

**TESIS**

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN AUTENTIK  
KETERAMPILAN GERAK *PASSING, DRIBLING, DAN SHOOTING*  
SEPAKBOLA DALAM PEMBELAJARAN PJOK  
SEKOLAH MENENGAH ATAS**



Oleh :

Afrizal Ivanisevic

20633251013

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan mendapatkan gelar Magister  
Pendidikan

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI  
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN AUTENTIK GERAK  
DASAR *PASSING*, *DRIBLING*, DAN *SHOOTING* SEPAKBOLA DALAM  
PEMBELAJARAN PJOK SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**AFRIZAL IVANISEVIC**  
NIM 20633251013

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

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis



Pembimbing

Dr Hari Yulianto M.Kes  
NIP. 196707011994121001

Mengetahui,  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Plt. Dekan



Prof Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes  
NIP. 198208152005011002 †

Koordinator Program Studi,



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.  
NIP. 196706051994031001

## ABSTRAK

Afrizal Ivanisevic: Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Gerak Dasar *Passing, Dribling, dan Shooting* Sepakbola Dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Atas. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada keterampilan gerak dasar permainan sepakbola untuk peserta didik SMA, dikarenakan penilaian hasil belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian 4-D yang terdiri dari empat langkah yaitu: dengan langkah (1) *Define*, pendefinisian dengan melakukan studi awal tentang kebutuhan produk, (2) *Design*, perancangan dengan melakukan penyusunan rubrik penilaian disesuaikan dengan kurikulum, KI/KD, dan materi, (3) *development* pengembangan dengan melakukan validasi dengan CVR (*content validity ratio*) dan reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* dan ICC (*Intraclass Correlation Coeffisients*), (4) *dissemination* penyebaran produk untuk digunakan praktisi. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Ponjong dan SMA N 1 Depok, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan produk instrumen penilaian autentik gerak dasar permainan sepakbola. Hasil pembuktian validitas dengan menggunakan CVR (*content validity ratio*) menunjukkan hasil 1, dan pembuktian reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* dan ICC (*Intraclass Correlation Coeffisients*) memperoleh hasil uji coba produk di SMA Muhammadiyah Ponjong sebesar  $r \text{ alpha cronbach} = 0,770$  dan  $r \text{ ICC} = 0,751$ . Uji skala besar produk dilakukan di SMA N 1 Depok dengan hasil  $r \text{ alpha cronbach} = 0,914$ . Maka hasil dari pembuktian validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa pengembangan produk instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK pada keterampilan gerak dasar sepakbola memiliki tingkat keandalan tinggi sehingga layak digunakan sebagai instrumen penilaian autentik.

**Kata Kunci:** *pengembangan, instrumen penilaian, hasil belajar, sepak bola*

## ***ABSTRACT***

Afrizal Ivanisevic: Development of an Authentic Assessment Instrument for Basic Movements of Passing, Dribling, and Shooting Football in Senior High School Physical Education Learning. **Thesis.**

**Yogyakarta: Postgraduate Program, State University of Yogyakarta, 2023.**

This research aims to develop an authentic assessment instrument for the learning outcomes of learning outcomes of physical education, sports, and health in basic movement skills of soccer games for high school students, because the assessment of learning outcomes is very important.

The research method uses *Research and Development* (R & D) by using the 4-D research model which consists of using the 4-D research model which consists of four steps, namely: with steps (1) *Define*, defining by conducting an initial study of the needs of the product, (2) *Design*, designing by preparing an assessment rubric tailored to the curriculum, KI/KD, and material (3) *Development* by conducting validation with CVR (*content validity ratio*) and reliability using alpha cronbach and ICC (*Intraclass Correlation Coeffisients*), (4) *Dissemination* of product distribution for use by practitioners. The subjects in this study were 11th grade students of SMA Muhammadiyah Ponjong and SMA N 1 Depok, Special Region of Yogyakarta.

The result of this research is the development of an authentic assessment instrument product.basic movements of the soccer game. The results of validity proof using CVR (*content validity ratio*) showed the result of 1, and reliability proof using alpha Cronbach and ICC (*Intraclass Correlation Coefficients*) obtained the results of product trials at Muhammadiyah Ponjong High School amounted to r alpha Cronbach = 0.770 and r ICC = 0.751. The large-scale product test was conducted at SMA N 1 Depok with the results of r alpha Cronbach = 0.914. So the results of proving validity and reliability show that the development of the products of authentic assessment instruments for learning outcomes of Sport Physical Education and Health (PJOK) on basic movement skills of soccer has a high level of reliability so it is decent to use as an authentic assessment instrument.

**Keywords:** *development, assessment instruments, learning outcomes, soccer*

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afrizal Ivanisevic  
Nomor Induk Mahasiswa : 20633251013  
Program Studi : Pendidikan Jasmani  
Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 3 Mei 2023



Afrizal Ivanisevic

## HALAMAN PENGESAHAN





### HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN  
AUTENTIK KETERAMPILAN GERAK *PASSING*,  
*DRIBLING*, DAN *SHOOTING* SEPAKBOLA DALAM  
PEMBELAJARAN PJOK SEKOLAH MENEGAH ATAS

AFRIZAL IVANISEVIC  
NIM 20633251013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 13 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Guntur M.Pd. (Ketua/Penguji)		20/7-2023
Dr. Ngatman, M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		18-7-2023
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. (Pembimbing/Penguji)		20/7-2023
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. (Penguji Utama)		17/7-23

Yogyakarta, Juli 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP. 198208152005011002 ↓

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Tesis ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Munif dan Ibu Mila selaku kedua orang tua saya yang sangat disayangi dan dihormati, yang selalu mendo'akan, menyayangi, mendidik, memberikan motivasi, dukungan dan menjadi oarang tua yang terbaik serta selalu sabar.
2. Untuk kakak saya Zaqiya dan adik-adik saya Zidan dan Farel yang selalu memberikan saya semangat dalam menempuh pendidikan.
3. Untuk teman-teman saya yang selalu memberikan support kepada saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Gerak Dasar *Passing*, *Dribling*, dan *Shooting* Sepakbola Dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Atas” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proses penulisan tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari Bapak Dr. Hari Yulianto M.Kes. dan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan fasilitas selama menempuh pendidikan magister
2. Bapak Prof. Dr. Yudik prasetyo, S.Or., M. Kes. selaku Plt Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran, dosen, dan staf yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir tesis.
3. Bapak Dr. Drs Ngatman, M.Pd. selaku Koordinator Program Magister Pendidikan Jasmani yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir tesis dan Bapak Dr. Hari Yulianto M.Kes. selaku pembimbing tugas akhir tesis yang telah membimbing dalam penulisan tugas akhir tesis.
4. Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah Ponjong dan SMA N 1 Depok yang telah memberikan izin untuk menjadi sampel penelitian.
5. Ketua dan anggota MGMP PJOK SMA Kab. Gunungkidul.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penyelesaian tugas akhir tesis.



Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi ibadah bagi semua pihak. Dalam penulisan tugas akhir tesis ini tidak lepas dari banyak kekurangan dan kesalahan, untuk membangunnya supaya lebih baik maka saran yang membangun diperlukan. Serta harapannya tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 3 Mei 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Afrizal Ivanisevic', with a stylized, cursive script.

Afrizal Ivanisevic

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	10
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I LATAR BELAKANG .....	15
A. Latar Belakang Masalah.....	15
B. Identifikasi Masalah .....	23
C. Pembatasan Masalah .....	24
D. Rumusan Masalah .....	24
E. Tujuan Pengembangan .....	25
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	25
G. Manfaat Penelitian.....	26
H. Asumsi Pengembangan .....	27
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	29
A. Kajian Teori.....	29
1. Sepak bola .....	29
2. Gerak Dasar Sepak Bola.....	33
3. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	41
4. Penilaian ( <i>Assessment</i> ) .....	44
5. Penilaian Autentik .....	48
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	52

C.	Kerangka Berpikir .....	56
D.	Pertanyaan Penelitian .....	56
BAB III METODE PENELITIAN.....		58
A.	Metode Pengembangan .....	58
B.	Prosedur Pengembangan .....	59
C.	Desain Uji Coba Produk.....	61
D.	Desain Uji Coba .....	62
E.	Subjek Uji Coba .....	62
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	62
G.	Teknik Analisis Data .....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....		67
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	67
	1. Pendefinisian (Define) .....	68
	2. Design (Perancangan) .....	70
	3. Development (Pengembangan).....	71
	4. Disseminate (Penyebarluasan) .....	71
B.	Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil.....	72
	1. Pembuktian Validitas.....	72
	2. Pembuktian Reliabilitas .....	73
C.	Revisi Produk .....	75
D.	Hasil Uji Produk Skala Besar.....	76
	1. Pembuktian Reliabilitas .....	76
E.	Kajian Produk Akhir .....	77
F.	Keterbatasan Penelitian .....	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		82
A.	Simpulan Tentang Produk.....	82
B.	Saran Pemanfaat Produk .....	83
C.	Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN .....		90

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Likert.....	64
Tabel 2. Tingkat Keandalan.....	66
Tabel 3. Kategori Kappa menurut Landis dan Koch (1977).....	66
Tabel 4. Kategori Kappa menurut Fleiss (1981).....	66
Tabel 5. Hasil Pembuktian Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> Menggunakan SPSS 25.....	74
Tabel 6. Hasil Pembuktian Reliabilitas <i>Intraclass Correlation Coeffisients (ICC)</i> Menggunakan SPSS 25.....	75
Tabel 7. Hasil Pembuktian Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> dalam Uji Skala Besar instrumen.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Sepak Bola .....	30
Gambar 2. Bola Sepak .....	31
Gambar 3. <i>Passing</i> dalam sepak bola.....	33
Gambar 4. <i>Dribling</i> dalam sepak bola.....	35
Gambar 5. <i>Shooting</i> dalam sepak bola.....	37
Gambar 6. Evaluasi pada setiap Akhir Pembelajaran.....	68
Gambar 7. Penilaian pada setiap Akhir Pembelajaran.....	68
Gambar 8. Penilaian Autentik Kepada Peserta didik oleh guru.....	69
Gambar 9. Kebutuhan Instrumen Penilaian Autentik oleh Guru.....	70

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Tugas Peserta Didik .....	93
Lampiran 2 Rubrik Penilaian Keterampilan Dasar Sepakbola .....	94
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Ahli 1 .....	96
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Ahli 1 .....	97
Lampiran 5 Surat Izin Validasi Ahli 2 .....	98
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Ahli 2 .....	99
Lampiran 7 Lembar Validasi Praktisi .....	100
Lampiran 8 Hasil Validasi Praktisi .....	102
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian SMA Muhammadiyah Ponjong .....	105

## **BAB I**

### **LATAR BELAKANG**

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Dengan kualitas pendidikan yang tinggi, secara tidak langsung berpengaruh pada kualitas SDM yang dimiliki akan semakin meningkat. Di Indonesia setiap warga negara wajib menempuh pendidikan dasar selama sembilan tahun, mulai dari SD hingga SMP, dan dilanjutkan ke tingkat sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Menurut Undang-Undang (2003:20), pendidikan merupakan 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. Dari Undang-Undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah komponen yang membantu seseorang untuk menjadi manusia yang seutuhnya.

Proses pembelajaran adalah merupakan suatu proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik dan adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan belajar. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antar guru dan peserta didik, melainkan secara online yang menggunakan jaringan internet (Asmuni, 2020). *Educators must also maximize their teaching time so that it requires learning models such as e-learning*

*and blended learning to meet the loss of teaching time due to other activities that must be done by the teacher besides teaching (Huda et al., 2019).*

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat, pendidikan jasmani merupakan salah satu disiplin ilmu yang diberikan kepada peserta didik saat dibangku sekolah, tujuannya supaya peserta didik dapat memahami dan menerapkan pentingnya aktifitas jasmani, menjaga kesehatan, dan mencegah penyakit. Dalam pendidikan jasmani peserta didik juga diajarkan untuk menjadi manusia yang sesungguhnya misalnya, simpati, empati kepada kawan, tolong - menolong, gotong royong dan sportifitas. Sehingga pendidikan jasmani sangat penting diberikan kepada peserta didik.

Untuk menerapkan ilmu tersebut diperlukan sebuah mentor atau guru sebagai fasilitator dan peserta didik mediator. Sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru memiliki tambahan status sebagai profesi, bukan sekedar pendidik. Dalam Pasal 1 (1) dijelaskan bahwa guru adalah pendidik yang professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Guru berperan aktif dalam dunia pendidikan dikarenakan sebagai pendamping peserta didik dalam menerapkan ilmu tersebut. Untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran guru wajib memiliki perangkat pembelajaran



seperti kurikulum, silabus, prota, prosem, rpp, dll. Pedoman digunakan sebagai dasar guru melakukan pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh peserta didik disampaikan secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu materi yang perlu disampaikan kepada peserta didik adalah salah satunya permainan invasi atau permainan kelompok yaitu permainan sepak bola.

Permainan Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal. Beberapa penelitian menunjukkan manfaat selain mengembangkan kemampuan gerak dari permainan invasi seperti pengetahuan permainan, pengambilan keputusan dan ketrampilan teknik seperti pada permainan sepak bola, bola basket, atau bola tangan pada pembelajaran di sekolah (Fernando dan Jose : 2015). Permainan invasi bola besar banyak digemari oleh kalangan masyarakat karena mudah dan dilakukan banyak orang karena membuat seseorang menjadi gembira dan senang melakukan olahraga tersebut salah satunya adalah sepak bola.

Menurut Yiannis (2013:1) "*soccer is the most popular sport the world with millions of people involved in amateur and professional level*" artinya sepak bola adalah salah satu olahraga paling populer di dunia dengan jutaan orang yang terlibat baik tingkat amatir dan tingkat profesional. Syukur & Soniawan (2015) sepak bola merupakan permainan yang membutuhkan banyak energi, kepintaran di dalam lapangan memacu semangat, sekaligus memberikan kegembiraan melalui

kebersamaan dalam sebuah tim. Sepak bola merupakan olahraga yang dimainkan secara beregu yang berjumlah sebelas orang dalam satu regu. Rollin (2019) Sepak bola merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim dan masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) pemain. Permainan sepak bola memiliki tujuan mencetak gol ke gawang lawan sebanyak mungkin. Untuk memainkan sepak bola diperlukan lapangan, bola dan gawang sebagai sarana bermain. Pemain menggunakan bagian tubuh apapun kecuali tangan dan lengan mereka, mencoba mengarahkan bola ke gawang tim lawan dan hanya penjaga gawang yang diizinkan menyentuh bola menggunakan tangan dan hanya dapat melakukannya di dalam area penalti yang mengelilingi gawang. Tim yang mencetak gol menjadi pemenang.

Untuk dapat bermain sepak bola pemain harus menguasai teknik sepak bola, karena tanpa menguasai teknik dasar bermain sepak bola dengan baik tidak dapat bermain sesuai dengan kaidah sepak bola. Adapun teknik dasar dalam bermain sepak bola adalah teknik menggiring, teknik menyundul, teknik tendangan lambung, teknik *passing*, teknik *blocking*, teknik kiper menangkap bola, teknik *tekling* dan teknik *body charge* Hidayat, (2017:30). Sepak bola selalu menawarkan keindahan disetiap sudutnya baik dari sisi latihan maupun pertandingan, sepak bola juga harus dituntut untuk memiliki keterampilan baik teknik, fisik, mental dan strategi Festiawan (2019). Menurut Suprayitno & Damanik, (2016) menyatakan bahwa dalam mengoptimalkan keterampilan teknik dasar sepak bola selain menguasai teknik juga harus memiliki kemandirian peserta didik, dukungan orangtua dan motivasi berprestasi yang baik. Karena apapun keberadaan kemandirian peserta didik, dukungan orangtua dan motivasi berprestasi ini tetap

memiliki pengaruh yang sangat erat dengan keterampilan teknik dasar sepak bola.

