menyampaikan rasa syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah berhasil meluluhkan hati saya untuk melanjutkan studi S-3 di program studi

Ilmu Keolahragaan, dan telah memberikan motivasi yang tinggi serta dukungan materiil sehingga akhirnya laporan disertasi ini dapat diselesaikan.

2. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memotivasi dan memberi kesempatan kepada saya untuk melanjutkan studi S-3 di program studi Ilmu Keolahragaan.
3. Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. selaku ketua program studi ilmu keolahragaan yang telah memberikan arahan dalam penyusunan hasil penelitian disertasi ini serta para dosen yang terlibat.
4. Guru-guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se-Kecamatan Pakem yang telah berpartisipasi aktif membantu penyelesaian disertasi ini terutama dalam pengambilan data penelitian.

Akhir kata, “tiada gading yang tak retak”. Walaupun telah berusaha untuk menyelesaikan disertasi ini dengan sebaik-baiknya, tentu masih banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu mohon kritik dan saran yang konstruktif kepada Tim Penguji ujian tertutup hasil penelitian disertasi agar laporan ini menjadi lebih baik dan sempurna.

Yogyakarta, 2 September 2022

Hormat kami,

Sridadi  
NIM.: 20708261020

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Persetujuan .....	ii
Lembar Pernyataan .....	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Format Penilaian.....	viii
Daftar Gambar .....	ix
Daftar Lampiran .....	x

### **BAB I: PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	16
C. Batasan Masalah .....	17
D. Rumusan Masalah .....	17
E. Tujuan Penelitian .....	18
F. Spesifikasi Produk .....	18
G. Manfaat Penelitian .....	19
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	20
I. Definisi Istilah .....	23

### **BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori .....	25
1. Pendidikan Jasmani.....	25
a. Pengertian Pendidikan Jasmani .....	25
b. Tujuan Pendidikan Jasmani .....	27
c. Materi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.....	32
d. Hasil Belajar Pendidikan Jasmani.....	35
2. Kurikulum Pendidikan Jasmani .....	44
a. Pengertian Kurikulum.....	44
b. Ruang Lingkup Kurikulum 2013.....	47
3. Hakekat Penilaian .....	51
a. Pengertian Penilaian .....	51
b. Tujuan dan Manfaat Penilaian .....	54
c. Prinsip Penilaian .....	58
d. Syarat Penilaian .....	59
e. Pengertian Tes.....	66
f. Kriteria Tes yang Baik .....	69
g. Jenis Tes.....	70
h. Validitas dan Reliabilitas Alat Penilaian .....	72
4. Penilaian Autentik.....	83
a. Pengertian Penilaian Autentik .....	83
b. Ruang Lingkup dan Karakteristik Penilaian Autentik.....	89
c. Tahapan Pengembangan Penilaian Autentik .....	101

5. Rubrik Penilaian Autentik .....	102
a. Pengertian Rubrik Penilaian .....	102
b. Manfaat dan Tujuan Rubrik Penilaian .....	104
c. Cara Menyusun Rubrik Penilaian .....	105
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	105
C. Kerangka Berpikir .....	113
D. Pertanyaan Penelitian .....	113

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan .....	114
B. Prosedur Pengembangan .....	114
1. Tahap <i>Define</i> .....	115
a. Studi Literatur .....	116
b. Studi Lapangan .....	116
c. Mendefinisikan Variabel Penilaian Autentik .....	117
2. Tahap <i>Desain</i> .....	118
a. Standar Penilaian Autentik .....	119
b. Desain Tugas Penilaian Autentik .....	119
c. Menyusun Kriteria .....	119
d. Rubrik Penilaian dan Pedoman Pensekoran .....	121
3. Tahap <i>Development</i> .....	122
a. Validasi Ahli .....	122
b. Uji Coba Lapangan (Skala Kecil) .....	124
c. Uji Coba Lapangan (Skala Besar) .....	125
d. Uji Kepraktisan Produk .....	126
4. Tahap <i>Desimination</i> .....	126
C. Subjek Penelitian .....	127
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data .....	127
1. Teknik Pengumpulan Data .....	127
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	128
E. Analisis data .....	132
a. Validitas Isi .....	132
b. Reliabilitas Antar Rater .....	133
c. Uji Kepraktisan .....	133

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan Produk .....	134
1. Hasil Analisis <i>Literature Review</i> .....	134
2. Hasil Uji Validasi Isi .....	144
a. Hasil Uji Validasi Putaran Pertama .....	144
b. Hasil Uji Validasi Putaran Kedua .....	145
c. Hasil Uji Validasi Putaran Ketiga .....	145
d. Hasil Uji Ahli .....	145
1) Validasi Isi .....	145
2) Reliabilitas Antar Rater .....	147
B. Hasil Uji Coba .....	148
C. Hasil Uji Kepraktisan .....	152

D. Pembahasan .....	153
1. Uji Ahli .....	153
2. Uji Coba Lapangan .....	155
3. Uji Kepraktisan .....	157
E. Keterbatasan Penelitian.....	158
<b>BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	159
B. Saran .....	159
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>161</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Karakteristik penilaian tradisional dan penilaian autentik.....	93
Tabel 2: Tahap pengembangan instrumen penilaian autentik.....	102
Tabel 3: Penelitian yang relevan.....	105
Tabel 4: Kriteria Sikap.....	120
Tabel 5: Kriteria Pengetahuan.....	121
Tabel 6: Kriteria Keterampilan.....	121
Tabel 7: Kriteria Penilaian.....	134
Tabel 8: Desain Tugas.....	135
Tabel 9: Rubrik Penilaian.....	142
Tabel 10: Data hasil validasi ahli.....	146
Tabel 11: Hasil ICC instrumen penilaian autentik permainan invasi.....	147
Tabel 12: Validasi <i>Product Moment</i> guru.....	148
Tabel 13: Validasi <i>Product Moment</i> siswa.....	150
Tabel 14: Reliabilitas guru.....	151
Tabel 15: Reliabilitas siswa.....	151
Tabel 16: Hasil kepraktisan menurut guru.....	152
Tabel 17: Hasil kepraktisan menurut siswa.....	153

## DAFTAR FORMAT PENILAIAN

Format 1: Lembar penilaian ahli.....	129
Format 2: Lembar penilaian uji kepraktisan produk oleh guru.....	130
Format 3: Lembar pengamatan keterampilan oleh peserta didik.....	131

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Jenis Uji Validitas .....	74
Gambar 2: Kerangka berpikir .....	113
Gambar 3: Prosedur Pengembangan .....	115
Gambar 4: Desain Pengembangan .....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kriteria, Desain Tugas, dan Rubrik Penilaian Revisi Pertama.....	173
Lampiran 2: Kriteria, Desain Tugas, dan Rubrik Penilaian Revisi Kedua .....	185
Lampiran 3: Foto-foto Kegiatan Pengambilan Data .....	186
Lampiran 4:	
a. Lembar Pernyataan	
b. Isian lembar penilaian uji kepraktisan produk oleh guru (3 lembar)	
c. Isian lembar penilaian uji kepraktisan oleh peserta didik (4 lembar)	
d. Daftar hadir peserta didik pada pengambilan data penelitian	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan membawa peserta didik berkembang dari yang tidak mampu menjadi mampu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Pendidikan juga dipahami sebagai proses pendewasaan seseorang. Dalam rangka proses pendewasaan tersebut pendidikan dapat berlangsung di mana saja, seperti di isekolah, di rumah, dan di masyarakat sehingga pendidikan dapat berlangsung secara formal, informal, dan nonformal. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi agar seseorang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Hal yang perlu mendapatkan perhatian adalah apakah rumusan dan tujuan pendidikan sebagaimana diuraikan tersebut sudah dapat tercapai? Secara umum dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan belum mampu memenuhi harapan masyarakat. Peserta didik hanya dibekali kemampuan di bidang

akademik. Aspek kognitif masih menjadi prioritas dalam dunia pendidikan. Aktivitas dalam proses pembelajaran masih cenderung berorientasi untuk mendapatkan nilai yang bagus. Kecerdasan peserta didik diukur dengan angka, berapa besar angka yang diperoleh dalam penguasaan pengetahuan yang diberikan guru. Peserta didik belajar semata-mata untuk mengejar nilai agar memenuhi kriteria ketuntasan minimal setiap pelajaran yang diikutinya. Aspek-aspek lain dalam pembelajaran belum diperhatikan secara optimal. Sebagian besar guru hanya berorientasi untuk mentransfer ilmu dan pengetahuan agar peserta didik mampu melewati kriteria ketuntasan yang ditentukan sekolah, sehingga kurang memperhatikan aspek-aspek lain yang juga penting.

Aspek-aspek yang lain seperti aspek keterampilan dan kecakapan hidup yang ada pada peserta didik belum diperhatikan secara optimal. Akibatnya ketika kembali ke tengah-tengah masyarakat, mereka tidak mampu menghadapi permasalahan yang ada. Kondisi pembelajaran yang lebih mengutamakan aspek pengetahuan (kognitif) terjadi pada semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran pendidikan jasmani. Seperti yang dinyatakan Hariadi (2017:86) dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, aspek sikap (afektif) kurang mendapat perhatian guru dalam proses penilaian. Guru lebih menekankan aspek pengetahuan dan keterampilan dalam pelaksanaan dan penilaian hasil belajar. Padahal aspek sikap terutama kepribadian dan sosial sering muncul dalam interaksi pembelajaran di kelas maupun di lapangan.

Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk mengatasi kelemahan pendidikan di Indonesia. Dalam rangka mewujudkan kondisi di atas,

pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi terus melakukan pembaharuan dan inovasi dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah pembaharuan dan inovasi kurikulum, yaitu Kurikulum 2013. Pembaharuan kurikulum mendesak dilakukan mengingat hasil penilaian *Program for International Student Assessment (PISA)* yang diikuti Indonesia sejak tahun 2003 dari tahun ke tahun selalu menduduki ranking bawah. Menurut harian Kompas (4 Desember 2012) penilaian difokuskan pada anak usia 15 tahun mencakup tiga bidang, yakni matematika, kemampuan membaca, dan sains. Hasil penilaian yang dipublikasikan *the Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*, pada tahun 2012 Indonesia menempati urutan 64 dari 65 negara yang mengikuti PISA. Indonesia berada satu tingkat di atas Peru. Dengan hadirnya Kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari dari KTSP 2006, diharapkan mampu mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air. Kurikulum 2013 merupakan langkah-langkah lanjutan pengembangan kurikulum-kurikulum sebelumnya dari KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis karakter dan kompetensi. Kurikulum 2013 menjadi salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pengembangan Kurikulum 2013 menitikberatkan pada penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan peluasan materi, penguasaan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat

menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan. Menurut Setiadi (2016: 167) karakteristik Kurikulum 2013 terletak pada pendekatan yang digunakan dalam pengembangannya. Kurikulum 2013 menekankan pendekatan saintifik pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Sinambela (2013: 17) menyatakan bahwa perubahan mendasar pada Kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya terletak pada implementasinya. Implementasi kurikulum dilakukan pada tingkat satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, atau sekolah menengah kejuruan.

Implementasi Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan meningkatkan daya saing bangsa seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Penerapan Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif, melalui penguatan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 juga diharapkan mampu memberikan keseimbangan aspek kognitif, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Pembelajaran yang berlangsung dapat menyeimbangkan ketiga aspek dan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif.

Dari sisi proses, pembelajaran pada Kurikulum 2013 tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih banyak berpusat pada aktivitas peserta didik. Karena pembelajaran lebih berpusat pada aktivitas peserta didik, pembelajaran pada kurikulum 2013 lebih bersifat interaktif dan proses pembelajaran menjadi banyak arah, bisa antara guru dengan peserta didik, bisa juga antarpeserta didik.

Dalam hal ini peserta didik harus aktif karena mereka adalah pusat dari kegiatan pembelajaran. Sumber pembelajaran bukan hanya guru dan buku teks, tetapi mereka harus terlibat dalam pemahaman materi dan kompetensi baru. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara pertukaran pikiran, diskusi, dan perdebatan antarpeserta didik. Dengan begitu guru hanya menambahkan unsur-unsur pembelajaran dan kompetensi baru yang disesuaikan dengan pengetahuan dan kompetensi yang sudah dimiliki peserta didik.

Kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum sebelumnya penyampaian materi pembelajaran hanya sebuah kegiatan transfer ilmu. Guru hanya memindahkan pengetahuan tanpa memperhatikan apakah peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh guru. Kurikulum 2013 memaksa guru untuk bisa memahami bagaimana karakteristik peserta didik dengan berbagai problematika yang dihadapi. Materi pembelajaran yang disampaikan guru harus mampu menunjukkan perubahan perilaku yang khas dan mampu memberdayakan kaidah keterkaitan antara materi dengan kehidupan nyata.

Konsekuensi perubahan kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 juga mencakup kurikulum pendidikan jasmani dan olahraga. Perubahan kurikulum pendidikan jasmani dan olahraga membawa dampak perubahan pada model pembelajaran dan cara penilaiannya.

Salah satu pembaharuan Kurikulum 2013 terletak pada aspek penilaian hasil belajar. Pada Kurikulum 2013 penilaian diatur dalam Permendikbud nomor 66 tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan. Penilaian

pendidikan meliputi penilaian autentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional dan ujian sekolah/madrasah. Pada kurikulum 2013 pelaksanaan penilaian lebih tegas dan menyeluruh dibandingkan dengan kurikulum 2006. Pelaksanaan penilaian pada kurikulum 2013 secara eksplisit meminta agar guru-guru melakukan penilaian secara seimbang pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan tujuan yang hendak diukur (Setiadi, 2016:167).

Berikut ini disajikan hasil wawancara tak terstruktur yang dilakukan pada sepuluh orang guru pendidikan jasmani dan olahraga. Wawancara difokuskan pada tiga sisi, yaitu sisi proses, sisi pemahaman dan sisi validitas dan kepraktisan. Dari sisi proses, penilaian pada Kurikulum 2013 dipandang memiliki kerumitan yang lebih kompleks dibandingkan dengan sistem penilaian pada kurikulum 2006. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk melakukan berbagai pelatihan, baik di tingkat nasional maupun di tingkat daerah. Pelatihan dimaksudkan agar implementasi kurikulum 2013 dapat dilaksanakan sampai pada satuan pendidikan yang paling rendah. Namun, dalam implementasi di lapangan masih banyak guru yang belum memahami bagaimana proses penilaian berdasarkan kurikulum 2013 secara menyeluruh, terutama pelaksanaan penilaian sikap (afektif). Retnawati (2014: 400) menyatakan bahwa hal yang paling rumit bagi guru dalam melaksanakan penilaian berdasarkan Kurikulum 2013 adalah penilaian sikap. Wawasan guru dalam menentukan

metoda yang tepat dan mengembangkan instrumen penilaian sikap relatif masih perlu ditingkatkan.

Ditinjau dari pemahaman guru Penjasor dalam mengimplementasikan penilaian berdasarkan kurikulum 2013 memberikan gambaran bahwa persoalan penilaian yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam format penilaian yang utuh (otentik) perlu mendapatkan perhatian serius. Rendahnya pemahaman disebabkan karena keragaman persepsi yang masih perlu disamakan. Perubahan kurikulum masih menyisakan permasalahan berkaitan dengan kebiasaan guru dalam melakukan penilaian dengan pola lama. Hal itu justru terjadi pada guru-guru yang memiliki pengalaman mengajar sudah lama. Karena itu perlu kesabaran dan itikad yang baik untuk bisa melakukan perubahan dan penyesuaian dengan sistem penilaian berdasarkan Kurikulum 2013.

Ditinjau dari validitas instrumen, sistem penilaian berdasarkan kurikulum 2013 berorientasi pada penilaian autentik (*authentic assessment*). Berdasarkan Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 Pasal 2, penilaian autentik merupakan sebuah sistem penilaiannya unjuki kerja (*performance*). Penilaian autentik merupakan jenis penilaian yang mengarahkan peserta didik mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dan situasi yang dijumpai dalam dunia nyata. Dengan demikian, penilaian yang dilakukan guru seharusnya menampilkan sesuatu yang alami, mencerminkan hasil penilaian yang menggambarkan pengetahuan atau keterampilan yang aktual sesuai dengan kondisi yang nyata. Sebagai contoh, ketika guru pendidiknya jasmani dan olahraga melakukan penilaian aspek

keterampilan dalam bermain bola, keterampilan yang dinilai harus menggambarkan keterampilan yang banyak digunakan dalam permainan tersebut. Dengan kata lain, guru pendidikan jasmani dan olahraga tersebut menggunakan instrumen penilaian yang kurang menggambarkan validitas instrumen yang baik. Contohnya, berapa banyak *passing* bola kepada teman tepat sasaran, berapa banyak kontrol bola berhasil dilakukan, berapa banyak berhasil melakukan *shooting* ke arah gawang. Jumlah *passing* bola yang tepat sasaran, kontrol bola yang baik dan bola berhasil dikuasai, dan *shooting* yang mengarah ke gawang lawan merupakan objek penilaian yang benar-benar real dapat diamati sesuai dengan konteks permainan yang sesungguhnya (Komarudin, 2016: 185).

Ditinjau dari segi kepraktisan instrumen, guru masih banyak yang merasa kesulitan dalam mengimplementasikan penilaian autentik. Hal itu menyebabkan kesalahan dan kelemahan yang selama ini terjadi dalam implementasi penilaian autentik. Penilaian yang dilakukan guru pendidikan jasmani dan olahraga dilaksanakan secara terpisah dengan konteks permainan itu sendiri. Untuk menilai *passing*, peserta didik diminta melakukan *passing* bola ke arah sasaran yang sudah ditentukan jaraknya. Untuk menilai *shooting* bola ke arah gawang, peserta didik diminta melakukan *shooting* ke arah gawang dalam jumlah tertentu, misalnya sepuluh kali *shooting* berapa kali masuk ke arah sasaran yang sudah diberi skor nilai. Demikian juga ketika guru melakukan penilaian dalam permainan yang lain, seperti bola voli. Guru menilai kemampuan pas bawah/atas peserta didik dilakukan di dinding, tidak menilai pas bawah/atas ketika dalam permainan yang sesungguhnya. Penilaian yang dilakukan tersebut kurang menggambarkan kondisi

yang senyatanya. Bisa jadi hasil penilaian menggambarkan hasil yang baik, namun ketika dipraktikkan dalam permainan yang sesungguhnya kemampuan tersebut tidak muncul.

Dalam implementasi penilaian autentik, pelaksanaan penilaian yang dilakukan secara terpisah seperti gambaran di atas sudah harus ditinggalkan oleh guru. Penilaian tersebut belum menggambarkan kondisi senyatanya. Penilaian seharusnya dilakukan pada saat permainan sedang berlangsung. Dalam permainan yang berlangsung, guru dapat melakukan penilaian tidak hanya pada aspek keterampilan, tetapi penilaian pada aspek sikap dan pengetahuan sekaligus.

Guru perlu menyampaikan peraturan sebelum sebuah permainan dilaksanakan. Demikian juga ketika guru memperkenalkan modifikasi permainan tertentu untuk dimainkan. Guru akan menjelaskan terlebih dahulu bagaimana peraturan dan ketentuan yang harus diikuti dan ditaati oleh pemain, sehingga permainan dapat berjalan dengan semestinya. Peraturan yang disampaikan kepada peserta didik tersebut dipahami sebagai pengetahuan (aspek kognitif) yang mendukung dalam implementasi permainan. Artinya, dengan pengetahuan tersebut, peserta didik dapat bermain sesuai dengan rambu-rambu peraturan yang disampaikan guru. Jika permainan berjalan dengan lancar dapat diartikan bahwa peserta didik dapat memahami peraturan dan dapat mempraktikkan keterampilan yang dikehendaki. Sebaliknya, jika terjadi pelanggaran dalam suatu permainan, wasit meniup peluit sebagai pertanda terjadinya pelanggaran dan peserta didik mengakui bahwa hal tersebut sebagai pelanggaran, secara tidak langsung

sesungguhnya itu merupakan sebuah pengetahuan dan pemahaman yang terkait dengan peraturan dan bisa dinilai oleh seorang guru.

Dalam sebuah permainan beregu, sesungguhnya ada nilai-nilai yang terkait dengan aspek sikap (kepribadian dan sosial) yang termasuk dalam penilaian ranah afektif. Sikap kepribadian adalah sikap yang melekat pada diri seseorang yang ditunjukkan dengan perilaku yang muncul dalam keseharian. Sikap tersebut umumnya bersifat permanen, bisa berubah tetapi membutuhkan proses dan waktu yang relatif lama. Selanjutnya, sikap sosial adalah sebuah sikap yang ditunjukkan ketika ada rangsangan yang muncul dari luar individu dan direspon secara positif sehingga munculah perilaku positif yang menggambarkan sikap sosial. Misalnya, menolong seseorang yang sedang membawa barang yang terlihat sangat berat. Sikap sosial lebih banyak berkaitan dengan orang lain. Dalam sebuah permainan beregu, sikap kepribadian dan sosial akan muncul dan dapat dinilai oleh guru dalam situasi yang nyata/alami, misalnya tanggungjawab (kepribadian) dan kerja sama (sosial).

Dalam permainan beregu, sikap tanggung jawab akan muncul ketika peserta didik dapat menerapkan sesuai tugas dan tanggung jawabnya. Misalnya, pemain belakang dalam sepakbola akan selalu di belakang untuk menjaga daerahnya. Demikian juga seorang pemain bertahan dalam permainan bolavoli, setiap pemain akan berusaha membendung serangan lawan. Sebagai pemain depan akan berusaha melakukan *block* ketika lawan melakukan *smash*. Demikian juga sebagai pemain belakang akan berusaha menempatkan diri pada posisi yang memungkinkan bola jatuh di daerahnya dengan sikap siap menerima *smash* jika

lolos dari *blocker*. Melakukan *block* pada saat lawan melakukan *smash* dan menempatkan posisi bertahan ketika lawan menyerang adalah bentuk tanggung jawab pemain. Tanggung jawab tersebut menggambarkan nilai sikap kepribadian yang dapat dinilai secara aktual dalam permainan yang sesungguhnya.

Demikian juga sikap sosial dalam bentuk kerja sama. Sikap tersebut akan muncul dan dapat dinilai secara langsung oleh guru dalam konteks permainan yang sedang berlangsung. Ketika ada pemain menguasai bola, kemudian diumpangkan kepada pemain lain, kondisi ini menggambarkan kerja sama. ~~Pemain belakang~~ Dalam permainan bolavoli, pemain belakang berusaha melakukan *passing* ketika lawan melakukan servis. Suatu *passing* yang tepat ke arah *tosser* agar dapat diumpangkan kepada *smasher* merupakan bentuk nilai kerja sama yang dapat dinilai oleh seorang guru. Dalam konteks ini, guru tidak perlu menilai suatu keterampilan yang diajarkan secara terpisah. Penilaian dapat dilakukan secara natural dalam permainan yang sedang berlangsung, sehingga hasil penilaian menggambarkan kondisi yang senyatanya.

Kondisi yang terjadi selama ini menggambarkan bahwa pemahaman guru terhadap implementasi penilaian autentik masih beragam dan belum sesuai dengan rambu-rambu sistem penilaian berdasarkan Kurikulum 2013. Penilaian yang dilakukan guru masih berorientasi pada hasil, sehingga penilaian lebih banyak dilakukan secara terpisah dengan materi pembelajaran. Aspek yang dinilai adalah hasil pencapaian dengan mengukur kemampuan atas dasar hasil akhir suatu keterampilan. Hal itu belum sesuai dengan rambu-rambu penilaian autentik. Penilaian autentik memadukan konsep/teori dan keterampilan pada dunia

nyata. Penilaian autentik juga memperhatikan keseimbangan antara kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Penilaian autentik merangsang peserta didik mengembangkan pengetahuan dan keterampilan relevan dengan dunia nyata.

Penilaian autentik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penilaian autentik pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar khususnya materi permainan beregu yang menggabungkan antara penilaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor ke dalam satu format penilaian. Hasil penelitian tidak hanya memiliki aspek validitas dan reliabilitas, tetapi juga memiliki praktibilitas dalam implementasinya. Hasil penelitian diharapkan memiliki nilai kepraktisan dalam penerapan sehingga memudahkan guru dalam proses penilaian.

Atas dasar beberapa permasalahan yang diungkapkan di atas, penting untuk dikembangkan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar, lebih khusus lagi pada permainan beregu. Materi permainan invasi adalah materi yang banyak digemari peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Materi permainan invasi dalam pendidikan jasmani menggambarkan keterlibatan peserta didik dalam situasi yang menyenangkan. Permainan khususnya beregu melibatkan banyak orang untuk terlibat dalam aktivitas bermain.

Khadijah dan Armanila (2017: 4) menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik secara menyeluruh mencakup aspek sosial, emosional, dan kepribadian. Menurut Brook & Elliot (dalam Latif, dkk. 2013: 77)

bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Dengan demikian bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Melalui aktivitas bermain peserta didik dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasi potensi yang dimiliki dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan yang sesungguhnya, baik melalui kesadaran diri sendiri maupun atas bantuan orang lain. Bermain dalam bentuk permainan (beregú) memiliki manfaat yang sangat besar dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sejak usia dini. Misalnya, perkembangan dalam mengenali diri sendiri, perkembangan emosi, perkembangan sosial, membantu peserta didik mengatasi konflik dan trauma sosial, serta pemecahan masalah yang mereka dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan beregu dapat mengembangkan berbagai aspek dalam diri peserta didik. Ketika bermain akan muncul rasa senang karena bisa berkontribusi, sedih ketika regunya kalah, bangga ketika dirinya berhasil menunjukkan kemampuannya, dan masih banyak lagi yang menggambarkan keadaan emosi seseorang. Ketika bermain akan terjadi interaksi dengan orang lain, baik teman ataupun lawan yang menggambarkan jalinan interaksi sosial seperti kerja sama sesama anggota regu/tim, toleransi atas kesalahan/kekhilafan anggota regu/tim. Ketika bermain juga dapat menggambarkan kemampuan dan keterampilan seseorang dalam penguasaan pengetahuan maupun keterampilan tertentu. Pada permainan beregu memungkinkan seorang guru melakukan penilaian secara

langsung, sehingga hasil penilaian menggambarkan keadaan yang nyata/sesungguhnya dan mencakup banyak peserta didik yang terlibat. Penilaian yang dilakukan secara langsung oleh guru dalam situasi yang sesungguhnya tersebut dalam Kurikulum 2013 disebut dengan penilaian autentik.

Hasil studi *literature review* menunjukkan bahwa penelitian yang terkait dengan pengembangan instrumen penilaian autentik, sudah banyak dilakukan. Khususnya penelitian pengembangan instrumen penilaian autentik pada materi pembelajaran di kelas. Akan tetapi, penelitian dan pengembangan instrumen penilaian autentik pada materi pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga masih relatif sedikit. Sebagai tambahan informasi penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan penilaian autentik pada program studi selain pendidikan jasmani di antaranya dilakukan oleh: (1) Swaffield (2011) dengan judul “*Getting to the heart of authentic Assessment for Learning*”; (2) Sotiriadou, dkk (2019) dengan judul “*The role of authentic assessment to preserve academic integrity and promote skill development and employability*”; (3) Wiewiora & Kowalkiewicz (2018) dengan judul “*The role of authentic assessment in developing authentic leadership identity and competencies*”; (4) Villarroel, dkk. (2019) dengan judul “*Using principles of authentic assessment to redesign written examinations and tests*”; (5) Ajjawi, dkk.(2019) dengan judul “*Aligning assessment with the needs of work-integrated learning: the challenges of authentic assessment in a complex context*”; (6) Bagnato, dkk. (2011) dengan judul “*Identifying Instructional Targets for Early Childhood via Authentic Assessment : Alignment of Professional Standards and Practice-Based Evidence*”; (7) Moria,

Refnaldi, & Zaim. (2017) dengan judul *“Using Authentic Assessment to Better Facilitate Teaching and Learning: The Case for Students’ Writing Assessment”*; (8) Villarroel, dkk. (2019) dengan judul *“Using principles of authentic assessment to redesign written examinations and tests”*; (9) Ghosh (2017) dengan judul *“Defining authentic assessment towards its achievement and implementation in seafarer education and training”*; (10) Kinay (2018) dengan judul *“Investigation of Prospective Teachers’ Beliefs Towards Authentic Assessment”*; (11) Kurniawati & Sukardiyono (2018) dengan judul *“The Development of Authentic Assessment Instrument to Measure Science Process Skill and Achievement based on Students’ Performance”*; (12) Balderas, dkk. (2018) dengan judul *“Scalable authentic assessment of collaborative work assignments in wikis”*; (13) Natalia, dkk. (2018) dengan judul *“The Application of Authentic Assessment for Students Writing Skill”*; (14) Supahar & Rosana (2018) dengan judul *“Desemination of Authentic Assessment in Local Content-Based Sciences Learning to Achieve The Learning Outcomes Based on Nature of Science”*; (15) James & Casidy (2016) dengan judul *“Authentic assessment in business education: its effects on student satisfaction and promoting behaviour”*; (16) Cahyaningsih (2020) dengan judul *“Pengembangan instrumen penilaian autentik keterampilan membaca bahasa inggris melalui strategi metakognitif”*; (17) Nurhaifa, Hamdu, dan Suryana (2020) dengan judul *“Rubrik penilaian kinerja pada pembelajaran STEM berbasis keterampilan 4C”*; (18) Hodgman & Matthew (2014) dengan judul *“Using Authentic Assassments to Better Facilitate Theaching and Learning: The Case for Student Portofolios”*; (19) Harahap (2019)

dengan judul “Penilaian otentik pada keterampilan produktif bahasa inggris siswa berdasarkan kurikulum 2013”; (20) Marhaini & Artini (2015) dengan judul “Asesmen Autentik dan pendidikan bermakna: kurikulum 2013”; (21) Ovianti (2013) dengan judul “ Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Pada Proses dan Hasil Pembelajaran Matematika Materi Persamaan Garis Lurus di Kelas VIII SMP Berdasarkan Standar KTSP”; dan (22) Azim & Khan (2012) dengan judul “*Authentic assessment: an instructional tool to enhance students learning*”.

Hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan produk instrumen penilaian autentik yang valid dan reliabel untuk materi pendidikan jasmani dan olahraga jumlahnya relatif masih sedikit. Adapun hasil penelitian yang berhasil ditemukan di antaranya dilakukan oleh; (1) Pastor, dkk. (2013) dengan judul “*Alternative assessment in physical education: a review of international literature, Sport, Education and Society*”, (2) Hariadi (2017) dengan judul “Pengembangan instrumen penilaian autentik aspek sikap sosial dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan”, (3) Rosyadhi (2015) dengan judul “Pengembangan penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepakbola 4 lawan 4 di sekolah menengah atas”. Beberapa penelitian tersebut meneliti dan membahas aspek tertentu.

Dari penjabaran permasalahan di atas, disertasi ini mengangkat topik dengan judul “**Pengembangan penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, diuraikan identifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Ketersediaan instrumen penilaian otentik yang valid, reliabel untuk pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan relatif masih sedikit.
2. Ketersediaan instrumen penilaian autentik yang praktis dan ekonomis untuk pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan masih sangat sedikit .
3. Kemampuan guru pendidikan jasmani dalam menyusun model pembelajaran materi permainan untuk mencapai hasil belajar pendidikan jasmani perlu ditingkatkan.
4. Kemampuan guru pendidikan jasmani dalam menyusun penilaian autentik hasil belajar materi permainan yang valid, reliabel dan praktis perlu ditingkatkan.
5. Keragaman persepsi guru penjasor dalam proses penilaian autentik menjadikan penilaian hasil belajar materi permainan (beregular/tim) mengalami perbedaan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, yang menjadi objek kajian adalah pengembangan penilaian autentik, hasil belajar materi permainan invasi, validitas, reliabilitas dan kepraktisan. Subjek penelitian yang akan dikaji adalah sekolah dasar kelas atas.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas memiliki validitas isi?
2. Apakah pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas memiliki reliabilitas yang baik?
3. Apakah pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas memiliki kepraktisan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Seiring dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk menguji validitas isi instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas.
2. Untuk menguji reliabilitas antarrater instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas.
3. Untuk menguji kepraktisan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku panduan penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar

kelas atas. Buku panduan penilaian berisi: (1) desain tugas bermain lima lawan lima dengan durasi waktu 10 menit, (2) rubrik penilaian hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, (3) lembar pengamatan keterampilan oleh peserta didik, dan (4) lembar penilaian uji kepraktisan produk oleh guru dan peserta didik.

Desain tugas bermain lima lawan lima disusun untuk merancang kegiatan pembelajaran materi permainan invasi mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pada akhir kegiatan. Rubrik penilaian hasil belajar dibuat sebagai pedoman dan acuan guru dalam melakukan penilaian aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara bersama-sama. Lembar pengamatan aspek keterampilan disiapkan untuk digunakan peserta didik dalam mengamati penguasaan keterampilan. Lembar penilaian uji kepraktisan disusun untuk mengetahui kepraktisan dari instrumen yang dikembangkan.

Instrumen yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah dasar khususnya materi permainan invasi, karena memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaannya.

## **G. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat berkontribusi berkaitan konsep penilaian autentik hasil materi permainan invasi.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis
    - a. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melakukan penilaian hasil belajar materi permainan invasi.
    - b. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai pedoman pengamatan ketika diminta guru untuk berpartisipasi dalam penilaian keterampilan materi permainan invasi
    - c. Bagi masyarakat, sebagai tambahan wawasan mengenai berbagai ragam penilaian dalam pendidikan jasmani

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penilaian merupakan suatu upaya sistematis yang dilakukan guru secara berkala untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar peserta didik. Dalam rangka mendapatkan informasi hasil belajar, guru pendidikan jasmani dapat melakukan pengumpulan data, fakta, menghimpun informasi atas dasar pengamatan, sehingga data yang diperoleh dapat diolah dan dianalisis agar menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Penilaian yang baik akan dapat memberikan cerminan atau refleksi proses atau peristiwa pembelajaran yang dialami peserta didik. Hasil penilaian dapat menunjukkan perilaku belajar peserta didik secara lengkap dan menunjukkan perilaku peserta didik dalam situasi yang nyata.

Fakta yang terjadi masih banyak guru pendidikan jasmani melakukan penilaian secara terpisah. Pengumpulan data dan informasi dilakukan terpisah dari proses pembelajaran. Bahkan alat untuk mendapatkan data pengukuran menggunakan jenis tes yang mengarah pada tes keterampilan olahraga (*sport skill test*). Jenis tes ini cenderung berorientasi pada hasil dan kurang memperhatikan proses pembelajaran. Misalnya, untuk menilai kecakapan peserta didik dalam menendang bola, dilakukan tes terpisah dengan cara menendang bola ke arah sasaran yang sudah ditentukan jarak dan targetnya. Penilaian tersebut hanya dapat menilai pada satu aspek, yaitu keterampilan (psikomotor). Penilaian pada aspek/ranah sikap dan pengetahuan dilakukan dengan cara dan waktu yang berbeda.

Atas dasar realita tersebut dalam penelitian ini dikembangkan suatu instrumen yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar pendidikan jasmani materi permainan invasi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara utuh dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Asumsinya, ketika sebuah permainan akan dilaksanakan, guru terlebih dahulu menyampaikan peraturan dan ketentuan yang harus dilaksanakan oleh setiap pemain. Peraturan dan ketentuan tersebut diasumsikan sebagai pengetahuan dan pemahaman (aspek kognitif) peserta didik dalam mengimplementasikan suatu permainan. Dalam implementasi yang sesungguhnya, ketika permainan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rambu-rambu peraturan yang ditetapkan, secara umum pengetahuan peserta didik dapat dikategorikan baik. Ketika terjadi

pelanggaran dalam sebuah permainan, pelanggaran tersebut yang akan membedakan kategori penilaian pada aspek pengetahuan.

Demikian juga pada aspek sikap. Sikap yang dapat dikembangkan dalam pendidikan jasmani materi permainan invasi di antaranya adalah tanggung jawab (kepribadian) dan kerja sama (sosial). Tanggung jawab dan kerja sama dalam permainan invasi akan selalu muncul sebagai akibat adanya interaksi yang terjadi, baik dengan sesama tim/regu maupun terhadap lawan. Dari permainan invasi yang sedang berlangsung, misalnya bermain sepakbola, indikator sikap tanggung jawab dan kerja sama setiap pemain akan muncul ketika tim/regu mendapat serangan dari lawan. Jika setiap pemain secara disiplin menjaga daerahnya agar tidak diterobos serangan lawan, itu menggambarkan sikap tanggung jawab. Demikian juga sikap kerja sama, indikatornya dapat terlihat ketika bola digulirkan ke arah teman seregu. Itu semua bisa diamati dan dilakukan penilaian secara langsung oleh guru dalam situasi yang nyata.

Untuk aspek keterampilan yang bisa dinilai dalam proses pembelajaran cukup beragam. Guru dapat menentukan salah satu dari beragam keterampilan yang akan dinilai, dapat diprioritaskan pada keterampilan yang dominan digunakan, misalnya *passing* bola ke arah teman. Penilaian keterampilan *passing* cukup dibedakan atas dasar ketepatan *passing* bola.

Dalam proses pengembangan instrumen ini, sistem merupakan bagian dari penilaian, yaitu skenario pembelajaran permainan invasi (sepak bola lima lawan lima) dengan durasi 10 menit, lembar pengamatan oleh guru dan peserta didik untuk mengamati aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan, serta rubrik

penilaian sebagai pedoman penskoran dalam melakukan penilaian. Skenario pembelajaran permainan invasi disusun untuk memberikan rambu-rambu permainan yang akan dilakukan peserta didik dengan durasi waktu 10 menit. Lembar pengamatan oleh guru diarahkan untuk mengamati pada aspek pengetahuan dan sikap dalam permainan yang sedang berlangsung. Lembar pengamatan oleh peserta didik diarahkan agar satu pemain diamati oleh satu atau dua orang peserta didik pada aspek penguasaan keterampilan *passing* bola. Selanjutnya, rubrik penilaian disusun dan disiapkan untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam memberikan skor penilaian pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sekaligus.

Keterbatasan pengembangan instrumen penilaian autentik pendidikan jasmani materi permainan invasi ini terletak pada jumlah subjek belajar yang diamati. Jika subjek belajar yang diamati melibatkan jumlah peserta didik yang banyak, akan mempengaruhi kerumitan hasil pengamatan. Oleh karena itu, dalam skenario pembelajaran permainan invasi diatur lima lawan lima. Pengamatan aspek keterampilan dilakukan oleh peserta didik yang belum terlibat dalam permainan dengan cara satu orang pemain diamati oleh satu atau dua orang peserta didik.

## **I. Definisi Istilah**

Dalam penelitian pengembangan ini ada beberapa istilah yang perlu diuraikan agar memiliki pemahaman yang sama, yaitu penilaian autentik, hasil belajar, pendidikan jasmani, dan permainan invasi.

### 1. Penilaian autentik

Penilaian autentik adalah jenis penilaian yang mengarahkan didik untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dan situasi yang dijumpai dalam dunia nyata (Sani, 2016: 23). Penilaian autentik adalah penilaian unjuk kerja yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran atas dasar indikator-indikator yang muncul dalam suatu pengamatan.

### 2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya (Purwanto, 2016:38). Menurut Sani (2016: 120) hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar yang ditunjukkan dalam bentuk perubahan perilaku yang positif.

### 3. Pendidikan jasmani

Menurut Rosdiani (2013: 23) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Mulyanto (2014: 34) menyatakan bahwa pendidikan

jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga.

#### 4. Permainan invasi

Permainan invasi adalah permainan strategi yang bertujuan untuk menyerang daerah lawan dan menciptakan poin serta mencoba bertahan agar lawan tidak menciptakan poin.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pendidikan Jasmani**

###### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Hariadi (2017:86) menyatakan pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran yaitu, psikomotor, kognitif, dan afektif. Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Rosdiani, 2012: 172). Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Menurut Muhajid (2016:63) Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan jasmani, sebagai titik pangkal mendidik anak, dan anak dipandang sebagai satu kesatuan jiwa dan raga.

Dengan demikian pendidikan jasmani adalah sebuah pelajaran dengan karakteristik yang unik karena melibatkan tiga ranah sekaligus yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif secara bersama-sama. Pengembangan ranah psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, yakni mencapai aspek kebugaran jasmani dan mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak keterampilan itu sendiri. Pada ranah kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani kedua ranah tersebut cenderung mendapatkan perhatian yang lebih oleh guru dalam melakukan penilaian, sehingga melupakan ranah afektif yang menjadi bagian dari karakter dan kepribadian seseorang. Penilaian lebih banyak ditujukan pada ranah psikomotor dan kognitif. Pembelajaran pendidikan jasmani yang mengembangkan proses pembelajaran yang mencakup ketiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor juga dilakukan oleh perguruan tinggi di Finlandia.

Program Kesehatan dan Pendidikan Jasmani di Universitas Jyväskylä hanya diperuntukkan bagi calon guru pendidikan jasmani di Finlandia yang lebih menekankan bahwa pendidikan jasmani merupakan aktivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Nicholas Rowe, 2018: 2). Dalam program tersebut calon guru diberi berbagai pengalaman menarik tentang bagaimana mengelola sebuah pembelajarn yang berpusat pada peserta didik. Pendidikan jasmani adalah

sebuah pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam melakukan aktivitas jasmani yang mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan aspek psikomotor, kognitif, sosial, dan afektif (Kirk, D., 2013: 974).

Menurut Casey & Dyson (2012: 2) pendidikan jasmani dengan model pembelajaran kooperatif secara pedagogis mampu menghasilkan keterlibatan peserta didik dalam pencapaian aspek psikomotor, kognitif, social, dan afektif. Menurut Alit (2018: 77) Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Casey & Goodyear (2015: 56) berpendapat bahwa melalui pendidikan jasmani peserta didik mampu meningkatkan kehidupan aktif pada aspek keterampilan, pengetahuan, sosial dan sikap sebagai hasil belajar.

#### **b. Tujuan Pendidikan jasmani**

Tujuan pendidikan jasmani menurut Prince Edward Island (2012: 3) *The aim of the physical education curriculum is to provide opportunities for students to develop knowledge, skills, and positive attitudes toward active living. The curriculum will support students in acquiring the understandings and skills to engage in movement activity and to develop a solid foundation for a balanced lifestyle.* Tujuan kurikulum pendidikan jasmani adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap kehidupan aktif. Kurikulum akan mendukung siswa dalam memperoleh pemahaman dan keterampilan untuk terlibat dalam aktivitas gerakan dan untuk mengembangkan dasar yang kokoh untuk gaya hidup yang seimbang.

Program pendidikan jasmani bagi peserta didik diperlukan untuk tujuan perkembangan gaya hidup aktif dan sehat secara fisik yang pada akhirnya memberikan kontribusi pada kesejahteraan dan pembentukan pribadi yang baik.

Menurut Ministry of Education and Training (2015: 9-10) prinsip-prinsip dasar kesehatan dan pendidikan jasmani pada kurikulum pendidikan kesehatan dan jasmani yang direvisi dari kelas satu hingga kelas dua belas didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Program pendidikan jasmani dan kesehatan paling efektif jika dilaksanakan di sekolah sehat dan pembelajaran siswa didukung oleh staf sekolah, keluarga, dan masyarakat. Ketika siswa melihat konsep yang dipelajari dalam kesehatan dan pendidikan jasmani tercermin dan diperkuat melalui kebijakan sekolah sehat dan praktik sehat di keluarga dan komunitas mereka, pembelajaran mereka divalidasi dan diperkuat. Siswa lebih cenderung mengadopsi praktik hidup aktif yang sehat dan memeliharanya sepanjang hidup mereka.
- 2) Aktivitas fisik merupakan sarana utama pembelajaran siswa. Pendidikan kesehatan dan jasmani menawarkan kepada siswa kesempatan unik untuk belajar kinestetik - mereka belajar tentang hidup sehat dan aktif terutama dengan "melakukan", yaitu melalui aktivitas fisik. Dalam pendidikan kesehatan dan jasmani, siswa menemukan kegembiraan dalam bergerak, mempelajari tubuh dan mengembangkan keterampilan fisik dan kognitif yang akan berkontribusi pada kesehatan dan kesejahteraan seumur hidup.

- 3) Keamanan fisik dan emosional merupakan prasyarat untuk pembelajaran yang efektif dalam kesehatan dan pendidikan jasmani. Siswa dapat belajar dengan baik dalam lingkungan yang fisik dan emosional aman. Dalam pendidikan kesehatan dan jasmani, siswa mempelajari keterampilan baru dan berpartisipasi dalam lingkungan fisik di mana terdapat risiko yang melekat. Mereka belajar di ruang publik di mana orang lain dapat melihat mereka mengeksplorasi, belajar, berhasil, dan membuat kesalahan. Mereka membahas topik kesehatan yang berdampak pada kesehatan dan kesejahteraan pribadi. Sangat penting bagi guru untuk menyediakan lingkungan yang aman secara fisik dan emosional untuk belajar. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah keselamatan dalam aktivitas fisik, memperlakukan siswa dengan hormat setiap saat, peka terhadap perbedaan individu, mengikuti semua pedoman keselamatan dewan, dan menyediakan lingkungan belajar yang inklusif. Lingkungan belajar inklusif yang mengakui dan menghormati keberagaman semua siswa dan mengakomodasi kekuatan, kebutuhan, dan minat individu.
- 4) Pembelajaran dalam kesehatan dan pendidikan jasmani berpusat pada siswa dan berbasis keterampilan. Pembelajaran kesehatan dan pendidikan jasmani harus langsung dihubungkan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Harapan kurikulum berkaitan dengan usia tetapi tidak bergantung pada usia - kesiapan siswa untuk belajar akan bergantung pada perkembangan fisik dan emosional individu mereka. Pembelajaran di semua bidang difokuskan pada pengembangan keterampilan individu untuk hidup sehat dan aktif,

didukung oleh pengetahuan tentang konten dan pemahaman konseptual. Untuk mencapai potensi penuh mereka, siswa perlu menerima instruksi progresif dan umpan balik yang konstruktif, serta banyak kesempatan untuk berlatih, merefleksikan, dan belajar melalui pengalaman di lingkungan yang aman.

- 5) Pembelajaran kesehatan dan pendidikan jasmani seimbang, terintegrasi, dan terhubung dengan kehidupan nyata. Kesehatan dan pendidikan jasmani seimbang karena memenuhi kebutuhan fisik dan kognitif siswa. Hal itu juga dapat memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial mereka. Penting bagi guru menyediakan waktu dan sumber daya yang memadai untuk semua aspek program dan tidak membiarkan salah satu aspek ditekankan dengan mengorbankan aspek lain. Pembelajaran kesehatan dan pendidikan jasmani terintegrasi karena keterkaitan antara berbagai elemen program hidup aktif, kompetensi gerak, hidup sehat, dan keterampilan hidup selalu diakui. Memahami hubungan ini memberikan dasar untuk kesehatan dan melek fisik, kesejahteraan secara keseluruhan, dan hidup sehat dan aktif seumur hidup. Terakhir, pendidikan kesehatan dan jasmani sangat relevan dengan kehidupan siswa saat ini dan di masa depan di dunia yang kompleks, global, kaya teknologi, dan cepat berubah. Siswa perlu memahami hal ini jika mereka ingin mengembangkan pemahaman, komitmen, dan kapasitas untuk berpartisipasi dan mempromosikan hidup sehat dan aktif.

### **c. Materi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, disebutkan pasal satu ayat dua bahwa Kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah terdiri atas (1) kerangka dasar kurikulum, (2) struktur kurikulum, (3) silabus, dan (4) pedoman mata pelajaran dan pembelajaran tematik terpadu.

Kerangka dasar kurikulum yang disebutkan dalam ayat satu berisi landasan filosofis, sosiologis, psikopedagogis, dan yuridis sesuai dengan standar nasional pendidikan. Struktur kurikulum yang disebutkan pada ayat satu merupakan pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan pembelajaran, mata pelajaran dan beban belajar. Kompetensi Inti pada Kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi Inti yang dimaksud pada ayat dua terdiri atas kompetensi inti sikap psiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah sebagaimana dimaksud dalam ayat satu berisi kemampuan dan muatan pembelajaran untuk suatu tema pembelajaran atau mata pelajaran yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi dasar sebagaimana dimaksud pada ayat empat merupakan penjabaran dari kompetensi inti yang memuat kompetensi dasar sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Mata pelajaran pendidikan jasmani dalam Permendikbud nomr 57 telah diatur masuk dalam mata pelajaran umum kelompok B. Mata pelajaran ini termasuk dalam program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni. Muatan dan acuan pembelajaran mata pelajaran umum kelompok B bersifat nasional dan dikembangkan oleh pemerintah dan diperkaya dengan muatan lokal oleh pemerintah daerah atau satuan pendidikan.

Dalam lampiran satu Permendikbud nomor 57 Tahun 2014, KI.2 kelas lima disebutkan menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air. Penjabaran KI.2 ke dalam Kompetensi Dasar secara garis besar ditekankan pada: (1) sikap jujur, (2) perilaku hormat kepada orangtua, guru dan sesama anggota keluarga, (3) sikap suka menolong, (4) saling mengingatkan dalam kebajikan, (5) sikap menghargai pendapat orang lain, (6) sikap sabar dan pengendalian diri, (7) sikap sederhana, (8) sikap ikhlas, dan (9) tabligh.

Dalam silabus tematik terpadu kelas lima tema satu pada kompetensi inti KI 2 aspek sikap dijabarkan dalam Kompetensi Dasar yang menekankan pada aspek sikap terkait, (1) sportif dalam bermain, (2) bertanggung jawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, (3) menghargai perbedaan karakteristik individu, (4) menunjukkan kemauan kerja sama dalam bermain, (5) toleransi dan mau berbagi dalam penggunaan peralatan dan

kesempatan, (6) disipin dalam segala aktivitas, dan (7) menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan.

Selanjutnya KI 3 yang terkait dengan aspek pengetahuan dijabarkan dalam kompetensi dasar yang tertuang pada silabus tematik terpadu kelas lima. Pada silabus tercantum tema satu ditekankan pada memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Aspek pengetahuan yang tertuang dalam kompetensi dasar KI 3 lebih ditekankan pada pemahaman konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar.

Penjabaran KI 4 yang terkait dengan aspek keterampilan tertuang dalam materi pembelajaran pola gerak dasar berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Penjabaran KI 4 juga tertuang dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada mempraktekkan teknik dasar bermain bola besar. Dalam hal ini permainan invasi (sepakbola) masuk dalam permainan bola besar lebih mengarah pada penguasaan teknik dasar permainan sepakbola seperti *passing* (mengumpan), *controlling* (mengendalikan bola), dan *shooting* (menembak bola ke arah gawang).

Berdasarkan penjelasan Permendikbud Nomor 157 Tahun 2014, dapat diambil beberapa poin penting terkait dengan materi pendidikan jasmani di sekolah dasar. Materi pendidikan jasmani di sekolah dasar yang terkait dengan permainan invasi pada kelas lima, aspek sikap lebih ditekankan pada aspek kepribadian yang mengarah pada kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, disiplin. Pada aspek sosial penekanan lebih pada aspek kerja sama dan toleransi. Untuk

aspek pengetahuan penekanan lebih pada pemahaman konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar sehingga terkait dengan permainan invasi mengarah pada pemahaman konsep gerak dasar *passing*, *controlling* dan *shooting* sesuai peraturan yang digunakan dalam permainan sepakbola. Untuk aspek keterampilan lebih ditekankan pada penguasaan teknik dasar permainan bola besar, sehingga dalam kaitannya permainan invasi mengarah pada penguasaan teknik *passing*, *controlling*, dan *shooting*.

#### **d. Hasil Belajar Pendidikan Jasmani**

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar sering dijadikan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan. Perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek sikap/afektif seseorang. Perolehan kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan merupakan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek kognitif dan psikomotor. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar, diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat ukur yang baik dan memenuhi persyaratan.

Limbach & Waugh (2010:9) menjelaskan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses belajarnya. Lebih lanjut diutarakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga, (1) kognitif dan pemahaman, (2) psikomotorik dan kebiasaan, dan (3) afektif dan keinginan. Masing-masing kelompok dapat dilengkapi dengan kurikulum sekolah, yang

ditunjukkan dari hasil proses pembelajaran berupa skor atau nilai ulangan formatif, sumatif maupun kuis yang dilakukan oleh peserta didik.

Hasil belajar sering dipahami sebagai sesuatu yang harus diketahui dan dipelajari oleh peserta didik. Lebih lanjut Surgenor (2010:254) mendefinisikan hasil belajar sebagai sesuatu yang menunjukkan gambaran tingkat pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kompetensi peserta didik diakhir program pembelajaran. Gagne (Olson & Hergenhahn, 2016: 454) menjelaskan bahwa hasil pembelajaran merupakan hasil observasi tingkah laku yang diperoleh melalui stimulus tertentu yang berkaitan erat dengan kemampuan pemahaman materi pada peserta didik. Houwer (2013: 631) menyatakan hasil belajar sebagai pola-pola tingkah laku, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, kemampuani dan keterampilan.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam hasil belajar. Pelajaran pendidikan jasmani memiliki tiga hasil belajar karena dalam proses pembelajaran dapat dikembangkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam pendidikan jasmani dapat dikembangkan aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan sekaligus. Objek pelajaran pendidikan jasmani adalah aktivitas gerak yang harus didukung pengetahuan tentang aktivitas yang akan dipelajari.

Dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani materi permainan, peserta didik harus memahami peraturan yang berlaku. Peraturan dibuat agar permainan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Peraturan merupakan sebuah ketentuan yang disusun untuk membatasi tingkah laku dan mengikat seseorang ketika

permainan tersebut berlangsung. Peraturan dibuat agar seorang pemain dapat mematuhi tata tertib yang menjadi ketentuan, sehingga permainan menjadi memiliki daya tarik untuk dinikmati, baik pemain maupun penonton. Peraturan disusun agar dalam permainan tidak terjadi perselisihan ketika terjadi pelanggaran. Untuk memahami peraturan permainan, seseorang harus memiliki daya ingat yang baik sehingga permainan dapat dilaksanakan dengan lancar dan menarik. Untuk mengetahui dan memahaminya diperlukan aspek pengetahuan.

Pengetahuan (*knowledge*) dalam domain kognitif taksonomi Bloom merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah. Bloom (Sani, 2016:102) membagi taksonomi hasil belajar menjadi enam kategori, yakni; pengetahuan (*knowledge*) , pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pengertian masing-masing tingkatan hasil belajar pada aspek kognitif dari Bloom diuraikan sebagai berikut.

#### 1) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan tingkatan berpikir yang paling rendah. Dalam tingkatan ini peserta didik hanya dituntut untuk mengingat fakta, konsep, atau pengetahuan prosedural tanpa harus memahami atau menerapkan. Meskipun hanya mengingat, tahap ini menjadi dasar dari proses kognitif, karena tanpa mampu mengingat peserta didik tidak akan mampu untuk berpikir yang lebih tinggi. Pada tingkatan ini, guru hanya menguji kemampuan peserta didik dalam menghafal informasi yang disampaikan, dibaca, atau dihipunkan oleh peserta didik.

## 2) Pemahaman

Pemahaman merupakan tingkatan kedua setelah pengetahuan. Satu tingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Pada tingkatan ini peserta didik sudah mampu mengetahui lebih dalam tentang makna/arti dari fakta, konsep, atau prosedur yang dipelajari. Peserta didik mampu membangun makna dari pesan lisan, tulisan, dan gambar melalui interpretasi, pemberian contoh, inferensi, mengelompokkan, meringkas, membandingkan, merangkum dan menjelaskan. Peserta didik dapat menyatakan, memberi contoh tentang fakta, konsep, atau prosedur dengan kalimat sendiri.

## 3) Aplikasi

Aplikasi merupakan tingkatan ketiga setelah pengetahuan. Tingkatannya lebih tinggi dari pemahaman. Pada tahap aplikasi peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan ide, konsep, prinsip, prosedur, metode, atau teori ke dalam situasi baru secara nyata. Pada tingkatan ini, peserta didik dapat memberi contoh dan mengklasifikasikannya, atau menggunakan dan menggunakan fakta, konsep, prinsip, prosedur, metode, teori, untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Guru dapat menguji kemampuan peserta didik dalam tingkatan ini dengan menugaskan mereka untuk menerapkan ide, konsep, prinsip, prosedur, metode, atau teori untuk menyelesaikan permasalahan yang belum pernah diberikan sebelumnya.

## 4) Analisis

Analisis merupakan tingkatan keempat setelah pengetahuan dan satu tingkat lebih tinggi setelah aplikasi. Pada tingkatan ini peserta didik dapat

menguraikan informasi atau bahan menjadi beberapa bagian dan dapat menjelaskan hubungan antar bagian. Peserta didik dituntut untuk dapat menguraikan sebuah situasi atau permasalahan ke dalam komponen-komponen pembentuknya. Guru dapat menguji kemampuan peserta didik dalam tingkatan ini dengan menugaskan peserta didik untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat, dan menemukan hubungan sebab akibat. Analisis dapat dilakukan untuk mengkaji fakta, konsep, prosedur, atau pengetahuan metakognisi.

5) Sintesis

Sintesis merupakan tingkatan kelima setelah pengetahuan dan satu tingkat lebih tinggi dari analisis. Pada tingkatan ini peserta didik dapat menghasilkan produk, menggabungkan beberapa bagian dari pengalaman atau bahan dan informasi baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kemampuan melakukan sintesis merupakan kemampuan menggabungkan bagian-bagian yang terpisah menjadi sesuatu yang terpadu, berkaitan secara logis dan memiliki pola.

6) Evaluasi

Evaluasi merupakan tingkatan berpikir tertinggi dalam taksonomi Bloom. Pada tingkatan ini peserta didik dapat memberikan penilaian tentang ide atau informasi baru. Kemampuan mengevaluasi adalah kemampuan mengambil keputusan atau memberikan pendapat berdasarkan penilaian

menggunakan kriteria-kriteria tertentu terhadap suatu situasi, pernyataan, nilai-nilai, ide, atau informasi.

Aspek pengetahuan (kognitif) yang dapat dinilai sebagai bagian dari proses penilaian pendidikan jasmani materi permainan invasi untuk jenjang sekolah dasar kelas atas cukup pada tingkatan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Dengan mengetahui dan memahami peraturan yang ditetapkan, peserta didik dapat menuangkan dalam permainan yang sesungguhnya. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan kecerdasan untuk mengenali objek atau peristiwa tertentu yang tidak pernah terlihat atau dirasakan sebelumnya. Dengan pengetahuan dan pemahaman yang baik seseorang dapat menuangkan dan mengimplementasikan dalam permainan yang sesungguhnya. Dalam perspektif taksonomi Bloom, hal tersebut bukan hanya perwujudan tingkatan C1 dan C2, tetapi sudah meningkat pada aplikasi di lapangan (C3). Tingkatan aplikasi (C3) itulah menjadi penanda permainan dapat berjalan dengan lancar.

Peraturan dibuat agar setiap pemain dapat mematuhi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Peraturan memiliki manfaat mengikat bagi peserta didik dan dapat menumbuhkan sikap disiplin, jujur, menghindari perilaku curang, dan menumbuhkan sikap sportifitas. Sebuah pelanggaran dalam permainan merupakan bentuk perilaku yang tidak menggambarkan nilai-nilai sportivitas. Karena itu, pelajaran pendidikan jasmani selalu berupaya menumbuhkembangkan nilai-nilai positif dalam setiap aspek kehidupan. Nilai-nilai yang dapat ditumbuhkembangkan dalam pendidikan jasmani di antaranya mencakup sikap kepribadian dan sikap sosial. Sikap kepribadian antara lain sikap jujur, disiplin,

sportivitas, keberanian, percaya diri. Sikap sosial di antaranya kerjasama, kepekaan sosial, toleransi atau tenggang rasa. Berdasarkan tingkatan, sikap diklasifikasikan menjadi lima kemampuan; (1) menerima (*receiving*), (2) menanggapi (*responding*), (3) menilai (*valuing*), (4) mengelola (*organization*), (5) menghayati (*characterization*) (Komarudin, 2016:44; Widyaningrum, 2021:91). Aspek sikap kepribadian (afektif) yang dapat dinilai sebagai bagian dari proses penilaian hasil belajar pendidikan jasmani materi permainan invasi di antaranya, kejujuran, disiplin, sportivitas, keberanian, dan percaya diri.

Kejujuran merupakan sebuah sifat yang membutuhkan kesesuaian antara perkataan dan perbuatan yang dilakukan. Artinya, seseorang dapat dikatakan jujur jika antara yang diucapkan sesuai dengan yang sebenarnya, disertai tindakan yang seharusnya. Jujur dalam sebuah permainan menggambarkan perilaku yang sportif dan bertanggung jawab, yakni mengakui kesalahan ketika terjadinya pelanggaran peraturan permainan. Sikap ini perlu dibina dan ditumbuhkembangkan sejak usia dini. Melalui pendidikan jasmani materi permainan beregu, sikap jujur dapat dibina dan ditumbuhkembangkan sejak tingkatan kelas bawah.

Sikap disiplin merupakan sikap taat dan patuh terhadap nilai yang dipercaya dan menjadi tanggung jawabnya. Disiplin juga merupakan perwujudan seseorang yang selalu patuh terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan dan pengendalian. Dalam pendidikan jasmani khususnya materi permainan invasi, sikap disiplin dapat diartikan sebagai usaha untuk taat dan patuh terhadap peraturan yang berlaku. Di sisi lain juga dapat diartikan sebagai usaha untuk

disiplin menjaga daerah sendiri dan disiplin terhadap usaha untuk melakukan penyerangan di daerah lawan. Disiplin dalam pendidikan jasmani merupakan nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan kepada peserta didik dalam setiap kesempatan. Disiplin dalam menepati waktu, disiplin terhadap tugas yang diberikan kepada peserta didik, disiplin dalam menjaga pemain lawan, disiplin dalam menjaga daerah sendiri agar tidak kemasukan lawan, dan masih banyak tindakan disiplin yang lain.

Sikap sportivitas merupakan sikap yang menggambarkan perilaku yang menunjukkan sikap hormat dan adil terhadap orang lain. Sikap sportivitas dilandasi oleh nilai-nilai penting yang sudah tertanam dalam diri seseorang seperti hormat, adil, jujur, beradab, tanggung jawab. Sikap sportivitas tampak ketika dalam situasi yang kurang beruntung mampu mengakui, menghormati, dan berkata jujur akan kelebihan orang lain, dan mengakui kelemahan diri sendiri. Dalam permainan invasi, pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Kemenangan dalam permainan merupakan tujuan utama dalam bertanding. Kemenangan dalam sebuah permainan merupakan kebanggaan. Setiap anak akan selalu berusaha untuk memenangkan suatu pertandingan. Ketika hasil akhir dari permainan adalah kekalahan, mau tidak mau setiap individu yang terlibat dalam permainan tersebut harus mengakui kelebihan dan kemenangan lawan, juga harus berani mengakui akan kekurangan dan kelemahan diri. Perilaku seperti gambaran di atas adalah perwujudan dari sikap sportivitas.

Sikap keberanian merupakan sikap yang menggambarkan seseorang yang tidak pernah merasa takut terhadap lawan maupun situasi yang menjadi tekanan.

Keberanian juga dapat diartikan sebagai suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu menghiraukan kemungkinan-kemungkinan buruk. Keberanian dalam konteks pendidikan jasmani khususnya materi permainan invasi, merupakan gambaran perilaku seseorang yang menggambarkan sikap tidak takut terhadap lawan. Setiap usaha yang dilakukan menggambarkan kesungguhan dalam bermain, lugas, dan aktif dalam setiap langkah.

Sikap percaya diri (*self confidence*) adalah kepercayaan dan keyakinan akan kemampuan diri yang dilandasi sikap optimis, bertanggung jawab, pemikiran yang rasional dan realistis, untuk mengatasi suatu masalah dengan tindakan yang terbaik sehingga dapat diterima orang lain. Percaya diri dalam pendidikan jasmani materi permainan invasi, menggambarkan sikap seseorang akan keyakinan diri yang tinggi dengan menunjukkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki sebaik mungkin.

Sikap sosial yang dapat dikembangkan dalam pendidikan jasmani, materi permainan invasi adalah kerja sama. Sikap kerja sama merupakan perwujudan kepedulian seseorang terhadap orang lain sebagai makhluk sosial. Kerja sama adalah usaha yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pendidikan jasmani materi permainan invasi, kerja sama diperlukan untuk memperoleh kemenangan dalam sebuah pertandingan. Bentuk kerja sama dapat dilakukan dalam penyerangan di daerah lawan, juga dapat dilakukan ketika melakukan pertahanan di daerah sendiri ketika lawan melakukan penyerangan. Nilai-nilai kerja sama ini dalam pendidikan

jasmani perlu dan dapat dikembangkan setiap saat. Dalam sebuah permainan, sikap kerja sama menjadi kunci keberhasilan dalam memperoleh kemenangan.

## **2. Kurikulum Pendidikan Jasmani**

### **a. Pengertian kurikulum**

Kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu *curir* yang berarti berlari dan *currere* yang artinya tempat berpacu. Dalam bahasa Latin “*curriculum*” berarti mata pelajaran yang harus ditempuh untuk mendapatkan gelar atau ijazah. Di Indonesia kurikulum dikenal sebagai perangkat yang digunakan untuk memberikan arah dan tujuan suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran dalam satu periode tertentu. Kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum berkaitan dengan penentuan arah/tujuan, isi, dan proses penyelenggaraan pendidikan yang berujung pada standar kualifikasi lulusan lembaga pendidikan.

Sejak Indonesia merdeka, kurikulum telah mengalami beberapa kali pembaharuan dan penyempurnaan. Perubahan tersebut terjadi seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan dunia kerja yang semakin maju dan meningkat. Sejarah perkembangan kurikulum setidaknya telah terjadi sebelas kali perubahan. Dimulai dari masa prakemerdekaan dengan bentuk yang sangat sederhana, sampai kemerdekaan yang terus menerus mengalami perubahan dan penyempurnaan. Dalam catatan waktu, perubahan kurikulum terjadi pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan kurikulum 2013. Berbagai kebijakan perubahan kurikulum didasarkan pada hasil analisis dan

evaluasi. Dalam konteks ini, perubahan kurikulum sebagai produk kebijakan yang bersifat dinamis, kontekstual dan relatif. Kurikulum bersifat dinamis karena terus berkembang mengikuti perubahan dan perkembangan jaman dan terbuka terhadap kritik. Kurikulum bersifat kontekstual karena sangat dibutuhkan dan didasarkan pada konteks zamannya. Kurikulum bersifat relatif karena kebijakan kurikulum yang dihasilkan dipandang bagus atau sempurna pada zamannya dan akan menjadi tidak relevan pada masa berikutnya.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi abad ke-21. Kurikulum ini merupakan pembaharuan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang pada awalnya merupakan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Kurikulum berbasis kompetensi ini dijadikan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan, khususnya pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Dalam amanat Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 35 dijelaskan bahwa kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah ditetapkan. Menurut Boulder Valley School District (2009: 6) *A curriculum is viable when the number of learnings can be accomplished in the time provided (usually a semester, trimester, or year)*. Kurikulum dapat berjalan jika jumlah pembelajaran dapat diselesaikan dalam waktu yang disediakan (biasanya satu semester, trimester, atau tahun). Dalam Kurikulum Ontario kelas 1-8 (2015: 10) disebutkan “*The*

*implementation of the health and physical education curriculum provides students with a wide range of opportunities to learn, practise, and demonstrate knowledge and skills related to healthy and active living.”*

Penerapan kurikulum kesehatan dan pendidikan jasmani memberikan siswa berbagai kesempatan untuk belajar, berlatih, dan mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan hidup sehat dan aktif. Pengajaran dan implementasi kurikulum dapat meletakkan dasar bagi siswa untuk membuat pilihan yang mendukung kehidupan yang sehat dan aktif di luar waktu pembelajaran. Untuk memastikan program kesehatan dan pendidikan jasmani yang efektif, penting bagi guru dan administrator sekolah untuk berpartisipasi dalam kesempatan belajar profesional yang terfokus.