Berdasarkan hasil study awal yang dilakukan oleh penulis kepada guru PJOK SMA berupa pemberian kuisioner yang dilakukan dengan bantuan media *google form* kepada 20 guru PJOK SMA di wilayah Gunungkidul mendapatkan data bawasannya sebanyak 90% guru menguasai materi dan keterampilan dalam setiap materi PJOK yang disampaikan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di setiap akhir pembelajaran hampir seluruh guru melakukan evaluasi kepada peserta didik walaupun masih banyak yang kadang tidak melakukannya dan untuk evaluasi sebagian besar menggunakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru sebagai bahan evaluasi tersebut. Sesuai angket 70% penilaian keterampilan dilakukan guru PJOK dengan menggunakan penilaian konvensional sebagai acuan mendapatkan nilai dan sebagai bahan evaluasi di setiap pembelajaran. Terbatasnya informasi dan pengembangan instrumen penilaian autentik menjadikan sebanyak 30% guru PJOK di SMA belum mengenal dan menggunakan instrumen penilaian autentik sebagai penilaian alternatif dan 70% hanya mengetahui saja tanpa ada instrumen yang digunakan sehingga keseluruhan guru PJOK membutuhkan dan setuju dengan pengembangan instrumen tersebut supaya dapat sebagai alat penilaian alternatif untuk menilai hasil belajar keterampilan gerak dasar permainan sepak bola, mendapatkan kesimpulan bawasannya penilaian yang dilakukan oleh guru PJOK SMA hanya menggunakan instrumen konvensional (tidak dalam kondisi bermain sesungguhnya) khususnya dalam materi dan keterampilan permainan sepak bola. Penilaian yang dilakukan guru kepada peserta didik hanya sebatas untuk mengukur kemampuan keterampilan dasar yang konotasinya hanya mengukur kemampuan

peserta didik melakukan sebuah keterampilan tanpa mengukur dalam kondisi bermain sesungguhnya. Kurangnya informasi dan pengembangan yang disosialisasikan kepada guru PJOK tentang instrumen penilaian autentik dan penggunaannya menjadikan guru tidak mengetahui dan menerapkan instrumen penilaian alternatif seperti penilaian autentik. Sehingga guru PJOK SMA membutuhkan sebuah instrumen penilaian alternatif yang tepat, akurat, efisien, dan efektif untuk menilai hasil belajar peserta didik keterampilan sepak bola.

Atas dasar fakta dan beberapa pendapat, dalam latar belakang tersebut. Peneliti tertarik untuk menyusun penelitian yang fokus utamanya adalah menilai kemampuan psikomotorik gerak dasar sepak bola pada peserta didik SMA melalui penilaian berbasis kinerja atau autentik. Oleh sebab itu peneliti ingin mengkaji penelitian yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Gerak Dasar *Passing*, *Dribling*, dan *Shooting* Sepakbola dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Atas”.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomer 23 Tahun 2016, bahwa penilaian keterampilan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu. Selama ini guru PJOK hanya menilai keterampilan seseorang dari keberhasilan melakukan sebuah keterampilan dengan menggunakan alat tes yang hanya menilai tingkat kemampuannya dalam menguasai sebuah keterampilan. Namun dalam pelaksanaannya setelah guru melakukan penilaian, biasanya terhenti disitu tanpa melakukan penilaian lanjutan yang berhubungan dengan perilaku dalam aktifitas ketika bermain sepak bola sesungguhnya.

Reformasi pendidikan sangatlah penting khususnya adalah di bidang pendidikan jasmani. Perlunya peningkatan proses belajar, mengajar, dan penilaian. Selama ini penilaian yang dilakukan disekolah dalam pendidikan jasmani masih menggunakan penilaian yang memiliki ruang sempit dan tidak memuaskan peserta didik. Penilaian yang sering dilakukan oleh guru selama model tradisional berupa tes pilihan ganda, tes prestasi olahraga, dan tes keterampilan gerak dasar. Penilaian tersebut tidak dapat digunakan untuk menilai kemampuan seseorang secara luas dan hanya fokus kepada sesuatu komponen. Untuk meningkatkan kemampuan penggunaan gerak dasar diperlukan sebuah latihan rutin dan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan atau kesalahan yang dilakukan peserta didik. Evaluasi yang tepat dan akurat diperlukan sebuah data, untuk mendapatkan data tersebut diperlukan instrumen penilaian. Tujuannya untuk mengetahui/menggali informasi keterampilan yang diperoleh dari peserta didik. Ridwan (2014:201) penilaian merupakan usaha untuk mengumpulkan data yang kemudian diolah untuk pengambilan kebijakan suatu program pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik/guru melakukan penilaian dengan mengumpulkan fakta dan dokumen belajar peserta didik untuk melakukan perbaikan perencanaan pembelajaran.

Penilaian (*assessment*) diartikan oleh Yusuf (2015:14) 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. Penilaian autentik merupakan pendekatan penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan

sikap, menggunakan pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam situasi yang sesungguhnya Hamid, (2015:6). Penilaian autentik merupakan sebuah instrumen yang tepat untuk menilai peserta didik dalam melakukan aktifitas jasmani karena sesuai dengan kemampuan masing- masing dalam kondisi bermain sesungguhnya.

Penilaian autentik digunakan untuk menilai atau mengukur kemampuan seseorang dalam konteks pertandingan atau olahraga sesungguhnya bukan kemampuan peserta didik untuk menampilkan keterampilan yang terpisah. Sesuai dengan Pelaksanaan Penilaian Pendidikan, Standar penilaian pendidikan menurut (Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomer 23 Tahun 2016) adalah standar mengenai ruang lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan metode penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan menengah.

Pendidikan jasmani atau sering disebut PJOK merupakan sebuah disiplin ilmu yang hampir sebagian besar yang dinilai adalah keterampilan. Sesuai dengan (Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomer 23 tahun 2016) Penilaian keterampilan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dengan menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu. Selama ini guru PJOK hanya menilai keterampilan seseorang dari keberhasilan melakukan sebuah keterampilan dengan menggunakan alat tes yang hanya menilai tingkat kemampuannya dalam menguasai sebuah keterampilan contohnya adalah tes keterampilan sepak bola *David lee*. Tes tersebut hanya mengukur tingkat keterampilan peserta didik dalam menguasai teknik dasar. Namun dalam

pelaksanaannya setelah guru melakukan penilaian, biasanya terhenti di situ tanpa melakukan penilaian lanjutan yang berhubungan dengan perilaku dalam aktifitas ketika bermain sepak bola sesungguhnya.

Atas dasar fakta dan beberapa pendapat, dalam latar belakang masalah tersebut. Peneliti tertarik untuk menyusun penelitian yang fokus utamanya adalah upaya menilai tingkat efektifitas penggunaan gerak dasar sepak bola pada peserta didik SMA N 1 DEPOK melalui penilaian berbasis kinerja. Oleh sebab itu peneliti ingin mengkaji penelitian yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Keterampilan Gerak *Passing*, *Dribling*, dan *Shooting* Sepakbola dalam Pembelajaran PJOK SMA”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

- a. Kurangnya pengetahuan dan informasi kepada guru PJOK SMA tentang instrumen penilaian autentik.
- b. Kurangnya penilaian oleh guru secara autentik kepada peserta didik terhadap kemampuan gerak *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola.
- c. Penilaian oleh guru hanya dilakukan menggunakan tes tradisional yang hanya menilai keterampilan gerak tanpa ada kelanjutan menilai keterampilan ketika bermain.
- d. Belum adanya instrumen penilaian yang autentik dan akurat yang digunakan untuk menilai kemampuan/penerapan gerak *passing*, *dribling*, dan *shooting* dalam bermain sepakbola.

- e. Pengembangan instrumen penilaian autentik model gerak *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dalam bermain sepak bola.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya ruang lingkup pembahasan menjadi jelas dan terstruktur serta dapat dipahami secara mudah. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan instrumen penilaian autentik gerak *passing*, *dribbling*, dan *shooting* sepakbola dalam pembelajaran PJOK SMA.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana tingkat pemahaman guru PJOK SMA tentang model instrumen penilaian autentik ?
- b. Bagaimana kelayakan validitas dan reliabilitas instrumen penilaian autentik model keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola pada pembelajaran PJOK.
- c. Apakah produk instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK pada keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* mudah dipahami dan dapat digunakan untuk menilai kemampuan psikomotorik gerak dasar sepak bola?
- d. Bagaimana struktur penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan



sepakbola?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

- a. Guru PJOK SMA memahami model penilaian autentik hasil belajar PJOK.
- b. Melakukan penilaian untuk menghasilkan produk instrumen penilaian autentik hasil belajar pada keterampilan gerak *passing*, *dribling*, dan *shooting* dalam bermain sepakbola
- c. Menghasilkan produk instrumen penilaian yang layak dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam penilaian keterampilan gerak *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola.
- d. Menghasilkan produk Instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK untuk digunakan mengukur keterampilan gerak *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola pada pembelajaran PJOK.
- e. Menghasilkan struktur penilaian autentik yang lengkap dan tervalidasi meliputi lembar tugas, rubrik, dan cara penilaian instrumen autentik yang lengkap, memenuhi syarat, dan mudah digunakan dalam penilaian hasil belajar PJOK pada keterampilan gerak dasar sepakbola.

### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Model instrumen penilaian autentik dikembangkan sesuai dengan materi, KI, KD, dan Indikator PJOK SMA.

- b. Penilaian autentik merupakan penilaian alternatif yang dilakukan untuk mendapatkan data sesuai dengan keadaan sesungguhnya (autentik).
- c. Model instrumen penilaian autentik dirancang untuk digunakan sebagai instrumen penilaian alternatif untuk mengukur kemampuan peserta didik pada permainan sesungguhnya.
- d. Instrumen penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan kepada peserta didik yang tertuju kepada kemampuan peserta didik saat melakukan keterampilan, dukungan, dan pengambilan keputusan dengan keadaan permainan/game bermain sesungguhnya.
- e. Instrumen penilaian autentik berbentuk rubrik yang didalamnya terdapat lembar pengamatan, petunjuk penskoran, dan petunjuk penghitungan skor.
- f. Instrumen yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru PJOK karena terdapat rubrik yang berisi kriteria yang dinilai.
- g. Sasaran produk yaitu guru PJOK SMA dan peserta didik SMA.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis
  - i. Dari hasil penelitian ini memberikan pemikiran dan memperluas ilmu pengetahuan tentang pengembangan instrumen penilaian autentik gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* sepakbola pada pembelajaran PJOK.
  - ii. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

i. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola.

ii. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan baru bagi penulis dan memahami pengembangan instrumen penilaian autentik gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* sepakbola pada pembelajaran PJOK.

iii. Bagi Guru

Model pengembangan instrumen penilaian autentik gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* sepakbola sebagai salah satu cara untuk menilai kemampuan bermain sepakbola.

## H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

a. Asumsi pengembangan

- i. Sebagian besar sekolah memiliki sarana dan prasarana untuk melakukan permainan sepak bola di sekolah.
- ii. Sebagian besar peserta didik menguasai keterampilan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola.
- iii. Sebagian besar peserta didik dapat bermain sepak bola dengan baik dan memahami peraturan yang berlaku.

- b. Keterbatasan pengembangan
  - a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga instrumen penilaian autentik hanya terbatas pada permainan sepakbola.
  - b. Instrumen penilaian autentik hanya dapat digunakan ketika peserta didik menguasai gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola dan memahami peraturan permainannya.
  - c. Uji coba hanya kepada peserta didik SMA N 1 Depok Sleman dan SMA Muhammadiyah Ponjong Gunungkidul.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### 1. Sepakbola

Pada hakikatnya permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Arne (2015:1) menyatakan *“soccer is one of the most popular among youth worldwide, with an increasing number of young female players”* artinya sepakbola adalah salah satu olahraga paling populer di kalangan generasi muda di seluruh dunia, dengan peningkatan jumlah anak muda dan pemain wanita. Sepakbola dimainkan di lapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak - banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Muhajir (2016:05), sepak bola merupakan permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri, dari kemasukan bola serta pemain dapat menggunakan seluruh anggota badan kecuali bagian lengan. Aji (2016:1), sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan agar memperoleh kemenangan.

Erlangga, (2017:2), sepak bola adalah olahraga permainan menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim. Umumnya, masing-masing tim terdiri dari sebelas orang pemain yang terdiri dari seorang penjaga gawang, 2-4 orang pemain bertahan, 2-4 orang pemain tengah, dan 1-3 orang pemain penyerang.

Penjaga gawang merupakan satu-satunya pemain yang diperbolehkan memegang bola demi mencegah bola serangan dari tim lawan memasuki gawang yang dijaganya. Pemain bertahan bertugas membentengi area dari serangan tim lawan. Tugas pemain tengah dibagi berdasarkan penempatan posisinya, baik itu dekat dengan pemain penyerang atau bertahan. Sedangkan pemain penyerang bertugas untuk menyorongkan bola ke gawang lawan.

Sepakbola digemari oleh semua lapisan masyarakat baik tingkat daerah, nasional, hingga internasional, dari usia anak-anak, dewasa, hingga orang tua. Luxbacher (2016:2), mengungkapkan bahwa pertandingan sepak bola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang dan mempertahankan sebuah gawang sampai mencoba menjebolkan gawang lawan. Setiap tim memiliki kiper untuk menjaga gawang dan diperbolehkan mengontrol bola menggunakan tangannya di dalam daerah penalti yang berukuran 44 yard dan 18 yard pada garis akhir. Menurut Sutanto dan Teguh, (2016:172) sepakbola merupakan permainan bola yang dimainkan menggunakan kaki, saling oper dengan satu tim, menjaga agar bola tidak direbut lawan dan tujuan akhirnya memasukkan bola ke gawang. Pihak yang mencetak gol terbanyak, dialah yang memenangkan pertandingan. Pertandingan sepakbola merupakan permainan untuk mencari kemenangan sesuai aturan FIFA yaitu mencetak gol lebih banyak dari pada kebobolan (Danurwinda,2017:5).

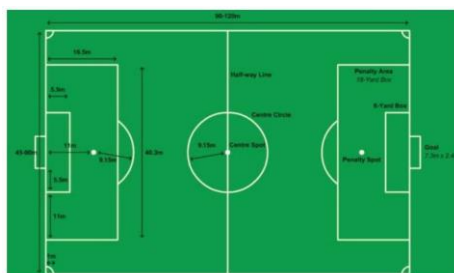
Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan antara 2 (dua) regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan.

Area harus terbebas dari benda berbahaya seperti serpihan kaca, bebatuan, ranting, lubang, dan lain sebagainya. Pertandingan sepakbola secara resmi dimainkan dilapangan rumput alami, rumput sintesis atau campuran rumput alami-sintesis dengan permukaan berwarna hijau dan memenuhi standar federasi. Setiap tim harus berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan dan permainan ini dilakukan selama 2 x 45 menit. Berikut sarana dan prasarana yang diperlukan untuk bermain sepak bola:

a. Lapangan

Erlangga, (2017:8) karakteristik lapangan sepakbola, yakni luas lapangan bola harus menyesuaikan besar perkembangan fisiknya, yang ditandai oleh usia. Contohnya, luas lapangan yang digunakan dalam sepak bola anak Usia 6 tahun tidak melebihi ukuran 40x20 m. Hal ini penting agar anak-anak tetap dapat menikmati permainan tanpa cepat merasa kelelahan. Sejalan dengan apa yang di katakan di atas tentang karakteristik lapangan. Luxbacher (2016:2), lapangan sepakbola harus memiliki ukuran panjang 100 hingga 130 yard dan lebar 50 hingga 100 *yard*. Ukuran panjangnya harus lebih besar dari lebar. (untuk pertandingan internasional, panjangnya harus 110 hingga 120 yard dan lebarnya 70 hingga 80 yard). Menurut Sutanto, Teguh, (2016:179) sepakbola dimainkan di lapangan yang berbentuk persegi panjang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa lapangan sepakbola harus memiliki ukuran panjang 100-110 meter dan lebar 64-75 meter. Garis batas harus jelas dengan ketebalan garis sebesar 12 centimeter.

Setiap pertandingan dimulai dari titik tengah lapangan yang membagi lapangan menjadi dua daerah simetris yang dikelilingi oleh lingkaran yang memiliki diameter 9,15 meter. Di setiap sudut lapangan diberi garis lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan bendera sudut lapangan dengan tinggi tiang 1,5 meter. Gawang ditempatkan pada kedua ujung lapangan pada bagian tengah garis gawang. Masing-masing gawang memiliki tinggi 2,44 meter dan lebar 7,32 meter yang terbuat dari kayu atau logam yang memiliki ketebalan 12 centimeter, tiang gawang dicat putih dan dipasang jaring-jaring pada bagian belakang tiang. Daerah gawang adalah sebuah kotak persegi panjang pada masing-masing garis gawang. Dua garis ditarik tegak lurus dari garis gawang masing-masing antara tiang gawang yang panjangnya 5,5 meter. Ujung kedua garis dihubungkan oleh suatu garis lurus sejajar dengan garis gawang. Daerah ini masuk bagian dari daerah tendangan hukuman (*penalty area*) dengan ukuran 16,5 meter dari tiang gawang. Titik penalty berjarak 11 meter dari depan pertengahan garis gawang dan lingkaran pinalti dengan jari-jari 9,15 meter.



Gambar 1. Lapangan Sepak bola  
Sumber: KEMENDIKBUD (2017)



b. Bola

Bola terbuat dari kulit/bahan yang sejenis & bentuknya harus bulat dengan ukuran lingkaran bola tidak lebih dari 71 cm dan tidak boleh kurang dari 68 cm, berat tidak lebih dari 453 gram dan tidak boleh kurang dari 396 gram. Beberapa pelatih merekomendasikan anak-anak menggunakan bola berukuran lebih kecil karena kaki dan tubuh mereka lebih kecil. Tetapi jika meneliti bagaimana bola kecil menggelinding cepat dari bola yang lebih besar, bola lebih besar dan lebih berat mungkin lebih bermanfaat. Anak-anak akan mampu mengendalikan lebih besar, bola bergulir lambat lebih baik saat menggiring bola.