*Ministry of Education and Training (2015: 9) mengungkapkan The health and physical education curriculum focuses on developing, reinforcing, and refining the students' knowledge and skills associated with each of these key overall expectations over time.* Kurikulum kesehatan dan pendidikan jasmani berfokus pada pengembangan, penguatan, dan pemurnian pengetahuan dan keterampilan siswa yang terkait dengan masing-masing harapan keseluruhan kunci ini dari waktu ke waktu. Dalam pendidikan kesehatan dan jasmani, harapan keseluruhan menguraikan jenis keterampilan dan konsep yang diperlukan untuk hidup sehat dan aktif pada usia atau tahap perkembangan apa pun. Untuk alasan ini, harapan keseluruhan diulang terus menerus dari Kelas 1 sampai Kelas 12. Pendekatan ini mencerminkan dan mengakomodasi sifat progresif pengembangan keterampilan di bidang kesehatan dan pendidikan jasmani.

Machali (2014:75) menyatakan bahwa dalam pembahasan kurikulum, terdapat tiga hal yang perlu diketahui. Pertama, kurikulum sebagai rencana (*as a plan*) yang menjadi pedoman (*guideline*) untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Kedua, kurikulum sebagai materi atau isi (*curriculum as a content*) yang akan disampaikan kepada peserta didik. Ketiga, dengan cara apa dan bagaimana kurikulum disampaikan. Ketiga hal tersebut merupakan satu kesatuan dan bersinergi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dan harus dipahami oleh penyelenggara pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum dapat dimaknai sebagai sebuah proses penyusunan rencana tentang isi atau materi pelajaran yang harus dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Pendapat senada disampaikan Prastowo (2015:11) kurikulum diartikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

#### **b. Ruang Lingkup Kurikulum 2013**

Kurikulum memiliki fungsi dan perane yang sangat strategis dalam pendidikan. Meskipun kurikulum bukan satu-satunya faktor utama dalam keberhasilan proses pendidikan, kurikulum menjadi penunjuk arah terhadap keberhasilan pendidikan. Kurikulum mejadi penuntun para pelaksana pendidikan, pendidik dan tenaga kependidikan. Menurut Machali (2014: 81) kurikulum merupakan penentu arah dan penuntun bagi para pelaksana pendidikan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam mengembangkan dan menjabarkan berbagai materi dan perangkat pembelajaran. Sehingga diharapkan,

Harapannya, pendidik dan tenaga kependidikan mampu memahami kurikulum dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.

Kehadiran kurikulum 2013 di tengah-tengah merosotnya kualitas pendidikan di Indonesia, diharapkan mampu untuk melengkapi kekurangan yang ada pada kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakan baru pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan pendidikan di Indonesia. Perubahan mendasar pada Kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya adalah perubahan pada tingkat satuan pendidikan. Implementasi kurikulum dilakukan pada tingkat satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, menengah pertama, menengah atas atau menengah kejuruan.

Kurikulum 2013 disusun dengan mengembangkan dan memperkuat aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara berimbang. Penekanan proses pembelajaran diarahkan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dapat mengembangkan sikap spiritual dan sosial sesuai dengan karakteristik pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dampak perubahan tersebut, proses penilaian dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep kurikulum baru. Penilaian harus didasarkan pada tiga aspek, yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selanjutnya, pola pikir

yang menjadi rumusan dalam pembentukan kurikulum adalah memandang bahwa standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan. Berbeda halnya dengan kurikulum sebelumnya, yaitu standar kompetensi diturunkan dari standar isi.

Pada Kurikulum 2013, standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi inti yang tidak terikat pada mata pelajaran. Kurikulum 2013 juga memandang bahwa semua mata pelajaran harus memiliki kontribusi terhadap pembentukan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada peserta didik. Dalam implementasi kurikulum 2013 pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi lebih berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah tetapi banyak arah dan bersifat interaktif.

Kurikulum 2013 juga menuntut agar peserta didik aktif dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dapat merancang pembelajaran agar peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kontekstual dan nyata. Kurikulum 2013 menghendaki agar guru mengerti betul karakteristik peserta didik, sehingga materi yang disampaikan guru harus mampu menunjukkan perilaku yang khas dan mampu memberdayakan kaidah keterkaitan antarmateri.

Pembaharuan Kurikulum 2013 berimplikasi adanya perubahan dalam pendekatan pembelajaran, yakni pendekatan sintifik yang menggunakan pendekatan ilmiah. Kriteria dalam pendekatan ini menekankan beberapa aspek, di antaranya: (1) materi pembelajaran berbasis fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran, (2) penjelasan guru, respon peserta

didik, dan interaksi antara guru dan peserta didik terbebas dari prasangka, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis, (3) mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir kritis, analitis dalam memecahkan masalah, (4) mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan dan mengembangkan pola pikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pelajaran, (5) berbasis konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan, dan (6) tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun penyajiannya menarik.

Setiap proses pembelajaran tidak boleh terlepas dari tiga aspek mendasar, yakni aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada proses pembelajaran, peserta didik diarahkan agar senantiasa tahu apa, mengapa, dan bagaimana. Hasil yang dicapai terdapat peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup layak (*hard skills*) peserta didik yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam pendekatan Kurikulum 2013 di antaranya: (1) kegiatan *observing* (mengamati), (2) kegiatan *questioning* (menanya), (3) kegiatan *associating* (menalar), (4) kegiatan *experimenting* (mencoba), dan (5) kegiatan *networking* (membentuk jejaring atau menyimpulkan). Dengan pendekatan yang dilakukan, kegiatan peserta didik lebih cenderung untuk mencari tahu tentang prinsip dan konsep pengetahuan, sehingga pembelajaran mengarah pada *discovery learning*. *Discovery learning* adalah teori belajar di mana dalam proses pembelajaran

peserta didik tidak diberi materi pelajaran secara utuh, tetapi peserta didik dapat mengorganisasi sendiri. Peran guru hanya sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif mendapatkan materi yang sesuai. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan, dan membuat kesimpulan-kesimpulan.

### **3. Hakekat Penilaian**

#### **a. Pengertian penilaian**

Penilaian secara komprehensif sesuai dengan standar nasional pendidikan yang telah ditetapkan merupakan bagian dari kehidupan seorang guru sebagai pelayan pendidikan. Dalam Kurikulum 2013 penilaian merupakan salah satu unsur penting yang harus dikuasai oleh guru, karena penilaian menjadi bagian dari kualitas layanan pendidikan. Melalui penilaian yang dilakukan dapat diperoleh informasi penting terkait dengan pemahaman dan penguasaan materi peserta didik. Soegeng dan Maryadi (2016:305) mengungkapkan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar (prestasi belajar) peserta didik. Menurut Nitko & Brookhart (2011:2) penilaian merupakan suatu proses dalam pengambilan informasi yang bertujuan untuk mengambil sebuah keputusan mengenai kebijakan pendidikan, sekolah, kurikulum, dan peserta didik. Senada dengan pendapat tersebut, Uno & Koni (2012: 2) menyatakan bahwa penilaian

merupakan langkah untuk menghimpun berbagai informasi yang digunakan untuk penentuan kebijakan proses pembelajaran.

Mardapi (2017:10) menjelaskan bahwa penilaian meliputi segala cara yang diperlukan untuk memperoleh data tentang individu. Penilaian terfokus terhadap pribadi seseorang sehingga keputusannya juga terhadap satu orang tersebut. Prosesnya mencakup semua pengumpulan bukti tentang capaian belajar siswa dan bukan hanya didapat dengan tes. Menurut Sunarti, Rahmawati dan Selly (2014: 7) penilaian merupakan bagian dari rangkaian kegiatan untuk mendapatkan data, mengolah data, dan menganalisis data hasil pengukuran terkait hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan untuk mendapatkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

Sani (2016:15) menjabarkan bahwa penilaian adalah upaya sistematis yang dilakukan melalui pengumpulan data atau informasi yang sah (*valid*) dan reliabel. Selanjutnya, data atau informasi tersebut diolah sebagai upaya melakukan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan suatu program pendidikan. Dalam pengertian tersebut jelas diungkapkan bahwa penilaian dilakukan jika guru memiliki data yang diperoleh dari hasil pengukuran (*tes*), sehingga data tersebut dapat digunakan untuk memberikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Arikunto (2016:3) mengungkapkan bahwa menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap kualitas objek yang dinilai (*baik-buruk*) sehingga bersifat kualitatif.

Menurut Mumpuni dan Ramli (2018:55) *assessment* atau penilaian adalah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik untuk mengetahui ketercapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga penilaian merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Hartati dan Zulminiati (2020:103) menyatakan penilaian merupakan proses mengumpulkan, menyintensiskan, dan menginterpretasikan informasi yang membantu pengambilan keputusan. Arifin (2015:2) menyatakan bahwa penilaian merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu.

Dalam Permendikbud Republik Indonesia nomor 104 tahun 2014 dalam Fuaddi (2019: 14) dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru merupakan proses mengumpulkan data hasil pengukuran berupa informasi/bukti mengenai capaian pembelajaran peserta didik terkait kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibuat secara terencana dan sistematis selama dan setelah selesai pembelajaran. Prinsip penilaian menurut Permendikbud Nomor 23 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2016) tentang hasil belajar dijabarkan secara lebih rinci sebagai berikut. Pertama, valid artinya penilaian harus sesuai dengan kemampuan yang diukur. Kedua, objektif artinya penilaian harus apa adanya, tidak ada yang ditambah atau dikurangi. Ketiga, adil artinya penilaian tidak memihak kepada siapapun. Keempat, terpadu artinya penilaian dilakukan secara menyeluruh. Kelima, terbuka artinya hasil

penilaian tidak ada yang disembunyikan. Keenam, integral artinya hasil penilaian saling terkait antara kompetensi satu dengan lainnya. Ketujuh, sistematis artinya penilaian menggunakan prosedur yang sesuai dan telah teruji. Kedelapan, akuntabel artinya hasil penilaian dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan beberapa pengertian terkait penilaian yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan hal-hal berikut. Pertama, penilaian merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh guru secara sistematis. Kedua, penilaian dilakukan dengan menggunakan tatacara yang benar untuk mendapatkan data, mengolah data, dan menganalisis data hasil pengukuran hasil belajar peserta didik. Ketiga, penilaian dilakukan secara berkala, terus menerus dan berkesinambungan dalam rangka mendapatkan informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

#### **b. Tujuan dan Manfaat Penilaian**

Dalam proses pembelajaran, penilaian dapat dilakukan setiap saat sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang digunakan untuk umpan balik dalam merencanakan proses pembelajaran selanjutnya (Poerwanti, 2015:22). Kusaeri & Suprananto (2012: 9) menyatakan bahwa tujuan penilaian hendaknya diarahkan pada empat hal, yaitu: (1) penelusurane (*keeping track*), yaitu untuk menelusuri agar proses pembelajaran tetap sesuai dengan rencana, (2) pengecekan (*cheking-up*), yaitu untuk mengecek adakah kelemahan-kelemahan yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran, (3) pencarian (*findingout*), yaitu mencari dan menemukan hal-hal yang menyebabkan terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam proses

pembelajaran, dan (4) penyimpulan (*summing-up*), yaitu untuk menyimpulkan apakah siswa telah menguasai seluruh kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum atau belum.

Purwanto (2013: 5-7) mengelompokkan fungsi penilaian dalam kegiatan evaluasi pendidikan dan pengajaran. Pertama, untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Kedua, untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen yang dimaksud adalah tujuan, materi atau bahan pengajaran, metode dan kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran, dan prosedur serta alat evaluasi. Ketiga, untuk keperluan Bimbingan Konseling (BK). Hasil-hasil penilaian dalam kegiatan evaluasi yang telah dilaksanakan oleh guru terhadap siswanya dapat dijadikan sumber informasi atau data bagi pelayanan BK oleh para konselor sekolah atau guru pembimbing.

Berdasarkan waktu pelaksanaan penilaian dapat dilakukan di awal, di tengah, dan di akhir proses pembelajaran. Penilaian yang dilaksanakan di awal umumnya untuk mengetahui pengetahuan atau kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan pengetahuan dan kemampuan awal tersebut seorang guru dapat menentukan langkah-langkah yang tepat dalam memberikan materi pembelajaran.

Penilaian yang dilakukan di tengah, pada umumnya untuk mengetahui daya serap peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan guru. Dengan

penilaian yang dilakukan di tengah guru akan mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada sehingga dapat menentukan langkah-langkah yang tepat dalam proses pembelajaran. Apakah materi pembelajaran sudah dikuasai oleh siswa? Jika masih banyak yang belum menguasai materi, guru dapat mengulang beberapa materi yang belum dikuasai sebelum melanjutkan materi yang lain. Hal itu sejalan dengan pendapat Andrade & Brookhart (2016: 293) bahwa melalui kegiatan penilaian akan diketahui sampai mana peserta didik menguasai materi yang diberikan oleh guru.

Penilaian yang dilakukan di akhir pembelajaran umumnya untuk menguji kemampuan daya serap peserta didik dalam menguasai seluruh materi yang diberikan guru. Hasil penilaian akhir dapat memberikan informasi akurat tentang daya serap dan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi secara keseluruhan. Pada umumnya hasil penilaian ini dapat digunakan guru untuk memberikan pertimbangan kepada sekolah dalam menentukan keputusan.

Rink (Komarudin, 2016:34) menjelaskan bahwa penilaian dilaksanakan untuk mencapai tujuan berikut. Pertama, mengetahui peningkatan hasil belajar dan status peserta didik. Kedua, memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar. Ketiga, memberikan informasi kepada guru tentang efektifitas pembelajaran. Keempat, memberikan informasi kepada guru terkait peningkatan status peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Kelima, evaluasi kurikulum. Keenam, penempatan peserta didik dalam kelompok belajar yang sesuai. Ketujuh, memberikan informasi kepada guru terkait gambaran peserta didik untuk tujuan penilaian.

Menurut Arikunto (2016: 10) tujuan penilaian di antaranya: (1) penilaian berfungsi selektif, (2) penilaian berfungsi diagnostik, (3) penilaian berfungsi untuk penempatan, dan (4) penilaian berfungsi untuk mengukur keberhasilan. Penilaian berfungsi selektif memberikan gambaran bahwa dengan penilaian yang diberikan guru/sekolah, hasilnya penilaian dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan seleksi peserta didik terkait prestasi hasil belajarnya. Seleksi yang dilakukan atas dasar kepentingan dan tujuan guru atau sekolah ketika melakukan penilaian. Penilaian berfungsi diagnostik, bahwa hasil penilaian yang dilakukan dapat memberikan informasi penting terkait kelebihan dan kelemahan peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran. Atas dasar kelemahan yang ada, guru bersama pihak sekolah dapat melakukan langkah-langkah konstruktif dalam usaha memperbaiki kekurangan dan kelemahan peserta didik.

Penilaian berfungsi penempatan, bahwa hasil penilaian yang dilakukan guru dapat diketahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan/ keterampilan dasar yang dimiliki peserta didik. Atas dasar penilaian tersebut guru atau pihak sekolah dapat melakukan penempatan yang sesuai dengan tingkat pengetahuan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan penempatan tersebut dapat ditentukan langkah-langkah berikutnya. Penilaian berfungsi untuk mengukur keberhasilan, bahwa dengan penilaian yang dilakukan guru akan diketahui tingkat keberhasilan guru dalam mengelola sebuah pembelajaran. Keberhasilan tersebut diukur dari hasil penilaian yang dilakukan. Jika secara umum hasil belajar peserta didik masuk kategori memuaskan, artinya peserta didik telah menunjukkan keberhasilan dalam menyerap ilmu pengetahuan atau keterampilan. Bagi guru, hal

tersebut dapat memberikan informasi terkait keberhasilannya dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai.

### **c. Prinsip Penilaian**

Penilaian bukanlah pekerjaan yang mudah karena membutuhkan latihan serta penguasaan teori-teori tentang penilaian yang terkait dengan hal apa yang akan dinilai. Untuk dapat melakukan penilaian yang efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip penilaian sebagai dasar dalam melaksanakan penilaian.

Kusaeri dan Suprananto (2012) menyebutkan beberapa hal yang menjadi prinsip dalam penilaian. Pertama, proses penilaian harus merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, bukan bagian terpisah dari proses pembelajaran (*part of, not a part from instruction*). Kedua, penilaian harus mencerminkan masalah dunia nyata (*real world problem*), bukan dunia sekolah (*school work-kind problems*). Ketiga, penilaian harus menggunakan berbagai ukuran, metode, dan kriteria yang sesuai dengan karakteristik dan esensi pengalaman belajar. Keempat, Penilaian harus bersifat holistik yang mencakup semua aspek dari tujuan pembelajaran (kognitif, afektif, dan sensori-motorik).

Selanjutnya, penilaian harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut (Purwanto, 2016: 47). Pertama, penilaian hendaknya didasarkan atas hasil pengukuran yang komperhensif. Kedua, penilaian hendaknya merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar. Ketiga, penilaian yang digunakan hendaknya jelas bagi siswa dan bagi pengajar. Keempat, penilaian harus bersifat komparabel. Kelima, penilaian hendaknya diperhatikan adanya dua macam

orientasi penilaian, yaitu penilaian yang *norm-referenced* dan yang *criterion-referenced*. Keenam, harus dibedakan antara penskoran (skoring) dan penilaian.

#### **d. Syarat Penilaian**

Safrit & Wood (1989: 289) menjelaskan beberapa syarat atau pedoman sebelum melakukan pembuatan suatu tes yang digunakan dalam menilai suatu keterampilan. Pengembangan tes keterampilan umumnya melibatkan empat tahap, yaitu: (1) pemilihan atribut untuk diukur, (2) menetapkan atribut yang sesuai yang akan dinilai (3) menentukan reliabilitas dan menetapkan jadwal pengukuran yang tepat, dan (4) memperkirakan validitas setiap ukuran. Fenanlampir & Faruq (2015) menjelaskan bahwa syarat-syarat penilaian yaitu: (1) validitas, (2) reliabilitas, (3) objektivitas, (4) diskriminitas, (5) ekonomis, (6) petunjuk pelaksanaan dan norma, dan (7) praktisibilitas. Pendapat senada diungkapkan Morrow, et al (2000) bahwa kriteria menyusun instrumen meliputi validitas, reliabilitas, relevansi dan objektif. Kriteria penyusunan instrumen penilaian diuraikan sebagai berikut.

##### 1) Validitas

Azwar (2012:8) menjelaskan validitas berasal dari kata *validity* yang dimaknai sebagai akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukuran. Validitas menunjukkan fakta dan alasan teoritis terhadap skor penilaian atau skor instrumen yang berkaitan dengan kecermatan pengukuran (Ratnawati, 2016:16). Sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur (Widoyoko, 2012:141). Menurut Mardapi (2017:33) bukti validitas dikelompokkan

beberapa bagian, yaitu validitas berdasarkan isi, validitas berdasarkan proses respons, dan validitas berdasarkan hubungan dengan variabel lain.

Jenis validitas berdasarkan isi diuraikan sebagai berikut. Validitas isi memberikan bukti tentang sejauh mana elemen instrumen relevan dan mewakili konstruk yang ditargetkan untuk tujuan penilaian tertentu (Almanasreh et al., 2018). Menurut Newman (2013) validitas isi menunjukkan kemampuan item yang dipilih mencerminkan indikator dari variabel konstruk dalam pengukuran. Validitas tampak adalah apabila pengguna meyakini bahwa instrumen tersebut dari segi isi telah valid (Azwar (2012: 112). Validitas logik merupakan hasil penilaian dari ahli yang menuntun instrumen bersifat logis dan mencakup bagian dari tindakan yang ingin diukur (Azwar, 2012:112).

Jenis validitas berdasarkan proses respon individu diuraikan sebagai berikut. Validitas konstruk adalah korelasi antara suatu instrumen atau alat tes dengan konsep dasar teori yang digunakan dalam penyusunan alat tes tersebut. Apabila terdapat korelasi dapat dinyatakan tes tersebut memiliki validitas konstruk (Azwar, 2012: 116). Validitas multitrait-multimethod dasar pemikirannya adalah dilihat dari tingginya korelasi antara hasil pengukuran terhadap suatu triat yang sama dengan metode yang berbeda atau sebaliknya (Azwar, 2012:117). Menurut Azwar (2012: 121) analisis faktor merupakan metode yang dapat digunakan mengembangkan alat ukur untuk menganalisis hubungan beberapa variabel. Dengan kata lain, bukti validitas faktorial

diperoleh melalui analisis faktor yang merupakan variabel hipotesis yang dapat memengaruhi skor suatu variabel.

Selanjutnya, validitas berdasarkan variabel lain adalah validitas yang menggunakan korelasi antara skor tes dan variabel eksternal (Morrow et., 2000:14). Validitas berdasarkan variabel lain terdiri atas validitas konkuren dan validitas prediktif. Azwar (2012:133) menyatakan validitas konkuren merupakan penghitungan koefisien korelasi antara hasil tes yang divalidasi yang didapatkan ketika pengambilan skor tes dan pengambilan skor kriteria bersamaan. Lebih lanjut Azwar (2012:132) menjelaskan bahwa validitas prediktif adalah validitas yang digunakan untuk memprediksi performans di waktu yang akan datang, sehingga tes harus memiliki fungsi prediktif yang tervalidasi dengan skor kriteria yang relevan. Bouchard & Katzmarzyk, 2010) menjelaskan bahwa penilaian harus memenuhi syarat valid dan reliabel serta praktis digunakan dalam menilai hasil.

## 2) Reliabilitas

Menurut Azwar (2012: 7) istilah reliabilitas memiliki arti yang mirip dengan istilah konsistensi, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, keajekan. Gagasan pokok reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi dalam pengulangan penilaian, tingkat pengukuran yang dilakukan pada subjek yang sama memiliki hasil yang relatif sama selama subjek tidak berubah. Menurut Widoyoko (2012: 157) reliabilitas merupakan keajekan yang dimiliki oleh instrumen setelah dilakukan pengujian berkali-kali. Ratnawati (2016: 84)

menjelaskan sebuah penilaian dikatakan memiliki reliabilitas tinggi apabila hasilnya relatif sama dan mendekati keadaan yang sebenarnya walaupun dilaksanakan oleh beberapa penguji yang berbeda. Azwar (2012:8) menjelaskan reliabilitas alat ukur terkait dengan eror pengukuran, sedangkan reliabilitas hasil pengukuran berkaitan dengan kesalahan dalam pengambilan sampel.

### 3) Objektivitas

Marrow, et al. (2000: 85) menjelaskan objektivitas merupakan reliabilitas antarpenilai. Dengan kata lain, sebuah instrumen penilaian dikatakan objektif jika skor hasil penilaian yang dilakukan oleh penilai yang berbeda terhadap subjek yang sama memiliki skor yang sama atau relatif sama.

### 4) Ekonomis

Instrumen penilaian yang ekonomis memiliki maksud penilai bisa mendapatkan data yang memadai dengan tidak mengeluarkan biaya dan tenaga yang besar, serta waktu yang panjang (Fenanlampir & Faruq, 2015:14).

### 5) Petunjuk

Pelaksanaan dan norma petunjuk pelaksanaan dalam sebuah instrumen penilaian diperlukan untuk menyamakan persepsi antara penilai dan subyek yang dinilai. Norma pada instrumen memberikan makna ~~dari~~ setiap skor yang dikumpulkan dari hasil tes. Menurut Morrow, et al (2000:

108) norma digunakan untuk mengkategorikan skor penilaian pada kriteria yang sudah ditetapkan.

6) Praktis

Kepraktisan instrumen berkaitan dengan kemudahan dalam pelaksanaan yang mencakup alat ukur, waktu dan biaya, kemudahan dalam pengadministrasian dan kemudahan dalam penafsiran. Suatu instrumen dinyatakan memenuhi kriteria praktis apabila dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan, kriteria skor, dan norma (Morrow, et al., 2000: 108).

Sudira (2016) menjelaskan bahwa untuk mendapatkan hasil penilaian yang baik, terdapat beberapa prinsip yang harus dipedomani. Pertama, suatu tes dikatakan memiliki validitas tinggi apabila dapat mengukur apa yang akan diukur dan mempunyai tingkat kesahihan yang tinggi. Kedua, suatu tes dikatakan mempunyai tingkat reliabilitas tinggi apabila mempunyai tingkat keajegan hasil yang diperoleh siswa, walaupun digunakan pada waktu yang berlainan. Ketiga, suatu tes dikatakan mempunyai obyektivitas tinggi apabila apa yang diperoleh siswa apa adanya dan menggambarkan kemampuan yang sesungguhnya dari apa yang dimiliki siswa. Keempat, suatu tes dikatakan mempunyai praktibilitas tinggi apabila bersifat praktis dan mudah dalam menggunakannya serta mengadministrasikannya. Kelima, suatu tes memiliki tingka ekonomis yang tinggi apabila perbandingan antara biaya dan segi pemanfaatannya sebanding dan tidak membutuhkan waktu lama, tenaga banyak dan biaya/ongkos yang mahal. Keenam, prinsip mendidik, artinya penilaian dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pencapaian belajar,

penghargaan bagi yang berhasil, dan dapat mengacu semangat anak untuk belajar. Ketujuh, prinsip berorientasi pada kompetensi. Artinya, instrumen penilaian harus mengacu pada indicator yang telah dirumuskan, dimana indicator merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang diukur pencapaiannya. Kedelapan, prinsip terbuka. Artinya, baik kompetensi dasar, prosedur penilaian, criteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan harus jelas dan dapat diketahui oleh pihak lain. Kesembilan, prinsip menyeluruh. Artinya, penilaian dapat menampung berbagai aspek baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kesepuluh, prinsip terpadu. Artinya, penilaian dilaksanakan terpadu pada kegiatan proses pembelajaran sehingga dapat berfungsi peningkatan ualitas pembelajaran. Kesebelas, prinsip berkesinambungan. Artinya, penilaian dilaksanakan secara berencana, bertahap, dan terus menerus untuk memperoleh gambaran yang benar mengenai perkembangan belajar peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya. Keduabelas, prinsip mengakui kompetensi yang dimiliki. Artinya, penilaian harus memperhatikan kompetensi yang telah dimiliki sebelumnya sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan keputusan yang akan diambil. Ketigabelas, prinsip menggunakan acuan kriteria. Artinya, hasil belajar anak didik dibandingkan dengan acuan criteria tertentu yang sudah ditetapkan, bukan dibandingkan dengan peserta lain atau kelompoknya.

Dari beberapa pendapat para ahli, syarat-syarat penilaian yang baik diuraikan sebagai berikut.

a) Kesahihan (*validity*)

Kesahihan (*validity*) adalah ketepatan alat penilaian dalam mengukur tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Kesahihan suatu alat penilaian dapat ditinjau dari empat sisi, yaitu (a) kesahihan isi (*content validation*), (b) kesahihan konstruksi (*construction validity*), (c) kesahihan yang ada sekarang (*concurrent validity*), dan (d) kesahihan prediksi (*prediction validity*) (Arikunto, 1990). Penentuan kesahihan suatu alat penilaian juga dipengaruhi oleh faktor penskoran, faktor respon siswa, dan faktor pengadministrasiannya.

b) Keterandalan (*reliability*)

Keterandalan (*reliability*) disebut juga dengan keajegan atau konsistensi. Keterandalan suatu alat penilaian penting untuk diperhatikan. Faktor yang mempengaruhi tingkat reliabilitas suatu alat penilaian, yaitu: (1) jika alat penilaian yang diberikan kepada siswa terlalu mudah, terlalu sukar, atau tidak jelas, maka akan berpeluang memberikan skor yang tidak handal; (2) jika siswa peserta penilaian memiliki karakteristik yang terlalu beragam, maka berpeluang memberikan skor yang tidak handal; (3) jika standar penilaian yang digunakan guru pada masing-masing pelaksanaan kegiatan penilaian tidak seragam, maka skor yang dihasilkan pun tidak handal; (4) jika jumlah soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa terlalu sedikit, maka berpeluang memberikan skor yang tidak handal. Alasannya, jumlah soal yang tersedia tidak mampu menjangkau secara lengkap pengetahuan siswa.

c) Kepraktisan

Kepraktisan dalam menyusun suatu alat penilaian penting untuk diperhatikan. Alat penilaian yang praktis dapat membantu guru dalam menyiapkan, menggunakan, dan menginterpretasikan hasil penilaian. Kepraktisan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, yaitu penskoran, kemudahan dalam mengadministrasikan, waktu, dan bentuk alat penilaian.

e. **Pengertian Tes**

Phillips (via Ngatman, 2017:1) menjelaskan bahwa tes adalah suatu alat atau instrumen pengukuran yang digunakan untuk memperoleh data mengenai ciri atau karakteristik spesifik dari individu atau kelompok. Sebuah tes haruslah valid, yang berarti mengukur apa yang seharusnya diukur dan haruslah terpercaya, yang berarti dapat diulang berkali-kali. Pengukuran adalah skor kuantitatif yang berasal dari tes. Evaluasi adalah proses menempatkan nilai pada pengukuran tersebut. Menurut Fraenkel et al (2012: 110) tes atau instrumen adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Ngatman dan Fitria Dwi (2017:1) menjelaskan bahwa tes merupakan suatu instrumen pengukuran yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik individu atau kelompok. Tes dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: tertulis dalam bentuk form atau pertanyaan, oral (wawancara), observasi menggunakan *checklist* atau catatan anekdot, dan unjuk kerja dengan bantuan penggunaan peralatan mekanik. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu instrumen atau suatu alat ukur yang dilakukan dengan cara tertulis, oral (wawancara), observasi menggunakan

checklist atau catatan anekdot, dan untuk kerja dengan bantuan penggunaan peralatan mekanik yang digunakan untuk mengukur karakter spesifik individu atau kelompok.

Kirkendall (via Ngatman (2017:1) menjelaskan bahwa tes adalah suatu instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai individu atau objek-objek. Instrumen dapat dalam bentuk form pertanyaan pada kertas atau wawancara atau berupa observasi dari penampilan fisik dan perilaku berupa checklist atau catatan anekdot. Selain itu, tes juga dapat diartikan sebagai instrument atau alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran tertentu dan dapat dilakukan secara tertulis, oral, fisiologis, psikologis, atau dapat berupa peralatan mekanik seperti *treadmill* (Morrow et al dalam Ngatman, 2017: 1).

Eko (2010:45) menjelaskan bahwa tes merupakan alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Arifin (2012:118) menjelaskan bahwa tes adalah suatu teknik atau cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengukuran. Di dalam tes terdapat pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Mardapi (2008) menjelaskan bahwa tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu dengan cara memberikan stimulus atau pertanyaan untuk mengetahui respon dari orang tersebut. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.

Menurut Kusaeri (2014) tes adalah suatu prosedur yang sistematis untuk menggambarkan karakteristik tertentu tentang peserta didik dengan menggunakan deskripsi dan angka. Ismaryanti (2008) menjelaskan bahwa tes adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek.

Zhannisa, U. H., & Sugiyanto, F. X. (2015) menjelaskan bahwa tes adalah proses pengumpulan informasi untuk mendapatkan data yang dapat digunakan untuk evaluasi. Kurniawan (2021) menjelaskan bahwa tes sebagai pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan/ latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu. Sudijono (2011) menjelaskan bahwa tes adalah prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian yang berbentuk pemberian tugas berupa pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh tes.

Dari beberapa pendapat para ahli terkait pengertian tes, disimpulkan bahwa tes dalam kegiatan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui informasi-informasi terkait kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan. Secara keseluruhan semua pendapat para ahli tentang pengertian tes memiliki kesamaan. Namun, secara lebih lanjut Kusaeri (2012) memberi penekanan bahwa hasil tes yang telah dilakukan berupa deskripsi dan angka.

#### **f. Kriteria Tes yang Baik**

Tes yang baik adalah tes yang dapat memberikan kualitas informasi dari hasil pengukuran kualitas tes yang digunakan (Ngatman & Fitria Dwi, 2017: 29). Ngatman & Fitria Dwi (2017:29) menjelaskan kriteria tes yang baik, yaitu: (1) validitas, (2) reliabilitas, (3) objektivitas, (4) norma, (5) kemudahan administrasi tes, (6) kesesuaian usia dan jenis kelamin, (7) nilai pendidikan, (8) diskriminasi tes, (9) keamanan, dan (10) tipe tes.

Kriteria tes yang baik apabila dapat memberikan data yang terkait dengan tepat. Tes yang dimaksud adalah tes yang memenuhi syarat validitas, reliabilitas, objektivitas diskriminitas, praktibilitas (Ismaryati, 2006). Pertama, validitas adalah ukuran yang menyatakan ketepatan tujuan tes (alat ukur) dan memenuhi persyaratan pembuatan tes. Validitas tes menunjukkan derajat kesesuaian antara atribut yang akan diukur. Validitas menggambarkan kemampuan tes dalam mengukur apa yang ingin diukur. Alat ukur dapat dikatakan valid apabila alat ukur tersebut mengukur objek dengan tepat dan sesuai dengan gejala yang diukurnya. Kedua, reliabilitas adalah tes yang dapat menghasilkan ukuran secara ajeg dan tepat sesuai dengan gejala yang hendak diukur. Reliabilitas suatu tes menunjukkan derajat keajegan hasil yang diperoleh dari beberapa kali pengujian terhadap subyek yang sama, alat ukur yang sama, dan prosedur yang sama. Ketiga, objektivitas sebuah tes dikatakan objektif, apabila dua orang pengetes atau lebih memberikan nilai yang sama dan bebas dari faktor subjektif dalam sistem penilaiannya. Keempat, diskriminitas (daya pembeda) tes yang baik harus dapat membedakan kemampuan siswa sesuai dengan tingkat keterampilan dan

kepandaian mereka. Kelima, kepraktisan. Meskipun kriteria validitas dan reliabilitas tes merupakan hal yang terpenting sejumlah pertimbangan yang bersifat praktis dan dapat mempengaruhi tes perlu dipertimbangkan pula. Pertimbangan-pertimbangan tersebut, antara lain: waktu dan biaya, kemudahan pengadministrasian dan kemudahan dalam penafsiran. Dewi, P. C. P., & Sukadiyanto, S.(2015) menjelaskan bahwa tes dikatakan baik apabila mencakup semua kriteria yang ada, yaitu valid, reliabel, objektif, diskriminatif, dan praktibilitas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes yang baik adalah yang dapat memberikan informasi berkualitas dari alat ukur yang digunakan. Alat ukur yang baik mempunyai validitas, reliabilitas, objektivitas diskriminitas, praktibilitas. Dapat juga disimpulkan untuk menentukan alat ukur reaktif *agility* dan alat ukur koordinasi mata tangan harus memiliki tingkat validitas yang tinggi untuk memberikan informasi yang berkualitas. Tes yang akan digunakan mencakup syarat-syarat seperti validitas, reliabilitas, objektivitas diskriminitas, praktibilitas.

#### **g. Jenis Tes**

##### **1) Tes**

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran. Di dalam tes terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.

Adapun rumus tes menurut Linn dan Grondlund (1985) yang dikutip oleh Jihad (2013), yakni: *“Test is an instrument of systematic procedure for measuring a sample of behaviour by posing a set of questions in a uniform manner. Because a test a form of assessment, test also answer the questions “how well does the individual perform-either in comparison with others or in comparison with a domain of performance task”*. Jadi, instrumen tes adalah teknik penilaian dengan butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui kemampuan siswa.

Menurut Muslich (2011: 32) penilaian dalam bentuk tes dikategorikan menjadi dua, yaitu tes objektif dan tes non-objektif. Objektif dalam konteks ini dilihat dari sistem penskorannya, yaitu siapa saja yang memeriksa lembar jawaban tes akan menghasilkan skor yang sama. Tes non-objektif adalah tes yang sistem penskorannya dipengaruhi oleh pemberi skor. Untuk meminimalisasi keterlibatan subjektivitas pemberi skor, dilakukan dengan cara pemberian rambu-rambu penskoran.

## **2) Non Test**

Instrumen non-tes digunakan jika ingin mengetahui kualitas proses dan produk suatu pekerjaan serta hal-hal yang berkenaan dengan domain afektif, seperti sikap, minat, bakat, dan motivasi. Alat penilaian yang dapat digunakan antara lain lembar pengamatan/ observasi (seperti catatan harian, portofolio, *life skill*) dan instrumen tes sikap, penilaian, minat, dan sebagainya. Jenis instrumen non-tes tidak memiliki jawaban yang mutlak, tidak terdapat ketentuan salah dan benar atas jawaban yang diberikan, jawaban yang diberikan berdasarkan kriteria.

## **h. Validitas dan Reliabilitas Alat Penilaian**

### **1) Validitas Alat Penilaian**

Penilaian merupakan bagian dari proses pembelajaran. Penilaian merupakan upaya sistematis dan sistemik yang dilakukan melalui proses pengumpulan data atau informasi yang valid dan reliabel untuk diolah dan dianalisis sehingga dapat digunakan dalam pengambilan keputusan. Menurut Sani (2016: 15) penilaian yang tepat akan dapat memberikan cerminan atau refleksi proses atau peristiwa pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Oleh sebab itu, ketika guru akan melakukan penilaian diperlukan data yang valid dan reliabel yang dapat diolah sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Untuk mendapat data yang valid diperlukan sebuah alat ukur yang baku/standar yang dapat digunakan untuk mengukur sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sebagai contoh, untuk mengukur tinggi badan seseorang menggunakan stadiometer. Untuk mengukur berat badan, menggunakan timbangan berat badan. Untuk mengukur tingkat kesegaran jasmani peserta didik tingkat sekolah dasar, menggunakan TKJI. Stadiometer, timbangan berat badan, TKJI adalah alat ukur yang sudah baku/ standar yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

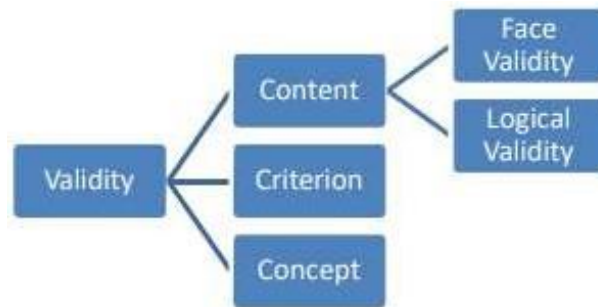
Hasil belajar pendidikan jasmani merupakan sebuah ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang (peserta didik) menguasai materi pendidikan jasmani yang diberikan oleh guru. Dalam kurikulum 2013, penilaian hasil belajar yang menggambarkan capaian peserta didik dalam menguasai materi pendidikan

jasmani mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh hanya dapat ditempuh melalui penilaian autentik. Sebuah penilaian yang dapat menggambarkan hasil belajar secara nyata dalam situasi yang sesungguhnya. Namun, untuk mendapatkan data hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik tingkat sekolah dasar, khususnya materi permainan invasi, diperlukan sebuah alat ukur yang memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Validitas merupakan sesuatu yang menunjukkan sampai sejauh manakah alat ukur tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur. Validitas dapat juga diartikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen. Validitas berhubungan dengan ketepatan suatu alat ukur, sedangkan reliabilitas merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menunjukkan sampai sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten jika pengukuran diulang dua kali atau lebih. Reynolds, Livingston, & Wilson (2010: 124) mendefinisikan validitas sebagai keakuratan interpretasi hasil tes. Pengertian tersebut memiliki pemahaman bahwa ketidaktepatan sebuah instrumen akan berimbas pada lemahnya validitas hasil pengukuran.

Menurut macamnya, validitas dibagi menjadi validitas konstruk, validitas isi, validitas eksternal, validitas prediktif. Sireci & Bond (Friyatmi, 2020:65) menjelaskan terdapat lima sumber validitas yang dapat digunakan untuk menginterpretasikan hasil tes untuk berbagai tujuan. Sumber validitas yang dimaksud, yaitu isi/konten tes, proses, respon, struktur, dan faktor lain. Kerlinger (Purwanto, 2016:115) mengelompokkan metode pengujian validitas menjadi tiga

macam, yaitu validitas isi, validitas kriteria, dan validitas konstruk. Jenis validitas tersebut seperti gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1: Jenis Uji Validitas

Validitas konstruk (*construct validity*) adalah suatu kerangka dalam konsep yang dijabarkan dalam bentuk dan format tolok ukur yang lebih operasional. Untuk mendapatkan kerangka konsep sebuah penelitian, peneliti dapat mencari definisi-definisi konsep yang sudah dikemukakan oleh para ahli yang ditulis dalam literatur. Jika definisi tersebut telah terkandung kerangka konsep yang dapat diukur, peneliti dapat langsung menggunakan. Tetapi jika kerangka konsep tersebut belum dapat diukur, perlu dioperasionalkan sampai menemukan tolok ukur yang jelas.

Validitas isi (*content validity*) berhubungan dengan ketepatan tes dalam mengukur materi yang diuji. Validitas ini terkait dengan kemampuan butir dalam instrumen tes mewakili konten materi yang hendak diukur. Pengertian ini menekankan pentingnya rasionalisasi keterwakilan domain instrumen dengan kemampuan yang akan diukur. Validitas eksternal merupakan jenis validitas yang dihasilkan dengan cara mengkorelasikan alat ukur baru dengan tolok ukur eksternal yang berupa alat ukur yang valid.

Validitas prediktif merupakan kesesuaian antara ramalan mengenai perilaku seseorang terhadap perilaku yang nyata. Suatu tes dihadapkan memiliki nilai prediktif yang tinggi dengan maksud bahwa apa yang diperkirakan tes tersebut dapat terbukti dari hasil yang dicapai. Sehingga alat ukur tersebut dapat memprediksi atau meramalkan apa yang akan terjadi di masa yang akan datang.

Terkait dengan penelitian ini, digunakan validitas isi (*content validity*), yaitu validitas yang diperhitungkan melalui pengujian terhadap isi alat ukur dengan analisis rasional. Validitas isi suatu instrumen berkaitan dengan kesesuaian antara karakteristik dari variabel yang dirumuskan pada definisi konseptual dan operasionalnya. Jika semua karakteristik variabel yang dirumuskan dalam definisi konseptual dapat diungkap melalui butir-butir instrumen penilaian yang disusun, maka instrumen itu dinyatakan memiliki validitas isi yang baik.

Untuk menguji validitas isi digunakan analisis Aiken, yaitu pengujian terhadap kelayakan dan relevansi instrumen penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah dasar melalui analisis rasional oleh *expert* (ahli) yang berkompeten (*expert judgement*). Validitas isi dilakukan untuk memastikan apakah isi dari instrumen penilaian autentik yang digunakan sudah sesuai dan relevan dengan tujuan penilaian. Validitas isi mencerminkan rangkaian lengkap dari atribut yang dinilai/diteliti dengan melibatkan sembilan orang ahli.

Jenis uji validitas isi sebagai berikut. Pertama, Koefisien Validitas Isi-Aiken's V, Aiken (1985) merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli

sebanyak  $n$  orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Kedua, Koefisien Validitas Isi-Lawshe's CVR, Lawshe's CVR (*content validity ratio*) merupakan salah satu metode yang digunakan secara luas untuk mengukur validitas isi. Teknik ini dikembangkan oleh Lawshe (1975). Pendekatan ini pada dasarnya adalah sebuah metode untuk mengukur kesepakatan diantara penilai atau hakim tentang pentingnya item tertentu. Ketiga, *Content Validity Index (CVI)*, Teknik ini dikembangkan oleh Martusa (1977) seorang spesialis pendidikan. Kemudian dikembangkan Lynn (1986), dalam penelitiannya menghitung dua jenis CVI. Tipe pertama melibatkan validitas isi item individual (i-CVI) dan yang kedua melibatkan validitas konten dari skala keseluruhan (s-CVI). Keempat, *Interrater reliability (Kappa Statistic)* adalah ukuran yang digunakan untuk menguji kesepakatan antara dua orang (penilai/pengamat) pada variabel kategoris. Teknik ini digunakan beberapa peneliti seperti Wynd, Schmidt, dan Schaefer (2003).

Penelitian ini menggunakan validitas isi dari Aiken's  $V$ . Hal ini dikarenakan penilai atau *expert judgment* menggunakan instrumen skala Likert dengan minimal tujuh orang ahli dalam melakukan penilaiannya. Sementara itu, validitas isi dari CVR menggunakan penilaian dikotomi (ya atau tidak). Validitas isi dari CVI menggunakan skala ordinal 4 titik untuk poin untuk menghindari titik tengah netral dan ambivalen.

## 2) Reliabilitas Alat Penilaian

### a) Pengertian Reliabilitas

Ridwan, M., & Irawan, R. (2018) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah mengukur secara tetap apa yang seharusnya diukur. Retnawati (2015) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah derajat keajegan di antara dua skor hasil pengukuran pada objek yang sama, walaupun menggunakan alat pengukur dan skala yang beda. Widiastuti, (2015) menjelaskan bahwa reliabilitas mempunyai berbagai nama lain, seperti kepercayaan, ketrandalan, keajegan, kesetabilan, konsistensi. Ismaryanti (2008) menjelaskan bahwa reliabilitas suatu alat ukur dikatakan mantap apabila dalam pengukuran berulang kali pada objek yang sama menghasilkan ukuran yang sama.

Bandur (2013) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah konsistensi dari sebuah metode dan hasil penelitian. Wiersma & Jurs (2005) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah konsistensi sebuah hasil penelitian dengan menggunakan berbagai metode penelitian dalam kondisi (tempat dan waktu) yang berbeda. Konsep reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil skor pada item-item yang terdapat pada kuesioner. Anda sehingga Uji reliabilitas sesungguhnya menguji ketepatan skala-skala pengukuran instrumen penelitian

Reliabilitas alat ukur menunjuk pada keajegan data hasil pengukuran dari instrumen yang digunakan lebih dari satu kali pengambilan data dalam waktu yang berbeda. Proses pengukuran suatu objek dengan alat ukur yang sama dan menghasilkan data yang relatif sama dari dua kali atau lebih

pengukuran dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut mempunyai reliabilitas yang baik. Secara garis besar ada dua jenis reliabilitas, yaitu reliabilitas eksternal dan reliabilitas internal. Pembagian ini berdasarkan cara menguji tingkat reliabilitas alat ukur. Jika kriteria berada di luar instrumen diperoleh reliabilitas eksternal, sedangkan jika perhitungannya berdasarkan data tersebut akan menghasilkan reliabilitas internal.

Reliabilitas eksternal dapat diperoleh melalui pengujian dengan teknik paralel dan teknik ulang. Teknik paralel dilakukan dengan mengorelasikan dua data dari dua instrumen yang diperoleh dari uji coba pada sampel yang sama. Hal ini berarti ada dua instrumen sebagai alat ukur untuk memperoleh data dari subjek yang sama. Data dari salah satu instrumen sebagai X dan satu instrumen sebagai Y, selanjutnya dikorelasikan dengan teknik *product-moment Person*. Tinggi rendahnya indek korelasi menunjukkan tinggi rendahnya reliabilitas alat ukur tersebut. Teknik ini menggunakan dua alat ukur dan dua kali uji alat ukur sehingga disebut juga *double alat ukur double trial*.

Teknik reliabilitas eksternal adalah teknik ulang (alat ukur realat ukur), yaitu dengan menggunakan satu instrumen untuk melakukan pengukuran dalam subjek yang sama, kemudian diulang dalam waktu yang berbeda untuk memperoleh data dari subjek tersebut. Hasil pengukuran dari alat ukur pertama (X) dikorelasikan dengan hasil pengukuran yang kedua (Y) akan diperoleh koefisien korelasi alat ukur tersebut. Tinggi rendahnya korelasi bergantung pada besar kecil koefisien korelasi yang diperoleh dari

perhitungan korelasi tersebut. Teknik ini hanya menggunakan satu alat ukur, tetapi digunakan atau diujicobakan dua kali pada subjek yang sama sehingga disebut juga teknik *single* alat ukur *double trial*.

Reliabilitas adalah keajegan hasil pengukuran. Reliabilitas lebih mengacu pada ketepatan hasil yang diperoleh dari suatu pengukuran. Ketepatan hasil pengukuran dapat diperoleh melalui pengukuran yang diulang dua kali. Hasil pengukuran dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi jika hasil pengukuran kedua hampir sama dengan hasil pengukuran pertama. Sebaliknya, jika hasil pengukuran dikatakan memiliki reliabilitas rendah jika hasil pengukuran kedua jauh berbeda dengan hasil pengukuran pertama.

Dalam penelitian ini reliabilitas digunakan untuk menguji keajegan alat ukur instrumen penilaian autentik materi permainan invasi untuk peserta didik kelas atas sekolah dasar dilakukan oleh delapan guru penjasorkes di Kecamatan Pakem sebagai rater. Untuk menguji hasil penilaian antarrater, digunakan analisis statistik Alpha Cronbach. Jika hasil analisis Alpha Cronbach memiliki koefisien Alpha Cronbach lebih besar 0,60 alat ukur tersebut dikatakan reliabel atau konsisten. Sebaliknya, jika koefisien Alpha Cronbach kurang dari 0,60 dapat dikatakan bahwa alat ukur yang digunakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Allen dan Yen (1979: 76) membagi tiga cara untuk mengestimasi koefisien reliabilitas, yaitu: (1) metode *test retest*, menggunakan instrumen yang sama pada kelompok sampel yang sama dan dilakukan sebanyak dua

kali, (2) metode *parallel forms*, menggunakan dua instrumen yang sama dan diuji sekaligus bersamaan, (3) metode *internal consistency*, menggunakan satu instrumen dan dilakukan satu kali. Dalam penelitian ini estimasi keofisien reliabilitas yang digunakan adalah metode *internal consistency* yang hanya menggunakan satu instrumen dan dilakukan hanya dalam satu kali pertemuan. Sementara itu, metode yang lain menggunakan lebih dari satu instrumen dan dilakukan beberapa kali pertemuan.

#### b) Macam-Macam Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal dan internal. Secara eksternal dilakukan dengan cara tes-retes, equivalen, dan gabungan. Secara internal dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen.

##### (1) Reliabilitas Konsistensi Internal

Konsistensi internal menilai kesepakatan di antara masing-masing item di dalam suatu pengukuran. Hal ini memberikan informasi tentang reliabilitas, karena setiap item dilihat sebagai pengukuran tunggal dari konstruk yang mendasarinya. Konsistensi internal diukur paling sering dengan *coefficient alpha* (yang dikenal juga sebagai *Cronbach's coefficient alpha*), dengan rentang antara 0 dan 1 dengan nilai 0.70. Rentang skor ini biasanya direkomendasikan ketika mengevaluasi tentang sekelompok orang, sedangkan nilai yang lebih kuat (biasanya melebihi 0.85 atau 0.90) disarankan ketika mengevaluasi individu.

Koefisien konsistensi internal ini sering digunakan karena memiliki tingkat kesalahan yang kecil. Cronbach Alpha merupakan perluasan dari KR20 yang dapat digunakan untuk butir dikotomi ataupun politomi. Formula Cronbach Alpha (Azwar, 2019) sebagai berikut.

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \cdot 1 - \frac{s_{y1}^2 + s_{y2}^2}{s_x^2}$$

Simbol  $n$  merupakan banyaknya butir dalam tes,  $s_{y1}^2$  dan  $s_{y2}^2$  merupakan varian skor belahan 1 dan 2, dan  $s_x^2$  merupakan varians skor tes. Semakin tinggi nilai *Cronbach Alpha*, semakin baik instrumen tersebut. Murti (2011) menjelaskan ada beberapa kondisi bila *Cronbach Alpha* tinggi tidak menunjukkan instrumen yang baik. Pada saat nilai *Cronbach Alpha* bergantung dari besarnya korelasi antarbutir dan jumlah butir di dalam instrument. Jika jumlah butir pernyataan alat ukur banyak, nilai *Cronbach Alpha* akan meningkat walaupun instrumennya belum tentu baik.

Kedua, bila dua buah instrumen dengan konstruk berbeda digabungkan membentuk sebuah alat ukur, *Cronbach Alpha* dapat menunjukkan hasil tinggi dan dapat menyesatkan. Kemudian, Apabila *Cronbach Alpha* terlalu tinggi terdapat kemungkinan telah terjadi redundansi. Sejumlah butir menanyakan aspek yang sama dari variabel berbeda dan membuat cakupannya menjadi sempit serta menurunkan validitas isi.

## (2) Tes Re-Tes

Secara sederhana pengujian tes re-tes dapat diartikan yaitu menguji ulang sebuah alat ukur. Pengujian ulang untuk menilai reliabilitas alat ukur dua kali untuk orang-orang dalam kelompok yang sama dan mengkorelasikan

dua set skor. Hal ini dilakukan dengan berulang kali untuk menguji perangkat alat ukur yang diinginkan. Dalam hal ini alat ukur dan respondennya sama dengan waktunya berbeda. Reliabilitas diukur dengan koefisien korelasi antara percobaan pertama dan berikutnya.

### (3) Reliabilitas *Interrater*

Studi reliabilitas yang melibatkan rater biasanya dinamakan dengan kesepakatan antarrater (*inter rater agreement*) atau reliabilitas antarrater (*interrater reliability*). Jika pada kasus *self report* reliabilitas ditunjukkan dengan konsistensi internal yang terlihat antara satu butir dan butir lainnya memiliki korelasi yang tinggi, dalam kasus reliabilitas antarrater yang diuji konsistensinya adalah raternya.

Jika dalam suatu alat ukur penilaian butir dilakukan dengan memanfaatkan dua orang rater, estimasi reliabilitas dengan menggunakan *inter-rater agreement*. Hasil estimasi reliabilitas dengan cara ini disebut dengan reliabilitas inter-rater. Estimasi dilakukan dengan menghitung terlebih dahulu banyaknya butir atau kasus yang cocok atau butir atau kasus yang diskor sama oleh kedua rater.

Cohen (1960) mengembangkan koefisien untuk mengukur kesepakatan antarrater yang kemudian dikenal dengan koefisien kappa. Koefisien kappa tepat digunakan ketika: (a) rater yang dipakai tidak banyak, satu subjek dinilai oleh dua rater; (b) skor hasil penilaiannya bersifat kategori, biasanya juga hanya dua kategori yang dikode 0 atau 1.

Koefisien korelasi intrakelas (*intra class correlation coefficients*; ICC) (Tsangetal, 2017). Koefisien ini dikembangkan berdasarkan analisis varians, namun pada kasus tertentu hasilnya memiliki kemiripan dengan koefisien alpha. Penggunaan koefisien ICC tepat digunakan ketika: (a) rater yang dipakai banyak dan (b) skor hasil penilaian bersifat kontinum.

Berdasarkan konsep reliabilitas di atas dalam penelitian ini digunakan reliabilitas antarrater dengan uji Aiken's dan reliabilitas empirik menggunakan tes re-tes *product moment*.

#### **4. Penilaian Autentik**

##### **a. Pengertian Penilaian Autentik**

Penilaian autentik merupakan suatu model penilaian terhadap kinerja peserta didik yang dirancang agar peserta didik menampilkan tugas secara nyata sesuai kehidupan sehari-hari. Menurut Fahmi (2010:2) kinerja merupakan gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan suatu kegiatan dalam mewujudkan sasaran, tujuan, misi dan visi organisasi yang tertuang dalam perumusan skema strategis suatu organisasi. Sani (2016: 23) menjelaskan penilaian autentik adalah jenis penilaian yang mengarahkan peserta didik untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dan situasi yang dijumpai dalam dunia nyata. Peserta didik dapat menunjukkan apa yang telah dipelajari dan kompetensi apa yang telah dikuasai setelah mengikuti proses pembelajaran. Kompetensi yang ditunjukkan dapat berupa keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia nyata,

misalnya menendang bola, *dribbling* dalam permainan basket, *passing* bawah dalam permainan bolavoli dsb.

Dalam Permendikbud nomor 81A tahun (2013: 30) disebutkan bahwa penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu, seperti praktek laboratorium, praktek sholat, dan praktek olahraga. Menurut Pusat Kurikulum (dalam Majid, 2015: 56) penilaian autentik adalah suatu proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti autentik, akurat, dan konsisten sebagai akuntabilitas publik.

Sridharan (2015:4) menyatakan penilaian autentik membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi yang berarti dan relevan dengan kehidupan nyata. Penilaian autentik adalah penilaian yang dilaksanakan secara menyeluruh pada semua kompetensi yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan menggunakan berbagai bentuk dan teknik penilaian baik proses maupun produk pembelajaran (Komarudin, 2016:11). Selanjutnya, dijelaskan bahwa autentik dalam proses penilaian mengandung pemahaman bahwa penilaian yang dilakukan guru selama proses pembelajaran dilaksanakan seobjektif-objektifnya, senyatanya, atau sebenar-benarnya dalam konteks kehidupan nyata (*real life contexts*). Dengan demikian, hasil penilaian bersifat akurat dan menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.

Harahap (2019: 2-3) menyatakan penilaian autentik adalah beberapa bentuk penilaian yang mencerminkan pembelajaran, prestasi, motivasi dan sikap peserta didik pada kegiatan di kelas yang relevan dengan pengajaran. Yulmiati (2014: 33) menjelaskan penilaian autentik merupakan penilaian alternatif bagi guru untuk menilai kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Jika selama ini penilaian lebih menitikberatkan pada ranah kognitif, pada penilaian autentik juga memperhatikan ranah afektif dan psikomotor. Hal senada diungkapkan Azim & Khan (2012: 319) yang menyatakan bahwa “*authentic assessment is a new notion which provides an alternatives to traditional assessment practices.*” Penilaian autentik merupakan gagasan baru yang memberikan alternatif untuk praktek penilaian tradisional.

Kevin Ashford-Rowe (2014:207) menyatakan penilaian autentik fokus pada penentuan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Harapannya, mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan tugas secara spesifik melalui penerapan keterampilan dan pengetahuan yang dikuasai di tempat kerja serta mampu menghasilkan produk yang dibuat maupun dalam bentuk pertunjukan. Dengan kata lain, penilaian autentik memberikan gambaran bahwa tugas yang diberikan kepada peserta didik ditanggapi dengan baik sehingga memberikan manfaat tempat belajar yang menghasilkan hasil yang autentik, dalam lingkungan yang autentik, dengan menggunakan alat yang autentik yang merupakan bagian dari penilaian autentik. Penilaian autentik bercirikan sebagai penilaian yang berbasis unjuk kerja, yang mengarahkan peserta didik untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan

dan situasi yang dijumpai dalam dunia nyata. Kompetensi tersebut merupakan kombinasi dari keterampilan yang dilandasi oleh pengetahuan dan dilaksanakan dengan sikap yang sesuai.

Yen & Hynes (dalam Creswell. & Lecompte, 2012:423) menjelaskan *authentic assessment entails judging student learning by measuring performance according to real-life-skills criteria*. Penilaian otentik adalah penilaian yang menggambarkan hasil belajar peserta didik dengan mengukur kinerja sesuai dengan kriteria kecakapan kehidupan nyata. Lebih lanjut disampaikan bahwa “*Authentic assessment has been credited by many as a meaningful approach for student learning assessment*”. Penilaian autentik telah diakui oleh banyak orang sebagai pendekatan yang sangat berarti untuk penilaian pembelajaran peserta didik.

Selanjutnya, Ovianti (2013:4) mengungkapkan bahwa autentik dalam konteks ini diartikan sebagai sesuatu yang tidak artifisial. Autentik merupakan sesuatu yang dirancang atau direkayasa dengan mengacu pada kebutuhan, situasi dan kondisi yang asli, faktual, teramati, dan terukur. Mardapi (2012:166) mengungkapkan bahwa autentik asesmen merupakan salah satu bentuk asesmen yang meminta peserta didik untuk menerapkan konsep atau teori pada dunia nyata. Penilaian autentik menekankan kinerja mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki secara nyata dan bermakna. Yusuf (2016: 292) menjelaskan bahwa asesmen autentik pada prinsipnya adalah asesmen alternatif yang dalam penerapannya meminta peserta didik mengaplikasikan

keterampilan dan kemampuannya dalam memecahkan masalah seperti dalam situasi dunia nyata.

Nurgiyantoro (2011:23) menjelaskan bahwa penilaian autentik merupakan penilaian terhadap tugas-tugas yang menyerupai kegiatan membaca dan menulis sebagaimana di dunia nyata dan sekolah. Cahyaningsih (2020: 88) menyatakan penilaian autentik merupakan penilaian yang mengedepankan proses pendidikan dari awal hingga akhir, yakni segala proses pembelajaran dijadikan sebagai alat ukur sehingga diperoleh data yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Rosyadi (2015: 41) menegaskan bahwa penilaian autentik merupakan penilaian yang menekankan pada kinerja atau penampilan peserta didik. Kinerja atau penampilan yang ditunjukkan merupakan penerapan dari ilmu pengetahuan yang telah dikuasai secara teoritis. Penilaian autentik lebih menuntut peserta didik mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan dan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah dan pengambilan keputusan keterampilan. Penilaian autentik mengukur kemampuan peserta didik dalam bermacam-macam kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapi dalam situasi nyata. Penilaian ini mengukur dan menilai semua aspek hasil belajar yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Rowe dkk (2014: 220) menyatakan bahwa penilaian autentik merupakan bagian dari proses pembelajaran yang harus menghasilkan hasil yang autentik, dalam lingkungan autentik, dan menggunakan alat penilaian yang autentik. Terlepas dari kritik atas kelemahan yang ada penerapan penilaian autentik telah

diterima secara luas dan popularitasnya semakin meningkat di berbagai mata pelajaran dan disiplin ilmu (Wiggins, 2011 dalam Wiewiora & Kowalkiewicz (2017:3). Penilaian autentik telah digunakan secara luas dalam pendidikan jasmani, seni, dan musik. Akhir-akhir ini penilaian autentik menjadi cara penilaian yang disukai dalam disiplin yang lebih abstrak termasuk bidang teknik, matematika, dan bisnis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan dengan cara mendemonstrasikan sebagai berikut: (1) menilai kemampuan masing-masing individu melalui tugas tertentu; (2) menentukan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran; (3) membantu dan mendorong peserta didik; (4) membantu dan mendorong guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik; (5) menentukan strategi dalam kegiatan pembelajaran; (6) akuntabilitas lembaga; dan (7) meningkatkan kualitas pendidikan. Wiggins (1988) (dalam Komarudin, 2016:177) menyebutkan tujuan penilaian autentik di antaranya: (1) membuat peserta didik berhasil dalam belajar sehingga diperoleh pengetahuan, (2) memberikan keterampilan pada peserta didik melalui penyelidikan, menulis, memperbaiki, keterampilan secara lisan, diskusi atau debat, dan keterampilan berpikir kritis, (3) menampilkan apakah peserta didik bisa menghasilkan jawaban yang benar terkait dengan tugas atau tantangan lain, (4) memberikan kriteria standar yang reliabel untuk memberikan skor pada tugas yang diberikan, (5) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih berpikir kritis dalam mencapai sukses di masa depan dan hidup secara profesional, dan (6) memberikan penilaian yang

memenuhi kebutuhan peserta didik secara autentik untuk menghasilkan peserta didik yang potensial meningkatkan belajarnya dan guru lebih fleksibel dalam proses pembelajarannya.

Komarudin (2016:185) menjelaskan manfaat penilaian autentik jika dibandingkan dengan penilaian tradisional di antaranya: (1) tidak mengecewakan peserta didik, (2) meningkatkan motivasi peserta didik, (3) membantu guru dalam menentukan keputusan, (4) efektif untuk melaporkan hasil pencapaian atau peningkatan hasil belajar kepada keluarga.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa tujuan penilaian autentik adalah untuk mengevaluasi, memberi feedback peserta didik, dan meningkatkan motivasi peserta didik pada saat dilakukan penilaian formatif.

#### **b. Ruang Lingkup dan Karakteristik Penilaian Autentik**

Ruang lingkup penilaian autentik meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kunandar (2015:104) menjelaskan bahwa penilaian kompetensi sikap yaitu penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik. Kompetensi sikap meliputi aspek menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, dan berkarakter. Dalam Kurikulum 2013, sikap terdiri atas sikap spiritual dan sosial. Sikap spiritual lebih mengarah pada sikap kepribadian, sedangkan sikap sosial yang terkait hubungannya dengan orang lain.

Penilaian kompetensi pengetahuan yaitu penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian peserta didik dalam aspek pengetahuan.

Aspek pengetahuan meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Kunandar, 2015: 165).

Penilaian kompetensi keterampilan yaitu penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian peserta didik dalam aspek imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Kunandar (2015: 259-60). Imitasi merupakan kemampuan melakukan kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya. Contohnya, peserta didik mampu memukul bola dengan tepat, karena pernah melihat atau memerhatikan hal yang sama sebelumnya. Manipulasi merupakan kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat sebelumnya, tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja. Contohnya, peserta didik mampu memukul bola dengan tepat berdasarkan pada petunjuk guru atau teori yang dibacanya. Tahapan selanjutnya, presisi merupakan kemampuan melakukan kegiatan yang akurat, sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang tepat. Contohnya, peserta didik dapat mengarahkan bola yang dipukulnya sesuai dengan target yang diinginkan. Artikulasi merupakan kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat, sehingga cara kerjanya menjadi sesuatu yang utuh. Contohnya, peserta didik mampu mengejar bola kemudian memukulnya dengan cermat, sehingga arah bola sesuai dengan target yang diinginkan. Naturalisasi merupakan kemampuan melakukan kegiatan secara reflek, yaitu kegiatan yang melibatkan fisik saja, sehingga efektivitas kerja tinggi. Contohnya, tanpa berpikir panjang, peserta didik dapat mengejar bola kemudian memukulnya dengan cermat, sehingga arah bola sesuai dengan target yang diinginkan.

Penilaian autentik menilai semua kompetensi baik sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang dimiliki peserta didik. Masing-masing kompetensi memiliki aspek penilaian yang berbeda untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Menurut Marhaeni dan Artini (2015: 501) asesmen autentik mengarahkan guru untuk mengembangkan pendidikan karakter. Pendidikan karakter melalui penilaian diri dan sejawat peserta didik mengembangkan sikap dan tanggung jawab terhadap prestasi belajar. Melalui asesmen autentik peserta didik dibimbing untuk mengenali kelebihan dan kekurangan belajarnya melalui asesmen diri (*self Assessment*) maupun asesmen sejawat (*peer assessment*).

Menurut jenisnya terdapat lima (5) macam penilaian autentik yang sering digunakan dalam pembelajaran. Pertama, penilaian diri, yaitu penilaian yang memberi kesempatan individu untuk melakukan penilaian diri sendiri (*reflective*). Penilaian ini bertujuan agar peserta didik mengenal kekurangan dan kelemahan sehingga dapat mengatur diri untuk melakukan usaha memperbaiki kelemahan dengan cara belajar lebih giat. Kedua, penilaian produk yaitu penilaian yang berorientasi pada hasil belajar peserta didik itu sendiri. Hasil penilaian dapat memberikan gambaran seberapa banyak peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Ketiga, penilaian proyek yaitu penilaian yang dapat memberikan gambaran agar peserta didik dapat menerapkan berbagai konsep yang dipelajari menjadi hasil karya belajar. Keempat, penilaian unjuk kerja yaitu penilaian yang memberikan gambaran atas penampilan atas unjuk kerja peserta didik dari penugasan yang diberikan guru sehingga peserta didik dapat menampilkan sesuatu yang menggambarkan prestasi belajar. Kelima, penilaian

portofolio yaitu penilaian yang memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk menyusun dan mengatur hasil karya atau pekerjaan sekolahnya sehingga guru dan peserta didik itu sendiri dapat menilai bersama-sama kumpulan tugas secara objektif menggunakan rubrik penilaian yang ada.

Janesick (2013:1) mengungkapkan bahwa suatu penilaian dikatakan autentik ketika: (1) realistik, (2) membutuhkan inovasi pemecahan masalah, (3) melibatkan aktivitas peserta didik, (4) berbentuk replikasi atau simulasi tes aktual, (5) melibatkan *multiple intelligence*, dan (6) memungkinkan untuk mendapatkan umpan balik. Kriteria yang diungkapkan Janesick memberikan gambaran bahwa penilaian autentik melibatkan kemampuan dalam pemecahan masalah. Kemampuan tersebut sangat relevan dengan kehidupan nyata, karena dalam penilaian autentik memuat tugas-tugas yang relevan. Pendapat senada diungkapkan Frey, Schmitt, & Allen (2012: 13) yang menyatakan bahwa penilaian autentik semestinya memuat tugas yang menarik, memerlukan pemikiran yang kompleks, dan memerlukan partisipasi peserta didik yang tinggi. Selanjutnya pendapat yang sama diungkapkan Rowe, Harrington & Brown (2014: 206-210) yang menjelaskan bahwa kriteria penilaian autentik harus menantang, hasilnya dalam bentuk *performance* atau produk, akurat, menghendaki adanya umpan balik, dan memuat kolaborasi.