Gambar 2. Bola sepak  
Sumber: KEMENDIKBUD (2017)

2. Gerak Dasar Sepak Bola

Ali, dkk (2020), setiap tim sepak bola menginginkan prestasi maksimal tentunya para pemain harus memiliki keterampilan dasar (teknik bermain yang baik, keterampilan teknik dasar yang baik akan lahir melalui penguasaan teknik dasar yang matang, ini merupakan suatu efek dari proses latihan yang tepat, intensif dan sistematis. Sebagai seorang pemain sepakbola, kemahiran dalam segi teknik merupakan kebutuhan yang utama. Arsil, Yuni, Erianti (2020) juga menyatakan bahwa pemain sepakbola membutuhkan latihan kondisi fisik

dalam memperdalam teknik karena tanpa kondisi fisik yang matang akan sulit dalam memahami teknik sehingga akan sulit dalam mencapai tujuan dalam permainan sepakbola. Zulbahri (2019), teknik dasar ialah suatu penguasaan teknik dimana proses gerak dalam melakukannya dari gerakan dari proses gerak bersifat sederhana dan mudah dilakukan. Komponen *dribbling* yang baik mencakup perubahan kecepatan dan arah yang mendadak, gerakan tipuan tubuh, kaki dan kontrol bola yang rapat. Perlu diketahui untuk bermain sepakbola perlu mempunyai keterampilan dasar dalam bermain sepak bola Naldi & Irawan, (2020). Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik dalam mengolah bola, maka pemain tersebut dapat bermain sepakbola dengan baik.

a. *Passing*

*Passing* adalah sebuah keterampilan memindahkan bola pada pemain kepada pemain lainnya yang dilaksanakan melalui akurasi dan ketepatan tinggi. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan untuk melakukan *passing*. *Passing* menjadi penyusunan serangan dalam sepakbola dan menciptakan gol, juga dipergunakan menghidupkan bola dikarenakan kesalahan serta untuk pembersihan dengan menyapu bola-bola berbahaya dalam daerah atau ketika usaha menahan serangan lawan dan berada didaerah pertahanan sendiri, Yudi (2019).

Dengan *passing* yang baik seorang pemain bisa berlari ke ruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi permainan. *Passing* dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola

menciptakan ruangdi antara lawan dengan bergerak dan membuka ruang di sekeliling pemain. Selain itu keterampilan mengontrol bola pada penerima bola dari *passing* teman juga perlu dilatih agar pemain yang akan melakukan *passing* punya rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman yang tidak dijaga lawan.

Keterampilan mengoper dan menerima bola membentuk jalinan vital yang menghubungkan kesebelas pemain dalam sebuah tim ke dalam satu unit yang berfungsi lebih baik daripada bagian-bagiannya. Ketepatan, langkah dan waktu pelepasan bola merupakan bagian penting dari kombinasi *passing* bola yang berhasil. Tim bagus ketika atlet bisa menguasai teknik dalam mengoper bola yang baik, sesuai dengan sasaran atau tepat dalam melakukan gol pada gawang lawan Syukur & Soniawan, (2015). Hampir semua pemain pemula mengalami kesulitan pada saat mengoper bola, untuk itu diperlukan latihan teknik yang baik untuk mengusainya dengan latihan yang baik dan benar. Cara melakukan *passing* ada beberapa macam.



Gambar 3. *Passing* dalam sepakbola  
Sumber: KEMENDIKBUD (2017)

Ada beberapa cara melakukan *passing* yang biasa dilakukan oleh para pemain sepakbola, terdiri atas beberapa gerak dasar seperti:

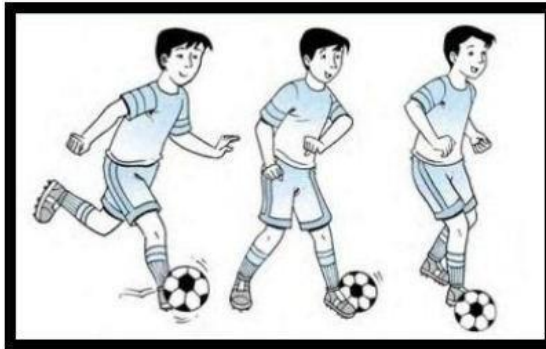
- 1) *passing* menggunakan kaki bagian dalam,

- 2) *passing* menggunakan punggung sepatu,
- 3) *passing* menggunakan *drop pass*,
- 4) *passing* dengan *lari overlap*,
- 5) *passing* dengan *give and go*.

*Passing* merupakan teknik dasar yang perlu dikuasai oleh setiap individu, walaupun permainan sepakbola dilakukan secara beregu tanpa *passing* yang baik permainan sepak bola tidak bisa dijalankan sesuai dengan tujuan.

#### *b. Dribling*

Salah satu gerak dasar dalam sepakbola adalah menggiring bola. *Dribling* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola, pemain melakukan pergerakan lari serta melakukan dorongan pada bola dengan kaki yang mengakibatkan perpindahan bola dari tempat ketempat lainnya atau membuka daerah pertahanan lawan, pandangan tidak selalu menghadap bola, pergerakan dan selalu mengawasi pemain lawan Ardianda & Arwandi, (2018). Permainan sepakbola menjadi lebih menarik, ketika seorang pemain mampu menguasai bola dengan baik melalui aksi individu menggiring bola (*dribling*). *Dribling* bola salah satu teknik yang penting di dalam sepakbola, ketika *mendribling*, dapat mempermudah bagi seorang dalam mengatur tempo, mengumpan, menerima bola, mengganggu pertahanan lawan dan melakukan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan Saputra & Yenes, (2019).



Gambar 4. *Dribling* dalam sepakbola  
Sumber: KEMENDIKBUD (2017)

Teknik membawa atau menggiring bola (*dribling*) terdiri dari :  
Menggiring bola dengan punggung kaki, menggiring bola dengan kaki bagian dalam dari kura-kura kaki, dan Menggiring bola dengan kaki bagian luar, Irawadi (2016:6). Macam - macam cara menggiring bola, yaitu:

- 1) Menggiring bola dengan punggung kaki
  - a) Sikap awal berdiri dengan sikap melangkah kaki kiri berada di depan dan kaki kanan berada dibelakang.
  - b) Badan condong ke depan.
  - c) Letakkan bola di depan kaki kiri bagian dalam segaris dengan kaki kanan.
  - d) Bola ditendang menggunakan kaki kanan bagian luar dengan perlahan-lahan sehingga bola bergulir perlahan ke depan.
- 2) Menggiring bola dengan kaki bagian dalam
  - a) Posisi badan sedikit condong ke depan
  - b) kaki sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan

kura- kura kaki penuh.

- c) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola sesuai dengan irama langkah lari tiap langkah dengan kura-kura kaki penuh bola didorongdi depan dekat kaki.

3) Menggiring bola dengan kaki bagian luar

- a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki bagian luar.
- b) Setiap langkah secara teratur dengan kura-kura kaki bagian luar kakikanan atau kaki kiri mendorong bola bergulir ke depan, dan bola harus selalu dekat dengan kaki.
- c) Pada saat menggiring bola kedua lutut selalu sedikit ditekuk, waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola, dan selanjutnya melihatsituasi lapangan.

Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran,melewati lawan, dan menghambat permainan. Cara melakukan *dribling* adalah sebagai berikut:

- a) *Dribling* menghadapi tekanan lawan, bola harus dekat dengan kaki ayun atau kaki yang akan melakukan *dribling*, artinya sentuhan terhadap bola sesering mungkin atau banyak sentuhan.
- b) Sedangkan bila di daerah bebas tanpa ada tekanan lawan, maka sentuhan bola sedikit dengan diikuti gerakan lari yang cepat.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat menggiring bola di antaranya:

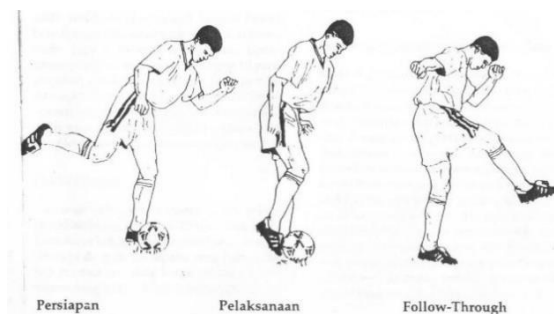
- a) bola harus selalu terkontrol, dekat dengan kaki,

- b) bola harus dalam perlindungan (dengan kaki yang tepat sesuai keadaan posisi lawan),
- c) pandangan luas, artinya mata tidak hanya terpaku pada bola dan
- d) dibiasakan dengan kaki kanan dan kiri.

c. *Shooting*

Manurung (2019: 96) *shooting*, merupakan salah satu karakteristik yang paling berpengaruh besar terhadap hasil tendangan, karena tujuan dari permainan sepakbola adalah mencetak gol sebanyak- banyaknya dalam durasi waktu yang ada. Teknik yang paling efektif untuk mencetak gol adalah *shooting*.

Luxbacher, (2013: 96), *shooting* merupakan gerakan menendang bola kearah gawang perkenaan bagian kaki dengan tujuan mencetak gol. Laju bola yang keras dan cepat menambah peluang terciptanya gol serta beberapa variasi *shooting* dapat mengecoh pergerakan seorang kiper. *Shooting* dilakukan dengan kontak antar bola dan kaki yang kuat dan cepat sehingga laju bola juga akan powerfull.



Gambar 5. *Shooting* dalam sepakbola  
 Sumber: KEMENDIKBUD (2017)

Langkah-langkah yang perlu diperhatikan untuk melakukan gerakan

*shooting* (Martin, 2012: 9) :

- 1) Bola keluar dari kaki; lihat / kenali target; sentuhan persiapan keluar dari kaki; mengidentifikasi target saat Anda mendekati bola; kedua terakhir langkah, intip targetnya.
- 2) Pendekatan - Pijakan daya secara miring; langkah kekuatan ke kaki pendukung; langkah daya lebih panjang dari langkah biasa; Tempatkan kaki yang tidak menendang menunjuk maju dan di samping bola (jarak sebenarnya akan bervariasi dari pemain ke pemain); pinggul persegi menuju sasaran.
- 3) Jari kaki menunjuk ke bawah & pergelangan kaki terkunci; jari kaki melengkung ke dalam sepatu; dorong jari melalui bagian bawah sepatu.
- 4) Kontak - Dengan tali; ayunan punggung kompak; menyerang bagian bawah dan kiri tengah (untuk serangan kaki kanan).
- 5) Aksi - Serang bola; lihat kaki memukul bola; poin berlawanan arah ke arah sasaran tujuan.

Rajidin (dalam Sport,2014) tujuan latihan *shooting* 1) untuk meningkatkan ketajaman dan akurasi tendangan di depan gawang, 2) untuk meningkatkan pemahaman yang cepat dalam memanfaatkan peluang di area lawan sehingga dapat menghasilkan gol, 3) untuk meningkatkan ketenangan dalam penyelesaian akhir, 4) untuk meningkatkan naluri mencetak gol.



### 3. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah komponen yang tidak dapat terpisahkan dalam satuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan program pendidikan untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penghayatan nilai, penalaran dan pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang Menurut Darminto (2017:2). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan sistem pendidikan yang mengutamakan aktifitas jasmani, fisik, permainan dan olahraga yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan yang menyeluruh terhadap individu. Hal tersebut serupa juga dengan pernyataan Andriyanto (2016:4) bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengandung makna pembelajaran yang mengedepankan aktifitas jasmani sebagai media dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani adalah salah satu komponen pendidikan tidak dapat lepas dari lini kehidupan yang sangat penting. Sumbodo (2016) dalam Irwanto (2020) Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif.

Rosdianti (2014:172) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan 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, (Rahayu, 2013:17)

Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir 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 pendidikan nasional (Depdiknas 2006: 131). Husdarta (dalam Amin, 2017: 9) Pendidikan jasmani bukan semata-mata berurusan tentang pembentuk badan, tetapi dengan manusia seutuhnya. Melalui pendidikan jasmani yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata pelajaran yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Sedangkan Rosdiani (2015:1) bahwa Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan, motorik, keterampilan

berfikir, emosional, sosial, dan moral, pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Lingkungan atau proses belajar diatur sedemikian rupa untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. pendidikan jasmani dalam Depdiknas (2003: 6) Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani adalah :

- 1) Dalam pendidikan jasmani akan merangsang perkembangan psikis kejiwaan anak. Anak akan tumbuh menjadi cerdas seiring dengan perkembangan karakternya.
- 2) Pelaksanaan pendidikan jasmani sebagai sarana pengembangan keterampilan anak.
- 3) Penerapan sikap tanggung jawab dan sportivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta perilaku hidup yang sehat melalui berbagai bentuk aktivitas jasmani didalamnya.

Tujuan pendidikan PJOK sudah terperinci dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sesuai jenjangnya masing-masing yang dikenal dengan SK (standar kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) . Dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan

kesehatan disebutkan, (Depdikbud, 2006: 22) mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, keterampilan, serta memiliki sikap yang sportif.

#### 4. Penilaian (*Assessment*)

Penilaian adalah sebuah komponen yang penting dalam latihan seorang. Penilaian yang dilakukan guru meliputi semua hasil belajar peserta didik yang terdiri dari kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif, namun ranah tersebut disesuaikan dengan apa yang akan dinilai, Djmari Mardapi (2012:17). Penilaian

merupakan suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu Griffin & Nix (Sunarti & Rahmawati, 2014: 9). Penilaian diartikan sebuah proses pengumpulan data secara sistematis untuk membuat keputusan seorang guru dalam menentukan kualitas peserta didik. Uno *et al* (2012: 18) mengatakan penilaian adalah proses yang ditempuh agar memperoleh informasi sebagai acuan dalam membuat keputusan terhadap siswa, kurikulum, program-program dan kebijakan pendidikan, metode atau instrument pendidikan. Penilaian bukan hanya pada siswa saja tetapi juga pada kurikulum, program dan kebijakan pendidikan. Data diperoleh dengan menggunakan tes maupun non tes kemudian diolah menjadi informasi tentang peserta didik.

Penilaian adalah upaya sistematis dan sistemik yang dilakukan melalui pengumpulan data atau informasi yang valid dan reliabel, dan selanjutnya data atau informasi tersebut diolah sebagai upaya melakukan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan suatu program pendidikan Sani (2016: 15). Irwantoro & Suryana (2015: 443) penilaian merupakan langkah lanjutan dari pengukuran, informasi yang didapat dari pengukuran selanjutnya dideskripsikan dan ditafsirkan. Penilaian adalah proses untuk mengetahui belajar mengajar, meningkatkan pembelajaran siswa, memindahkan fokus dari penilaian berdasarkan pengajaran menuju penilaian berdasarkan pembelajaran siswa Víctor, *et al* (2013).

Pengertian penilaian yang dikutip dari Permendikbud (2013) menyatakan penilaian merupakan proses mengumpulkan informasi atau bukti-bukti melalui kegiatan pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasikan

semua bukti-bukti hasil pengukuran. Arifin (2013: 4) berpendapat penilaian merupakan kegiatan yang sistematis berkesinambungan guna mengumpulkan informasi mengenai proses dan hasil belajar siswa dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Penilaian adalah evaluasi yang digunakan untuk acuan dalam membuat keputusan terhadap siswa, kurikulum, program, kebijakan pendidikan, metode/instrument pendidikan, Arikunto (2016:3).

Penilaian yang dilakukan guru meliputi semua hasil belajar peserta didik yang terdiri dari kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif, namun ranah tersebut disesuaikan dengan apa yang akan dinilai Djmari Mardapi (2012:17). Melalui penilaian pelatih dapat memperoleh sebuah informasi dengan tepat tentang kualitas atletnya.

Sudjana (2014:4), tujuan penilaian untuk mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang, mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, menentukan tindak lanjut hasil penilaian, maksudnya adalah melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya, memberikan pertanggung jawaban dari pihak sekolah kepada pihak yang berkepentingan. Sunarti (2014:10) juga berpendapat bahwa tujuan penilaian adalah mendapatkan informasi tentang kemajuan belajar siswa dalam mencapai tujuan, mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa, tingkat kesulitan, kemudahan dalam melaksanakan tugas remedi, memotivasi siswa dengan cara memberikan

informasi tentang kemajuannya dan merangsangnya untuk melakukan usaha pemantapan dan perbaikan. Sehingga dapat disimpulkan penilaian oleh guru adalah sebuah pengumpulan data, sehingga tersaji sebuah informasi yang tepat dari seorang peserta didiknya. Kemendikbud dalam Komarudin (2016:35) prinsip penilaian harus :

- a) Objektif, berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilaian
- b) Terpadu, harus dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran dan berkesinambungan
- c) Ekonomis, penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporannya
- d) Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak
- e) Akuntabel, penilaian dapat dipertanggung jawabkan
- f) Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik lain.