Mueller (dalam Nurgiyantoro, 2011:26) memberikan gambaran adanya persamaan dan perbedaan antara penilaian autentik dengan penilaian tradisional. Persamaan dan perbedaan penilaian autentik dengan penilaian tradisional memiliki karakteristik seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1: Karakteristik penilaian tradisional dan penilaian autentik

No	Penilaian Tradisional	Penilaian Autentik
1	Misi sekolah adalah mengembangkan warga negara yang produktif	Misi sekolah adalah mengembangkan warga negara yang produktif
2	Untuk menjadi warga negara produktif, seseorang harus menguasai disiplin keilmuan dan keterampilan tertentu	Untuk menjadi warga negara produktif, seseorang harus mampu menunjukkan penguasaan melakukan sesuatu secara bermakna dalam dunia nyata.
3	Maka, sekolah mesti mengajarkan peserta didik disiplin keilmuan dan keterampilan tersebut.	Maka, sekolah mesti mengembangkan peserta didik untuk dapat mendemonstrasikan kemampuan/keterampilan melakukan sesuatu
4	Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, guru harus mengetes peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan keilmuan dan keterampilan itu	Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, guru harus meminta peserta didik melakukan aktivitas tertentu secara bermakna yang mencerminkan aktivitas di dunia nyata.
5	Kurikulum menentukan penilaian, pengetahuan yang harus dikuasai ditentukan terlebih dahulu.	Penilaian menentukan kurikulum, guru terlebih dahulu menentukan tugas-tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik untuk menunjukkan penguasaannya

Sumber: Mueller (dalam Nurgiyantoro, 2011, p. 26)

Selanjutnya Yusuf (2017: 292) menjelaskan beberapa ciri penilaian autentik yang membedakan dengan penilaian tradisional atau penilaian yang lain, di antaranya sebagai berikut.

1) *Real life* dan *on going*.

Peserta didik terlibat dan melibatkan diri dalam tugas-tugas nyata dalam kehidupan yang sesungguhnya, serta menampilkan unjuk kerja/kinerja dalam melakukan pemecahan masalah di lapangan.

2) Kriteria penilaian sudah diketahui peserta didik sejak awal.

Peserta didik telah memahami kriteria dan format penilaian yang akan digunakan. Kriteria dan format tersebut telah dikomunikasikan kepada peserta didik sejak awal kegiatan pembelajaran. Bahkan peserta didik boleh bertanya tentang bagaimana teknik dan format yang digunakan.

3) Valid dan reliabel.

Instrumen yang digunakan benar-benar dirancang dengan teliti sesuai target/sasaran belajar, tujuan dan kompetensi, dan karakteristik materi pelajaran yang disampaikan, serta dengan pengalaman belajar yang telah berlangsung.

4) Peserta didik menstruktur dan mengkonstruksi sendiri tugasnya

Menggunakan tes objektif dalam menilai kemajuan belajar peserta didik, berarti menggiring dan mengarahkan untuk memilih jawaban dan alternatif jawaban yang telah disediakan. Penilaian autentik dengan berbagai teknik dalam menilai kemajuan dan proses belajar peserta didik dapat diartikan guru telah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menstruktur dan mengkonstruksi tugasnya sendiri.

5) Mengembangkan dan mengutamakan kemampuan berpikir tingkat tinggi

Penilaian autentik menuntut peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri, melakukan dan menerapkan dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, dalam menerapkan berbagai teknik penilaian autentik, peserta didik secara tidak langsung telah menerapkan pengetahuan, pemahaman baru, dan kemampuan berpikir, bukan menyebutkan atau mengulang sesuatu yang sudah dipelajari.

6) Autentik dalam situasi riil

Peserta didik dinilai pada saat mereka menerapkan atau melakukan sesuatu dalam kehidupan nyata.

7) Komprehensif dan terintegrasi

Aspek-aspek yang diamati atau dinilai bukan hanya dilihat dari satu sisi, seperti fakta atau kognitif saja, melainkan menyeluruh dan terpadu secara utuh.

8) Menekankan proses dan produk

Penilaian autentik memperhatikan penilaian proses pelaksanaan suatu tugas dan produk yang dihasilkan. Peserta didik tidak hanya tahu dan mampu dalam menyelesaikan tugas, karena hal tersebut belum bisa mewakili proses dan produk, sehingga hasil akhir perlu mendapat penilaian juga.

9) Mengutamakan fakta dan bukti langsung

Fakta dan bukti langsung adalah bagian integral dari penilaian autentik. Guru dalam memberikan penilaian tidak perlu terburu-buru tanpa melihat bukti-bukti atas tugas atau kegiatan yang telah dilaksanakan peserta didik, terkait dengan proses pembelajaran secara utuh.

Rosyadhi (2015:42) menyebutkan karakteristik penilaian autentik, di antaranya: (1) penilaian autentik dilakukan menggunakan lembar kerja (lembar tugas) untuk menerapkan pengetahuan yang telah dikuasai secara teori, (2) penilaian lebih menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan strategi dengan mengkreasikan jawaban (produk), (3) penilaian yang mengharuskan peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan keterampilan, (4) suatu penilaian hasil belajar yang merujuk pada situasi atau konteks dunia nyata yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memungkinkan satu masalah dapat lebih dari satu macam pemecahan, (5) penilaian harus bersifat holistik yang mencakup semua aspek pembelajaran dari tujuan yang sudah ditentukan (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Dalam salinan lampiran Permendikbud nomor 104 tahun 2014 tentang penilaian hasil belajar dalam kurikulum 2013, disebutkan bahwa ruang lingkup penilaian autentik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ruang lingkup penilaian autentik mencakup bagaimana cara penilaian dilakukan dan instrumen yang digunakan.

#### 1) Penilaian Kompetensi Sikap (afektif)

Sikap merupakan sesuatu atau atribut yang melekat dalam diri seseorang dan mencerminkan perilaku yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Sikap juga dapat dipahami sebagai perilaku yang melekat dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan munculnya nilai-nilai yang menjadi pandangan hidup. Beberapa cara yang dapat digunakan dalam penilaian sikap, di antaranya dengan cara melakukan observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan jurnal. Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang direkam menggunakan format penilaian yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati baik yang terkait dengan mata pelajaran maupun perilaku sehari-hari.

Penilaian diri (*self assessment*) dilakukan dengan tujuan untuk memberi penguatan (*reinforcement*) terhadap kemajuan proses belajar peserta didik. Penilaian diri dilakukan untuk menghilangkan kecenderungan peserta didik menilai diri sendiri terlalu tinggi dan subjektif, walaupun dalam melakukan penilaian telah menggunakan kriteria yang jelas dan objektif.

Penilaian teman sebaya (*peer assessment*) atau penilaian antar peserta didik merupakan teknik penilaian yang dilakukan untuk saling menilai antarsesama teman terkait beberapa indikator yang berhubungan dengan aspek kompetensi sikap yang diamati, baik sikap kepribadian maupun sosial. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antarpeserta didik yang jumlahnya bisa 3-5 orang. Teknis pelaksanaan penilaian teman sebaya bisa dilakukan secara bersama dengan penilaian diri.

Penilaian jurnal (*anecdotal record*) merupakan kumpulan rekaman dan catatan guru atau tenaga kependidikan di lingkungan sekolah. Catatan tersebut berkaitan dengan sikap peserta didik yang ditunjukkan dalam perilaku positif dan negatif selama dan di luar proses pembelajaran. Perilaku positif yang dimaksud berupa catatan penting peserta didik yang menonjol, seperti keterlibatannya dalam kegiatan sekolah baik dalam bentuk formal, maupun non formal. Perilaku negatif adalah perilaku kurang terpuji yang dilakukan peserta didik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, seperti pencurian, kenakalan, perkelahian, dan sebagainya.

## 2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan (kognitif)

Kompetensi pengetahuan adalah kompetensi yang menggambarkan tingkat pencapaian pengetahuan yang mencakup aspek ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kompetensi pengetahuan merefleksikan konsep-konsep keilmuan yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Penilaian kompetensi pengetahuan dapat dilakukan dengan tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

Tes tertulis merupakan tes yang dapat berbentuk tes objektif dan esei. Tes objektif dapat berupa pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan sebab-akibat. Pada tes objektif, pertanyaan dan jawaban sudah disediakan, peserta didik tinggal memilih dan melengkapi. Pada tes esei bentuk soal yang menghendaki peserta didik mendiskripsikan jawabannya sendiri, seperti soal-soal uraian. Pada soal uraian, peserta didik diminta untuk mengungkapkan dan mengekspresikan jawaban dalam bentuk tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Soal uraian ini memiliki kelemahan karena cakupan materi yang ditanyakan terbatas dan memerlukan waktu yang lebih lama dalam melakukan koreksi.

Tes lisan merupakan salah satu cara penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap kegiatan diskusi, tanya jawab dan hasil percakapan. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Dalam kegiatan diskusi, guru dapat mengamati, mencermati dan menilai kemampuan peserta didik dalam berargumentasi tentang gagasan, ide-ide terkait kompetensi pengetahuan (fakta, konsep, prosedur) yang diwujudkan dalam pengungkapan gagasan yang orisinal, kebenaran konsep, dan ketepatan penggunaan istilah yang disampaikan pada saat mengungkapkan pendapat, bertanya ataupun menjawab pertanyaan.

Penugasan merupakan bentuk instrumen yang berupa pekerjaan rumah dan atau projek yang dikerjakan secara mandiri atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas yang diberikan.

### 3) Penilaian Kompetensi Keterampilan (psikomotor)

Penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi keterampilan. Penilaian kompetensi keterampilan dapat dilakukan dengan menggunakan unjuk kerja, proyek, produk dan portofolio. Komarudin (2016: 95) menjelaskan penilaian keterampilan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam bergerak atau bertindak. Pencapaian kompetensi keterampilan sangat berhubungan dengan keterampilan yang dikuasai peserta didik sebagai hasil tercapainya kompetensi pengetahuan. Penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan cara mengamati kegiatan peserta didik pada saat melakukan aktivitas tertentu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu, seperti praktek di laboratorium, praktik olahraga, praktik ibadah, memainkan alat musik, bernyanyi, dan sebagainya.

Pengamatan unjuk kerja dapat dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat ketercapaian keterampilan tertentu. Teknik penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen yang berupa daftar cek dan skala penilaian. Daftar cek dapat berupa kriteria yang diwujudkan dalam bentuk indikator-indikator yang menggambarkan penguasaan kompetensi tertentu yang dapat diamati. Skala penilaian merupakan model penilaian yang menggunakan skala dengan rentang dari tidak sempurna sampai sangat sempurna., misalnya: 4 = sangat baik, 3 = baik,

2 = cukup, dan 1 = kurang. Skala ini menggambarkan tingkatan kategori yang menggambarkan kualitas dari objek yang dinilai.

Penilaian proyek dapat digunakan untuk menilai pemahaman, kemampuan mengaplikasi, kemampuan menyelidiki, dan kemampuan menginformasikan suatu hal secara jelas. Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai pelaporan. Terkait itu, guru dapat menetapkan hal-hal atau tahapan yang akan dinilai, seperti pembuatan desain, pengumpulan data, analisis data sampai penyusunan laporan. Agar dapat menilai setiap tahap, guru perlu menyusun kriteria penilaian dalam bentuk rubrik.

Produk merupakan hasil karya peserta didik dapat berupa pengembangan karya seni, pengetahuan dan teknologi, sandang, pangan yang hasilnya bermanfaat untuk orang lain dan lingkungan. Penilaian produk menggunakan cara analitik dan holistik. Penilaian analitik lebih menekankan tahap-tahap pengembangan yang mengarah pada tahap persiapan, tahap pembuatan dan tahap penilaian produk. Penilaian holistik lebih ditekankan pada kesan pertama ketika produk dihasilkan.

Portofolio adalah bentuk penilaian atas dasar hasil karya peserta didik secara individu pada satu periode untuk suatu mata pelajaran. Hasil karya dalam bentuk portofolio dapat dinilai oleh guru dan peserta didik itu sendiri, sehingga baik guru maupun peserta didik dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus menerus dapat melakukan perbaikan.

Dengan demikian melalui portofolio dapat ditunjukkan dinamika kemampuan belajar peserta didik melalui hasil karya yang dihasilkan.

Berdasarkan ruang lingkup dan karakteristik penilaian autentik yang diutarakan di atas, dapat dipetik beberapa ketentuan terkait kriteria penilaian autentik. Pertama, penilaian autentik harus realistis, sesuai kondisi yang nyata, misalnya dalam permainan harus sesuai dengan kondisi permainan yang sesungguhnya. Kedua, penilaian autentik melibatkan aktivitas peserta didik, dalam pengamatan keterampilan peserta didik melibatkan peserta didik yang tidak terlibat dalam permainan. Ketiga, penilaian autentik memerlukan inovasi dalam pemecahan masalah. Keempat, penilaian autentik menggunakan rubrik analitik.

### **c. Tahapan Pengembangan Penilaian Autentik**

Hasil belajar merupakan gambaran prestasi yang dicapai peserta didik dalam penguasaan suatu pengetahuan atau keterampilan. Untuk menilai hasil belajar peserta didik, guru perlu memiliki instrumen penilaian yang dapat menilai hasil belajar. Tahapan pengembangan instrumen penilaian autentik dapat dikembangkan berdasarkan tugas-tugas yang dapat ditampilkan oleh peserta didik. Standar yang perlu dikuasai harus ditetapkan terlebih dahulu. Tahap selanjutnya guru dapat menetapkan kriteria untuk menilai kinerja peserta didik. Agar dapat menilai kinerja peserta didik, guru harus mengembangkan rubrik penilaian yang digunakan sebagai pedoman dalam menilai kompetensi peserta didik.

Prosedur dan tahapan pengembangan penilaian autentik menurut Sani (2016:34) digambarkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Tahap pengembangan instrumen penilaian autentik

Tahapan	Pertanyaan	Aktivitas
Identifikasi standar	Apa yang harus diketahui dan dapat dilakukan oleh peserta didik?	Mengidentifikasi standar yang harus dipenuhi oleh peserta didik, terutama dengan mengacu kurikulum yang digunakan
Pengembangan tugas autentik	Tugase apa yang perlu dilakukan agar peserta didik dapat menunjukkan kompetensinya?	Mengembangkan tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam upaya mengetahui capaian peserta didik atas standar yang telah ditetapkan
Penetapan kriteria	Bagaimana kriteria atau ciri-ciri yang menunjukkan bahwa tugas dilaksanakan dengan baik?	Mengidentifikasi karakteristik unjuk kerja (kriteria yang menunjukkan pemenuhan tugas secara baik. Indikator dikembangkan berdasarkan standar yang telah ditetapkan
Pengembangan rubrik	Bagaimana membedakan peserta didik yang terampil dan tidak terampil?	Mengembangkan beberapa kategori atau tingkatan pemenuhan kriteria atau indikator pencapaian kompetensi, dan dijadikan pedoman penskoran atau "rubrik" untuk menilai pemenuhan kompetensi

(Sumber: Sani, 2016: 34)

## 5. Rubrik Penilaian Autentik

### a. Pengertian Rubrik Penilaian

Rubrik merupakan alat yang digunakan sebagai panduan dalam penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan guru dalam menilai atau memberi peringkat/klasifikasi dari hasil pekerjaan peserta didik. Rubrik perlu memuat daftar karakteristik yang perlu ditunjukkan dalam suatu pekerjaan peserta didik disertai dengan panduan untuk mengevaluasi masing-masing karakteristik tersebut. Rubrik penilaian dalam proses pembelajaran sering

digunakan sebagai pedoman penskoran. Walvoord (2004:19) (dalam Creswell & Lecompte, 2012: 423) mengungkapkan *A rubric articulates in writing the various criteria and standards that a faculty member uses to evaluate student work*. Sebuah rubrik mengartikulasikan secara tertulis berbagai kriteria dan standar yang digunakan anggota fakultas untuk mengevaluasi pekerjaan siswa. Lund & Kirk (2010: 45) menyatakan *“the term rubric refers to the criteria used for judging student performance.”* Istilah rubrik mengacu pada kriteria yang digunakan untuk menilai kinerja peserta didik. Rubrik merupakan skala penskoran yang digunakan sebagai pedoman pengamatan dan penilaian kinerja peserta didik. Dalam penilaian autentik hasil belajar, rubrik dapat digunakan sebagai pedoman penilaian.

Menurut jenisnya, rubrik dibedakan menjadi dua, rubrik holistik dan rubrik analitik. Rubrik holistik adalah rubrik yang menilai kualitas keseluruhan suatu kinerja atau produk dan dapat bervariasi dalam tingkat kerumitan dari yang sederhana hingga yang kompleks. Misalnya, rubrik holistik sederhana untuk menilai kualitas tulisan siswa yang melibatkan empat kategori mulai dari "tidak memadai", "perlu perbaikan" hingga "memadai" agar memenuhi harapan untuk draf pertama laporan profesional. Setiap kategori berisi beberapa frase tambahan untuk mendeskripsikan kategori secara lebih lengkap. Rubrik analitik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan beberapa kriteria yang ditentukan. Dengan menggunakan erubrik analitik dapat dianalisa kelemahan dan kelebihan seorang peserta didik terletak pada kriteria yang mana. Menurut Hamdu & Suryani (2019: 240) rubrik penilaian yang baik harus mampu menghilangkan perbedaan skor

yang sama terhadap pengamatan objek yang dilakukan pada waktu yang sama melalui deskripsi yang jelas.

Rubrik adalah peringkat berskala yang dirancang untuk mengukur tingkat kinerja peserta didik. Rubrik memberikan standar penilaian agar lebih fokus dalam memandu kegiatan penilaian otentik. Meskipun rubrik digambarkan sebagai panduan penilaian yang obyektif dan konsisten, rubrik juga dikritik karena kurangnya bukti keandalan dan validitas. Salah satu cara untuk memperbaiki situasi ini adalah dengan membuat konsep pengumpulan bukti reliabilitas dan validitas rubrik sebagai bagian dari lingkaran penilaian. Rubrik penilaian yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan rubrik holistik yang mencakup penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

#### **b. Manfaat dan Tujuan Rubrik Penilaian**

Rubrik penilaian memberikan manfaat (1) menjelaskan tentang diskripsi tugas, (2) memberikan informasi bobot penilaian, (3) peserta didik memperoleh umpan balik yang cepat dan akurat, (4) penilaian menjadi lebih objektif dan konsisten, (5) merangsang peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, (6) peserta didik mendapatkan *content knowledge* dan *procedural knowledge*, (7) peserta didik dapat menilai kinerjanya sendiri, (8) guru dan peserta didik mendapatkan alat refleksi yang efektif tentang proses pembelajaran yang telah berlangsung, dan (9) sebagai alat atau pedoman penilaian kinerja atau hasil kerja peserta didik.

### c. Cara Menyusun Rubrik Penilaian

Gronlund (dalam Tomoliyus dkk., 2013:178) menyatakan bahwa dalam menyusun rubrik (pedoman pensekoran) biasanya menggunakan pendekatan metode holistik dan metode analitik. Metode holistik merupakan metode penilaian dimana penilai hanya memberikan satu buah skor berdasarkan penilaian secara keseluruhan dari hasil kinerja peserta didik. Metode analitik merupakan metode penilaian dimana penilai memberikan skor pada berbagai aspek yang berbeda yang berhubungan dengan kinerja yang dinilai.

Menurut Sani (2016:246) beberapa kriteria yang seharusnya digunakan dalam membuat atau menilai rubrik penilaian di antaranya: (1) dapat mengukur target kemampuan yang akan diukur, (2) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (3) indikator menunjukkan kemampuan yang dapat diobservasi, (4) indikator menunjukkan kemampuan yang dapat diukur, (5) sederhana, hanya memuat kata-kata kunci, dan (6) dapat memetakan kemampuan peserta didik.

### B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil *literatur review* dari 900 jurnal internasional dan nasional ditemukan sejumlah 600 artikel yang terkait dengan judul penelitian yang dilakukan. Namun, artikel yang relevan dengan topik penelitian ini ditemukan sebanyak 10 jurnal internasional dan nasional yang dapat dicantumkan sebagai penelitian yang relevan.

Tabel 3 Penelitian yang relevan

Nama Penulis	Tahun	Judul Jurnal	Metode / Analisis Data	Protokol dan Prosedur	Hasil
Kevin Ashford-Rowe, Janice	2014	Establishing the critical elements that	Eksperimen, literasi.	Tahap pertama dari penelitian ini mengidentifikasi fi ed dari elemen kritis	Hasil studi menyarankan bahwa dimungkinkan,

Nama Penulis	Tahun	Judul Jurnal	Metode / Analisis Data	Protokol dan Prosedur	Hasil
Herrington, Christine Brownc		determine authentic assessment		literatur yang menentukan penilaian sebagai otentik, dan disajikan kepada praktisi dan ahli untuk umpan balik. Pada fase kedua, itu codi fi mengubah elemen menjadi kerangka kerja yang kemudian diterapkan pada desain ulang penilaian dalam kursus militer. Tahap ketiga melibatkan evaluasi siswa dari kegiatan penilaian yang didesain ulang. Hal ini menyebabkan peninjauan lebih lanjut dan revisi elemen dalam fase empat.	dengan mengidentifikasi dan mengkodifikasi elemen individu, untuk menentukan cara di mana keaslian aktivitas penilaian individu dapat ditingkatkan. Makalah ini diakhiri dengan pembaruan literatur tentang elemen kerangka kerja yang mengarah pada saran untuk penelitian lebih lanjut.
Anna Wiewiora, Anetta Kowalkiewicz	2018	The role of authentic assessment in developing authentic leadership identity and competencies	Penelitian ini menggunakan pendekatan abduktif dengan analisis tematik refleksi tertulis. Jumlah sampel sebanyak 24 orang	Menyiapkan laporan bisnis berdasarkan skenario kasus nyata yang menguraikan tantangan yang dihadapi oleh lembaga pemerintah daerah yang terkenal. Mendemonstrasikan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang berarti untuk tantangan dunia nyata; mendeskripsikan teori dan menerapkannya pada perilaku organisasi untuk memberikan rekomendasi berbasis praktik yang berwawasan Mengembangkan rekomendasi yang divalidasi secara empiris yang menyarankan arah tindakan; merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dari penerapan teori ke situasi / pengalaman	Penilaian otentik yang dikombinasikan dengan potongan reflektif dapat membantu siswa dalam pengembangan pemahaman diri dan keaslian mereka sebagai pemimpin.

Nama Penulis	Tahun	Judul Jurnal	Metode / Analisis Data	Protokol dan Prosedur	Hasil
				kerja dan bagaimana pembelajaran ini telah menginformasikan cara siswa akan bertindak di lingkungan tempat kerja masa depan mereka.	
Verónica Villarroel, David Boud; Susan Bloxham; Daniela Bruna; Carola Bruna	2019	Using principles of authentic assessment to redesign written examinations and tests	Artikel ini berfokus pada bagian kedua dari proyek dua tahap. Pada tahap 1, tinjauan sistematis literatur dilakukan untuk mengidentifikasi prinsip-prinsip penilaian otentik dan pada tahap 2, dilaporkan di sini, penulis melakukan penerapan prinsip-prinsip eksplorasi ke lingkungan pengujian, mengidentifikasi pertanyaan ilustrasi, dan contoh. Jumlah sampel 125 artikel.	Menggunakan tes buku terbuka. Mengizinkan jawaban kolaboratif untuk tes kompleks. Mensimulasikan lingkungan profesional yang realistis.	Pendidikan tinggi harus menilai kompetensi kritis yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang realistis dan kontekstual menggunakan keterampilan tingkat tinggi agar siswa menjadi profesional dan warga negara yang baik. Karena tes digunakan secara luas di pendidikan tinggi, dalam penelitian ini mengusulkan perubahan untuk membuatnya lebih otentik pada tiga momen: perencanaan, administrasi dan tindak lanjut.
Rola Ajjawi; Joanna Tai; Tran Le Huu Nghia; David Boud; Liz Johnson 1. Carol-Joy Patrick	2019	Aligning assessment with the needs of work-integrated learning: the challenges of authentic assessment in a complex context	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan sampel berjumlah 14 orang. Dengan pengumpulan data melalui wawancara semi terstruktur dan gambar. Analisis data menggunakan analisis kerangka tematik	Mengumpulkan data dari sumber yang berbeda, dan melibatkan peserta dari empat disiplin ilmu dan dua universitas, ukuran sampelnya kecil dan hanya perempuan. mengumpulkan data melalui wawancara semi terstruktur yang juga menggunakan gambar. Setelah informed consent, peserta diminta untuk menggambar hal-hal yang mereka pelajari dalam penempatannya. Gambar-gambar ini	Persepsi keaslian penilaian dirusak oleh ketidaksesuaian antara mahasiswa, universitas dan industri. Keaslian penilaian dianggap oleh siswa berdasarkan pada keselarasan antara diri mereka saat ini dan masa depan dalam proses penilaian, keterlibatan pengawas industri dan relevansi kegiatan penempatan dengan kegiatan penilaian.

Nama Penulis	Tahun	Judul Jurnal	Metode / Analisis Data	Protokol dan Prosedur	Hasil
				<p>dimaksudkan untuk ditunjukkan kepada siswa ' ide, perasaan, sikap atau pengalaman daripada menunjukkan nilai artistik. Peserta diberi waktu sekitar lima menit untuk menyelesaikan aspek menggambar mereka ini. Mereka diberi waktu lima menit lagi untuk menggambar aspek-aspek yang ditangkap oleh penilaian. Setelah gambarnya selesai, peserta diajak berdiskusi tentang gambar dan pengalaman penempatan kerja mereka. Mereka diminta untuk mengklarifikasi ide yang mereka ungkapkan melalui gambar. Kemudian wawancara terus menggali lebih dalam apa yang mereka pelajari selama penempatan kerja dan apa yang ditangkap melalui penilaian, termasuk pengalaman mereka tentang keaslian dan keselarasan.</p>	
1. Joseph K. Mintah	2003	Authentic Assessment in Physical Education: Prevalence of Use and Perceived Impact on Students' Self-Concept, Motivation, and Skill Achievement	Penelitian menggunakan Mintah Physical Education Authentic Assessment Inventory (MPEAAI) yang dikembangkan untuk mengumpulkan data. MPEAAI yang digunakan terdiri dari dua bagian. Jumlah sampel yang digunakan	Persetujuan untuk mengumpulkan data diterima dari dewan peninjau subjek manusia institusional, dan milis peserta potensial diperoleh dari departemen pendidikan negara bagian. Surat pengantar, kuesioner demografis guru, kuesioner MPEAAI, dan amplop prabayar alamat sendiri dikirimkan ke guru pendidikan jasmani yang dipilih. Surat lamaran	Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa, guru penjasorkes laki-laki dan perempuan dari kelas 3 tidak berbeda pendapat tentang pengaruh penggunaan asesmen otentik terhadap konsep diri, motivasi, dan pencapaian keterampilan siswa.

Nama Penulis	Tahun	Judul Jurnal	Metode / Analisis Data	Protokol dan Prosedur	Hasil
			sebanyak 396 orang	meminta partisipasi sukarela dari guru pendidikan jasmani, dan meyakinkan kerahasiaan lengkap dari tanggapan. Tidak ada informasi yang dapat mengidentifikasi masing-masing guru yang diminta.	
1. Refnaldi Refnaldi, M.Zaim	2018	Using Authentic Assessment to Better Facilitate Teaching and Learning: The Case for Students' Writing Assessment	eksperimen	Penilaian pertama yang dilaksanakan oleh para guru adalah menulis petunjuknya. Jenis penilaian kedua adalah proyek / pameran Penilaian ketiga adalah Deskripsi gambar. Beberapa gambar disediakan dalam penilaian ini Penilaian keempat adalah jurnal. Ada dua jenis jurnal yang diminta untuk dikerjakan oleh siswa. Penilaian terakhir adalah proses menulis. Penilaian ini mengharuskan guru untuk menilai proses, bukan produk. Guru diminta mengumpulkan semua draf tulisan siswa dan diminta menganalisis progres setiap draf.	penilaian otentik efektif untuk mendorong minat dan pemikiran kritis siswa dalam menulis.
1. Antonio Balderas 2. Manuel Palomo-Duarte 3. Juan Manuel Dodero 4. María Soledad Ibarra-Sáiz 5. Gregorio Rodríguez-Gómez	2018	Scalable authentic assessment of collaborative work assignments in wikis	eksperimen	Pengembangan tugas wiki: Tahap ini diawali dengan seminar siswa diinstruksikan tentang cara bekerja secara kolaboratif di wiki MediaWiki. Penilaian Diri Sendiri dari kontribusi wiki: Tahap ini dimulai dengan seminar untuk mengajarkan siswa bagaimana menilai kontribusi wiki dengan menggunakan AMW Wasit guru: Guru melakukan penilaian kuantitatif / kualitatif	Wiki digunakan secara luas di dunia akademis dan industri tetapi informasi yang diberikan tidak cukup lengkap untuk mengukur keterampilan tertentu secara akurat, dan tidak mendukung sama sekali untuk mengukur keterampilan lain

Nama Penulis	Tahun	Judul Jurnal	Metode / Analisis Data	Protokol dan Prosedur	Hasil
				campuran melalui beberapa iterasi. Penilaian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan informasi yang diberikan oleh SMW, sedangkan penilaian kualitatif didukung oleh AMW.	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teagan Eastman</li> <li>2. Kacy Lundstrom</li> <li>3. Katie Strand</li> <li>4. Erin Davis</li> <li>5. Pamela N. Martin</li> <li>6. Andrea Krebs</li> <li>7. Anne Hedrich</li> </ol>	2018	Closing the Loop: Engaging in a Sustainable and Continuous Cycle of Authentic Assessment to Improve Library Instruction	eksperimen	Prosedur Penilaian Rubrik Sebuah tim yang terdiri dari enam pustakawan menilai makalah penelitian persuasif akhir siswa. Para peneliti menggunakan alpha Krippendorff (KA) untuk menentukan reliabilitas antar-penilai sehingga mereka akhirnya dapat membagi 76 makalah di antara setiap anggota tim rubrik	pentingnya terlibat dalam siklus penilaian berkelanjutan yang dikombinasikan dengan percakapan berkelanjutan
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cath Ellis</li> <li>2. Karen van Haeringen</li> <li>3. Rowena Harper</li> <li>4. Tracey Bretag</li> <li>5. Ian Zucker</li> <li>6. Scott McBride</li> <li>7. Pearl Rozenberg</li> <li>8. Phil Newton</li> <li>9. Sonia Saddiqui</li> </ol>	2019	Does authentic assessment assure academic integrity? Evidence from contract cheating data	eksperimen	Frekuensi Tugas umum atau mendasar untuk disiplin, profesi atau praktik di tempat kerja Kesetiaan Tugas ulang fl mempengaruhi kondisi yang akan dilakukan dalam disiplin, profesi atau tempat kerja Tugas melibatkan penilaian diri dan masukan sebagai bagian dari rangkaian tugas yang berurutan Kompleksitas Tugas tidak kasar; melibatkan masalah yang rumit dan rumit yang memerlukan pendekatan berbasis penyelidikan dan solusi kontingen Dampak Tugas terlihat di luar pengaturan pendidikan;	Penelitian ini memberikan bukti empiris untuk menunjukkan bahwa penilaian otentik tidak dengan sendirinya menjamin integritas akademik

Nama Penulis	Tahun	Judul Jurnal	Metode / Analisis Data	Protokol dan Prosedur	Hasil
				melibatkan partisipasi, berbagi, pengiriman atau penggunaan dalam pengaturan dunia nyata Pakan Maju Tugas melibatkan penilaian diri dan masukan sebagai bagian dari rangkaian tugas yang berurutan	
1. Lincoln Then James 2. Riza Casidy	2016	Authentic assessment in business education: its effects on student satisfaction and promoting behaviour	Eksperimen, menggunakan skala likert 7 poin. Jumlah sampel 120 orang	Survei anonim, online, dan dikelola sendiri digunakan untuk pengumpulan data. Siswa secara acak ditugaskan ke skenario non-otentik atau sangat otentik dan diminta untuk menyelesaikan set pertanyaan yang identik. Pengumpulan data selesai dalam waktu empat minggu sejak undangan survei awal di subjek LMS.	Penilaian otentik berhubungan positif dengan kepuasan siswa dan perilaku promosi. Ditemukan bahwa kepuasan siswa memediasi hubungan antara penilaian otentik dan perilaku promosi. Selain itu, pengaruh penilaian otentik lebih kuat di antara siswa yang sangat berorientasi pada karier daripada mereka yang kurang berorientasi pada karier. Implikasi untuk institusi pendidikan tinggi dibahas.

Berdasarkan sepuluh jurnal penelitian yang relevan di atas ditinjau dari judul, metode/analisis data, prosedur dan hasil terdapat perbedaan dan kesamaan dengan penelitian disertasi ini. Persamaan terletak pada metode penelitian yang digunakan yakni dengan menggunakan metode eksperimen dan wawancara. Perbedaannya terletak pada prosedur dan hasil dari penelitian. Namun, penelitian di atas hampir semua hanya satu aspek yang diamati, yaitu aspek pengetahuan

keterampilan atau aspek sikap saja. Berdasarkan hal tersebut, penelitian mengembangkan penilaian autentik dengan mengamati ketiga aspek secara bersamaan. Aspek kebaruan penelitian ini terletak pada aspek yang dinilai, yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dinilai secara bersamaan.