Sunarti (2014:11) menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian hasil belajar peserta didik, yaitu :

- a) Penilaian ditujukan untuk mengukur pencapaian kompetensi
- b) Penilaian menggunakan acuan kriteria, berdasarkan pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran
- c) Penilaian dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan
- d) Hasil penilaian ditindak lanjuti dengan program remedial dan program pengayaan

e) Penilaian harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran

## 5. Penilaian Autentik

Penilaian autentik (*authentic assessment*) adalah bentuk penilaian yang meminta peserta didik menunjukkan kinerja dalam konteks dunia nyata yang menunjukkan aplikasi bermakna dari penerapan pengetahuan dan keterampilan. Penilaian autentik adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Pada standar nasional pendidikan, penilaian pendidikan merupakan salah satu standar yang bertujuan untuk menjamin perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian serta pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks sosial budaya; dan pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif (Mueller, 2013).

Penilaian autentik merupakan pendekatan dan instrument penilaian yang memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sudah dimilikinya dalam bentuk tugas-tugas: membaca dan meringkasnya, eksperimen, mengamati, survey, proyek, makalah, membuat multimedia, membuat karangan dan diskusi kelas. Kata lain dari penilaian autentik adalah penilaian kinerja, termasuk didalamnya penilaian portofolio dan penilaian proyek (Kemendikbud. 2015).

Penilaian autentik (*authentic assessment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap,



keterampilan, dan pengetahuan. Penilaian autentik merupakan pengembangan kompetensi peserta didik secara lebih komprehensif dan objektif sampai menyelesaikan program pendidikannya Wuryani & Irham, (2014). Bentuk penilaian autentik menghendaki peserta didik mampu menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dan dapat menerapkannya dalam situasi yang sesungguhnya dan dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa (Kunandar, 2013; Mansyur et al., 2015). Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru cenderung hanya dari segi pengetahuan saja. Tidak dipungkiri bahwa penilaian dalam segi pengetahuan terkadang mengabaikan aspek lain yang juga tak kalah penting, aspek afektif dan psikomotor. Guru mengukur keberhasilan belajar siswa dengan tes tertulis, untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru. Sehingga terlihat, pencapaian kompetensi pengetahuan dari siswa adalah paling utama. Padahal penilaian harus dilakukan secara komprehensif agar ketercapaian tujuan pendidikan bisa di ukur.

Penilaian autentik diartikan penilaian karena memberikan banyak bukti langsung dari aplikasi bermakna pengetahuan dan keterampilan (Majid, 2014). Autentik berarti keadaan yang sebenarnya, yaitu kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Misalnya, peserta didik diberi tugas proyek untuk melihat kompetensi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian autentik mendorong peserta didik mengerjakan suatu tugas atau proyek.

Kemampuan berpikir yang dinilai adalah level konstruksi dan aplikasi serta fokusnya pada peserta didik Kunandar, (2015). Kunandar, (2013:36) ada

beberapa ciri dari penilaian autentik adalah:

- a) Harus mengukur semua aspek pembelajaran, yakni kinerja dan hasil atau produk. Artinya, dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik harus mengukur aspek kinerja (performance) dan produk atau hasil yang dikerjakan oleh peserta didik.
- b) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Artinya, dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik, guru dituntut untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan atau kompetensi proses (kemampuan atau kompetensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran) dan kemampuan atau kompetensi peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.
- c) Menggunakan berbagai cara dan sumber. Artinya, dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik harus menggunakan berbagai teknik penilaian (d disesuaikan dengan tuntutan kompetensi) dan menggunakan berbagai sumber atau data yang bisa digunakan sebagai informasi yang menggambarkan penguasaan kompetensi peserta didik).
- d) Tes hanya salah satu alat pengumpul data penilaian. Artinya, dalam melakukan penilaian peserta didik terhadap pencapaian kompetensi tertentu harus secara komprehensif dan tidak hanya mengandalkan hasil tes semata.
- e) Tugas yang diberikan kepada peserta didik harus mencerminkan bagian-bagian kehidupan peserta didik yang nyata setiap hari, mereka harus dapat menceritakan pengalaman atau kegiatan yang mereka lakukan setiap hari.
- f) Penilaian harus menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian peserta didik, bukan keluasannya (kuantitas).

Guru dapat menggunakan penilaian autentik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun Kunandar, (2013 : 42) dalam melakukan penilaian autentik ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh guru diantaranya:

- a) Autentik dari instrumen yang digunakan. Artinya, dalam melakukan penilaian autentik guru perlu menggunakan instrumen yang bervariasi (tidak hanya satu instrumen) yang disesuaikan dengan karakteristik atau tuntutan kompetensi yang ada di dalam kurikulum.
- b) Autentik dari aspek yang diukur. Artinya, dalam melakukan penilaian autentik guru perlu menilai aspek-aspek hasil belajar secara komprehensif yang meliputi kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan
- c) Autentik dari aspek kondisi peserta didik. Artinya, dalam melakukan penilaian autentik guru perlu menilai input (kondisi awal) peserta didik, proses (kinerja dan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar), dan output (hasil pencapaian kompetensi, baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan yang dikuasai atau ditampilkan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar).

Salah satu cara penilaian berbasis autentik (*authentic assessment*) dapat dilakukan dengan rubrik. Rubrik merupakan salah satu bentuk penilaian kepada seseorang yang berbentuk diskripsi gerakan atau aktivitas yang akan dapat dipergunakan sebagai dasar dari sebuah pengukuran. Rubrik penilaian merupakan panduan untuk memberi skor atau nilai yang jelas dan disepakati pelatih dan beberapa ahli di bidangnya. Dapat ditarik kesimpulan rubrik adalah sebuah

penilaian berbasis kinerja atau autentik yang digunakan dalam melakukan evaluasi. Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa rubrik adalah sebuah bentuk penilaian berisi diskripsi gerakan atau aktifitas yang sesuai sehingga dapat digunakan untuk melakukan penilaian berbasis autentik (*authentic assessment*).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fuaddi (2019) Tentang “Pengembangan Rubrik Penilaian Autentik untuk Menilai Hasil Pembelajaran Permainan SepakBola pada Siswa SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian autentik materi permainan sepakbola yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak di SMP, serta mengembangkan instrumen penilaian autentik materi permainan sepakbola di SMP yang memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik. Penelitian ini merupakan *research and development* dengan Model 4-D yang meliputi empat tahapan: *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen pengamatan yang dilengkapi dengan rubrik penskoran. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 52 siswa kelas VII yang ditentukan menggunakan teknik sampel penuh. Populasi penelitian yaitu siswa SMP 3 dan 4 Pengasih Kulonprogo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa instrumen pengamatan yang dilengkapi dengan rubrik penskoran, memiliki validitas empirik pada masing-masing butir: pengambilan keputusan 0,735; kerjasama 0,749; kejujuran 0,559; dan pelaksanaan skill 0,747. Seluruh butir menunjukkan hitung lebih besar dari

reliabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir dinyatakan valid. Reliabilitas rubrik penilaian autentik permainan sepak bola diestimasi menggunakan koefisien alpha sebesar 0,772, dengan demikian dapat disimpulkan sudah reliabel.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tommy Farid (2015). Penelitian yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Hasil Pembelajaran Ekstrakurikuler Sepak Bola 4 Lawan 4 di Sekolah Menengah Atas” Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 di sekolah menengah atas yang layak dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 di sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang terdiri atas dua tahapan, yaitu: tahap pendahuluan dan tahap pengembangan. Tahap pendahuluan terdiri dari: kajian literatur, kajian penelitian relevan, observasi, dan studi lapangan. Tahap pengembangan terdiri dari: penyusunan draf awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, produk akhir, dan uji operasional lapangan. Validasi melibatkan 3 orang ahli dengan menggunakan teknik delphi. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 16 siswa dan 3 pelatih atau penilai di SMA Negeri 1 Seyegan. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 32 siswa dan 4 pelatih atau penilai di SMA Negeri 1 Ngaglik dan SMA Negeri 2 Ngaglik. Desain uji coba menggunakan single oneshot case study. Instrumen penilaian ini mempunyai nilai validitas isi sebesar 0,948 dan nilai reliabilitas sebesar 0,862. Pelaksanaan penilaian autentik hasil

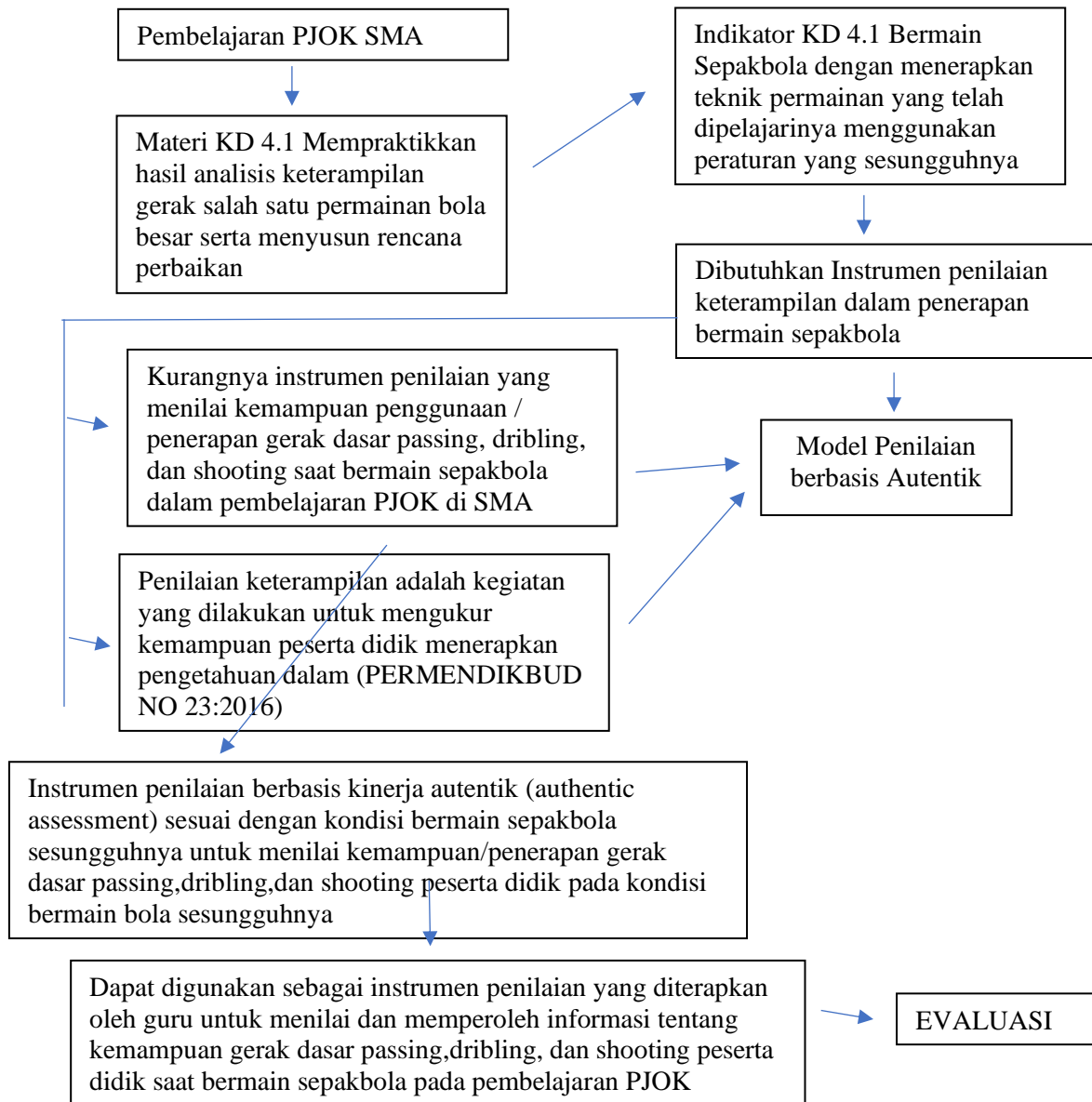
pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 ini masuk dalam kategori baik pada uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar. Instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 ini efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola SMA di Kabupaten Sleman.

3. Penelitian yang dilakukan Rosyadhi, Tommy Farid (2015) *Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Hasil Pembelajaran Ekstrakurikuler Sepak Bola 4 Lawan 4 di Sekolah Menengah Atas* ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 di sekolah menengah atas yang layak dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 di sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang terdiri atas dua tahapan, yaitu: tahap pendahuluan dan tahap pengembangan. Tahap pendahuluan terdiri dari: kajian literatur, kajian penelitian relevan, observasi, dan studi lapangan. Tahap pengembangan terdiri dari: penyusunan draf awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, produk akhir, dan uji operasional lapangan. Validasi melibatkan 3 orang ahli dengan menggunakan teknik delphi. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 16 siswa dan 3 pelatih atau penilai di SMA Negeri 1 Seyegan. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 32 siswa dan 4 pelatih atau penilai di SMA Negeri 1 Ngaglik dan SMA Negeri 2 Ngaglik. Desain uji coba menggunakan single one shot case study. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner, observasi, dan tes (penilaian). Analisis

data untuk menentukan validitas menggunakan Content Validity Ratio (CVR). Analisis data untuk menentukan reliabilitas menggunakan Intraclass Correlation Coefficients (ICC). Analisis data untuk uji keefektifan menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil penelitian ini berupa buku pedoman penggunaan instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 di SMA. Aspek penilaian yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas decision making, skill execution, supporting, dan covering. Instrumen penilaian ini mempunyai nilai validitas isi sebesar 0,948 dan nilai reliabilitas sebesar 0,862. Pelaksanaan penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 ini masuk dalam kategori baik pada uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar. Instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola 4 lawan 4 ini efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran ekstrakurikuler sepak bola SMA di Kabupaten Sleman.

Dari ketiga sumber kajian penelitian yang relevan penulis mengambil kesimpulan bawasanya model instrumen penilaian kinerja autentik merupakan instrumen yang tepat digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Dengan catatan guru PJOK harus memahami dan menerapkan tentang model instrumen penilaian kinerja/autentik.

### C. Kerangka Berpikir



Pembelajaran PJOK adalah sebuah komponen yang penting dalam sebuah sistem pendidikan. Tujuan dari pendidikan olahraga adalah supaya peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkanketerampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif,



kecerdasan emosi. Dalam penyampaian materi PJOK guru memiliki silabus, silabus tersebut digunakan sebagai pedoman atau dasar hal-hal yang perlu diberikan kepada peserta didik. Menurut silabus salah satu materi PJOK SMA adalah KD 4.1, yaitu mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan. Untuk mencapai tersebut terdapat indikator. Indikator KD 4.1 adalah bermain sepakbola dengan menerapkan teknik permainan yang telah dipelajarinya menggunakan peraturan yang sesungguhnya.

Dalam setiap pembelajaran diperlukan sebuah instrumen yang digunakan untuk evaluasi dan mendapatkan informasi tentang keterampilan peserta didik. Instrumen tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan informasi apa yang ingin diperoleh dari peserta didik. Penilaian keterampilan menurut Penilaian keterampilan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu, (PERMENDIKBUD NO 23:2016). Sesuai dengan indikator KD 4.1 maka diperlukan sebuah instrumen penilaian keterampilan yang dapat menilai penerapan keterampilan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola sesungguhnya.

Belum adanya instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai penerapan kemampuan keterampilan peserta didik dalam bermain sepakbola sesungguhnya. Selama ini penilaian keterampilan PJOK hanya sebatas penilaian keterampilan seseorang dari keberhasilan melakukan sebuah keterampilan dengan menggunakan alat tes yang hanya menilai tingkat kemampuan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola tanpa ada penilaian lanjut saat kondisi bermain

sesungguhnya.

Penilaian autentik adalah penilaian berbasis kinerja yang dilakukan oleh peserta didik dalam kondisi sesungguhnya. Di dalam instrumen penilaian autentik tersebut peserta didik dituntut untuk melakukan keterampilan gerak dasar dengan kondisi sesungguhnya yaitu dalam bermain sesungguhnya. Penilaian autentik merupakan sebuah alat atau instrumen penilaian yang tepat digunakan untuk menilai penerapan kemampuan keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola sesungguhnya karena instrumen tersebut menilai penerapan keterampilan dalam bermain sepakbola.

Dengan adanya instrumen penilaian autentik gerak dasar sepakbola diharapkan guru PJOK dapat melakukan penilaian dengan instrumen yang tepat dan akurat, sehingga dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola dalam pembelajaran PJOK. Serta dapat digunakan sebagai dasar untuk kegiatan evaluasi.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan beberapa kajian teori yang telah diuraikan diatas, maka pertanyaan peneliti yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:,

1. Bagaimana pemahaman guru PJOK SMA tentang model instrumen penilaian autentik ?
2. Bagaimana kelayakan instrumen penilaian autentik model keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola pada pembelajaran PJOK.