### **C. Kerangka Berpikir**

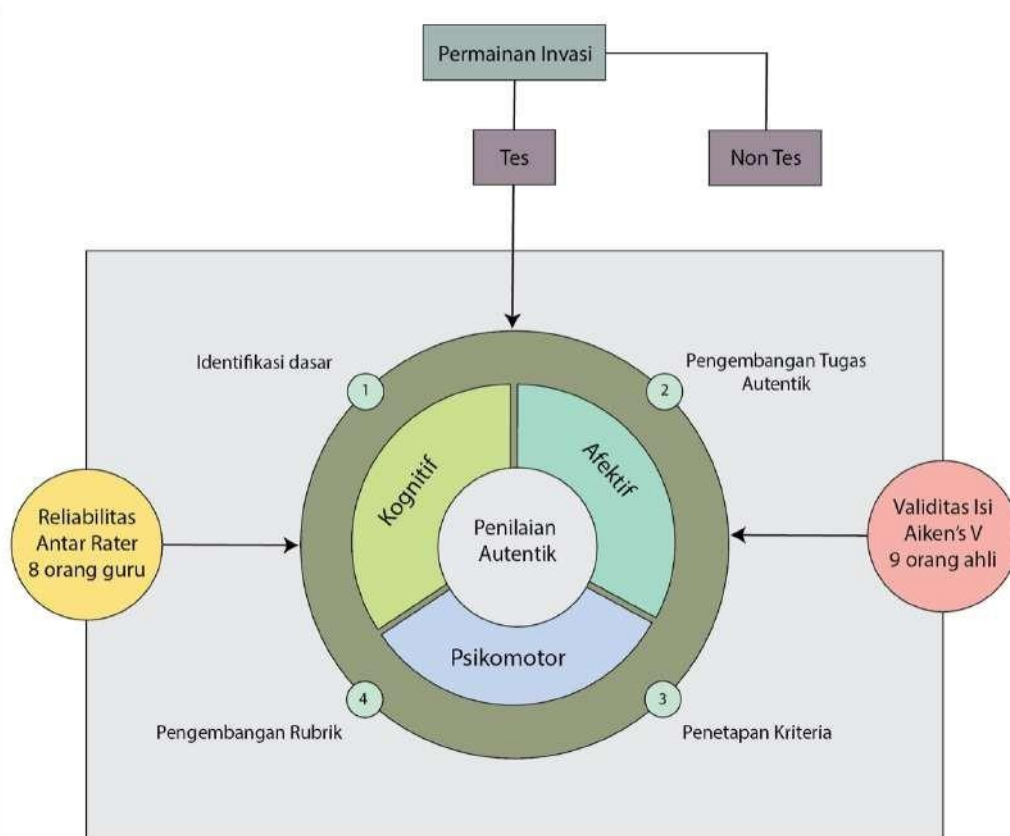
Berdasarkan kajian teoritik dan kajian penelitian relevan dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat terpisahkan dari aspek penilaian, salah satu di antaranya adalah materi permainan invasi. Hasil belajar pendidikan jasmani materi permainan invasi juga diperlukan penilaian. Penilaian yang baik harus berasal dari pembelajaran yang baik, begitu juga sebaliknya pembelajaran yang baik juga harus menghasilkan penilaian yang baik. Penilaian autentik adalah suatu bentuk penilaian unjuk kerja yang mengarahkan peserta didik mampu menunjukkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi dan kondisi yang nyata. Secara umum penilaian autentik dapat disebut juga penilaian kinerja.

Penilaian autentik menggunakan jenis penilaian *non test*. Penilaian nontes terdiri atas pengembangan tugas, penetapan kriteria, dan pengembangan rubrik penilaian materi permainan invasi.

Uji validitas dan reliabilitas pengembangan tugas, penetapan kriteria, pengembangan rubrik menggunakan uji validitas Aiken's V dan uji reliabilitas antarrater menggunakan metode tes, sedangkan penghitungannya menggunakan

rumus alpha crobach. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir ini dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 2: Kerangka berpikir

#### D. Pertanyaan penelitian

1. Apakah pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas memiliki validitas isi?
2. Apakah pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas memiliki reliabilitas?
3. Apakah pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas memiliki kepraktisan?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yakni pengembangan instrumen penilaian autentik pendidikan jasmani sekolah dasar materi permainan invasi, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah penelitian ilmiah untuk menghasilkan produk yang dapat diuji keefektivan serta memiliki nilai kepraktisan yang dapat digunakan oleh orang lain.

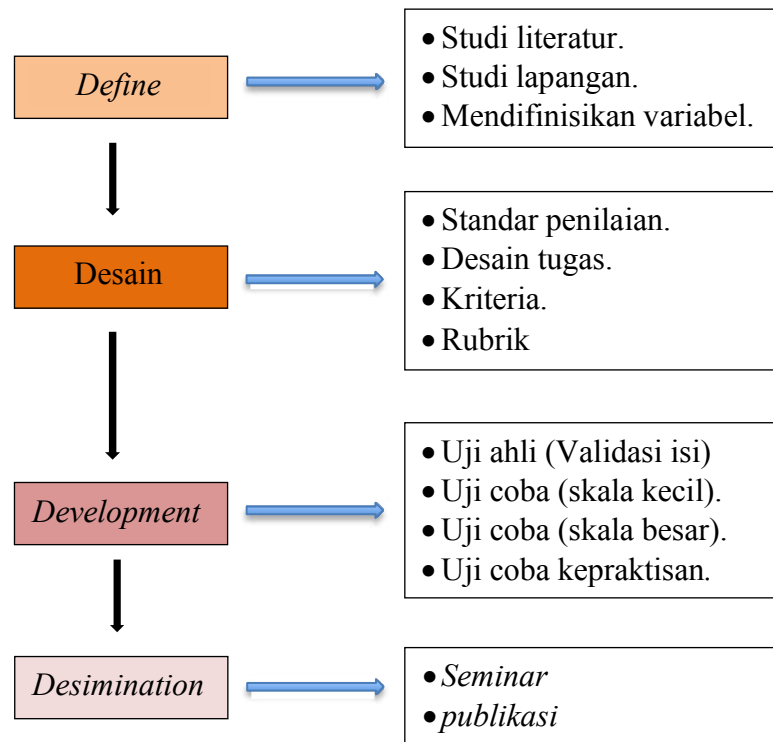
*Output* penelitian ini berupa instrumen penilaian autentik yang diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan oleh guru pendidikan jasmani sekolah dasar untuk memotret hasil belajar Penjasorkes, khususnya peserta didik tingkat sekolah dasar untuk materi permainan invasi. Permainan invasi adalah suatu bentuk permainan yang tujuannya menginvasi daerah lawan untuk berusaha mencetak sekor dan berusaha melindungi daerah sendiri dari serangan lawan.

Model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan yakni model 4-D yang secara prosedur mencakup *define, desain, development, desimination*.

##### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan model 4-D, mengacu pada langkah-langkah model prosedural yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Dewi dan Prasetyo, 2016: 218). Model yang dikembangkan meliputi *define*,

*desain, development, desimination*. Prosedur penelitian pengembangan disajikan pada gambar 4 sebagai berikut.



Gambar 3: Prosedur Pengembangan

### 1. Tahap *difine* (difinisi)

Tahap *difine* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan instrumen penilaian autentik. Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan sehingga dalam menentukan langkah perlu mengacu pada persyaratan pengembangan, menganalisis dan mengumpulkan informasi sejauh mana penelitian pengembangan penilaian autentik perlu dilakukan.

### **a. Studi Literatur**

Literatur merupakan salah satu sumber informasi akademik yang dapat digunakan sebagai acuan dalam berbagai macam aktivitas di bidang pendidikan. Studi ini bertujuan untuk menganalisis dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya hal yang terkait dengan penilaian. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan, dan alternatif penyelesaian dalam proses penilaian hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah dasar pada materi permainan invasi. Studi literatur dapat memberikan informasi dan penjelasan langsung dan mendasar hal yang ingin diketahui guna menghilangkan keraguan terhadap pengertian suatu masalah tertentu.

Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara spesifik karakteristik peserta didik sekolah dasar khususnya kelas atas. Karakteristik yang dimaksud antara lain: tingkat kemampuan atau perkembangan intelektual (kognitif), keterampilan-keterampilan individu (psikomotor), sikap kepribadian dan sosial (afektif) yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Studi literatur dapat digunakan untuk mendefinisikan konsep dan operasional penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik di sekolah dasar pada materi permainan invasi.

### **b. Studi Lapangan**

Studi lapangan merupakan salah satu cara yang dapat ditempuh seseorang untuk mendapatkan informasi penting terkait dengan topik. Studi lapangan dilakukan dengan tujuan agar peneliti memiliki gambaran nyata terhadap situasi dan kondisi yang terjadi di lapangan. Dengan gambaran yang

dimiliki, peneliti dapat menentukan langkah-langkah yang sesuai sehingga dapat mengurangi dan memperkecil terjadinya kesalahan serta kelemahan.

Gambaran yang terjadi di lapangan menunjukkan adanya kelemahan dalam proses penilaian hasil belajar Penjas bagi peserta didik. Penilaian Penjas lebih banyak diarahkan pada satu aspek yakni keterampilan, sehingga hasil penilaian belum menggambarkan aspek pengetahuan dan sikap selama proses belajar mengajar berlangsung. Aspek pengetahuan dan sikap dinilai pada waktu yang berbeda dan tidak menggambarkan karakteristik penilaian autentik. Untuk mengetahui hasil belajar keterampilan pun, guru dalam menilai peserta didik dilaksanakan secara terpisah, tersendiri yang mengarah pada tes keterampilan olahraga (*sport skill test*).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berusaha untuk mengembangkan instrumen penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru-guru pendidikan jasmani untuk menilai aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) dalam suatu pengamatan yang menyeluruh dan utuh.

### **c. Mendefinisikan Variabel Penilaian Autentik**

Variabel merupakan sesuatu yang sangat penting yang akan menjadi objek dalam sebuah pengamatan. Variabel penilaian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam sebuah penilaian. Objek pengamatan tersebut berupa sebuah perilaku yang menggambarkan penguasaan aspek pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotor*) yang diwujudkan dalam sebuah unjuk kerja yang disebut dengan prestasi belajar.

Menurut Purwanto (2016: 43) belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Prestasi belajar merupakan capaian unjuk kerja yang menggambarkan terjadinya perubahan yang ditunjukkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor karena adanya interaksi dengan lingkungan belajar.

## 2. Tahap *Desain* (desain)

Desain adalah rancangan yang disusun untuk memberikan arah yang jelas dalam sebuah penelitian. Desain dapat memberikan kemudahan untuk menentukan langkah dan tujuan sehingga arah penelitian menjadi terarah. Desain dalam penelitian pengembangan ini meliputi definisi kinerja, desain tugas, kriteria, desain rubrik penilaian beserta pedoman penskoran. Desain pengembangan penilaian autentik dapat disajikan pada Gambar 5.



Gambar 4: Desain pengembangan

#### **a. Standar Penilaian Autentik**

Materi permainan invasi merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersamaan, yaitu sikap (sportivitas, kerja sama, dan disiplin), pengetahuan (peraturan permainan), dan keterampilan (*passing*, *control* bola, dan *shooting*/menendang bola ke arah gawang).

#### **b. Desain Tugas Penilaian Autentik**

Tugas penilaian autentik merupakan suatu tugas yang meminta peserta didik melakukan atau mendemonstrasikan keterampilan yang serupa dengan kenyataan yang ada. Adapun ciri autentik adalah sebagai berikut: (1) bermakna baik bagi peserta didik dan guru, (2) penyusunan melibatkan peserta didik, (3) menuntut peserta didik menemukan dan menganalisis tugas yang diberikan, (4) meminta peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil dengan jelas, (5) mengharuskan peserta didik untuk melakukan. Oleh karena itu, penyusunan desain tugas perlu memperhatikan materi permainan invasi meliputi: lama bermain, jumlah kelompok bermain, ukuran lapangan, dan aturan bermain.

#### **c. Menyusun Kriteria**

Kriteria disusun sebagai acuan dalam menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh. Umumnya kriteria berupa matrik yang didalamnya tercantum spesifikasi instrumen yang akan disusun. Kriteria disusun berdasarkan tujuan penggunaan tes. Tujuan pembuatan kriteria untuk menentukan ruang lingkup dan sebagai pedoman penyusunan bentuk tes. Sebelum menyusun kriteria, langkah awal adalah menentukan definisi konseptual atas dasar kajian teori. Definisi konseptual tersebut dikembangkan menjadi definisi operasional sesuai

kompetensi yang hendak diukur. Selanjutnya, definisi operasional dijabarkan lagi menjadi sejumlah indikator yang akan menjadi pedoman dalam menyusun sebuah instrumen penilaian.

Kriteria rancangan pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah dasar materi permainan invasi yang mencakup tiga domain yakni kognitif, psikomotor, dan afektif, disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Kriteria Sikap

Sikap (Afektif)	Kriteria
<p><b>2.1 Sportivitas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap yang memperjuangkan fair play, keserasian dengan rekan tim dan lawan, perilaku etis dan integritas, fair play dan etika dalam menerima kemenangan atau kekalahan</li> <li>• Sifat jujur dan kesatria atau gagah</li> <li>• Sikap adil/jujur terhadap lawan sikap bersedia mengakui keunggulan (kekuatan, kebenaran) lawan atau kekalahan (kelemahan, kesalahan) sendiri,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patuh terhadap keputusan wasit</li> <li>• Mengakui keunggulan lawan</li> <li>• Berbuat tidak merugikan lawan</li> <li>• Berbuat adil/jujur</li> <li>• Mengakui kesalahan</li> </ul>
<p><b>2.4 Kerja sama</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas</li> <li>• Kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dan bersifat suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar, mudah dan ringan</li> <li>• Kegiatan yang dilakukan dengan sukarela untuk saling membantu agar timnya memenangkan permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif dalam kerja tim</li> <li>• Saling membantu/ menolong</li> <li>• Saling berbagi tugas</li> <li>• Mendahulukan kepentingan tim</li> <li>• Mendorong orang lain untuk bekerja sama</li> <li>• Membantu orang lain tanpa pamrih</li> </ul>
<p><b>2.6 Disiplin</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yang berlaku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertib pada peraturan</li> <li>• Taat peraturan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perilaku tertib dan taat pada peraturan permainan</li> </ul>	
---	--

Tabel 5: Kriteria Pengetahuan

Pengetahuan (Kognitif)	Kriteria
<p><b>Memahami Peraturan</b> Peraturan adalah tata tertib permainan yang harus ditaati dan diikuti oleh setiap pemain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paham pada tata tertib peraturan</li> <li>• Cepat dalam mengambil keputusan</li> </ul>

Tabel 6: Kriteria Keterampilan

Keterampilan (Psikomotor)	Kriteria
<p><b>Passing bola</b> Passing bola adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mengoperkan bola kepada teman satu regu tepat sasaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat sasaran</li> <li>• Ke arah teman</li> </ul>
<p><b>Kontrol bola</b> Kontrol bola adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam menahan bola umpan dari teman satu regu atau bola liar dari lawan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguasai bola</li> </ul>
<p><b>Shooting ke arah gawang lawan</b> Shooting bola adalah kemampuan seseorang dalam menendang bola ke arah gawang lawan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengarah ke gawang</li> </ul>

#### d. Rubrik Penilaian dan Pedoman Pensekoran

Rubrik penilaian merupakan panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan guru dalam menilai atau memberi tingkatan hasil pekerjaan peserta didik. Rubrik memuat daftar karakteristik yang diinginkan dan perlu ditunjukkan dalam suatu pekerjaan peserta didik disertai dengan panduan

untuk menilai karakteristik yang muncul. Rubrik penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan dan pedoman penskoran disajikan pada lampiran 1.

### **3 Tahap *Development* (pengembangan)**

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk yang dilakukan melalui tiga langkah, yakni validasi ahli yang diikuti dengan revisi, uji coba lapangan (skala kecil dan besar), dan uji efektifitas produk. Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan bentuk akhir instrumen penilaian autentik setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar/ahli/praktisi dan data hasil uji coba. Langkah yang dilakukan pada tahap ini diuraikan sebagai berikut.

#### **a. Validasi Ahli**

Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*) terhadap instrumen penilaian autentik yang mencakup format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, instrumen penilaian yang berhasil disusun direvisi agar lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi. Validasi merupakan suatu tindakan pembuktian dengan cara yang sesuai bahwa tiap bahan, proses, prosedur, sistem, perlengkapan atau mekanisme yang digunakan dalam produksi dan pengawasan senantiasa mencapai hasil yang diinginkan. Validasi dalam penelitian pengembangan ini memiliki manfaat untuk mendapatkan pengakuan atas produk yang dihasilkan agar memiliki tingkat validitas yang tinggi. Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi

ukurannya. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Validasi ahli menggunakan sembilan orang *expert* yang ahli di bidang evaluasi pendidikan jasmani dan praktisi di lapangan (guru). Dalam validasi ahli, metode yang digunakan adalah metode Delphi, untuk memperoleh kesepakatan dari sembilan orang ahli (*expert*) tanpa diketahui satu sama lain. Dalam metode ini, para ahli tidak dipertemukan secara langsung (tatap muka), demikian juga identitas para ahli disembunyikan sehingga setiap ahli tidak mengetahui identitas ahli yang lain. Instrumen yang sudah dikembangkan disebarakan kepada sembilan orang ahli untuk mendapatkan tanggapan. Ada empat tahapan penting dalam metode Delphi.

1) Tahap eksplorasi pendapat

Pada tahap eksplorasi pendapat ini peneliti dapat meminta tanggapan atas hasil penyusunan instrumen penilaian autentik melalui surat, email, atau disampaikan secara lisan. Hasil eksplorasi pendapat diidentifikasi untuk dirangkum.

2) Merangkum pendapat para ahli dan mengkomunikasikan kembali

Hasil tanggapan para ahli dirangkum selanjutnya dikirim kembali kepada para ahli, sehingga masing-masing ahli dapat mengetahui tanggapan ahli yang lain. Setiap ahli diberi kebebasan untuk tetap mempertahankan tanggapannya atau bahkan mengubah tanggapannya berdasarkan sudut pandang ahli lain. Hasil tanggapan kemudian dikirim kembali untuk diidentifikasi, alasan terkait dengan pendapat yang disampaikan.

- 3) Mencari informasi mengenai alasan para ahli terkait atas pendapat yang disampaikan

Revisi tanggapan pada tahap dua memberi dua kemungkinan hasil yaitu pendapat yang konvergen atau divergen. Jika terdapat tanggapan yang agak berbeda dari pendapat ahli lain, peneliti kembali mencari informasi mengenai alasan *expert* atas tanggapan yang disampaikan

- 4) Evaluasi

Proses hasil tanggapan berlangsung hingga peneliti merasa yakin bahwa tanggapan yang disampaikan *expert* merupakan hasil pemikiran yang matang.

Dalam rangka pelaksanaan validasi ahli terhadap instrumen penilaian autentik yang dikembangkan, disiapkan format lembar penilaian ahli. Format penilaian tersebut selanjutnya disebarkan kepada para ahli yang berjumlah sembilan orang untuk dimintakan tanggapan terhadap rubrik penilaian yang telah dikembangkan. Aspek yang menjadi perhatian meliputi: (1) relevansi materi terhadap tujuan pembelajaran, (2) konstruksi penyusunan, (3) kejelasan prosedur pelaksanaan, (4) kepraktisan format penilaian yang mencakup tiga aspek yakni, afektif, kognitif dan psikomotor, dan (5) kemudahan dalam penggunaan.

#### **b. Uji Coba Lapangan (skala kecil)**

Uji coba pengembangan (*developmental testing*) diawali dengan uji coba lapangan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, dan para pengamat terhadap instrumen penilaian yang telah disusun. Pada tahap ini langkah-langkahnya adalah uji coba, revisi, uji coba revisi

terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten dan efektif. Uji coba lapangan merupakan upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi penting terkait dengan kualitas rubrik penilaian yang dikembangkan. Dengan uji coba lapangan akan diketahui kelebihan dan kelemahan instrumen. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, kepraktisan dan reliabilitas produk saat digunakan. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan revisi sebelum digunakan pada skala yang lebih besar.

**c. Uji Coba Lapangan (skala besar)**

Uji coba skala besar dilakukan setelah penyempurnaan atas kelemahan dan kekurangan yang dijumpai ketika dilakukan uji coba skala kecil. Hasil evaluasi ketika uji coba skala kecil ditindaklanjuti untuk dilakukan perbaikan dan penyempurnaan sehingga instrumen yang dikehendaki benar-benar dapat digunakan dalam skala yang lebih besar.

Uji coba skala besar mencakup skala yang lebih besar dalam hal jumlah kelas, jumlah guru, jumlah peserta didik yang lebih banyak dari pada uji coba skala kecil. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, kepraktisan, dan reliabilitas produk saat digunakan

Dalam rangka melaksanakan uji coba lapangan, baik skala kecil maupun skala besar, diperlukan lembar pengamatan yang melibatkan peserta didik. Keterlibatan peserta didik dalam proses penilaian autentik ini sesuai dengan rambu-rambu penilaian berdasarkan Kurikulum 2013. Pengamatan yang

dilakukan oleh peserta didik hanya pada aspek penguasaan keterampilan. Keterampilan yang diamati dalam permainan invasi antara lain, *passing*, *controlling*, dan *shooting*.

#### **d. Uji Kepraktisan Produk**

Uji kepraktisan produk dimaksudkan untuk menguji produk yang dihasilkan apakah memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaan. Untuk mengetahui kepraktisan, rubrik yang dikembangkan diujikan kepada guru agar digunakan sebagai alat ukur penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah dasar materi permainan invasi. Hasil uji kepraktisan produk diharapkan memiliki kontribusi positif terhadap proses penilaian, sehingga memiliki nilai keunggulan dan kepraktisan dalam penggunaan instrumen yang berhasil disusun. Nilai kepraktisan dapat mencakup prosedur, desain tugas, format penilaian, sesuai kebutuhan, kemudahan dalam penggunaan, kepraktisan dalam pemakaian, dan ekonomis.

#### **4 Tahap *Desimination***

Desiminasi dapat diartikan sebagai penyebarluasan ide atau gagasan kepada khalayak tertentu sesama akademisi, pengamat, peneliti, dan masyarakat yang membutuhkan ide dan gagasan tersebut. Desiminasi dapat dilakukan dengan cara penyebaran hasil/produk penelitian melalui presentasi hasil penelitian dalam forum seminar di tingkat nasional atau internasional. Desiminasi juga dapat dilakukan melalui jurnal internasional atau dapat juga menggunakan kemudahan akses informasi melalui internet.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah seseorang sebagai individu atau kelompok yang dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi dalam penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh dapat berupa informasi yang didapat dari subjek melalui interaksi atau melalui identifikasi informasi yang disampaikan oleh subjek.

Subjek uji coba ahli menggunakan sembilan ahli yang terdiri dari tujuh ahli akademik dan dua ahli profesi. Subjek uji coba skala kecil menggunakan satu guru dengan 20 peserta didik. Subjek uji coba skala besar dengan 40 peserta didik. Uji kepraktisan menggunakan delapan guru Penjas.

### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data untuk validasi ahli pengembangan instrumen penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani, menggunakan metode Delphi. Validasi ahli menggunakan sembilan orang *expert* yang ahli di bidang pengembangan instrumen. Dalam validasi ahli, metode yang digunakan adalah metode Delphi, untuk memperoleh kesepakatan dari sembilan orang ahli (*expert*) tanpa diketahui satu sama lain (Chia-Chien Hsu, Brian A. Sandford, 2007; Green RA, 2014). Para ahli tidak dipertemukan secara langsung (tatap muka), dan identitas para ahli disembunyikan sehingga setiap ahli tidak mengetahui identitas ahli yang lain. Instrumen yang sudah dikembangkan disebarakan kepada sembilan orang ahli untuk mendapatkan tanggapan. Selanjutnya, hasil tanggapan diidentifikasi dan dilakukan analisis secara kualitatif atas dasar masukan dari

*expert judgement*. Hasil analisis secara kualitatif dikembalikan lagi ke ahli (Fraenkel, et al, 2012) untuk mendapatkan tanggapan lagi. Proses pengembalian hasil analisis secara kualitatif kepada *expert judgement* dilakukan sampai ada kesepakatan di antara kesembilan ahli bahwa instrumen penilaian yang akan digunakan dinilai layak dipakai.

Teknik pengumpulan data untuk uji coba dan uji kepraktisan, menggunakan skala Likert (1 – 4) yang dijabarkan menjadi kategori Sangat Praktis, Praktis, Kurang Praktis, Tidak Praktis. Teknik pengumpulan data untuk uji reliabilitas menggunakan penilaian dari guru pada uji coba skala besar.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan peneliti dalam rangka mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2018:102) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar penelitian menjadi lebih cermat, lengkap sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Arikunto (2019: 203) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Menurut Indrawan & Yuniawati (2014: 122) instrumen penelitian adalah alat ukur yang merupakan faktor penting dalam menghimpun data yang diharapkan dalam suatu penelitian. Sanjaya (2015: 246) menyatakan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan berupa data empiris.

- a. Instrumen uji ahli menggunakan skala Likert seperti pada lembar penilaian ahli di bawah ini.

LEMBAR PENILAIAN AHLI					
Nama (dirahasiakan) : ..... Tempat Tugas : ..... Tanggal Penilaian ..... 2021 Yang dinilai : Rubrik Penilaian Hasil Belajar Permainan Invasi					
<b>Petunjuk:</b> Berikan tanda (X) pada skala: 4 Jika Sangat Sesuai 3 Jika Sesuai 2 Jika Cukup Sesuai 1 Jika Tidak Sesuai					
<b>No</b>	<b>ITEM YANG DINILAI</b>	<b>SKALA</b>			
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran				
2	Konstruksi penyusunan sesuai tujuan				
3	Kejelasan prosedur pelaksanaan				
4	Kepraktisan format penilaian (mencakup 3 aspek)				
5	Kemudahan dalam penggunaan				
Saran: ..... ..... ..... .....					

Format 1: Lembar Penilaian ahli

- b. Instrumen uji coba skala kecil dan besar untuk mengetahui kemampuan bermain invasi menggunakan instrumen penilaian autentik yang dikembangkan.

- c. Instrumen uji kepraktisan oleh guru menggunakan penilaian skala Likert 1-4 seperti pada gambar di bawah ini.

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN PRODUK OLEH GURU					
Nama Penilai : ..... Asal Sekolah : ..... Tanggal Observasi ..... 2021					
Tempat Observasi : ..... Materi : Permainan Invasi 5 lawan 5					
<b>Petunjuk:</b> Berikan tanda kotak yang tersedia sesuai dengan persepsi Bapak Ibu Guru Keterangan: <b>SP</b> (Sangat Praktis); <b>P</b> (Praktis); <b>KP</b> (Kurang Praktis); <b>TP</b> (Tidak Praktis)					
No	ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA			
		SP	P	KP	TP
1	Prosedur pelaksanaan yang dibuat				
2	Desain tugas yang disusun				
3	Format penilaian (mencakup 3 aspek)				
4	Konstruksi penyusunan sesuai tujuan				
5	Kesesuaian rubrik penilaian dengan kebutuhan				
6	Kemudahan dalam penggunaan rubrik penilaian				
7	Penggunaan waktu dalam penilaian				
Saran : ..... ..... ..... .....					

Format 2: Lembar penilaian uji kepraktisan produk oleh guru

- d. Instrumen uji kepraktisan oleh peserta didik menggunakan penilaian skala Likert 1-4 seperti pada gambar di bawah ini.

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN PRODUK OLEH PESERTA DIDIK					
Nama Penilai : ..... Asal Sekolah : ..... Tanggal Observasi ..... 2021					
Tempat Observasi : ..... Materi : Permainan Invasi 5 lawan 5					
<b>Petunjuk:</b> Berikan tanda kotak SP jika Sangat Praktis Berikan tanda kotak P jika Praktis Berikan tanda kotak KP jika Kurang Praktis Berikan tanda kotak TP jika Tidak Praktis					
No	ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA			
		SP	P	KP	TP
1	Kejelasan perintah				
2	Cara pengisian				
3	Cara penghitungan				
4	Cara melaporkan hasil pengamatan				
Saran : ..... ..... ..... .....					

Format 3: Lembar penilaian produk oleh peserta didik

## E. Analisis Data

### 1. Validitas Isi

Data yang dikumpulkan dari hasil penilaian ahli selanjutnya dianalisis menggunakan formula Aiken's V untuk mendapatkan koefisien validitas. Dalam formula Aiken's V, setiap item akan dimintakan tanggapan/penilaian sembilan *expert* dari aspek sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Setiap penilaian memiliki rentang skala 1, 2, 3, dan 4. Hasil analisis data menggunakan formula Aiken's V, diharapkan mampu memberikan informasi terkait penilaian instrumen yang sedang dikembangkan. Apakah instrumen penilaian yang dikembangkan dapat mengukur secara relevan dengan tujuan pengukuran. Hasil perhitungan validitas isi menggunakan formula Aiken's V diharapkan mampu memberikan gambaran penilaian pada alat ukur yang mengukur instrumen penilaian autentik yang dikembangkan.

Rumus formula Aiken's V, sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

$$s = r - l_0$$

$l_0$  = Angka penilaian validitas yang terendah (1)

$c$  = Angka penilaian validitas tertinggi ( 5)

$r$  = Angka yang diberikan oleh seorang penilai (Azwar, 2016).

Setelah dilakukan perhitungan dan menghasilkan indeks V, Aiken's V juga memberikan panduan untuk menerima atau menolak suatu item yang dianalisis. Hal ini dapat dilihat di tabel V (Aiken, 1985). Peneliti menetapkan nilai  $p < 0,05$  yang artinya mengizinkan peluang eror sebesar 5%, maka dilihat baris kedua tiap jumlah rater.

## **2. Uji Reliabilitas Antar-Rater**

Analisis statistik uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konsistensi alat ukur yang digunakan, sehingga alat ukur tersebut dapat diandalkan untuk mengukur variabel yang diteliti. Menurut Arikunto (2013: 221) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Analisis data hasil penelitian yang digunakan untuk mengukur reliabilitas antarrater menggunakan Alpha Cronbach. Jika hasil analisis Alpha Cronbach memiliki koefisien Alpha lebih besar 0,60, alat ukur tersebut dikatakan reliabel atau konsisten. Sebaliknya, jika koefisien Alpha Cronbach kurang dari 0,60, dapat dikatakan bahwa alat ukur yang digunakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

## **3. Uji kepraktisan**

Uji kepraktisan instrumen penilaian autentik hasil belajar Penjas materi permainan invasi peserta didik kelas atas menggunakan analisis kualitatif.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan Produk

##### 1. Hasil Analisis *Literature Review*

Pengembangan instrumen penilaian autentik permainan invasi dikembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan mengkaji penelitian terdahulu relevan dengan metode *literature review*. Berdasarkan analisis *literature review* dihasilkan draf instrumen penilaian autentik secara teoritis yang terdiri atas kriteria, desain tugas, dan rubrik penilaian. Draf instrument selengkapnya disajikan pada Tabel 7 sampai Tabel 9.

Tabel 7. Kriteria Penilaian

<b>KRITERIA</b>				
<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria</b>
1	Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Materi Permainan Invasi	Pengetahuan (peraturan permainan)	Memahami Peraturan Permainan	Cepat mengambil keputusan
		Sikap	Sportivitas	Patuh terhadap keputusan wasit
			Kerjasama	Mengoper bola kepada teman
			Disiplin	Menjaga daerah sendiri
		Keterampilan	Passing bola	Tepat sasaran
			Control Bola	Bola dapat dikuasai
			Shooting ke gawang lawan	Mengarah sasaran

Tabel 8. Desain Tugas

<b>DESAIN TUGAS BERMAIN SEPAKBOLA YANG DIMODIFIKASI</b>														
Sekolah/Kelas	: SD/5													
Mata Pelajaran	: PJOK													
Materi	: Bermain Sepakbola lima lawan lima													
Alokasi Waktu	: 35 menit x 2													
<p><b>A. Standar Kompetensi (SK 1):</b> Mempraktekkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.</p> <p><b>B. Kompetensi Dasar (KD 1.2)</b> Mempraktekkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran</p> <p><b>C. Materi Pokok</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi</li> <li>2. Mengoper bola (<i>passing</i>)</li> </ol> <p><b>D. Aspek dan indikator yang diamati</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #00FFFF;">Domain</th> <th style="background-color: #00FFFF;">Aspek</th> <th style="background-color: #00FFFF;">Indikator yang diamati</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Afektif</td> <td>• Sportivitas</td> <td>• Patuh terhadap keputusan wasit</td> </tr> <tr> <td>Kognitif</td> <td>• Memahami peraturan permainan</td> <td>• Cepat dalam mengambil keputusan</td> </tr> <tr> <td>Psikomotor</td> <td>• Mengoper bola (<i>passing</i>)</td> <td>• Tepat sasaran</td> </tr> </tbody> </table>			Domain	Aspek	Indikator yang diamati	Afektif	• Sportivitas	• Patuh terhadap keputusan wasit	Kognitif	• Memahami peraturan permainan	• Cepat dalam mengambil keputusan	Psikomotor	• Mengoper bola ( <i>passing</i> )	• Tepat sasaran
Domain	Aspek	Indikator yang diamati												
Afektif	• Sportivitas	• Patuh terhadap keputusan wasit												
Kognitif	• Memahami peraturan permainan	• Cepat dalam mengambil keputusan												
Psikomotor	• Mengoper bola ( <i>passing</i> )	• Tepat sasaran												
<p><b>E. Desain Tugas (guru)</b></p>														

Keterangan	Uraian Tugas
Tugas Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagi peserta didik menjadi dua kelompok sama banyak masing-masing sepuluh orang</li> <li>• Pada tiap kelompok, guru menunjuk lima orang sebagai pemain dan lima orang sebagai pengamat.</li> <li>• Pada tiap kelompok dibagi tugas, siapa yang bermain pada tahap awal, dan siapa yang menjadi pengamat.</li> <li>• Kepada kelompok yang bermain, setiap pemain ditekankan untuk mempraktekkan kemampuan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman satu regu selama permainan dan berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan.</li> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menguasai bola maksimal tiga sentuhan, selanjutnya harus dioperkan kepada teman satu regu.</li> <li>• Kepada kelompok pengamat, memberi penjelasan tugas pengamat untuk mengamati pasangannya dalam mengoper bola kepada teman satu regu.</li> <li>• Kelompok pengamat tugasnya mengamati dan mencatat banyaknya kesempatan pemain dalam mengoper bola yang "tepat sasaran" dan tidak tepat sasaran" ke dalam format lembar pengamatan</li> <li>• Akhir permainan, tugas pengamat menghitung dan melaporkan hasil pengamatan</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

## F. Desain Tugas (Peserta Didik)

Keterangan	Uraian Tugas
Tugas peserta didik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai yang ditentukan guru dalam kegiatan bermain</li><li>• Peserta didik bersama pasangannya menerima dan mempelajari desain tugas yang berisi perintah dan indikator tugas bermain dan mengoper bola (<i>passing</i>)</li><li>• Peserta didik berbagi tugas; siapa yang menjadi pemain, dan siapa yang menjadi pengamat.</li></ul> <p><b>Tugas sebagai Pemain</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pemain berusaha bermain dengan mempraktekkan keterampilan yang diamati yakni mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman satu regu.</li><li>• Pemain berusaha bekerjasama dengan teman untuk memasukkan bola ke gawang lawan</li><li>• Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru, yang semula pemain menjadi pengamat, dan sebaliknya.</li></ul> <p><b>Tugas sebagai pengamat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengamat berusaha mengamati dan mencatat kesempatan pemain dalam mengoper bola (<i>passing</i>) yang “tepat sasaran” dan “tidak tepat sasaran” selanjutnya dihitung prosentasenya.</li><li>• Pengamat melaporkan hasil pengamatan dalam kegiatan refleksi dan evaluasi di akhir permainan.</li><li>• Peserta didik berusaha melaksanakan tugas dengan dilandasi jiwa sportivitas yang tinggi.</li></ul>

### **G. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran diharapkan:

1. Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari desain tugas yang berisi perintah dan indikator tugas bermain dan mempraktekkan mengumpan bola (*passing*) dalam permainan yang dimodifikasi
3. Peserta didik berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pemain” dan siapa yang menjadi “pengamat”.
4. Pemain melakukan tugas bermain lima lawan lima selama sepuluh menit dan mempraktekkan gerak dasar mengoper bola (*passing*) kepada teman satu regu dalam permainan yang dimodifikasi.
5. Pengamat mengamati pasangannya dan mencatat banyaknya *passing* yang “tepat sasaran” dan “tidak tepat sasaran” dalam permainan yang dimodifikasi menggunakan lembar pengamatan yang sudah disediakan
6. Selama menguasai bola, pemain hanya diperbolehkan menyentuh bola maksimal 3 kali sentuhan, selanjutnya bola harus dioperkan/diumpankan (*passing*) kepada teman satu regu.
7. Selesai permainan, dilakukan refleksi dan evaluasi. Dalam kegiatan refleksi pengamat menyampaikan hasil pengamatannya kepada pemain dan menghitung prosentase keberhasilan pemain dalam mengoper bola (*passing*).
8. Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru, dan ketika permainan selesai dilakukan kegiatan refleksi dan evaluasi.
9. Peserta didik mampu bermain bola lima lawan lima dengan mempraktekkan keterampilan mengoper bola (*passing*) kepada teman serta menjunjung tinggi nilai sportivitas yang tinggi

### **H. Materi Pembelajaran.**

Bermain Sepakbola: Mengoper bola (*passing*)

### **Mengoper bola (*passing*)**

Mengoper bola adalah mendorong bola dengan salah satu kaki baik kanan maupun kiri yang diarahkan kepada salah satu anggota teman satu regu. Mengoper bola dapat dilakukan dengan kaki bagian dalam, bagian luar, dan punggung kaki

#### **I. Metode Pembelajaran**

Metode : Praktek, Tanya jawab, diskusi, *Cooperative Learning*, demonstrasi.

Pendekatan : Saintifik

#### **J. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<p>Guru dan Peserta Didik</p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kelas dibuka dengan salam dan mengecek kehadiran peserta didik.</li><li>• Dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik (ditunjuk atas dasar kehadiran paling awal untuk menghargai kedisiplinan).</li><li>• Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan jiwa <b>sportivitas</b> dalam permainan.</li><li>• Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li></ul>	6 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <b>Sportivitas</b> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik pada kegiatan sebelumnya.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan motivasi akan pentingnya menguasai keterampilan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman</li> <li>• Memberi motivasi akan pentingnya jiwa sportivitas dalam sebuah pertandingan</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>• Pembagian kelompok belajar</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	Materi : Bermain sepakbola lima lawan lima	25 menit
	<p><b>Peraturan dan tata tertib bermain sepakbola lima lawan lima</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama permainan 10 menit</li> <li>• Pemain berusaha memasukkan bola ke gawang lawan dengan cara bekerja sama saling mengoperkan bola (<i>passing</i>) ke anggota regu yang lain</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap pemain dianjurkan untuk mempraktekkan keterampilan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman anggota regu</li> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menguasai bola maksimal tiga kali sentuhan. Lebih dari tiga sentuhan dianggap pelanggaran</li> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menyentuh bola menggunakan tungkai, dada, dan kepala. Menyentuh bola menggunakan tangan dianggap sebagai pelanggaran.</li> <li>• Setiap pemain ditekankan untuk selalu patuh dan taat serta menghormati keputusan wasit.</li> </ul> <p><b>Lapangan</b></p>  <p><b>Refleksi dan Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamat melaporkan hasil pengamatan terhadap pasangan yang bermain, jumlah mengoper bola (<i>passing</i>) yang “tepat sasaran” dan “tidak tepat sasaran”</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas permainan sepakbola lima lawan lima <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang telah dilakukan</li> </ul> </li> </ul>	4 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kendala yang dijumpai</li> <li>- Solusi</li> <li>• Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik.</li> </ul>	
--	---	--

Tabel 9. Rubrik Penilaian

<b>RUBRIK PENILAIAN</b>		
<b>Petunjuk:</b>		
<p>Rubrik ini digunakan untuk memberikan rambu-rambu pedoman pensekoran penilaian aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan indikator dari setiap aspek yang diamati dan kondisi sesungguhnya. Penilai tinggal memilih sekor yang sesuai dengan sub indikator.</p>		
<b>a. Pengetahuan (peraturan)</b>		
<b>Memahami peraturan</b>		
indikator	Cepat dalam mengambil keputusan	
sekor	4	Selalu cepat dalam mengambil keputusan
	3	Sering cepat dalam mengambil keputusan
	2	Kadang cepat dalam mengambil keputusan
	1	Tidak pernah cepat dalam mengambil keputusan
<b>b. Sikap</b>		
<b>Sportivitas</b>		
indikator	Patuh terhadap keputusan wasit	
sekor	4	Selalu Patuh terhadap keputusan wasit
	3	Sering Patuh terhadap keputusan wasit
	2	Kadang Patuh terhadap keputusan wasit

	1	Tidak pernah Patuh terhadap keputusan wasit
<b>Kerjasama</b>		
indikator	Mengoper bola kepada teman	
sekor	4	Selalu mengoper bola kepada teman
	3	Sering mengoper bola kepada teman
	2	Kadang mengoper bola kepada teman
	1	Tidak pernah mengoper bola kepada teman
<b>Disiplin</b>		
indikator	Menjaga daerah sendiri	
sekor	4	Selalu menjaga daerah sendiri
	3	Sering menjaga daerah sendiri
	2	Kadang menjaga daerah sendiri
	1	Tidak pernah menjaga daerah sendiri

**c. Keterampilan**

<b><i>Passing</i></b>		
indikator	Tepat sasaran	
sekor	4	Selalu tepat sasaran
	3	Sering tepat sasaran
	2	Kadang tepat sasaran
	1	Tidak pernah tepat sasaran
<b><i>Controlling</i></b>		
indikator	Bola dapat dikuasai	
sekor	4	Bola Selalu dapat dikuasai
	3	Bola Sering dapat dikuasai
	2	Bola kadang dapat dikuasai

	1	Bola Tidak pernah dapat dikuasai	
<b>Shooting</b>			
indikator	Mengarah ke gawang		
sekor	4	Selalu mengarah ke gawang	
	3	Sering mengarah ke gawang	
	2	Kadang mengarah ke gawang	
	1	Tidak pernah mengarah ke gawang	

## 2. Hasil Uji Validasi Isi

Dalam uji validasi isi dilakukan penilaian sembilan ahli dengan tiga kali putaran sebagai berikut.

### a. Hasil Uji Validasi Putaran Pertama

Berdasarkan hasil penilaian ahli terdapat beberapa masukan yang harus diperbaiki/direvisi. Masukan ahli berkaitan dengan aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Tata tulis mengikuti format penulisan RPP
- 2) Indikator yang diamati disesuaikan
- 3) Petunjuk pengisian rubrik diperjelas
- 4) Materi bermain disesuaikan dengan waktu yang tersedia
- 5) Formula Skor rubrik penilaian belum terlihat

Berdasarkan saran dan masukan yang telah didiskusikan dengan *promotor* dan *co-promotor*, dihasilkan instrumen penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah dasar materi permainan invasi seperti di lampiran 1.

### **b. Hasil Uji Validasi Putaran Kedua**

Hasil uji validasi instrumen putaran pertama yang telah direvisi dikembalikan lagi ke ahli untuk dilakukan penilaian ulang. Hasil penilaian ahli putaran kedua, diperoleh beberapa saran dan masukan sebagai berikut.

- 1) Teknik penilaian perlu diperjelas
- 2) Waktu bermain terlalu lama dan perlu dipersingkat
- 3) Tujuan terlalu banyak, disesuaikan dengan indikator yang diamati

Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli selanjutnya didiskusikan kembali dengan tim (*promotor dan co-promotor*). Instrumen penilaian hasil revisi berdasarkan uji validasi ahli putaran kedua disajikan pada lampiran 2.

### **c. Hasil Uji Validasi Putaran Ketiga**

Pada putaran ketiga penilaian ahli tidak terdapat revisi dan disepakati bahwa instrumen sudah sesuai. Dikarenakan sudah ditemukan kesepakatan antara para ahli, hasil instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi diberikan penilaian dan dianalisis untuk memperoleh validitas isi instrumen.

### **d. Hasil Uji Ahli**

#### **1) Validasi Isi**

Berdasarkan hasil penilaian sembilan ahli dilanjutkan uji validasi isi menggunakan formula Aiken's V. Hasil penilaian menggunakan formula Aiken's V disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10: Data hasil validasi ahli

DATA HASIL VALIDASI AHLI

Penilai	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Aspek 5		Aspek 6	
	Skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s
A	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
B	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
C	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
D	4	3	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3
E	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3
F	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
G	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3
H	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3
I	3	2	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3
∑ S		25		22		25		25		23		26
V		0,92 5		0,81 4		0,95 2		0,88 8		0,851		0,96 2

Berdasarkan tabel uji validasi ahli dengan Aiken's V diperoleh nilai hasil koefisien Aiken's V untuk aspek 1 relevansi antara desain tugas dengan tujuan pembelajaran sebesar 0.925; aspek 2 kejelasan desain tugas sebesar 0.814; aspek 3 kejelasan rubrik sesuai dengan tujuan pembelajaran sebesar 0.925; aspek 4 kepraktisan format penilaian (mencakup tiga aspek) sebesar 0.888; aspek 5 kejelasan dalam penskoran sebesar 0.851; dan aspek 6 kemudahan dalam penggunaan sebesar 0.962. jika aspek 1 s.d. 6 dirata-rata diperoleh hasil koefisien Aiken's V 0,899

Berdasarkan nilai hasil koefisien Aiken's V yang didapat dari validasi ahli, semua aspek dinyatakan valid dan dapat dilakukan uji coba. Instrumen ini dinyatakan valid berdasarkan tabel Aiken's yang sudah ada. Dengan

menggunakan jumlah sembilan ahli dan menggunakan skala 1-4, akan dinyatakan valid apabila nilai koefisien V minimal yang diterima sebesar 0.740.

## 2) Reliabilitas Antar-Rater

Tingkat kesepakatan (Reliabilitas) antara kesembilan ahli dapat dijelaskan dengan menghitung koefisien reliabilitas antarpemilai menggunakan koefisien *interclass correlation coefficient*. Hasil penghitungannya disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11: Hasil *ICC instrument* penilaian autentik permainan invasi

### *Intraclass Correlation Coefficient*

	<i>Intraclass Correlation<sup>b</sup></i>	<i>95% Confidence Interval</i>		<i>F Test with True Value 0</i>			
		<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>	<i>Value</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
<i>Single Measure</i>	.164 <sup>a</sup>	-,005	,641	2,769	5	40	,031
<i>Average Measure</i>	.639 <sup>c</sup>	-,049	,942	2,769	5	40	,031

*Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.*

*a. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.*

*b. Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition. The between-measure variance is excluded from the denominator variance.*

c. *This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.*

Perhitungan ICC menggunakan SPSS V.22 didapatkan hasil rata-rata uji reliabilitas antarrater sebesar 0.639 dengan signifikansi 0.031. Hal tersebut menunjukan bahwa instrumen penilaian autentik permainan invasi dalam kategori baik. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Fliess (1975) yang menyatakan jika nilai Kappa berada di kisaran  $0.40 < k > 0.75$  termasuk dalam kategori baik.

## B. Hasil Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan bantuan beberapa guru dan siswa di sekolah-sekolah yang ada di Kecamatan Pakem, Sleman, Yogyakarta. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan instrumen penilaian autentik permainan invasi agar siap digunakan untuk kebutuhan masal. Hasil uji coba ini diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga didapatkan hasil untuk penyempurnaan. Hasil validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 12, Tabel 13, Tabel 14, dan Tabel 15.

Tabel 12. *Validitas Product Moment Guru*

### *Correlations*

	<i>Item</i>	<i>Item</i>	<i>Item</i>	<i>Item</i>	<i>Item</i>	<i>Item</i>	<i>Item</i>	<i>Item</i>	<i>Item</i>	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8		Total
<i>Item</i>										
1										
Pearson	1	,577	,577	,500	.775*	,500	,577	.775*		.791*
Correlation										
Sig. (2-		,134	,134	,207	,024	,207	,134	,024		<b>,020</b>
tailed)										
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

Item 2	Pearson Correlation	,577	1	,333	,577	.745*	,577	,333	.745*	.730*
	Sig. (2- tailed)	,134		,420	,134	,034	,134	,420	,034	<b>,040</b>
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Item 3	Pearson Correlation	,577	,333	1	,577	.745*	,577	1.00 0**	.745*	.822*
	Sig. (2- tailed)	,134	,420		,134	,034	,134	0,00 0	,034	<b>,012</b>
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Item 4	Pearson Correlation	,500	,577	,577	1	.775*	,500	,577	.775*	.791*
	Sig. (2- tailed)	,207	,134	,134		,024	,207	,134	,024	<b>,020</b>
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Item 5	Pearson Correlation	.775 *	.745 *	.745*	.775*	1	.775*	.745*	1.00 0**	.980* *
	Sig. (2- tailed)	,024	,034	,034	,024		,024	,034	0,00 0	<b>,000</b>
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Item 6	Pearson Correlation	,500	,577	,577	,500	.775*	1	,577	.775*	.791*
	Sig. (2- tailed)	,207	,134	,134	,207	,024		,134	,024	<b>,020</b>
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Item 7	Pearson Correlation	,577	,333	1.00 0**	,577	.745*	,577	1	.745*	.822*
	Sig. (2- tailed)	,134	,420	0,00 0	,134	,034	,134		,034	<b>,012</b>
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Item 8	Pearson Correlation	.775 *	.745 *	.745*	.775*	1.00 0**	.775*	.745*	1	.980* *
	Sig. (2- tailed)	,024	,034	,034	,024	0,00 0	,024	,034		<b>,000</b>
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Skor Total	Pearson Correlation	.791 *	.730 *	.822*	.791*	.980* *	.791*	.822*	.980* *	1
	Sig. (2- tailed)	,020	,040	,012	,020	,000	,020	,012	,000	
	N	8	8	8	8	8	8	8	8	8

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 12 di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig (2-tailed) dari tiap item pertanyaan < 0.05 sehingga data instrumen dikatakan valid.

Tabel 13. Validasi *Product Moment* Siswa

**Correlations**

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Skor Total
<i>Item 1</i> Pearson Correlation	1	,174	,262	,194	<b>.585**</b>
Sig. (2-tailed)		,284	,103	,230	<b>,000</b>
N	40	40	40	40	40
<i>Item 2</i> Pearson Correlation	,174	1	.395*	,209	<b>.641**</b>
Sig. (2-tailed)	,284		,012	,195	<b>,000</b>
N	40	40	40	40	40
<i>Item 3</i> Pearson Correlation	,262	.395*	1	.392*	<b>.797**</b>
Sig. (2-tailed)	,103	,012		,012	<b>,000</b>
N	40	40	40	40	40
<i>Item 4</i> Pearson Correlation	,194	,209	.392*	1	<b>.664**</b>
Sig. (2-tailed)	,230	,195	,012		<b>,000</b>
N	40	40	40	40	40
Pearson Correlation	.585**	.641**	.797**	.664**	1

<i>Skor</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	,000	,000	,000	,000	
<i>Total</i>	<i>N</i>	40	40	40	40	40

\*\**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

\**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Dari tabel 13 di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig (*2-tailed*) dari tiap item pertanyaan  $< 0.05$  sehingga data instrumen dikatakan valid.

Tabel 13: Reliabilitas Guru

***Reliability Statistics***

<i>Cronbach's</i>	<i>N of</i>
<i>Alpha</i>	<i>Items</i>
,939	8

Berdasarkan tabel 13 di atas menunjukkan bahwa nilai yang didapat sebesar 0.939 dimana menurut penelitian (Gliem & Gliem, 2003) bahwa nilai cronbach alpha  $> 0,9$  termasuk kategori sangat baik, dengan kata lain instrumen penilaian permainan invasi yang dilakukan pada guru memiliki reliabilitas sangat baik.

Tabel 15: Reliabilitas Siswa

***Reliability Statistics***

<i>Cronbach's</i>	<i>N of</i>
<i>Alpha</i>	<i>Items</i>
,604	4

Tabel 15 menunjukkan bahwa nilai yang didapat sebesar 0.604. Hasil penelitian Gliem & Gliem (2003) menjelaskan bahwa nilai *cronbach alpha*  $0,7 \leq \alpha \geq 0,6$  termasuk kategori dipertimbangkan. Dengan kata lain, instrumen penilaian permainan invasi yang dilakukan pada siswa memiliki reliabilitas cukup atau dipertimbangkan untuk reliabilitasnya.

### C. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan metode angket kepada guru dan siswa. Angket uji kepraktisan menggunakan skala Likert dengan empat kategori, yaitu: Sangat Praktis (4), Praktis (3), Kurang Praktis (2), dan Tidak Praktis (1). Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 16 dan Tabel 17.

Tabel 16: Hasil Kepraktisan Menurut Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai (%)	Kategori
1	Prosedur pelaksanaan yang dibuat	87,5	Praktis
2	Desain tugas yang disusun	93,8	Sangat Praktis
3	Format Penilaian	93,8	Sangat Praktis
4	Konstruksi penyusunan sesuai tujuan	87,5	Sangat Praktis
5	Kesesuaian rubrik dengan kebutuhan	90,6	Sangat Praktis
6	Kemudahan dalam penggunaan rubrik	87,5	Sangat Praktis
7	Kemudahan dalam pensekoran	93,8	Sangat Praktis
8	Penggunaan waktu dalam penilaian	90,6	Sangat Praktis
Nilai rata-rata kepraktisan		90,6375	Sangat Praktis

Tabel 17: Hasil Kepraktisan Menurut Siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai (%)	Kategori
1	Kejelasan petunjuk pengisian	93,1	Sangat Praktis
2	Cara pengisian	85	Sangat Praktis
3	Cara penghitungan	69,3	Kurang Praktis
4	Cara melaporkan hasil pengamatan	82,5	Sangat Praktis
Nilai rata-rata kepraktisan		82,475	Sangat Praktis

#### D. Pembahasan

Langkah pengembangan model diawali dengan studi literatur dan observasi untuk menghasilkan draf pertama instrumen penilaian autentik permainan invasi. Draft pertama selanjutnya dilakukan uji ahli sampai akhirnya uji coba lapangan dan uji kepraktisan. Pembahasan pengembangan model dan hasil uji diuraikan sebagai berikut.

##### 1. Uji Ahli

Pada uji ahli pertama yang dilakukan adalah tahap validasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang berupa instrumen penilaian autentik permainan invasi sudah sesuai dengan keseluruhan aspek yang diukur. Validasi ahli melibatkan sembilan ahli materi. Validasi ahli dilakukan dengan tiga putaran validasi yang kemudian direvisi sebelum mendapatkan nilai akhir dari para ahli.

Berdasarkan tabel uji validasi ahli dengan Aiken's V diperoleh nilai hasil koefisien Aiken's V untuk aspek 1 relevansi antar desain tugas dengan tujuan

pembelajaran sebesar 0.925; aspek 2 kejelasan desain tugas sebesar 0.814; aspek 3 kejelasan rubrik sesuai dengan tujuan pembelajaran sebesar 0.925; aspek 4 kepraktisan format penilaian (mencakup tiga aspek) sebesar 0.888; aspek 5 kejelasan dalam penskoran sebesar 0.851; dan aspek 6 kemudahan dalam penggunaan sebesar 0.962. Berdasarkan nilai hasil koefisien Aiken's V yang didapat dari validasi ahli, semua aspek dinyatakan valid dan dapat dilakukan uji coba. Instrumen yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan tabel Aiken's yang sudah ada. Dengan menggunakan jumlah sembilan ahli dan menggunakan skala 1-4, akan dinyatakan valid apabila nilai koefisien V minimal yang diterima adalah 0.740.

Hal itu sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Ike Sylvia, Syafri Anwar, Khairani (2019) yang menjelaskan bahwa penilaian ahli terhadap aspek validitas, kebahasaan, dan praktikalitas dari ketiga instrumen penilaian yang dikembangkan sudah sesuai dan layak secara keseluruhan. Kriteria kelayakan instrumen penilaian autentik berbasis proyek dinilai dari tingkat validitas, didapatkan rerata isi V Aikend's sebesar 0,829 atau interpretasi tinggi. Menurut Azwar (2014:143) instrumen asesmen unjuk kerja yang dapat digunakan dilihat dari nilai validasi ahli menggunakan koefisien Aiken's V. Apabila koefisien validitas kurang dari 0,30 berarti butir dikatakan tidak memadai (Tidak Valid). Sebaliknya, jika koefisien validitas  $\geq 0,30$  berarti item dapat dikatakan memadai (valid).

Setelah didapatkan hasil validitas dilanjutkan untuk mengetahui tingkat kesepakatan (reliabilitas) antarrater yang dapat dijelaskan dengan menghitung

koefisien reliabilitas antarpenilai menggunakan koefisien *interclass correlation coefficient (ICC)*. Perhitungan ICC dalam penelitian ini didapatkan dari hasil rata-rata uji reliabilitas antar *rater* sebesar 0.639 dengan signifikansi 0.031. Hal tersebut menunjukan bahwa instrumen penilaian autentik permainan invasi dalam kategori baik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fliess (1975) yang menjelaskan jika nilai kappa berada di kisaran  $0.40 < k > 0.75$  termasuk dalam kategori baik. Sependapat dengan Fliess, Streiner dan Norman (2000), Polgar dan Thomas (2000) menyatakan bahwa alat ukur memiliki stabilitas yang memadai jika nilai *ICC Intraclass Correlation Coefficient* antar pengukuran lebih dari atau sama dengan 0.50. Selanjutnya, stabilitas tinggi jika nilai ICC antar pengukuran lebih dari atau sama dengan 0.80.

## **2. Uji Coba Lapangan**

Uji coba dilakukan kepada dua subyek berbeda, yakni guru dan siswa dari beberapa sekolah yang ada di Kecamatan Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tahapan uji coba ini sebagai berikut. Pertama, sehari sebelum uji coba dilaksanakan diberikan instrumen kepada *rater* dan dijelaskan maksud yang terkandung pada butir-butir indikator. Kedua, setiap *rater* mendapatkan satu eksemplar instrumen dan dimohon untuk mengisi butir penilaian dengan memberi nilai 1, 2, 3, dan 4. Hal ini dilakukan agar pada saat *rater* melakukan penilaian dapat terhindar dari kesalahan interpretasi terhadap butir penilaian. Ketiga, *rater* mengadakan penilaian terhadap *ratee* dan setiap *rater* menilai atau mengamati jumlah siswa yang ada. Keempat, diadakan diskusi dengan para *rater* dan dimohon masukan terhadap instrumen penilaiane yang digunakan.

Setelah kegiatan selesai dilakukan, dilakukan perhitungan validasi dan reliabilitas terhadap hasil dari uji coba lapangan. Hasil hitung validitas dengan *product moment* pada guru pada item pertama nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.020, item kedua nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.040, item ketiga nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.012, item keempat nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.020, item kelima nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, item keenam nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.020, item ketujuh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.012, dan item kedelapan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Jika nilai Sig 2 tailed  $< 0.05$  instrumen data dinyatakan valid. Berdasarkan hasil hitung penelitian yang didapat dari guru, instrumen dinyatakan valid. Hasil hitung validasi dengan *product moment* pada siswa adalah item pertama, kedua, ketiga dan keempat nilai Sig. (2-tailed) yang didapat sebesar 0.000. Berdasarkan hasil hitung yang didapat dari siswa, instrumen juga dinyatakan valid. Hasil yang didapat ini sejalan dengan penelitian Riki Nuryadin (2013) yang menyatakan hasil uji coba validitas angket penelitian dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, dengan kriteria t hitung  $> t$  tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$  dan tingkat kepercayaan 95%, item tersebut dinyatakan valid.

Hasil uji reliabilitas dari guru menunjukkan bahwa nilai yang didapat sebesar 0.939. Berdasarkan penelitian Gliem & Gliem (2003) dijelaskan bahwa nilai cronbach alpha  $> 0,9$  termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, instrumen penilaian permainan invasi yang dilakukan pada guru memiliki reliabilitas sangat baik.

Hasil uji reliabilitas dari siswa menunjukkan bahwa nilai yang didapat sebesar 0.604. Berdasarkan penelitian Gliem & Gliem (2003) dijelaskan bahwa nilai cronbach alpha  $0,7 \leq \alpha \leq 0,6$  termasuk kategori dipertimbangkan. Dengan demikian, instrumen penilaian permainan invasi yang dilakukan pada siswa memiliki reliabilitas cukup atau dipertimbangkan untuk reliabilitasnya

### **3. Uji Kepraktisan**

Untuk mengetahui kualitas dan kepraktisan instrumen unjuk kerja, diberikan angket kepada guru dan siswa. Teknik pengumpulan data untuk uji coba dan uji kepraktisan menggunakan skala Likert dengan empat kategori: Sangat Praktis (4), Praktis (3), Kurang Praktis (2), dan Tidak Praktis (1). Hasil yang didapat dari angket guru sebagai berikut: (1) Prosedur Pelaksanaan yang Dibuat 87,5% (Praktis), (2) Desain Tugas yang Disusun 93,8% (Sangat Praktis), (3) Format Penilaian 93,8% (Sangat Praktis), (4) Konstruksi Penyusunan sesuai Tujuan 87,5% (Sangat Praktis), (5) Kesesuaian Rubrik Penilaian dengan Kebutuhan 90,6% (Sangat Praktis), (6) Kemudahan dalam Penggunaan Rubrik Penilaian 87,5% (Sangat Praktis), (7) Kemudahan dalam Pensekoran 93,8% (Sangat Praktis), (8) Penggunaan Waktu dalam Penilaian 90,6% (Sangat Praktis). Hasil yang didapat dari angket siswa sebagai berikut: (1) Kejelasan petunjuk pengisian 93,1% (Sangat Praktis), (2) Cara pengisian 85% (Sangat Praktis), (3) Cara penghitungan 69,3% (Kurang Praktis), dan (4) Cara melaporkan hasil pengamatan 82,5% (Sangat Praktis).

Dengan demikian instrumen penilaian autentik permainan invasi ini dapat dikatakan secara umum dinilai praktis oleh guru dan siswa. Instrumen

yang dikembangkan dapat digunakan untuk melakukan penilaian dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tentu tidak terlepas dari berbagai keterbatasan dan kendala yang dihadapi. Beberapa keterbatasan dan kekurangan di dalam penelitian ini, diuraikan sebagai berikut.

1. Pengambilan datanya masih dalam masa pandemi sehingga harus mencari sekolah yang sudah tatap muka langsung
2. Jumlah rombel antara sekolah satu dengan yang lain tidak merata, ada yang gemuk ada yang kurus
3. Sekolah tidak memiliki halaman yang luas untuk untuk bermain bola lima lawan lima seperti dalam ketentuan ukuran lapangan
4. Instrumen penilaian ini didesain untuk permainan invasi (sepakbola) lima lawan lima, sehingga apabila digunakan dengan jumlah pemain lebih dari ketentuan perlu dikaji kembali

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disusun simpulan sebagai berikut.

1. Validitas isi instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas termasuk dalam kategori tinggi.
2. Reliabilitas antarrater instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas termasuk dalam kategori baik.
3. Kepraktisan instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas termasuk dalam kategori sangat praktis.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Untuk guru, hasil instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas dapat digunakan sebagai alat ukur kemampuan peserta didik.
2. Untuk peneliti selanjutnya, instrumen penilaian autentik hasil belajar materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas dapat digunakan sebagai acuan untuk dikembangkan lebih lanjut.
3. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan pengembangan dengan model instrumen yang berbeda sehingga instrumen penilaian autentik hasil belajar

materi permainan invasi di sekolah dasar kelas atas dapat teridentifikasi secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris, Asep Jihad. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Accepted Manuscript of an article published by Taylor & Francis in Physical Education and Sport Pedagogy on 12 Jun 2018, available online: <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1485141>.*
- Aiken, L. R. (1985) Three Coefficients for Analyzing The Reliability, and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45, 131-142.
- Agustinus, B.P. (2013). *Penelitian Kuantitatif, Metodologi, Desain dan Teknik Analisis Data dengan NVivo 10*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Ajjawi, R., Tai, J., Nghia, T. L. H., Boud, D., Johnson, L. & Patrick, C-J. (2019): Aligning assessment with the needs of work-integrated learning: the challenges of authentic assessment in a complex context, *Assessment & Evaluation in Higher Education*, DOI: 10.1080/02602938.2019.1639613
- Alit, I. G. N (2018). Model pembelajaran direct instruction dengan metode demonstrasi sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas III semester I tahun pelajaran 2018/2019 SD Negeri 22 Dauh Puri. Adi Wijaya: *Jurnal Pendidikan Dasar Volume. 4, Nomor 1 April 2019 ISSN: 2527-5445* : <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Almanasreh, E., Moles, R., & Chen, T. F. (2019). Evaluation of methods used for estimating content validity. *Research in Social and Administrative Pharmacy*, 15(2), 214–221. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2018.03.066>
- Allen, Mary J dan Wendy M. Yen. (1979). "Introduction to Measurement Theory". Monterey, CA: Brooks/Cole Publishing Company
- Andrade, H., & Brookhart, S. m. (2016). *The role of classroom assessment in supporting self-regulated learning*. In: Laveault D., Allal L. (eds) *Assessment for learning: Meeting the challenge of implementation. The enabling power of assessment* (Vol. 4, pp. 293–309). Springer.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Arifin, Z. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ashford-Rowe, K., Herrington, J., & Brown, C. (2014). Establishing the critical elements that determine authentic assessment. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 39(2), 205-222. doi: 10.1080/02602938.2013.819566
- Azim, Sher & Khan, Mohammad. (2012). Authentic assessment: an instructional tool to enhance students learning. *Journals Savap*, 2(3), 314-320.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bagnato, S. J., McLean, M., Macy, M. and Neisworth, J.N. (2011) Identifying Instructional Targets for Early Childhood via Authentic Assessment : Alignment of Professional Standards and Practice-Based Evidence. *Journal of Early Intervention*, Volume 33 Number 4 December 2011 243-253, DOI: 10.1177/1053815111427565
- Balderas, A., Palomo-Duarte, M., Doderó, J.M., Ibarra-Sáiz, M. S. and Rodríguez-Gómez, G. (2018). Scalable authentic assessment of collaborative work assignments in wikis. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0122-1>
- Bouchard, C., & Katzmarzyk, P. (2010). *Physical activity and obesity*. United States: Human Kinetic
- Cahyaningsih, R.D. (2020). *Pengembangan instrumen penilaian autentik keterampilan membaca bahasa inggris melalui strategi metakognitif*. Semarang: PPs Universitas Negeri Semarang.
- Casey, A., & Dyson, B. (2012). Cooperative learning in physical education. *A research-based approach* (pp. 166–175). London, England: Routledge.
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature, *Quest*, 67:1, 56-72, DOI: [10.1080/00336297.2014.984733](https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733)
- Chia-Chien Hsu & Brian A. Sandford. (2007). The Delphi Technique: Making Sense of Consensus. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, Vol 12, Art 10, 1-5.

- Cohen, J. (1960). A Coefficient of Agreement for Nominal Scales. *Educational and Psychological Measurement* 20(1), 37-46.
- Creswell, J.W. & Lecompte, M.D. (2012). *Handbook on Measurement, Assessment, and Evaluation in Higher Education*. New York: Routledge
- Dewi, P. C. P. and Sukadiyanto, S. (2015) 'Pengembangan Tes Keterampilan Olahraga Woodball Untuk Pemula', *Jurnal Keolahragaan*.
- Daryanto dan Herry Sudjendro, MT. (2014). *Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Fahmi, Irfan. (2010). *Manajemen kinerja: falsafah, teori, dan penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fenanlampir dan Faruq. (2015). *Tes dan Pengukuran dalam Olahraga*. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Fraenkel, Jack. R., and Norman E. Wallen. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* 8<sup>th</sup> Edition. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Fleiss, J. L. (1975). Measuring Agreement between Two Judges on the Presence or Absence of a Trait. *Biometrics*, 31(3). <https://doi.org/10.2307/2529549>
- Francesco, C., Coco, D., Frattini, G., Andrea, P. V. C. (2019). Effective teaching competences in Physical Education. *Journal of Physical Education and Sport* ® (JPES), Vol.19
- Frey, B. B., Schmitt, V. L., & Allen, J. P. (2012). Defining authentic classroom assessment. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 17(2).
- Friyatmi. (2020). Pengembangan instrumen tes kemampuan berfikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) rintisan bank soal ekonomi SMA. Yogyakarta: Pasca Sarjana UNY.
- Fuaddi (2019). Pengembangan lembar penilaian autentik untuk menilai hasil pembelajaran penjas materi permainan sepakbola di SMP. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Ghosh, Samrat (2017): Defining authentic assessment towards its achievement and implementation in seafarer education and training, *Australian Journal of Maritime & Ocean Affairs*, DOI: 10.1080/18366503.2017.1399781
- Green, R. A. (2014). The Delphi Technique in Educational Research. *SAGE Journals* 4(2), 417-425. doi:10.1177/2158244014529773
- Gliem, J.A. dan Gliem, R.R. (2003). Calculating, interpreting, and reporting cronbach's alpha reliability coefficient for likert-type scales. *Midwest*

Research to Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education, hlm. 82-88.