3. Apakah instrument penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* mudah dipahami dan dapat digunakan untuk menilai kemampuan psikomotorik gerak dasar sepak bola?
4. Apakah struktur produk instrument penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan sepak bola sesuai dengan kajian teori?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Pengembangan**

Penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Amile and Reesnes (2015:297), *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat. Hal ini sama dengan pernyataan Sugiyono (2016: 407), yang menjelaskan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan, Ali & Ansori (2014:105). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat bermanfaat bagi guru yang mengajar PJOK materi permainan bola besar sepak bola. Penelitian ini menghasilkan sebuah Instrumen Penilaian Autentik pada Penerapan Gerak Dasar.

Sugiyono (2016: 407), *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam Pembelajaran PJOK Kelas XI.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari model pengembangan 4-D (Four D). Mulyatiningsih (2016) model 4D merupakan pengembangan yang lebih ringkas tetapi didalamnya mencakup proses pengembangan yang lengkap. Mulyatiningsih (2016: 195) juga menjelaskan 4 langkah pengembangan yakni model 4D yang terdiri dari :

### *1) Define*

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini Mulyatiningsih (2016: 195) yakni,

- a) *Front-end analysis* guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran,
- b) *Learner analysis* dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman,
- c) *Task analysis* pendidik menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal,
- d) *Concept analysis* Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional,

e) *Specifying instructional objectives* Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.

Dalam penelitian ini tahap *define* adalah merumuskan desain instrumen penilaian berbasis autentik Instrumen Penilaian Autentik pada penerapan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola, yang meliputi dasar teori gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting*, tujuan penilaian, dan instrumen penilaian. Selanjutnya menentukan tema dan tempat penelitian.

## 2) *Design*

Mulyatiningsih (2016: 195) Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain: a) Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan, b) Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, c) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan, d) Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat. Sebelum rancangan design produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka perlu divalidasi, yang dilakukan oleh dosen atau guru di bidang studi/bidang keahlian yang sama. Ada kemungkinan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

Pada tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks instrumen penilaian, tahap ini dilakukan untuk membuat rancangan rubrik penilaian penerapan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* sesuai dengan teori dan ketentuan.

### 3) *Development*

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu produksi rubrik, validasi atau penilaian rancangan produk dan ujicoba rancangan produk ke subjek.

### 4) *Disseminate*

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*.

Desain ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa instrumen penilaian berbasis autentik (*authentic assessment*). Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya untuk menghasilkan sebuah produk instrumen penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai Penerapan Gerak Dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola dalam Pembelajaran PJOK SMA.

## C. **Desain Uji Coba Produk**

Tujuan uji coba adalah untuk melihat kelayakan instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola yang dikembangkan. Uji coba bertujuan untuk menguji instrumen yang telah divalidasi oleh ahli materi kepada praktisi. Uji coba untuk menghasilkan kritik dan saran yang diberikan oleh praktisi kepada peneliti.

#### **D. Desain Uji Coba**

Tujuan desain uji coba adalah dengan menerapkan instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola yang dikembangkan kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk menguji kelayakan instrumen kepada obyek penelitian.

#### **E. Subjek Uji Coba**

##### a. Subjek uji coba produk terbatas

Subjek uji coba produk yang telah tervalidasi dilakukan kepada peserta didik SMA Muhammadiyah Ponjong tahun ajaran 2021/2022 kelas XI MIPA 2 yang berjumlah 20orang. Dengan materi penilaian autentik hasil belajar PJOK materi keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola.

##### b. Subjek uji coba lapangan

Subjek uji coba dilakukan kepada seluruh peserta didik SMA N 1 Depok tahun ajaran 2021/2022 kelas XI yang berjumlah 100 orang. Dengan materi Penilaian hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola.

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

##### 1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan instrumen penilaian autentik hasil pembelajaran keterampilan



gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola adalah menggunakan angket/ rubrik penilaian yang telah dibuat dan disepakati oleh ahli validator dan praktisi. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014: 142).

## 2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah:

### a. Angket study awal

Angket study awal yang dilakukan kepada guru PJOK se- Kabupaten Gunungkidul tentang pemahaman instrumen penilaian autentik dan kebutuhan guru tentang instrumen penilaian autentik untuk sebagai dasar pengembangan instrumen penilaian hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar *passing*, *dribling*, dan *shooting* saat bermain sepakbola.

### b. Angket Validasi

Penelitian angket/rubrik diisi oleh ahli materi dan guru. Angket untuk ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk.

### c. Rubrik penilaian

Rubrik instrumen penilaian diberlakukan untuk peserta didik kelas XI dari pemula hingga tingkat mahir dengan ketentuan yang telah disepakati. Alternatif jawaban menggunakan skala Likert yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan Skala Likert Kriteria adalah:

Tabel 1. Skala Likert

Keterangan	Nilai/Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini memfokuskan pada pengujian hasil dari para penilai. Untuk mendapat keyakinan dari instrumen penilaian berbasis autentik (*authentic assessment*). Instrumen penilaian yang baik bila mempunyai validitas dan reliabilitas. Validitas yang tinggi mencerminkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur tersebut dalam melakukan fungsi ukurnya.

Reliabilitas yang tinggi mencerminkan sejauh mana pengukuran dapat dipercaya. Adapaun teknik analisis data meliputi:

#### 1. Pembuktian Validitas

Sugiyono (2019) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan jika pertanyaan pada kuisisioner mampu mengungkapkan suatu yang sedang diukur kuisisioner tersebut. Lawshe (1975) mengusulkan rasio validitas isi

(CVR) untuk mengukur derajat kesepakatan para ahli dari satu item dan yang dapat mengekspresikan tingkat validitas konten melalui indikator tunggal yang berkisar dari -1 sampai 1. Pengujian validitas isi instrumen penilaian teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dilalui dengan rumus CVR Lawshe (1975) (*content validity ratio*) dengan rumus :

Keterangan:

CVR : *Content validity ratio*

$N_e$  : Banyaknya pakar yang cocok

$N$  : Banyaknya pakar

## 2. Pembuktian Reliabilitas

Sugiyono (2017:130) menyatakan bahwa pembuktian reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas dalam instrumen penilaian teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* menggunakan *consistency Alpha Cronbach* dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25.0*. Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila hasil penghitungannya menunjukkan nilai  $> 0,75$ . Untuk menguji reliabilitas instrumen tersebut perlu adanya pengumpulan data, menganalisis item, dan mengkalkulasikan skor item dengan skor total. Nilai tingkat keandalan *Cronbach's Alpha* dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini (Tabel 2). Tingkat Keandalan *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Keandalan

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Keandalan
0,0 – 0,20	Sangat Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Kurang Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

### 3. Reliabilitas Antarater

Koeffisien (*Intraclass Correlation Coeffisients*) adalah salah satu sarana untuk melihat tingkat konsistensi atau kestabilan antar *reter* dalam memberikan *rating* terhadap demonstrasi teknik dasar (*passing, dribling* dan *shooting*) *sepakbola*. Adapun teknik uji reliabilitas antar rater menggunakan bantuan *software SPSS 25.0*. Ada dua Ahli yang mengkategorikan nilai koefisien kappa yaitu Landis dan Koch (1977) dan Fleiss (1975). Landis dan Konch (1977) kategori nilai Kappa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Kappa menurut Landis dan Koch (1977)

$K < 0.00$	<i>poor agreement</i>
$0.00 < k < 0.20$ Slight	<i>Slight</i>
$0,21 < k < 0.40$	<i>Fair</i>
$0.41 < k < 0.60$	<i>Moderate</i>
$0.61 < k < 0.80$	<i>Substasional</i>
$0.81 < k < 1.00$	<i>Almost prefect agreement</i>

Tabel 4. Kategori Kappa menurut Fleiss (1981)

$K, 0.40$	<i>Poor agreement</i>
$0.40 < k < 0.75$	<i>Good</i>
$K > 0.75$	<i>Excellent agreement</i>

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

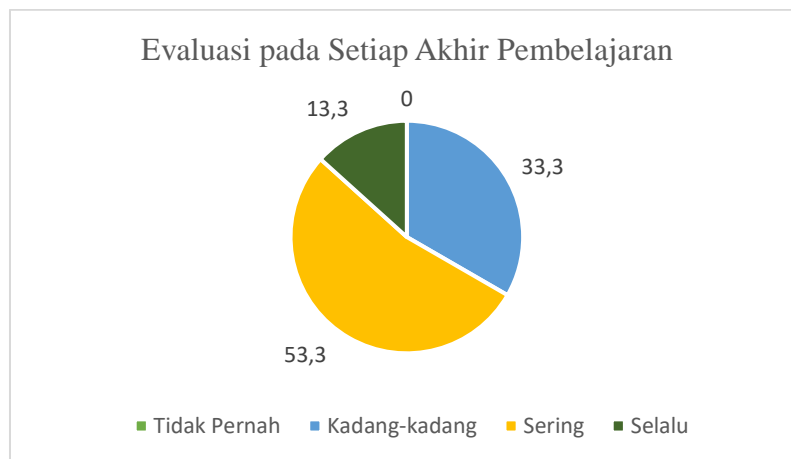
#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berupa lembar rubrik instrumen penilaian keterampilan gerak dasar sepakbola meliputi *passing*, *dribbling*, dan *shooting* pada peserta didik SMA Muhammadiyah Ponjong. Rubrik penilaian ini dikembangkan sebagai acuan atau bahan guru PJOK khususnya SMA untuk digunakan sebagai alat penilaian terhadap peserta didik dalam keterampilan gerak dasar sepakbola. Sehingga guru dapat menilai kemampuan peserta didik dalam menguasai keterampilan gerak dasar sepakbola pada kondisi bermain sesungguhnya. Instrumen ini dapat digunakan guru sebagai bahan informasi dan evaluasi guru, untuk mendapatkan proses KBM yang berkualitas dan fokus pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

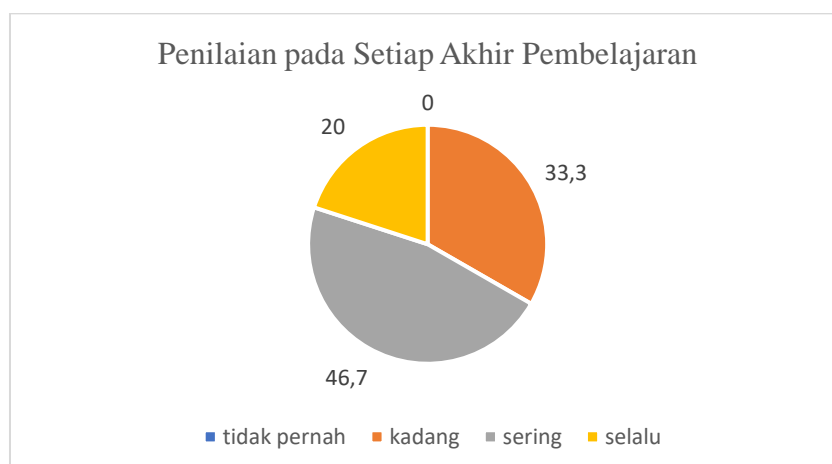
Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D*). Penggunaan model pengembangan 4-D adalah memudahkan peneliti dapat melakukan penelitian secara sistematis karena dilakukan secara berurutan tanpa melewati setiap tahapan. 4-D merupakan model pengembangan yang empat langkah pengembangan yakni model 4-D yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model 4-D ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK pada keterampilan gerak dasar permainan sepakbola .

## 1. Pendefinisian (*Define*)

Tahapan awal dalam pengembangan ini adalah *Define* yaitu melakukan pendefinisian atau studi awal kepada guru PJOK SMA khususnya di Kab. Gunungkidul tentang pemahaman guru tentang penilaian autentik dan kebutuhan tentang instrumen tersebut sehingga sesuai dengan analisis kebutuhan produk dan sesuai dengan sasaran.

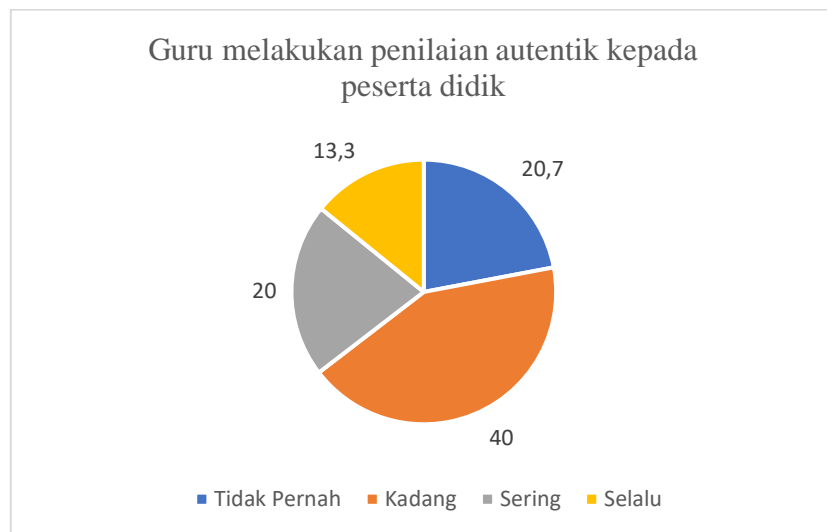


Gambar 6. Evaluasi pada Setiap Akhir Pembelajaran



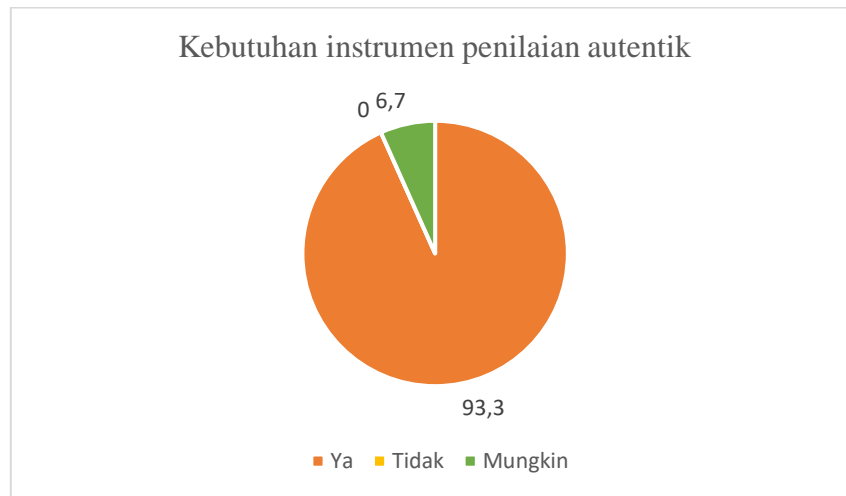
Gambar 7 . Penilaian pada Setiap Akhir Pembelajaran

Dari data berikut hampir semua guru melakukan penilaian dan evaluasi kepada peserta didik pada setiap akhir pembelajaran. Maka dapat disimpulkan biasanya guru perlu adanya data atau informasi yang digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam keterampilan gerak dasar permainan sepakbola .



Gambar 8 . Penilaian Autentik Kepada Peserta Didik oleh Guru

Dari diagram berikut dapat disimpulkan biasanya 20% guru belum pernah melakukan penilaian autentik. Sehingga diperlukan edukasi dan pengetahuan yang diberikan kepada guru tentang penilaian autentik sehingga produk dapat digunakan sesuai dengan fungsinya dan guru yang menggunakan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan produk.



Gambar 9. Kebutuhan Instrumen Penilaian Autentik oleh Guru

Studi awal tentang kebutuhan produk menghasilkan informasi bawasanya 15 guru PJOK 93,3 % membutuhkan instrumen penilaian autentik keterampilan gerak dasar permainan sepak bola pada pembelajaran PJOK sehingga produk dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru PJOK tentang sebuah instrumen penilaian autentik.

## 2. *Design* (perancangan)

Kisi-kisi/ komponen dalam instrumen tersebut disusun berdasarkan KI/KD dan RPP yang disampaikan kepada peserta didik sehingga sesuai dengan materi pembelajaran, kompetensi, indikator, dan sub indikator. Dengan dimulai dengan kompetensi yang akan diukur seperti servis atas, servis bawah, dll. Dilanjutkan dengan indikatornya meliputi sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir. Serta sub indikatornya berisi tentang deskripsi gerak yang sesuai dengan kaidah gerak dan teori ahli.

Langkah pengembangan berikutnya adalah pembuatan rubrik penilaian, pembuatan disesuaikan dengan butir instrumen yang telah



disesuaikan dengan kriteria, yang disesuaikan dengan kemampuan dan pengetahuan peserta didik. Selain itu pembuatan instrumen dilakukan dengan pertimbangan berbagai ahli materi sesuai dengan bidangnya yaitu permainan sepakbola. Sehingga dapat menciptakan sebuah instrumen yang berkualitas dan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya.