- Hamdu, G., & Suryani, I. (2019). The Analysis of Rubric Feasibility Using Video Snippets of Learning Process. 6(2), 239–252. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i2.14150>
- Harahap, N.A.S. (2019). Penilaian otentik pada keterampilan produktif bahasa inggris siswa berdasarkan kurikulum 2013. *Jurnal ilmiah dunia ilmu. Vol. 5. No. 1 April 2019*
- Hariadi (2017). Pengembangan instrumen penilaian autentik aspek sikap sosial dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. *Jurnal ilmu keolahragaan. Vol. 16 (1), Januari-Juni 2017: 84-96.*
- Hartati, S., & Zulminiati, Z. (2020). Fakta-fakta penerapan penilaian otentik di Taman Kanak-Kanak Negeri 2 Padang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1035-1044.*
- Hindriana, A. F., & Setiawati, I. (2018). The development of authentic assessment rubric for assessing undergraduate students' learning and performance. *Indonesian Journal of Learning and Instruction, Volume 1, Issue 1, April 2018 21-28*
- Hodgman, Matthew R (2014) Using Authentic Assassments to Better Facilitate Theaching and Learning: The Case for Student Portofolios. *Journal of Studies In Education. ISSN 2162-6952. Vol 4, No 3. East Hartford, T, 06118, USA*
- Houwer, J. D., Barnes-Holmes, D., Moors, A., (2013). What is learning? On nature and merits of a functional definition of learning. *Psychon Bull Rev (2013) 20: 631-642, 29 Januari 2013. DOI: 10.3758/s13423-013-0386-3*
- Hsu, C. C. & Sandford, B. A. (2007). The Delphi Technique: Making Sense Of Consensus. *Practical Assessment, Research & Evaluation, Vol 12, Art 10, 1-5.*
- Indrawan, R., Yuniawati, P. (2014). Metode penelitian. Bandung: PT. Refita Aditama.
- Ismaryati. (2006). Tes dan Pengukuran Olahraga. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Ismaryati, (2008). Tes dan Pengukuran Olahraga. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press

- James, L. T. & Casidy, R. (2016): Authentic assessment in business education: its effects on student satisfaction and promoting behaviour, *Studies in Higher Education*, DOI: 10.1080/03075079.2016.1165659
- Janesick, V. J. (2013). *Authentic Assessment*. New York: Peter Lang Publishing.
- Ashford-Rowe, K., Herrington, J., & Brown, C. (2014) Establishing the critical elements that determine authentic assessment, *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 39:2, 205-222, DOI: 10.1080/02602938.2013.819566
- Khadijah dan Armanila (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kinay, Ismail (2018) Investigation of Prospective Teachers' Beliefs Towards Authentic Assessment. *World Journal of Education*, Vol. 8, No. 1; 2018. doi:10.5430/wje.v8n1p75
- Kirk, D. (2013). Educational value and models-based practice in physical education. *Educational Philosophy and Theory*, 45, 973–986. doi:10.1080/00131857.2013.785352
- Komarudin. (2016). *Penilaian hasil belajar pendidikan jasmani dan olahraga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kunandar., (2015), *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, Penerbit PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kurniawati, A. & Sukardiyono (2018) The Development of Authentic Assessment Instrument to Measure Science Process Skill and Achievement based on Students' Performance. *JPPPF (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika)*, Volume 4 Issue 2, December 2018. DOI: doi.org/10.21009/1.04203
- Kusaeri & Suprananto. (2012). *Pengukuran dan penilaian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kusumaningrum, dkk. (2017). Pendampingan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kurikulum 2013. *Jurnal Abimas Pedagogi*, Vol. 1, No. 1, Oktober 2017: 16-21. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um050v1i1p%25p>
- Latif, M. dkk. (2013) *Orientasi pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lawshe, C. H.. (1975). *A Quantitive Approach to Content Validity*. Purdue University: Personnel Psychology, Inc. Hlm. 563-575

- Limbach, B., & Waugh, W. (2010). Developing higher level thinking. *Journal of Instructional Pedagogies*, 9.
- Lynn, M.R. (1986). Determination and Quantification of Content Validity. *Nursing Research*, Vol. 35, 382-385.
- Lund, J.L. & Kirk, M.F. (2010). Performance-based assessment for middle and high school physical education. Champaign Illinois: Human Kinetic Publisher.
- Machali, Imam. (2014). Kebijakan perubahan kurikulum 2013 dalam menyongsong Indonesia emas 2045. *Jurnal pendidikan islam*. Vol. IV. Nomor 1, Juni 2014/1435. DOI: 10.14421/jpi.2014.31.71-94
- Majid, A. (2015). *Penilaian autentik proses dan hasil belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran, penilaian dan evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publising.
- Marhaini, A.A.I.N. dan Artini, L.P. (2015). Asesmen Autentik dan pendidikan bermakna: kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 4. No. 1. April 2015
- Martuza, V.R. (1977). *Applying Norm-Referenced and Criterion-Referenced Measurement in Education*. Boston: Allyn & Bacon
- Mendikbud R. I. (2013) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 81A tentang implementasi Kurikulum. Jakarta. Mendikbud.
- Menendez-Varela, Jose-Luis & Gregori-Giralt, Eva. (2015). The Contribution of rubrics to the validity of performance assessment: a study of the conservatin-restoration and design undergraduate degrees. *Assessment and evaluation in Higher Education*, Volume 41, Issue 2, pages 228-244, Publish online; 06 Jan 2015.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah*. Jakarta: Diundangkan 11 Juli 2014.
- Ministry of Education and Training. (2015) *The Ontario curriculum: Grades 1-8: Health and physical education*. Ontario: the Ontario Public service
- Moria, E., Refnaldi, and Zaim, M. (2017). Using Authentic Assessment to Better Facilitate Teaching and Learning: The Case for Students' Writing Assessment. *Advances in Social Science, Education and Humanities*

Research (ASSEHR), volume 148, January 2018. DOI: 10.2991/icla-17.2018.57

- Morrow, J. R. et al (2000). Measurement and evaluation in human performance. United State: Human Kinetik.
- Muhajir. (2016) Pendidikan jasmani dan Kesehatan dalam Islam. Kota Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Mulyanto, Respaty. (2014). Belajar dan pembelajaran penjas. Bandung: UPI
- Mumpuni, K. E., & Ramli, M. (2018). Penerimaan dan pengetahuan mahasiswa tentang assessment for learning. Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi, 11(1), 55-60.
- Murti, B. (2011). Validitas dan reliabilitas pengukuran. Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Muslich, M. (2011). Authentic Assesment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Natalia, Asib, A. & Kristina, D. (2018) The Application of Authentic Assessment for Students Writing Skill. Journal of Education and Human Development, June 2018, Vol. 7, No. 2, pp. 49-53. DOI: 10.15640/jehd.v7n2a5
- Neuman, W. Lawrence. 2013. Metodologi Penelitian Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi 7. Jakarta: Indeks.
- Nitko, A.J., & Brookhart, S.M. (2011). Educational Assessment of Students(6<sup>th</sup> ed.). Boston: Pearson.
- Ngatman. (2017). Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Grobogan: CV Samu Untung
- Ngatman dan Fitria Dwi Andriyani. (2017). Tes dan Pengukuran untuk Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.Yogyakarta: Fadilatama.
- Nurgiyantoro, B. (2011). Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhaifa, I., Hamdu, G., Suryana, S., (2020). Rubrik penilaian kinerja pada pembelajaran STEM berbasis keterampilan 4C. Indonesian Journal of Primary Education. Vol. 4, No. 1 (2020)
- Olson, M. H., & Hergenhahn, B. R. (2016). *an introduction to theories of learning* (P. Press (ed.); Ninth edit). New York dan London: Psychology Press.

- Ovianti, M., (2013), Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Pada Proses dan Hasil Pembelajaran Matematika Materi Persamaan Garis Lurus di Kelas VIII SMP Berdasarkan Standar KTSP, *Jurnal Edumatica*, Vol 3, No 1, Hal: 1-10
- Pastor, V. M. L., [Kirk, D.](#), [Catalán, E.L.](#), [MacPhail, A.](#), & [Macdonald, D.](#) (2013). Alternative assessment in physical education: a review of international literature. *Sport, Education and Society*. 18 (1). 57-76. <https://doi.org/10.1080/13573322.2012.713860>
- Poerwanti, E. (2015). Evaluasi pembelajaran, modul akta mengajar. Malang: UMM Press.
- Prastowo, Andi. (2015). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu, implementasi kurikulum 2013 untuk SD/MI. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prince Edward Island. (2012). Curriculum Physical Education Grades 7-9. Canada: Summerside, Prince Edward Island.
- Purwanto, N. (2013). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto (2016) Evaluasi hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Retnawati, H. (2015). Hambatan guru matematika sekolah menengah pertama dalam menerapkan kurikulum baru. *Cakrawala pendidikan*, XXXIV(3).
- Reynolds, C. R., Livingston, R. B., & Wilson, V. (2010). *Measurement and Assesment in Education*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Riki Nuryadin. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Konstruksi Bangunan SMK Negeri 5 Bandung. Tesis pada SPs UPI. Tidak diterbitkan
- Rosdiani, Dini. (2013). Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta
- Rosyadhi, T.F. (2015). Pengembangan penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepakbola 4 lawan 4 di sekolah menengah atas. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rowe, N., Anttila, E., & Siljamäki, M. (2018) Teachers as frontline agents of integration: Finnish physical education students' reflections on intercultural encounters, *Physical Education and Sport Pedagogy*, DOI: 10.1080/17408989.2018.1485141

- Ridwan, M., & Irawan, R. (2018). Validitas Dan Reliabilitas Tes Kondisi Fisik Atlet Sekolah Sepakbola (SSB) Kota Padang “Battery Test Of Physical Conditioning”. *Performa*, 3(02), 90-90
- Safrit, M.J., & Wood, T.M. (1989). *Measurement Concepts in Physical Education and Exercise Science*. Campaign: Human Kinetics
- Sani,R.A.(2016). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT.BumiAksara.
- Sanjaya, Wina. (2015) *Penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setiadi, Hari. (2016). Pelaksanaan penilaian pada kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 20. No. 2, Desember 2016 (166-178). DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Sinambela, P.N.J.M. (2013). Kurikulum 2013 dan impementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Generasi Kampus*, Vol. 6, No. 1 (2013)
- Sireci, S., & Bond, M. F. (2014). Validity evidence based on test content. *Psicothema*, 26(1).
- Soegeng, A.Y.Y., Maryadi. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar Pengetahuan dan Teknik*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sotiriadou, P., Logan, D., Daly, A. & Guest, R. (2019): The role of authentic assessment to preserve academic integrity and promote skill development and employability, *Studies in Higher Education*, DOI: 10.1080/03075079.2019.1582015
- Swaffield, Sue (2011). Getting to the heart of authentic Assessment for Learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice Aquatic Insects* Vol. 18, No. 4, November 2011, 433–449
- Supahar and D Rosana . (2018) Desemination of Authentic Assessment in Local Content- Based Sciences Learning to Achieve The Learning Outcomes Based on Nature of Science. *Journal of Physics: Conf. Series* 109 (2018) 012034. doi:10.1088/1742-6596/1097/1/012034
- Surgenor, P. W. G. (2010). Teaching toolkit. *UCD Teaching and Learning*, 5(January), 254–257. <https://doi.org/10.1038/nmeth.1215>.Do-it-yourself
- Sunarti, Selly Rahmawati. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sudijono, Anas. (2011). *Evaluasi Pedidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.

- Sridharan, Bhavani & Mustard, Jamie. (2015). *Authentic Assessment Methods: A Practical Handbook for Teaching Staff Part-1*. Deakin: Deakin University. DOI: 10.13140/RG.2.1.2359.7921
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Tseng, et al. (2013). Attitudes Towards Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) in a Project Based Learning (PjBL) Environment. *International Journal Technology and Design Education*. Volume 23:87–102
- Tomoliyus, Margono & Sujarwo (2013). Tingkat kemampuan guru penjas sekolah dasar di Kabupaten Bantul. *Jurnal Pendidikan* , 43 (2), 174-184.
- Uno, H. B., & Koni, S. (2012). *Assesment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulmiati. (2014). Analisis Kebutuhan Terhadap Pengembangan Instrumen Penilaian Otentik. *Jurnal Pelangi*, 7, 31-37.
- Yusuf, A.M. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Villarroel, V., Boud, D., Bloxham, S., Bruna, D. & Bruna, C. (2019): Using principles of authentic assessment to redesign written examinations and tests, *Innovations in Education and Teaching International*, DOI: 10.1080/14703297.2018.1564882
- Widiastuti, (2015). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Widyaningrum, Retno. (2021). *Pengembangan instrumen hasil belajar Matematika berkonteks Islam di sekolah dasar*. Yogyakarta: Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiersma, W., & Jurs, S. G. (2005). *Research Methods in Education: An introduction*, 9th ed. Pearson Education.
- Wiewiora, A. & Kowalkiewicz, A. (2018): The role of authentic assessment in developing authentic leadership identity and competencies, *Assessment & Evaluation in Higher Education*, DOI: 10.1080/02602938.2018.1516730
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Wynd, C. A., Schmidt, B., & Schaefer, M. A. (2003). Two quantitative approaches for estimating content validity. *Western Journal of Nursing Research*, 25(5), 508-518
- Zhannisa, U. H., & Sugiyanto, FX. (2015). Model Tes Fisik Pencarian Bakat Olahraga Bulutangkis Usia di Bawah 11 Tahun Di DIY. *Jurnal Keolahragaan*, 3(1), 117–126.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kriteria, Desain tugas, dan Rubrik penilaian Instrumen Penilaian Autentik Permainan Invasi Revisi Pertama

<b>KRITERIA</b>				
<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
1	Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Materi Permainan Invasi	Pengetahuan (peraturan permainan)	Memahami	Tepat mengambil keputusan
			Peraturan Permainan	
			Sikap	
		Keterampilan	Kerjasama	Mengoper bola kepada teman
			Disiplin	Menjaga daerah sendiri
			<i>Passing</i> bola	Tepat sasaran
		Control Bola	Bola dapat dikuasai	
		<i>Shooting</i> ke gawang lawan	Mengarah sasaran	

## DESAIN TUGAS BERMAIN SEPAKBOLA YANG DIMODIFIKASI

Sekolah/Kelas : SD/5  
 Mata Pelajaran : PJOK  
 Materi : Bermain Sepakbola lima lawan lima  
 Alokasi Waktu : 30 menit

### A. Standar Kompetensi (SK 1):

Mempraktekkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

### B. Kompetensi Dasar (KD 1.2)

Mempraktekkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran

### C. Materi Pokok

1. Bermain sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi
2. Mengoper bola (*passing*)

### D. Aspek dan indikator yang diamati

Domain	Aspek	Indikator yang diamati
Afektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sportivitas</li> <li>• Kerjasama</li> <li>• Displin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patuh terhadap keputusan wasit</li> <li>• Mengoper bola kepada teman</li> <li>• Menjaga daerah sendiri</li> </ul>

Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami peraturan permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat dalam mengambil keputusan</li> </ul>
Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengoper bola (<i>passing</i>)</li> <li>• Control bola</li> <li>• <i>Shooting</i> ke gawang lawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat sasaran</li> <li>• Bola dapat dikuasi</li> <li>• Mengarah sasaran</li> </ul>

#### E. Desain Tugas (guru)

Keterangan	Uraian Tugas
Tugas Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagi peserta didik menjadi dua kelompok sama banyak masing-masing sepuluh orang</li> <li>• Pada tiap kelompok, guru menunjuk lima orang sebagai pemain dan lima orang sebagai pengamat.</li> <li>• Pada tiap kelompok dibagi tugas, siapa yang bermain pada tahap awal, dan siapa yang menjadi pengamat.</li> <li>• Kepada kelompok yang bermain, setiap pemain ditekankan untuk mempraktekkan kemampuan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman satu</li> </ul>

	<p>regu selama permainan dan berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menguasai bola maksimal tiga sentuhan, selanjutnya harus dioperkan kepada teman satu regu.</li> <li>• Kepada kelompok pengamat, memberi penjelasan tugas pengamat untuk mengamati pasangannya dalam mengoper bola kepada teman satu regu.</li> <li>• Kelompok pengamat tugasnya mengamati dan mencatat banyaknya kesempatan pemain dalam mengoper bola yang "tepat sasaran" dan tidak tepat sasaran" ke dalam format lembar pengamatan</li> <li>• Akhir permainan, tugas pengamat menghitung dan melaporkan hasil pengamatan</li> </ul>
--	---

**F. Desain Tugas (Peserta Didik)**

Keterangan	Uraian Tugas
Tugas peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai yang ditentukan guru dalam kegiatan bermain</li> <li>• Peserta didik bersama pasangannya menerima dan mempelajari desain tugas yang berisi perintah dan</li> </ul>

	<p>indikator tugas bermain dan mengoper bola (<i>passing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berbagi tugas; siapa yang menjadi pemain, dan siapa yang menjadi pengamat.</li> </ul> <p><b>Tugas sebagai Pemain</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha bermain dengan mempraktekkan keterampilan yang diamati yakni mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman satu regu.</li> <li>• Pemain berusaha bekerjasama dengan teman untuk memasukkan bola ke gawang lawan</li> <li>• Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru, yang semula pemain menjadi pengamat, dan sebaliknya.</li> </ul> <p><b>Tugas sebagai pengamat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamat berusaha mengamati dan mencatat kesempatan pemain dalam mengoper bola (<i>passing</i>) yang “tepat sasaran” dan “tidak tepat sasaran” selanjutnya dihitung prosentasenya.</li> <li>• Pengamat melaporkan hasil pengamatan dalam kegiatan refleksi dan evaluasi di akhir permainan.</li> <li>• Peserta didik berusaha melaksanakan tugas dengan dilandasi jiwa sportivitas yang tinggi.</li> </ul>
--	---

## **G. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran diharapkan:

1. Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari desain tugas yang berisi perintah dan indikator tugas bermain dan mempraktekkan mengumpan bola (*passing*) dalam permainan yang dimodifikasi
3. Peserta didik berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pemain” dan siapa yang menjadi “pengamat”.
4. Pemain melakukan tugas bermain lima lawan lima selama sepuluh menit dan mempraktekkan gerak dasar mengoper bola (*passing*) kepada teman satu regu dalam permainan yang dimodifikasi.
5. Pengamat mengamati pasangannya dan mencatat banyaknya *passing* yang “tepat sasaran” dan “tidak tepat sasaran” dalam permainan yang dimodifikasi menggunakan lembar pengamatan yang sudah disediakan
6. Selama menguasai bola, pemain hanya diperbolehkan menyentuh bola maksimal 3 kali sentuhan, selanjutnya bola harus dioperkan/diumpankan (*passing*) kepada teman satu regu.
7. Selesai permainan, dilakukan refleksi dan evaluasi. Dalam kegiatan refleksi pengamat menyampaikan hasil pengamatannya kepada pemain dan menghitung prosentase keberhasilan pemain dalam mengoper bola (*passing*).

8. Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru, dan ketika permainan selesai dilakukan kegiatan refleksi dan evaluasi.
9. Peserta didik mampu bermain bola lima lawan lima dengan mempraktekkan keterampilan mengoper bola (*passing*) kepada teman serta menjunjung tinggi nilai sportivitas yang tinggi

#### **H. Materi Pembelajaran.**

Bermain sepakbola yang dimodifikasi

#### **I. Metode Pembelajaran**

Metode: Praktek, Tanya jawab, diskusi, *Cooperative Learning*, demonstrasi.

Pendekatan: Sainifik

#### **J. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<p>Guru dan Peserta Didik</p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>• Dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik (ditunjuk atas dasar</li> </ul>	7 menit

	<p>kehadiran peling awal untuk menghargai kedisiplinan).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan jiwa <b>sportivitas</b> dalam permainan.</li> <li>• Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>• Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <b>Sportivitas</b> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik pada kegiatan sebelumnya.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan motivasi akan pentingnya menguasai keterampilan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman</li> <li>• Memberi motivasi akan pentingnya jiwa sportivitas dalam sebuah pertandingan</li> </ul>	
--	---	--

	<p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>• Pembagian kelompok belajar</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	Materi: Bermain sepakbola lima lawan lima	20 menit
	<p><b>Peraturan dan tata tertib bermain sepakbola lima lawan lima</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama permainan 20 menit</li> <li>• Pemain berusaha memasukkan bola ke gawang lawan dengan cara bekerja sama saling mengoperkan bola (<i>passing</i>) ke anggota regu yang lain</li> <li>• Setiap pemain dianjurkan untuk mempraktekkan keterampilan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman anggota regu</li> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menguasai bola maksimal tiga kali sentuhan.</li> </ul>	



Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas permainan sepakbola lima lawan lima</li> <li>- Apa saja yang telah dilakukan</li> <li>- Kendala yang dijumpai</li> <li>- Solusi</li> <li>• Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik.</li> </ul>	3 Menit
---------	--	---------

**RUBRIK PENILAIAN**

**Petunjuk Pengisian :**

1. Bacalah setiap butir indikator dengan benar dan teliti.
2. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban sesuai dengan pendapat saudara pada kolom disamping pernyataan.
3. Keterangan tentang jawaban.
 

4 = Selalu	2 = Kadang
3 = Sering	1 = Tidak Pernah

**Lembar Observasi**

Faktor	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Pengetahuan	Tepat dalam mengambil keputusan				

Sikap	Patuh terhadap keputusan wasit				
	Mengoper bola kepada teman				
	Menjaga daerah sendiri				
Keterampilan	Tepat sasaran				
	Bola dapat dikuasai				
	Mengarah ke gawang				
Total					

**Petunjuk Penilaian:**

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

Lampiran 2. Kriteria, Desain tugas, dan Rubrik penilaian Instrumen Penilaian Autentik Permainan Invasi Revisi Kedua

<b>KRITERIA</b>				
<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
1	Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Materi Permainan Invasi	Pengetahuan (peraturan permainan)	Memahami	Tepat mengambil keputusan
			Peraturan Permainan	
		Sikap	Sportivitas	Patuh terhadap keputusan wasit
			Kerjasama	Mengoper bola kepada teman
			Disiplin	Menjaga daerah sendiri
		Keterampilan	Mengumpankan bola kepada teman	Tepat sasaran
			Menguasai Bola	Bola dapat dikuasai
			Menembakkan bola ke gawang lawan	Mengarah sasaran

## DESAIN TUGAS BERMAIN SEPAKBOLA YANG DIMODIFIKASI

Sekolah/Kelas	: SD/5
Mata Pelajaran	: PJOK
Materi	: Bermain Sepakbola lima lawan lima
Alokasi Waktu	: 15 menit

### A. Standar Kompetensi (SK 1):

Mempraktekkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

### B. Kompetensi Dasar (KD 1.2)

Mempraktekkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran

### C. Materi Pokok

D. Bermain sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi

E. Mengoper bola (*passing*)

### F. Aspek dan indikator yang diamati

Domain	Aspek	Indikator yang diamati
Afektif	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sportivitas</li><li>• Kerjasama</li><li>• Displin</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Patuh terhadap keputusan wasit</li><li>• Mengoper bola kepada teman</li><li>• Menjaga daerah sendiri</li></ul>

Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami peraturan permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat dalam mengambil keputusan</li> </ul>
Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengoper bola (<i>passing</i>)</li> <li>• Control bola</li> <li>• <i>Shooting</i> ke gawang lawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat sasaran</li> <li>• Bola dapat dikuasi</li> <li>• Mengarah sasaran</li> </ul>

### G. Desain Tugas (guru)

Keterangan	Uraian Tugas
Tugas Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagi peserta didik menjadi dua kelompok sama banyak masing-masing sepuluh orang</li> <li>• Pada tiap kelompok, guru menunjuk lima orang sebagai pemain dan lima orang sebagai pengamat.</li> <li>• Pada tiap kelompok dibagi tugas, siapa yang bermain pada tahap awal, dan siapa yang menjadi pengamat.</li> <li>• Kepada kelompok yang bermain, setiap pemain ditekankan untuk mempraktekkan kemampuan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman satu regu selama permainan dan berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menguasai bola maksimal tiga sentuhan, selanjutnya harus dioperkan kepada teman satu regu.</li> <li>• Kepada kelompok pengamat, memberi penjelasan tugas pengamat untuk mengamati pasangannya dalam mengoper bola kepada teman satu regu.</li> <li>• Kelompok pengamat tugasnya mengamati dan mencatat banyaknya kesempatan pemain dalam mengoper bola yang "tepat sasaran" dan tidak tepat sasaran" ke dalam format lembar pengamatan</li> <li>• Akhir permainan, tugas pengamat menghitung dan melaporkan hasil pengamatan</li> </ul>	
--	--	--

#### H. Desain Tugas (Peserta Didik)

Keterangan	Uraian Tugas
Tugas peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai yang ditentukan guru dalam kegiatan bermain</li> <li>• Peserta didik bersama pasangannya menerima dan mempelajari desain tugas yang berisi perintah dan indikator tugas bermain dan mengoper bola (<i>passing</i>)</li> <li>• Peserta didik berbagi tugas; siapa yang menjadi pemain, dan siapa yang menjadi pengamat.</li> </ul>

**Tugas sebagai Pemain**

- Pemain berusaha bermain dengan mempraktekkan keterampilan yang diamati yakni mengoper bola (*passing*) kepada teman satu regu.
- Pemain berusaha bekerjasama dengan teman untuk memasukkan bola ke gawang lawan
- Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru, yang semula pemain menjadi pengamat, dan sebaliknya.

**Tugas sebagai pengamat:**

- Pengamat berusaha mengamati dan mencatat kesempatan pemain dalam mengoper bola (*passing*) yang “tepat sasaran” dan “tidak tepat sasaran” selanjutnya dihitung persentasenya.
- Pengamat melaporkan hasil pengamatan dalam kegiatan refleksi dan evaluasi di akhir permainan.
- Peserta didik berusaha melaksanakan tugas dengan dilandasi jiwa sportivitas yang tinggi.

**I. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran diharapkan:

1. Peserta didik selama bermain bola lima lawan lima berusaha menjunjung tinggi jiwa sportivitas dengan cara patuh terhadap keputusan wasit
2. Peserta didik selama bermain bola lima lawan lima berusaha memahami peraturan permainan sehingga tepat dalam mengambil keputusan
3. Peserta didik selama bermain bola lima lawan lima berusaha menerapkan cara mengumpan bola tepat sasaran kepada teman satu regu yang berdiri bebas

#### **J. Materi Pembelajaran.**

Bermain sepakbola yang dimodifikasi

#### **K. Metode Pembelajaran**

Metode: Praktek, Tanya jawab, diskusi, *Cooperative Learning*, demonstrasi.

Pendekatan: Saintifik

#### **L. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<p>Guru dan Peserta Didik</p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>• Dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik (ditunjuk atas dasar</li> </ul>	3 menit

	<p>kehadiran peling awal untuk menghargai kedisiplinan).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan jiwa <b>sportivitas</b> dalam permainan.</li> <li>• Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>• Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <b>Sportivitas</b> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik pada kegiatan sebelumnya.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan motivasi akan pentingnya menguasai keterampilan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman</li> <li>• Memberi motivasi akan pentingnya jiwa sportivitas dalam sebuah pertandingan</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>• Pembagian kelompok belajar</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	Materi: Bermain sepakbola lima lawan lima	10 menit
	<p><b>Peraturan dan tata tertib bermain sepakbola lima lawan lima</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama permainan 10 menit</li> <li>• Pemain berusaha memasukkan bola ke gawang lawan dengan cara bekerja sama saling mengoperkan bola (<i>passing</i>) ke anggota regu yang lain</li> <li>• Setiap pemain dianjurkan untuk mempraktekkan keterampilan mengoper bola (<i>passing</i>) kepada teman anggota regu</li> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menguasai bola maksimal tiga kali sentuhan. Lebih dari tiga sentuhan dianggap pelanggaran</li> <li>• Setiap pemain hanya diperbolehkan menyentuh bola menggunakan tungkai, dada, dan kepala.</li> </ul>	

	<p>Menyentuh bola menggunakan tangan dianggap sebagai pelanggaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap pemain ditekankan untuk selalu patuh dan taat serta menghormati keputusan wasit.</li> </ul> <p><b>Lapangan</b></p>  <p><b>Refleksi dan Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamat melaporkan hasil pengamatan terhadap pasangan yang bermain, jumlah mengoper bola (<i>passing</i>) yang “tepat sasaran” dan “tidak tepat sasaran”</li> </ul>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas permainan sepakbola lima lawan lima</li> <li>- Apa saja yang telah dilakukan</li> <li>- Kendala yang dijumpai</li> <li>- Solusi</li> </ul>	<p>2 Menit</p>

- |  |  |  |
|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik.</li> </ul> |  |
|--|--|--|

## Penilaian Hasil Pembelajaran

### M. Penilaian Pengetahuan (memahami peraturan)

Penilaian pengetahuan dilakukan oleh guru dengan mengamati pemahaman peserta didik terhadap peraturan ketika mereka bermain sepakbola. Indikator yang diamati adalah tepat dalam mengambil keputusan.

#### Rubrik penilaian:

Sekor 4: Ketika peserta didik selalu tepat dalam mengambil keputusan

Sekor 3: Ketika peserta didik sering tepat dalam mengambil keputusan

Sekor 2: Ketika peserta didik kadang tepat dalam mengambil keputusan

Sekor 1: Ketika peserta didik tidak tepat dalam mengambil keputusan

No	NAMA PESERTA DIDIK	KOGNITIF (Memahami Peraturan)			
		Indikator: Tepat dlm mengambil keputusan			
		Selalu tepat	Sering tepat	Kadang tepat	Tidak tepat
		4	3	2	1
1	A				
2	B				
3	C				

### N. Penilaian Sikap Sportivitas

Penilaian sikap sportivitas dilakukan oleh guru dengan mengamati perilaku peserta didik ketika mereka bermain sepak bola. Indikator yang diamati adalah kepatuhan terhadap keputusan wasit.

**Rubrik penilaian:**

Sekor 4: Ketika peserta didik selalu patuh terhadap keputusan wasit

Sekor 3: Ketika peserta didik sering patuh terhadap keputusan wasit

Sekor 2: Ketika peserta didik kadang patuh terhadap keputusan wasit

Sekor 1: Ketika peserta didik tidak patuh terhadap keputusan wasit

No	NAMA PESERTA DIDIK	AFEKTIF (Sportivitas)			
		Indikator: Patuh Keputusan Wasit			
		Selalu Patuh	Sering Patuh	Kadang Patuh	Tidak Patuh
		4	3	2	1
1	A				
2	B				
3	C				

**O. Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan dilakukan oleh peserta didik dengan mengamati keterampilan peserta didik ketika mereka bermain sepakbola. Peserta didik yang ditugasi sebagai pengamat melakukan pengamatan secara langsung terhadap pasangannya ketika menampilkan keterampilan mengumpan bola kepada teman satu regu yang berdiri bebas. Indikator yang diamati adalah ketepatan mengarahkan bola ke arah sasaran. Pengamatan dilakukan dengan

menggunakan blangko lembar pengamatan. Cara mengamati keterampilan seperti dalam gambar berikut.

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN**

**OLEH PESERTA DIDIK**

Nama Pengamat : .....

Kelas/Sekolah : .....

Tanggal Pengamatan.....2021

**Petunjuk:**

1. Berikan tanda (talis) pada kolom “tepat sasaran” jika *passing* yang dilakukan tepat sasaran
2. Berikan tanda (talis) pada kolom “tidak tepat sasaran” jika *passing* yang dilakukan tidak tepat sasaran

Nama yang diamati : ..... No. Punggung: .....

Aspek yang diamati : Mengumpan bola (*Passing*)

TEPAT SASARAN	TIDAK TEPAT SASARAN
Jumlah =	Jumlah =

**Cara Penghitungan:**

$$\text{Tepat Sasaran} = \frac{\text{Jumlah Tepat}}{\text{Juml. Tepat} + \text{Juml. Tidak Tepat}} \times 100\% =$$

**Hasil Penghitungan:**

**Rubrik penilaian:**

Sekor 4: selalu tepat ketika hasil penghitungan 75% - 100%

Sekor 3: sering tepat ketika hasil penghitungan 65% - 74%

Sekor 2: kadang tepat ketika hasil penghitungan 50% - 64%

Sekor 1: tidak tepat ketika hasil penghitungan kurang dari 50%

No	NAMA PESERTA DIDIK	<b>KETERAMPILAN (Mengumpan bola kepada teman)</b>			
		Indikator: Tepat Sasaran			
		Selalu Tepat	Sering Tepat	Kadang Tepat	Tidak Tepat
		75%- 100%	65%-74%	50%-64%	Kurang dari 50%
		4	3	2	1
1	A				
2	B				
3	C				

Selanjutnya hasil penilaian aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dimasukkan ke dalam tabel penilaian hasil belajar yang mencakup ketiga aspek.

### Konversi Nilai Pengetahuan, Keterampilan, Sikap

<u>Predikat</u>	<u>Nilai Kompetensi</u>		
	<u>Pengetahuan</u>	<u>Ketrampilan</u>	<u>Sikap</u>
A	4,00	4,00	SB
A -	3,66	3,66	
B +	3,33	3,33	B
B	3,00	3,00	
B -	2,66	2,66	
C +	2,33	2,33	C
C	2,00	2,00	
C -	1,66	1,66	
D +	1,33	1,33	K
D	1,00	1,00	

### RUBRIK PENILAIAN

#### Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap butir indikator dengan benar dan teliti.
2. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban sesuai dengan pendapat saudara pada kolom disamping pernyataan.
3. Keterangan tentang jawaban.
 

4 = Selalu	2 = Kadang
3 = Sering	1 = Tidak Pernah

#### Lembar Observasi

Faktor	Indikator	Skor			
Pengetahuan	Tepat dalam mengambil keputusan				
Sikap	Patuh terhadap keputusan wasit				
	Mengoper bola kepada teman				

	Menjaga daerah sendiri				
Keterampilan	Tepat sasaran				
	Bola dapat dikuasai				
	Mengarah ke gawang				
Total					

**Petunjuk Penilaian:**

Jumlah skor

Nilai Akhir = -----100

Skor Total

Lampiran 3: Foto-foto Kegiatan Pengambilan Data



Penjelasan teknis terkait apa yang akan dilakukan peserta didik



Pengelompokan regu bermain dan regu pengamat



Suasana bermain dan pendampingan saat mengisi lembar pengamatan



Suasana bermain dan pengisian lembar pengamatan



Pengisian lembar pengamatan



Berpose bersama guru-guru Penjasorkes



Lampiran 4:

1. Lembar Pernyataan
2. Isian lembar penilaian uji kepraktisan produk oleh guru (3 lembar)
3. Isian lembar penilaian uji kepraktisan oleh peserta didik (4 lembar)
4. Daftar hadir peserta didik pada pengambilan data penelitian