3. *Development* (pengembangan)

Instrumen yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan evaluasi permainan sepak bola sesuai dengan langkah-langkah metode penelitian sehingga perlu adanya validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan sebuah instrumen tersebut digunakan untuk menilai. Lembar instrumen yang telah tervalidasi kemudian digandakan sesuai jumlah peserta didik yang akan diuji dengan dapat dilakukan penilaian secara mudah oleh gurunya.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Produk yang sudah jadi kemudian dikemas dalam bentuk buku. Dalam buku tersebut terdapat pedoman penggunaan dan cara menggunakan instrumen tersebut. Buku didesain sedemikian rupa sehingga mudah dibawa dan menarik untuk digunakan. Buku kemudian disebarluaskan dalam bentuk *softfile* atau *hardfile* supaya mudah untuk digunakan dan mudah untuk disebarluaskan.

## **B. Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil**

Produk yang berupa instrumen penilaian untuk peserta didik yang dibuat untuk menilai keterampilan gerak dasar permainan sepakbola pada kondisi bermain sesungguhnya. Uji coba yang dilakukan untuk mengetahui instrumen tersebut valid dan reliabel sehingga dalam uji coba produk dilakukan pembuktian validitas dan reliabilitas untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitasnya. Validasi dilakukan kepada empat orang ahli guru PJOK di SMA N 1 Depok dan SMA Muhammadiyah Ponjong di bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dikarenakan beliau berkompeten dan berpengalaman di bidang tersebut. pembuktian reliabilitas dilakukan kepada 20 orang subyek yaitu peserta didik SMA Muhammadiyah ponjong. Setelah melakukan tahap uji coba terbatas hingga mendapatkan data yang reliabel maka dilanjutkan dengan uji coba lapangan pada peserta didik SMA N 1 Depok untuk diperoleh hasil analisis untuk memperoleh nilai reliabilitas.

Uji coba dilakukan kepada 20 peserta didik SMA Muhammadiyah ponjong dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

### **1. Pembuktian Validitas**

Pembuktian validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli permainan bola besar serta praktisi dalam kegiatan pemebelajaran PJOK yaitu guru PJOK. Pembuktian validitas dilakukan kepada dosen ahli materi dan permainan bola besar yang ditunjuk oleh dosen pembimbing, serta praktisi yang berisi guru PJOK SMA yang akan menggunakan produk. Validasi dilakukan dengan menggunakan formulir yang diberikan kepada praktisi dan para ahli untuk dilakukan evaluasi tentang produk dan uji kelayakan produk untuk digunakan

sebagai sebuah instrumen penilaian hasil belajar keterampilan gerak dasar permainan sepakbola. Hasil validasi menggunakan CVR memperoleh hasil 1 sehingga instrumen dapat dinyatakan valid dan layak.

$$CVR = \frac{(4 - 4/2)}{(4/2)} = 1$$

Keterangan:

CVR : *Content validity ratio*

*Ne* : Banyaknya pakar yang cocok

N : Banyaknya pakar

## 2. Pembuktian Reliabilitas

Pembuktian reliabilitas dilakukan kepada 20 peserta didik yang dilakukan secara acak dengan 9 kriteria tes yang diberikan. Pembuktian reliabilitas menggunakan teknik *Consistency Alpha Cronbach* yang mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pembuktian Reliabilitas *Cronbach's Alpha* Menggunakan SPSS 25.

<b>Reliability Statistics</b>			
Cronbach's Alpha		N of Items	
		,770	9

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* yang didapat dari hasil uji coba terbatas tergolong sangat baik yaitu 0,825. Pengolahan data menggunakan program software SPSS 25. Dengan demikian proses pengambilan data dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

Koefisien *Intraclass Correlation Coefficients (ICC)* adalah salah satu sarana untuk melihat tingkat konsistensi atau kesetabilan antar *rater* dalam memberikan *rating* terhadap model instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK pada keterampilan gerak dasar permainan sepakbola mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Pembuktian Reliabilitas *Intraclass Correlation Coefficients (ICC)* Menggunakan SPSS 25.

<b><i>Intraclass Correlation Coefficient</i></b>				
Intraclass Correlation <sup>b</sup>	95% Confidence Interval		F Test with True Value	
	Lower Bound	Upper Bound	Value	df1
,431 <sup>a</sup>	,211	,669	4,159	19
,751 <sup>c</sup>	,517	,890	4,159	19

Nilai reliabilitas *Intraclass Correlation Coefficients (ICC)* yang dilakukan kepada empat penilai atau rater dari hasil uji coba mendapatkan skor 0,751 menjadikan uji reliabilitas ICC mendapatkan hasil yang baik sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

### C. Revisi Produk

Revisi produk yang pertama adalah melakukan perbaikan struktur dari rubrik penilaian. Semula rubrik penilaian dibuat dengan isi rubrik yang terpisah dari lembar penilaian, sehingga perlu adanya perbaikan supaya dalam penilaian penilai tidak perlu membuka secara berkali-kali lembar pendoman penilaian dan isi kriteria tes sehingga menghambat proses penilaian.

Revisi produk yang kedua adalah membuat modifikasi permainan yang menyerupai permainan sesungguhnya yaitu dengan merubah model bermain yang sebelumnya bermain dengan aturan yang baku dengan menggunakan keterampilan gerak dasar yang disesuaikan dengan permainan, sehingga dalam melakukan penilaian penilai lebih detail dan obyektif disesuaikan dengan isi rubrik penilaian/kriteria tes.

Dari revisi tersebut produk instrumen penilaian menjadi lebih kongkret dan obyektif sehingga memenuhi kaidah keterampilan gerak dasar permainan sepakbola. Dan mempermudah penilai melakukan penilaian dengan menggunakan produk tersebut.

#### **D. Hasil Uji Produk Skala Besar**

Produk instrumen penilaian yang telah dilakukan uji coba dengan memperoleh hasil yang baik dari segi uji validitas dan uji reliabilitas. Langkah selanjutnya dilakukan uji produk skala besar untuk memastikan produk layak digunakan sesuai dengan peruntukan dan tujuan dari instrumen tersebut dibuat. Uji produk skala besar dilakukan dengan menggunakan uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* yang sama dilakukan pada tahapan uji coba. Uji coba skala besar dilakukan pada sekolah berbeda yang semula SMA Muhammadiyah Ponjong menjadi kepada peserta didik di SMA N 1 Depok dengan 40 peserta didik.

Berikut hasil uji coba skala besar meliputi:

##### **1. Pembuktian Reliabilitas**

Pembuktian reliabilitas dilakukan kepada 40 peserta didik SMA N 1 Depok dengan 9 item atau kriteria tes berupa rubrik penilaian. Pembuktian reliabilitas menggunakan teknik *Consistency Alpha Cronbach* yang mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pembuktian Reliabilitas *Cronbach's Alpha* dalam Uji Skala Besar instrumen

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	160	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	160	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,914	9

Dari pengolahan data yang dilakukan menggunakan software SPSS 25. Memberikan hasil bawasannya pembuktian reliabilitas *Consistency Alpha Cronbach* mendapatkan skor 0,792 dari 20 jumlah peserta didik datanya valid sehingga instrumen tersebut dalam kategori *Excellent agreement* sehingga layak digunakan untuk menilai hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar permainan sepak bola untuk kelas XI di SMA.

#### E. Kajian Produk Akhir

Pengembangan awal intrumen dilakukan dengan tahapan melakukan survai kepada guru PJOK SMA tentang analisa kebutuhan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik berbasis penilaian autentik. Hasil analisa kebutuhan produk dapat disimpulkan bahwa produk sangat diperlukan untuk penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar permainan sepakbola.

Pengembangan selanjutnya dilakukan dengan tahapan pengumpulan data dan menyusun instrumen berbentuk rubrik penilaian. Sumber dalam penyusunan

instrumen berupa KI/KD dan Silabus dalam sub bidang khususnya KD 4.1 bidang permainan bola besar sepakbola. Cakupan materi yaitu meliputi kompetensi *passing, dribbling, dan shooting*. Tujuan dari pembuatan instrumen adalah untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik dalam keterampilan gerak dasar permainan sepakbola.

Penghitungan skor dalam rubrik penilaian dalam setiap indikator terdiri dari sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir. Dalam sub indikator terdapat beberapa kriteria tes yang detail dan lengkap sesuai dengan kaidah dari setiap indikator. Sehingga untuk mendapatkan skor sempurna setiap peserta didik harus melakukan lima item tes yang sudah ditentukan dalam rubrik penilaian.

Konsep dasar dari rubrik penilaian adalah peserta didik melakukan atau mendemonstrasikan keterampilan gerak dasar permainan sepak bola pada kondisi bermain sesungguhnya. Dari demonstrasi gerakan tersebut peserta didik dinilai dengan disesuaikan dengan kriteria yang terdapat pada rubrik penilaian sehingga guru bertugas melakukan pengamatan dan mencocokkan demonstrasi gerakan peserta didik dengan rubrik penilaian apakah sudah sesuai dengan rubrik atau belum, jika sudah guru memberikan tanda skor pada rubrik sebagai tanda peserta didik telah atau tidak melakukan demonstrasi sesuai dengan rubrik penilaian.

Setelah melalui proses penyusunan rubrik, kemudian dilanjutkan ke tahap analisis validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam keterampilan gerak dasar permainan sepak bola. Validasi dilakukan kepada dua ahli materi meliputi dosen ahli materi dan dosen ahli permainan bola besar serta praktisi sebagai pengguna sehingga mengetahui



masukan dan saran serta kekurangan dan kelebihan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik.

Setelah melakukan validasi kepada ahli dan praktisi mendapatkan masukan, saran, kekurangan, dan kelebihan instrumen maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk supaya lebih sempurna. Revisi yang dilakukan adalah merubah model permainan sepakbola yang sebelumnya murni permainan secara real menjadi modifikasi permainan sepakbola disesuaikan dengan komponen yang akan dinilai. Sehingga penilai dapat menilai kemampuan peserta didik secara detail dan obyektif.

Setelah proses revisi produk selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Tujuan uji coba produk adalah untuk mengetahui tingkat keandalan instrumen ketika digunakan. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik berjumlah 20 orang di SMA Muhammadiyah Ponjong. Setelah melakukan uji coba dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk mengetahui tingkat keandalan instrumen. Uji validitas dilakukan kepada praktisi dengan melakukan penilaian terhadap instrumen dengan lembar penilaian yang telah tersedia. Untuk uji reliabilitas menggunakan *Consistency Alpha Cronbach* dan Koefisien *Intraclass Correlation Coeffisients (ICC)* dengan bantuan software SPSS 25 sehingga pengujian dapat dilakukan secara valid dan reliabel.

Hasil dari uji coba produk skala kecil adalah berupa hasil validasi dan reliabilitas berupa skor hasil dari pengolahan data hasil penilaian menggunakan bantuan software SPSS 25. Hasil dari uji reliabilitas *Consistency Alpha Cronbach* dan Koefisien *Intraclass Correlation Coeffisients (ICC)* mendapatkan skor untuk uji

reliabilitas *Consistency Alpha Cronbach* 0,77 dan Koefisien *Intraclass Correlation Coefficients (ICC)* sebesar 0,751. Dari hasil berikut sesuai dengan tingkat keandalan *Alpha Cronbach* jika memperoleh skor  $>0.75 - 1.00$  dikategorikan andal, sehingga hasil uji reliabilitas *Alpha Cronbach* menyatakan bahwa instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar permainan sepakbola dikategorikan sangat andal. Sedangkan uji reliabilitas *Intraclass Correlation Coefficients (ICC)* sesuai pendapat Kategori kappa menurut Fleiss (1981) biasanya skor  $0.40 < k < 0.75$  dalam kategori *good* (baik) sehingga hasil uji reliabilitas *Intraclass Correlation Coefficients (ICC)* bahwa instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar permainan sepak bola dikategorikan baik. Dengan hasil berikut dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut lolos uji validasi dan reliabilitas sehingga dapat dilanjutkan ketahapan uji produk skala besar.

Uji skala besar dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen valid dan reliabilitas untuk digunakan sebagai instrumen penilaian alternatif hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar permainan sepakbola. Uji skala besar dilakukan kepada 40 peserta didik kelas XI di SMA N 1 Depok. Dari hasil uji skala besar hanya melakukan uji reliabilitas *Alpha Cronbach* dikarenakan uji validitas sudah dilakukan sebelumnya pada uji coba produk. Hasil dari uji reliabilitas *Alpha Cronbach* yang dilakukan dengan bantuan software SPSS 25 mendapatkan hasil skor 0,914 sehingga sesuai dengan tingkat keandalan *Alpha Cronbach* jika memperoleh skor  $>0.60 - 0.90$  termasuk kategori sangat andal untuk sebuah instrumen penilaian.

Setelah melakukan rakaian kegiatan pengembangan selanjutnya instrumen tersebut di kemas dalam bentuk buku panduan dan *sofffile* sehingga dapat disebar luaskan atau dipublikasikan kepada guru PJOK SMA untuk dapat digunakan sebagai penilaian alternatif instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK keterampilan gerak dasar permainan sepakbola

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Dalam proses pelaksanaan penelitian, terdapat beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Penilaian dilakukan pada pertemuan awal kegiatan pembelajaran sehingga penguasaan peserta didik dalam teknik keterampilan gerak dasar sepakbola masih dalam tahapan belajar atau proses kegiatan pelajaran belum merujuk pada penilaian.
2. Fasilitas yang dimiliki oleh sekolah meliputi sarana dan prasarana berbeda-beda menjadikan penilaian dilakukan kurang maksimal karena penilaian perlu dilakukan sesuai dengan kondisi bermain sesungguhnya dan sesuai dengan fasilitas bermain sesungguhnya.
3. Dampak dari pandemi covid-19 yang mengakibatkan peserta didik malas untuk bergerak khususnya dalam bermain sepakbola karena terbiasa dengan pembelajaran daring dan kondisi kebugaran peserta didik yang berbeda-beda.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan Tentang Produk**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka simpulan dari penelitian pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Guru PJOK SMA Muhammadiyah Ponjong Kab. Gunungkidul dan SMA N 1 Depok Kab. Sleman memahami model penilaian autentik hasil belajar PJOK tentang keterampilan gerak dasar permainan sepak bola.
2. Menghasilkan produk instrumen penilaian autentik hasil belajar keterampilan gerak bermain sepak bola pada pembelajaran PJOK yang valid dan reliabel karena produk telah dilakukan pembuktian validitas dan reliabilitas dengan memperoleh skor yang sangat baik dan layak untuk sebuah instrumen penilaian.
3. Menghasilkan produk instrumen penilaian autentik hasil belajar PJOK untuk mengukur kemampuan psikomotorik keterampilan gerak dasar permainan sepak bola pada pembelajaran PJOK.
4. Menghasilkan produk instrumen penilaian autentik yang lengkap, memenuhi syarat, dan mudah untuk digunakan dalam penilaian hasil belajar PJOK pada keterampilan gerak dasar bermain sepak bola.
5. Menghasilkan struktur rubrik penilaian autentik yang lengkap dan tervalidasi.

## **B. Saran Pemanfaat Produk**

Berdasarkan hasil analisis data yang diketahui dan keterbatasan dari instrumen penilaian yang dikembangkan, berikut beberapa saran pemanfaatan dari instrumen penilaian hasil belajar keterampilan gerak dasar permainan sepakbola sebagai berikut:

1. Rubrik penilaian dapat digunakan oleh guru PJOK SMA khususnya dalam menilai keterampilan gerak dasar permainan sepakbola.
2. Rubrik dapat digunakan sebagai alat alternatif untuk menilai keterampilan gerak dasar permainan sepakbola pada peserta didik.
3. Rubrik penilaian berisi ranah psikomotor menjadikan instrumen tersebut sangat lengkap untuk menilai hasil belajar keterampilan gerak dasar permainan sepakbola sesuai dengan KI/KD dalam pembelajaran.
4. Instrumen atau rubrik penilaian bersifat obyektif sehingga guru dapat menggunakannya untuk menilai sesuai dengan kondisi sebenarnya atau autentik sehingga dapat memperoleh data atau informasi secara lengkap dan detail.

## **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Dalam penyebarluasan produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran, diantara lain:

1. Sebelum melakukan penyebarluasan produk sebaiknya *di review* kembali dan disesuaikan dengan kurikulum, KI, dan KD yang berlaku, dikarenakan perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia yang disesuaikan dengan

perkembangan zaman dan IPTEK, sehingga perlu dilakukan kajian ulang terhadap produk.

2. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk disesuaikan dengan karakteristik sekolah, sarana, dan prasarana sekolah mengingat produk memerlukan perlataan yang digunakan dalam pertandingan sepakbola sesungguhnya.
3. Sebelum diaplikasikan kepada sekolah sebaiknya produk disosialisasikan kepada guru dan instansi terkait supaya dapat memahami isi dan cara menggunakan produk.

Sedangkan untuk pengembangan penelitian ini lebih lanjut penelitian ini kearah lebih lanjut, peneliti memiliki saran meliputi:

1. Subjek penelitian sebaiknya dilakukan lebih luas mengingat kemampuan peserta didik dalam menguasai permainan sepakbola berbeda-beda, disesuaikan dengan lingkungan dan kondisi alam.
2. Produk dibuat dengan berbagai materi pembelajaran yang telah disesuaikan, sehingga guru memiliki referensi penilaian alternatif untuk menilai kemampuan peserta didik dalam berbagai materi.
3. Hasil pengembangan hanya produk penilaian autentik atau penilaian berbasis kinerja sehingga perlu adanya model penilaian lainya untuk kegiatan evaluasi hasil belajar peserta didik.
4. Hasil pengembangan hanya diperuntukkan peserta didik kelas XI SMA sehingga perlu adanya pengembangan bukan hanya kelas XI SMA tetapi mencakup semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, hingga SMA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Ahmad Fauzan. 2017. Hasil Aang Witarsa. 1979. Dasardasar Teknik Sepakbola (Khusus Instrukstur Sepakbola). Jakarta. PSSI
- A. Muri Yusuf. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenamedia Group.
- Arne Pettersen, Gunnar, dan Mathisen. (2015). The Effect of Speed Training on Sprint and Agility Performance In Female Youth Soccer Players. *Journal of Physical Education and Sport*, 15(3): 395-399.
- Ardianda, E., & Arwandi, J. (2018). Latihan zig-zag run dan latihan shuttle run berpengaruh terhadap kemampuan *dribling* sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 3, 32–41.
- Depdiknas. (2006). Undang-undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses pada 25 April 2022.  
[https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf)
- Dini Rosdiani. (2013). Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Festiawan, R. (2020). Pendekatan Teknik dan Taktik: Pengaruhnya terhadap Keterampilan Bermain Futsal. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2), 143–155.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i2.1080>
- Fuadi. 2019. Pengembangan Rubrik Penilaian Autentik untuk Menilai Hasil Pembelajaran Sepak Bola Pada Siswa SMP.  
<https://eprints.uny.ac.id/67814/> diakses 25 April 2022
- Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*
- Irawadi. (2016). Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan *Dribling* Sepakbola Pada tim Smpn 1 Logas Tanah Darat Kecamatan Logas Tanah Darat. *Jurnal pendidikan jasmani dan rekreasi*, 1-11

- Joseph A. 2008. Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. 2016. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. (2013). Penilaian autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013). Raja Grafindo Persada.
- Komarudin. (2016). Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga.  
Bandung: Rosda karya
- Lawshe, C. H.. (1975). A Quantitive Approach to Content Validity. Purdue University: Personnel Psychology, Inc. Hlm. 563-575.
- Law Nolte, D., & Harris, R.(2016). Anak Belajar dari Kehidupannya (Soetjipyo, H.P., & Soetjipto S.M). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Original work published 1998)
- Luxbacher, Joseph A. 2013. Sepakbola Edisi Kedua. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mardapi, 2012. Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Martin. J. 2012. The Best of Soccer Journal Techniques and Tactics. UK Maidenhead: Meyer & Meyer Sport.
- Mardius Ali, dkk. (2020). The Effect Of Game Modification Training Methods Toward Football Performance Skills. Internasional Journal of Research and Innovation in Sosial Science Vol IV Issue II
- Michailidis, Yianis, 2013. “Small Sided Games in Soccer Training”. Journal of Physical Education and Sport, 13(3): 392-399.
- Muhajir. 2017. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Jakarta:Kemendikbud



- Mulyatiiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Retrieved from <https://staff.uny.ac.id/dosen/dra-endang-mulyatiningsih-mpd>
- Naldi, I. Y., & Irawan, R. (2020). Kontribusi kemampuan motorik terhadap kemampuan teknik dasar pada atlet ssb (sekolah sepakbola) balai baru kota padang. *Performa Olahraga*, 5(1), 39–47.
- Permendikbud. Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2016: Standar Penilaian Pendidikan. [https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud\\_16\\_16.pdf](https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_16_16.pdf)  
Diakses 25 April 2023
- Riduwan. 2017. Skala Pengukuran Variabel Penelitian. Bandung:Alfabeta.
- Rollin J., 2019. Artikel; Overview Of Soccer. Dalam <https://www.britannica.com/sports/football-soccer> diakses pada 25 April 2022
- Saputra, A., & Yenes, R. (2019). Hubungan Kelincahan dan Kecepatan terhadap Kemampuan *Dribling* Pemain Sekolah Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 1(1), 71–78.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PTAlfabet.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumbodo PP. 2016. Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola Pada Siswa Kelas XI TSM Smk Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. Surakarta: Skripsi Jurusan PJKR Universitas Sebelas Maret.

- Sunarti dan Rahmawati, (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Andi Offset
- Suprayitno, & Damanik, S. A. (2016). Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola Dapat Dipengaruhi oleh Kemandirian Siswa, Dukungan Orang Tua. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(1), 1–10.
- Syukur, A., & Soniawan, V. 2015. THE EFFECTS OF TRAINING METHODS AND ACHIEVEMENT MOTIVATION TOWARD OF FOOTBALL PASSING SKILLS. *JIPES-JOURNAL OF INDONESIAN PHYSICAL EDUCATION AND SPORT*, 1(2), 73-84. Buku Ajaran Sepakbola. Padang : FIK UNP.
- Tomi Farid. 2015. Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Hasil Pembelajaran Ekstrakurikuler Sepak Bola 4 lawan 4 di Sekolah Menengah Atas.  
<https://eprints.uny.ac.id/id/eprint/23431> diakses pada 25 April 2022.
- Uno. et al. (2012). *Assessment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU RI No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Keolahragaan*. Presiden Republik Indonesia; 2003.
- Wuryani, W., & Irham, M. (2014). *Penilaian dalam perspektif kurikulum 2013*.  
*Insania*, 19(1), 181–199.
- Yeti H.& Mumuh M. (2014). *Manajemen Sumber Daya Pendidikan*. Bandung: CVPustaka Setia
- Yudi, A. A. *Pengaruh Latihan Small Sided Game Terhadap Keterampilan Passing Siswa SMAN 4 Sumbar*.
- Burstiando, R., & Nurkholis, M. (2017). Permainan Invasi dan Permainan Netting untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Fundamental Siswa SD Negeri Se Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(2), 167-177.

- Hasanah, N. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2021). Survey Pelaksanaan Pembelajaran Pjok Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 189-196.
- Warsono, W. (2017). Guru: antara pendidik, profesi, dan aktor sosial. *The Journal of Society and Media*, 1(1), 1-10.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Lembar Tugas Peserta Didik

### LEMBAR TUGAS PENGGUNAAN RUBRIK PENILAIAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR PERMAINAN SEPAKBOLA

#### A. Peralatan

1. Lapangan Sepakbola
2. Bola sepak
3. Peluit

#### B. Tugas

1. Buatlah 2 tim sepakbola dengan pemain cadangan
2. Satu tim boleh terdiri dari putra dan putri.
3. Permainan menggunakan sistem dengan sistem hitungan yang sudah dimodifikasi .
4. Permainan menggunakan peraturan sesuai dengan PSSI .

#### C. Pedoman penilaian (bagi guru)

1. Isi identitas peserta didik pada kolom tertera
2. Berilah tanda (√) pada kolom “YA” jika melakukan gerakan atau “TIDAK” jika tidak melakukan gerakan tersebut.
3. Pada kolom “SKOR” merupakan nilai dari setiap indicator, setiap melakukan 1 gerakan pada sub indicator mendapatkan skor 1 dan seterusnya.
4. Jumlah skor terdiri dari 6 kompetensi psikomotorik .
5. Penilaian dilakukan hanya dilakukan ketika peserta didik mempraktekan sesuai dengan kompetensi.

Lampiran 2 Rubrik Penilaian Keterampilan Dasar Sepakbola

Rubrik Penilaian Hasil Belajar PJOK  
Keterampilan Gerak Dasar Sepakbola

Nama :  
Kelas/Presensi:  
Sekolah :

NO	KOMPETENSI	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	MELAKUKAN	
				YA	TIDAK
1	Keterampilan gerak dasar passing	Sikap persiapan	1. Posisi tubuh menghadap kearah bola		
			2. Posisi bahu lurus kedepan ketika mendekati bola		
			3. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan tubuh disamping bola		
		Sikap pelaksanaan	1. Posisi kaki berada dibelakang bola		
			2. Perkenaan kaki pada bola tepat ditengah bola, berat badan kedepan		
			3. Tarik kaki yang digunakan passing kebelakang, lalu ayun kedepan		
			4. Kenakan bola dibagian tengah		
Sikap gerak lanjutan	1. Setelah melakukan passing, pindahkan berat badan kedepan				
	2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola				
2	Keterampilan gerak dasar dribling	Sikap awal	1. Posisi tubuh menghadap kearah gerakan lurus kedepan		
			2. Lengan dalam keadaan rileks dan diposisikan disamping badan		
			3. Pergelangan kaki diputar keluar dan dikunci		

		Sikap pelaksanaan	1. Dorong bola menggunakan kaki bagian dalam			
			2. Posisi kaki agak dibuka kedepan dan kaki tumpu ikut bergerak			
			3. Gerakkan bola kedepan dipermukaan tanah tidak jauh dari kaki			
		Sikap gerak lanjutan	1. Hentikan bola menggunakan telapak kaki di bagian atas bola			
			2. Berat badan ditumpukan pada kaki yang tidak digunakan untuk menggiring bola			
			3. Pandangan mata terus kedepan			
3	Keterampilan gerak dasar Shooting	Sikap persiapan	1. Posisi badan berdiri dibelakang bola, dengan posisi kedua tangan rileks			
				2. Posisikan kaki tumpuan di samping belakang bola dengan kuat dan nyaman		
				3. Posisikan penendang dibelakang bola		
			Sikap pelaksanaan	1. Tarik dan tekuk kaki penendang ke belakang		
				2. Putar pergelangan kaki sesuai bagian kaki yang akan digunakan untuk menendang		
				3. Ayunkan kaki penendang ke arah bola dengan perkenaan bola tepat pada bagian kaki yang digunakan		
			Sikap gerak lanjutan	1. Ikuti gerakan lanjutan kaki penendang		
				2. Kemudian kembali kesikap awal		

Paraf

### Lampiran 3 Surat Izin Validasi Ahli 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor: B/3.316/UN34.16/KM.07/2022

16 November 2022

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Dr. Guntur, M.Pd.**

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:

Nama : Afrizal Ivanisevic

NIM : 206332513

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Dr. Hari Yulianto M.kes.

Judul : Pengembangan penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada keterampilan gerak dasar sepak bola kelas XI

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.  
NIP.19820815 200501 1 002



Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Ahli 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168  
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Guntur, M.Pd  
Jabatan/Pekerjaan : Wakil Dekan FIK Bidang Kemahasiswaan dan Alumni  
Instansi Asal : FIK UNY (Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta)

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

“Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Keterampilan Gerak *Passing, Dribbling*, dan *Shooting* Sepakbola dalam Pembelajaran PJOK”

dari mahasiswa:

Nama : Afrizal Ivanisevic  
NIM : 20633251013  
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1. *perhatikan istilah yg benar; dan*  
*proses passing proses game*
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta, 21 Oktober 2022

Validasi

Dr. Guntur, M.Pd  
NIP: 198109262006041001

## Lampiran 5 Surat Izin Validasi Ahli 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor: B/3.315/UN34.16/KM.07/2022

16 November 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Dr. Yudanto, M.Pd.**

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:

Nama : Afrizal Ivanisevic

NIM : 206332513

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Dr. Hari Yulianto M.kes.

Judul : Pengembangan penilaian autentik hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada keterampilan gerak dasar sepak bola kelas XI

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.  
NIP.19820815 200501 1 002

## Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Ahli 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168  
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, S.PD., Jas., M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Kaprodi Pendidikan Jasmani S2  
Instansi Asal : FIK UNY (Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta)

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

“Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Keterampilan Gerak *Passing*, *Dribbling*, dan *Shooting* Sepakbola dalam Pembelajaran PJOK”

dari mahasiswa:

Nama : Afrizal Ivanisevic  
NIM : 20633251013  
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1. Sumber rujukan teknik dasar sepakbola diganti.
- 2.
- 3.

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

Yogyakarta, 21 Oktober 2022  
Validator,

Dr. Yudanto, S.PD., Jas., M.Pd.  
NIP: 198107022005011001

Lampiran 7 Lembar Validasi Praktisi

**LEMBAR VALIDASI**  
**Instrumen Validasi Draf Pengembangan Model Penilaian Autentik Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Keterampilan Gerak Dasar Permainan Sepakbola Kelas XI di SMA N 1 Semanu**

Nama :  
 Pekerjaan/peran :  
 Sebagai :

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon Yth.Bapak/Ibu Validator memberikan review atas instrumen dengan cara memberikan tanda ceklis pada kolom 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang) , atau 1 (sangat kurang) yang bersesuaian dengan aspek-aspek review panduan yang ada.
2. Apabila ada catatan atau saran, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskannya pada kolom yang tersedia.

No	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian					Catatan/Saran
		5	4	3	2	1	
1	Bagaimana penulisan dalam rubrik penilaian?						
2	Apakah isi kompetensi pada rubrik penilaian sesuai dengan kompetensi keterampilan gerak dasar sepakbola?						
3	Apakah isi indicator pada rubrik penilaian sesuai dengan kompetensi keterampilan gerak dasar sepakbola?						
4	Apakah isi subindicator pada rubrik penilaian sesuai dengan kompetensi keterampilan gerak dasar sepakbola?						
5	Apakah pengisian skor rubrik penilaian mudah dilakukan?						
6	Bagaimanakah penghitungan skor dalam rubrik penilaian?						
7	Apakah isi dari rubrik penilaian mudah dipahami?						
8	Apakah isi dari rubrik penilaian mudah untuk dilakukan pengamatan kepada peserta didik?						
9	Apakah pada lembar tugas peserta didik mudah dipahami?						

10	Apakah isi lembar tugas mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik?						
11	Apakah isi dari rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik?						
12	Apakah peserta didik mampu melaksanakan tugas sesuai dengan rubrik penilaian?						
13	Apakah lembar tugas yang dilaksanakan peserta didik mencerminkan kondisi bermain sesungguhnya?						
14	Apakah dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah anda mendukung penilaian?						
15	Apakah rubrik penilaian membantu untuk menilai sikap dan pengetahuan peserta didik dalam permainan sepakbola?						
16	Apakah rubrik penilaian sesuai dengan konsep dari penilaian autentik?						
17	Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti penilaian?						
18	Apakah rubrik penilaian membantu peserta didik untuk dapat mengaplikasikan materi yang diajarkan?						
19	Apakah rubrik penilaian dapat digunakan sebagai alat alternatif untuk menilai keterampilan gerak dasar permainan sepakbola?						
20	Apakah anda mau menggunakan rubrik penilaian untuk menilai keterampilan gerak dasar sepakbola pada peserta didik?						

Gunungkidul,  
Validator

## Lampiran 8 Hasil Validasi Praktisi

**LEMBAR VALIDASI**  
**Instrumen Validasi Draf Pengembangan Model Penilaian Autentik Hasil Belajar**  
**Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Keterampilan Gerak Dasar**  
**Permainan Sepakbola Kelas XI**

Nama : Meriyem  
Pekerjaan/peran : Guru Olahraga  
Sebagai :

**Petunjuk Pengisian:**

- Mohon Yth.Bapak/Ibu Validator memberikan review atas instrumen dengan cara memberikan tanda ceklis pada kolom 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang) , atau 1 (sangat kurang) yang bersesuaian dengan aspek-aspek review panduan yang ada.
- Apabila ada catatan atau saran, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskannya pada kolom yang tersedia.

No	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian					Catatan/Saran
		5	4	3	2	1	
1	Bagaimana penulisan dalam rubrik penilaian?			✓			
2	Apakah isi kompetensi pada rubrik penilaian sesuai dengan kompetensi keterampilan gerak dasar sepakbola?		✓				
3	Apakah isi indicator pada rubrik penilaian sesuai dengan kompetensi keterampilan gerak dasar sepakbola?			✓			
4	Apakah isi subindicator pada rubrik penilaian sesuai dengan kompetensi keterampilan gerak dasar sepakbola?		✓				
5	Apakah pengisian skor rubrik penilaian mudah dilakukan?		✓				
6	Bagaimanakah penghitungan skor dalam rubrik penilaian?			✓			
7	Apakah isi dari rubrik penilaian mudah dipahami?			✓			
8	Apakah isi dari rubrik penilaian mudah untuk dilakukan pengamatan kepada peserta didik?			✓			
9	Apakah pada lembar tugas peserta didik mudah dipahami?		✓				
10	Apakah isi lembar tugas mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik?		✓				
11	Apakah isi dari rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik?			✓			
12	Apakah peserta didik mampu melaksanakan tugas sesuai dengan rubrik penilaian?		✓				

13	Apakah lembar tugas yang dilaksanakan peserta didik mencerminkan kondisi bermain sesungguhnya?			✓		
14	Apakah dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah anda mendukung penilaian?		✓			
15	Apakah rubrik penilaian membantu untuk menilai sikap dan pengetahuan peserta didik dalam permainan sepakbola?		✓			
16	Apakah rubrik penilaian sesuai dengan konsep dari penilaian autentik?			✓		
17	Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti penilaian?			✓		
18	Apakah rubrik penilaian membantu peserta didik untuk dapat mengaplikasikan materi yang diajarkan?		✓			
19	Apakah rubrik penilaian dapat digunakan sebagai alat alternatif untuk menilai keterampilan gerak dasar permainan sepakbola?			✓		
20	Apakah anda mau menggunakan rubrik penilaian untuk menilai keterampilan gerak dasar sepakbola pada peserta didik?			✓		

Validator



Mariyeni



Lampiran 9 Surat Izin Penelitian SMA Muhammadiyah Ponjong



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1166/UN34.16/PT.01.04/2023

17 Januari 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . SMA MUHAMMADIYAH PONJONG

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

Nama : Afrizal Ivanisevic  
NIM : 20633251013  
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Gerak Dasar Passing, Dribling, dan Shooting Sepakbola Dalam Pembelajaran PJOK Kelas XI  
Waktu Penelitian : 18 - 30 Januari 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Mahasiswa dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian SMA Muhammadiyah Ponjong

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian SMA N 1 Depok



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

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

Nomor : B/1165/UN34.16/PT.01.04/2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

17 Januari 2023

Yth. SMA N 1 DEPOK

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

Nama : Afrizal Ivanisevic  
NIM : 20633251013  
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Gerak Dasar Passing, Dribbling, dan Shooting Sepakbola Dalam Pembelajaran PJOK Kelas XI  
Waktu Penelitian : 19 - 30 Januari 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Mahasiswa dan Alumni,



Dipukul, M.Pd.  
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



Lampiran 13. Rekap Hasil Penilaian SMA Muhammadiyah Ponjong

DAFTAR REKAP NILAI KETERAMPILAN GERAK DASAR SEPAKBOLA

NO	NAMA	KETRAMPILAN (PSIKOMOTORIK)									JUMLAH SKOR
		GERAK DASAR									
		PASSING			DRIBBLING			SHOOTING			
		SA	PL	SAK	SA	PL	SAK	SA	PL	SAK	
1	Ais	4	4	4	5	5	4	5	4	5	40
		4	4	4	5	5	4	5	4	5	40
		4	3	4	5	4	4	5	4	4	37
2	Lia	4	4	4	4	4	5	4	4	4	37
		4	4	4	4	4	5	4	4	4	37
		4	3	4	3	3	4	3	4	4	32
3	Put	3	3	4	4	3	4	3	3	4	31
		3	3	4	4	3	4	3	3	4	31
		4	5	5	4	5	4	4	4	5	40
4	Nur	3	4	3	4	4	4	3	4	5	34
		2	3	2	3	3	3	2	3	4	25
		3	4	3	4	4	4	3	4	5	34
5	Sah	4	5	4	3	4	5	4	3	4	36
		4	5	4	3	4	5	4	3	4	36
		3	4	3	2	3	4	3	2	3	27
6	Edo	4	4	5	5	4	3	5	4	4	38
		3	3	4	4	3	2	4	3	3	29
		4	4	5	5	4	3	5	4	4	38
7	Jar	3	4	4	3	4	3	4	4	3	32
		4	4	5	4	5	4	5	5	4	40
		3	4	4	3	4	3	4	4	3	32
8	Lia	3	3	2	3	3	2	3	2	4	25
		4	4	3	4	4	3	4	3	5	34

		4	4	3	4	4	3	4	3	5	34
9	Zal	5	4	3	3	4	4	4	3	5	35
		5	4	3	3	4	4	4	3	5	35
		3	3	2	2	3	3	3	2	4	25
10	Ani	3	4	4	3	4	4	3	4	5	34
		2	3	3	2	3	3	2	3	4	25
		3	4	4	3	4	4	3	4	5	34
11	Lis	2	3	3	2	3	4	3	3	4	27
		2	3	3	2	3	4	3	3	4	27
		3	4	4	3	4	5	4	4	4	35
12	Ila	3	3	4	3	3	4	5	4	3	32
		3	2	3	2	2	3	4	3	2	24
		3	3	4	3	3	4	5	4	3	32
13	Ain	3	3	2	3	3	2	4	4	3	27
		5	4	3	4	4	3	5	5	4	37
		5	4	3	4	4	3	5	5	4	37
14	Yas	4	4	4	3	5	5	3	3	4	35
		4	4	4	3	5	5	3	3	4	35
		3	3	4	2	3	4	2	2	3	26
15	Dah	5	4	4	5	2	4	4	3	5	36
		3	3	3	4	1	3	3	2	4	26
		5	4	4	5	2	4	4	3	5	36
16	Vin	4	4	3	4	3	2	2	4	4	30
		4	4	3	4	3	2	2	4	4	30
		5	5	4	5	4	3	3	5	4	38
17	Rat	4	4	4	3	5	2	3	2	3	30
		5	5	5	4	5	4	4	3	4	39
		4	4	4	3	5	2	3	2	3	30
18	Ari	5	4	3	4	4	2	4	4	3	33
		4	3	2	3	5	3	5	5	4	34

		4	3	2	3	5	3	5	5	4	34
19	Dul	3	4	4	3	4	2	4	4	3	31
		3	4	4	3	4	2	4	4	3	31
		4	5	5	4	4	3	5	5	4	39
20	Rah	4	4	4	5	4	4	5	4	4	38
		5	4	5	4	3	3	4	2	3	33
		4	4	4	5	4	4	5	4	4	38

Lampiran 14. Rekap Hasil Penilaian SMA N 1 Depok

DAFTAR REKAP NILAI KETERAMPILAN GERAK DASAR SEPAKBOLA

NO	NAMA	KETRAMPILAN (PSIKOMOTORIK)									JUMLAH SKOR
		GERAK DASAR									
		PASSING			DRIBBLING			SHOOTING			
		SA	PL	SAK	SA	PL	SAK	SA	PL	SAK	
1	Yog	3	2	3	4	5	2	3	2	3	27
		2	3	2	2	5	3	4	2	2	25
		4	3	2	3	3	3	4	5	2	29
		2	3	2	2	2	2	3	3	2	21
2	Ale	2	3	4	2	3	4	4	4	3	29
		3	4	2	1	3	4	2	3	4	26
		2	2	2	3	4	3	2	3	3	24
		5	2	3	1	2	1	2	2	2	20
3	Lex	3	1	4	3	4	4	3	3	4	29
		1	1	2	3	1	1	1	1	1	12
		4	1	5	4	2	4	5	4	5	34
		3	3	4	3	4	4	3	3	4	31
4	Kay	3	4	4	5	3	1	2	5	4	31
		2	2	3	3	2	2	1	4	3	22
		2	4	4	3	3	4	4	3	4	31
		2	2	2	3	2	3	3	4	3	24
5	Ifa	4	3	3	1	2	2	4	3	2	24
		5	4	2	4	3	4	5	4	3	34
		4	3	3	1	2	3	4	3	2	25
		4	1	3	1	2	2	2	2	2	19
6	Ica	3	2	3	4	3	2	5	4	3	29
		2	3	3	4	3	2	2	4	3	26
		3	2	2	1	1	2	2	3	3	19
		2	2	1	2	2	2	3	3	2	19



7	Ryo	3	5	4	5	5	3	4	5	4	38
		2	3	3	4	3	2	3	4	2	26
		4	3	3	4	2	2	2	2	3	25
		1	2	3	4	5	2	4	5	4	30
8	Ine	4	2	3	3	2	1	1	4	4	24
		3	2	2	2	4	3	3	3	3	25
		3	2	2	4	1	3	4	4	4	27
		3	1	2	2	2	3	4	3	3	23
9	Ami	4	2	3	4	3	3	3	5	4	31
		3	3	3	4	3	3	3	5	4	31
		2	4	5	3	2	2	3	1	2	24
		2	2	1	2	3	5	5	4	3	27
10	Gan	1	3	4	2	1	1	1	2	4	19
		5	5	4	3	4	2	2	1	4	30
		5	5	4	1	2	4	3	5	4	33
		3	4	3	2	3	3	2	3	3	26
11	Dan	4	5	4	4	4	4	4	5	5	39
		3	1	2	1	2	4	3	4	4	24
		1	4	2	1	3	2	5	1	1	20
		3	2	5	5	3	2	1	3	5	29
12	Ara	1	3	1	2	3	1	3	3	1	18
		2	1	3	5	4	4	3	4	4	30
		2	3	4	3	2	4	2	2	3	25
		3	2	2	4	2	3	2	5	4	27
13	Tin	4	4	5	3	2	4	1	1	1	25
		3	3	2	3	3	2	1	5	4	26
		3	3	4	3	3	2	2	4	3	27
		3	3	4	3	3	2	2	4	3	27
14	Gal	5	5	4	4	4	4	4	5	4	39
		4	3	3	3	2	3	3	3	3	27
		5	5	4	4	4	4	4	5	4	39

		4	3	3	3	2	3	3	3	3	27
15	Oro	5	4	5	5	5	4	4	5	4	41
		3	4	4	3	4	2	3	3	3	29
		5	4	5	5	5	4	4	5	4	41
		5	4	5	5	5	4	4	5	4	41
16	Put	4	5	5	5	5	3	4	5	4	40
		4	5	5	5	5	2	3	4	3	36
		3	4	4	3	5	3	4	5	4	35
		4	5	5	5	5	3	4	5	4	40
17	Dra	4	5	4	3	4	4	4	3	3	34
		5	5	5	4	5	5	5	5	4	43
		4	5	4	3	4	4	4	3	3	34
		5	5	5	4	5	5	5	5	4	43
18	Nto	5	5	4	4	5	4	4	5	5	41
		4	3	2	3	4	3	3	4	3	29
		4	3	2	3	4	3	3	4	3	29
		4	3	2	3	4	3	3	4	3	29
19	Ody	4	4	3	3	4	3	4	4	3	32
		4	4	3	3	4	3	4	4	3	32
		4	4	3	3	4	3	4	4	3	32
		5	5	4	4	5	4	5	5	4	41
20	Din	5	5	4	4	5	5	5	4	4	41
		3	4	3	4	3	4	3	3	3	30
		3	4	3	4	3	4	3	3	3	30
		3	4	3	4	3	4	3	3	3	30
21	Zar	4	5	4	4	5	4	5	5	4	40
		2	3	3	2	3	3	4	3	3	26
		4	5	4	4	5	4	5	5	4	40
		2	3	3	2	3	3	4	3	3	26
22	Fia	4	4	5	4	5	5	4	5	4	40
		3	3	4	2	3	3	3	4	3	28

		3	3	4	2	3	3	3	4	3	28
		3	3	4	2	3	3	3	4	3	28
23	Ine	4	3	4	5	4	4	4	5	4	37
		4	3	4	5	4	4	4	5	4	37
		3	2	3	4	3	2	2	3	3	25
		3	2	3	4	3	2	2	3	3	25
24	Ila	5	4	4	3	5	4	5	4	5	39
		4	3	3	2	3	3	4	3	4	29
		4	3	3	2	3	3	4	3	4	29
		4	3	3	2	3	3	4	3	4	29
25	Vey	4	3	4	4	3	4	3	3	4	32
		3	2	3	2	2	3	2	2	3	22
		4	3	4	4	3	4	3	3	4	32
		3	2	3	2	2	3	2	2	3	22
26	Vid	3	4	3	4	4	4	3	4	4	33
		4	5	4	5	5	5	4	5	5	42
		3	4	3	4	4	4	3	4	4	33
		3	4	3	4	4	4	3	4	4	33
27	Tia	4	4	4	4	4	5	4	4	5	38
		4	4	4	4	4	5	4	4	5	38
		3	3	3	3	2	3	3	2	3	25
		3	3	3	3	2	3	3	2	3	25
28	Ber	5	4	4	4	4	4	5	4	4	38
		4	3	2	3	3	2	3	2	3	25
		4	3	2	3	3	2	3	2	3	25
		4	3	2	3	3	2	3	2	3	25
29	Wan	5	4	4	4	5	4	4	5	4	39
		3	3	2	3	3	3	2	3	3	25
		5	4	4	4	5	4	4	5	4	39
		3	3	2	3	3	3	2	3	3	25
30	Dea	4	3	4	4	3	4	3	4	4	33

		4	3	4	4	3	4	3	4	4	33
		4	3	4	4	3	4	3	4	4	33
		5	4	5	5	4	5	4	5	5	42
31	Rel	4	5	5	4	5	4	5	5	4	41
		3	4	3	3	4	3	3	4	3	30
		3	4	3	3	4	3	3	4	3	30
		3	4	3	3	4	3	3	4	3	30
32	Ifa	4	3	3	4	4	3	4	4	4	33
		2	2	1	2	3	2	2	1	2	17
		4	3	3	4	4	3	4	4	4	33
		2	2	1	2	3	2	2	1	2	17
33	Ani	4	3	4	3	4	4	4	3	4	33
		4	3	4	3	4	4	4	3	4	33
		5	4	5	4	5	5	5	4	5	42
		4	3	4	3	4	4	4	3	4	33
34	Ana	3	4	4	3	4	4	4	4	3	33
		3	4	4	3	4	4	4	4	3	33
		4	5	5	4	5	5	5	5	4	42
		4	5	5	4	5	5	5	5	4	42
35	Dik	4	5	4	4	5	4	5	4	5	40
		3	4	3	3	4	3	4	3	4	31
		3	4	3	3	4	3	4	3	4	31
		3	4	3	3	4	3	4	3	4	31
36	Nia	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
		3	3	2	2	2	3	2	1	2	20
		3	3	2	2	2	3	2	1	2	20
		4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
37	Key	4	4	4	4	3	3	4	3	4	33
		3	2	2	3	2	2	2	2	3	21
		3	2	2	3	2	2	2	2	3	21
		3	2	2	3	2	2	2	2	3	21

38	Via	3	3	4	4	3	4	3	4	4	32
		3	3	4	4	3	4	3	4	4	32
		3	3	4	4	3	4	3	4	4	32
		4	4	5	5	4	5	4	5	5	41
39	Fiz	5	4	4	4	5	5	4	5	4	40
		4	3	2	3	4	3	3	4	3	29
		5	4	4	4	5	5	4	5	4	40
		4	3	2	3	4	3	3	4	3	29
40	Sha	4	3	4	4	4	4	5	3	4	35
		4	3	4	4	4	4	5	3	4	35
		5	4	5	5	5	5	5	4	5	43
		4	3	4	4	4	4	5	3	4	35

Lampiran 15. Hasil Pembuktian Reliabilitas *Cronbach's Alpha* SMA Muhammadiyah Ponjong

**Reliability**

		<b>Notes</b>
Output Created		07-FEB-2023 00:09:51
Comments		
Input	Data	E:\Data Ivan\RELIABILITAS.sav
	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax	RELIABILITY /VARIABLES=Passing_SA Passing_PL Passing_SAK Dribling_SA Dribling_PL Dribling_SAK Shooting_SA Shooting_PL Shooting_SAK /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.	
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,02

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,770	9

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Passing_SA	29,43	15,809	,548	,733
Passing_PL	29,35	16,536	,604	,732
Passing_SAK	29,48	16,525	,439	,750
Dribling_SA	29,57	15,233	,574	,728
Dribling_PL	29,38	16,071	,466	,746
Dribling_SAK	29,63	17,558	,229	,783
Shooting_SA	29,33	15,650	,499	,741
Shooting_PL	29,58	16,417	,419	,753
Shooting_SAK	29,17	17,531	,344	,762

Lampiran 16. Hasil Pembuktian Reliabilitas *Cronbach's Alpha* SMA N 1 Depok

## Reliability

<b>Notes</b>		
Output Created		07-FEB-2023 00:06:07
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	160
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=Passing_SA Passing_PL Passing_SAK Dribling_SA Dribling_PL Dribling_SAK Shooting_SA Shooting_PL Shooting_SAK /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	160	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	160	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.



### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,914	9

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Passing_SA	28,32	32,357	,699	,905
Passing_PL	28,48	31,509	,717	,903
Passing_SAK	28,58	30,358	,774	,899
Dribling_SA	28,57	33,178	,583	,912
Dribling_PL	28,53	29,559	,790	,898
Dribling_SAK	28,60	31,537	,707	,904
Shooting_SA	28,54	32,149	,599	,912
Shooting_PL	28,25	30,566	,727	,903
Shooting_SAK	28,48	32,792	,737	,903

Lampiran 17. Dokumentasi





















