

**PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK
DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS
PERMAINAN BOLA BAKAR**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

Oleh:
FAKHREZA RAMADHAN
21633251030

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN/DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM
PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BOLA BAKAR**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

Oleh:

FAKHREZA RAMADHAN

21633251030

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN/DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

ABSTRAK

FAKHREZA RAMADHAN: Pengembangan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bola Bakar. Tesis, Yogyakarta: Magister Pendidikan jasmani, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian autentik materi pembelajaran aktivitas permainan bola bakar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak di SMP, serta mengembangkan instrumen penilaian autentik materi permainan bola bakar 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 yang peneliti kumpulkan pada penelitian ini sebanyak 66 siswa kelas IX yang ditentukan menggunakan teknik sampel penuh. Populasi penelitian yaitu siswa SMP Aisyiyah Full Day Wedi dan SMP IT Al Muhsin Wedi Kab. Klaten. Data uji coba diambil dengan cara pengamatan langsung dengan menggunakan instrumen penilaian yang sudah dikembangkan, untuk mencari validitas data dianalisis dengan korelasi *product moment* dan untuk mencari reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's alpha*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa instrumen pengamatan yang dilengkapi dengan rubrik penskoran, memiliki validitas empirik pada masing-masing butir: pengambilan keputusan 0,852; kerjasama 0,876; kedisiplinan 0,874; dan pelaksanaan skill 0,905. Seluruh butir menunjukkan rhitung lebih besar dari rtabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir dinyatakan valid. Reliabilitas rubrik penilaian autentik permainan Bola Bakar diestimasi menggunakan koefisien alpha sebesar 0,836, dengan demikian dapat disimpulkan sudah reliabel. Nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,836 yang berarti lebih besar dari 0,6; sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen penilaian autentik berbasis scientific literacy pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013 yang dikembangkan adalah reliabel dan dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Aktivitas Fisik, Bola Bakar, Penilaian Autentik

ABSTRACT

FAKHREZA RAMADHAN: Development Of Authentic Assessment In Burn Ball Game Activity Learning. **Tesis, Yogyakarta: Master of Physical Education, Yogyakarta State University, 2024**

This research aims to develop an authentic assessment instrument for learning material for burnt ball game activities that is in accordance with the learning objectives and characteristics of children in junior high school, as well as developing an authentic assessment instrument for burnt ball game material in junior high school that has a good level of validity and reliability.

This research is research and development with Model 4-D which includes four stages: define, design, develop, and disseminate. The instrument used in this study was an observational instrument equipped with a scoring rubric. The sample that the researcher collected in this study was 66 grade IX students who were determined using a full sample technique. The study population was students at Aisyiyah Full Day Wedi Middle School and IT Al Muhsin Wedi Middle School, Kab. Klaten. Experimental data was taken by direct observation using the assessment instrument that had been developed, to find the validity of the data analyzed by product moment correlation and to look for reliability by using Cronbach's alpha.

Based on the research results, it can be concluded that the observation instrument equipped with a scoring rubric has empirical validity for each item: decision making 0.852; cooperation 0.876; discipline 0.874; and skill implementation 0.905. All items show that r_{count} is greater than r_{table} , so it can be concluded that all items are declared valid. The reliability of the authentic assessment rubric for the Bakar Ball game is estimated using an alpha coefficient of 0.836, thus it can be concluded that it is reliable. The Cronbach's Alpha coefficient value is 0.836, which means it is greater than 0.6; So it can be concluded that the scientific literacy-based authentic assessment instrument for Physical Education learning as an implementation of the 2013 Curriculum developed is reliable and declared suitable for use.

Keywords : *Physical Activity, Authentic Assesment, Burnball*



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Jalan Colombo 1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 Telp. (0274)
586168 Hunting, Fax, (0274) 565500;
Laman: <http://www.uny.ac.id> e-mail: humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Fakhreza Ramadhan
Nomor mahasiswa : 21633251030
Program studi : Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam lembar pustaka.

Klaten, 01 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,


Fakhreza Ramadhan
21633251030

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK
DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS
PERMAINAN BOLA BAKAR**

TESIS

**FAKHREZA RAMADHAN
21633251030**

Telah disetujui untuk di pertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal:



Koordinator Program Studi

Dr. Amat Komari, M.Si
NIP. 19620422 1990011001

Dosen Pembimbing

Dr. Yudanto, M.Pd
NIP. 198107022005011001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM
PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN
BOLA BAKAR**

TESIS

**FAKHREZA RAMADHAN
21633251030**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan/dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 25 Oktober 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Ngatman, M.Pd (Ketua/penguji)		12 Nov. 2024
Dr. Hari Yulianto, M.Kes (Sekretaris/Penguji)		12/11 2024
Prof. Dr. Guntur, M.Pd (Penguji 1)		1/11 2024
Dr. Yudanto, M.Pd (Penguji 2)		12/11 2024

Yogyakarta, 12 November 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan/dan Kesehatan
Univesitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or
NIP. 197702018200811002

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan segala rahmat dan petunjuk-Nya kepada penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir tesis dalam rangka mendapat gelar Magister Pendidikan dengan judul tesis “Pengembangan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bola Bakar”. Penelitian dan penulisan laporan penelitian ini tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.kes, A.I.F.O., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kepada penulis untuk melanjutkan studi di perguruan tinggi ini.
2. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga proses penelitian dan penyelesaian tesis dapat berjalan lancar.
3. Dr. Amat Komari, M.Pd selaku Koordinator Program Studi yang telah memberikan saran semangat dan motivasi.
4. Dr. Yudanto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyusun Tesis hingga selesai.

5. Validator yang memberikan kritikan, saran, dan penilaian demi perbaikan instrument penelitian ini.
6. Kepala Sekolah serta Guru Penjas SMP Aisyiyah Full Day Wedi dan SMP IT Al Muhsin atas izin penelitian yang telah diberikan kepada penulis.
7. Teman-teman Prodi Pendidikan Jasmani kelas A 2021 S2 UNY, terimakasih do'a dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan Magister ilmu keolahragaan dan rekan-rekan yang tidak bisa kami sebutkan dalam membantu kelancaran pengerjaan tesis ini.
8. Istri tercinta, anak terkasih, serta kedua orang tua yang telah memberikan motivasi dan do'anya untuk kelancaran kuliah dan proses penyelesaian tesis ini.

Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap tugas akhir tesis ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi berbagai pihak.

Klaten, 22 Oktober 2024

Penulis,



Fakhreza Ramadhan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	14
G. Manfaat Pengembangan.....	15
H. Asumsi Pengembangan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. kajian Teori	17
1. Pengertian Penilaian Autentik	17
a. Pengertian Penilaian	17
b. Penilaian Autentik	19
c. Karakteristik Penilaian Autentik	20
d. Syarat Penilaian Yang Baik	23
a) Validitas	23
b) Reliabilitas	28
c) Ekonomis	29
2. Pengertian Rubrik Penilaian	30
3. Pengertian Hasil Belajar.....	32
a. Pengertian Belajar	32
b. Pengertian Hasil Belajar	33
c. Tujuan Pembelajaran Penjas	36
d. Pengertian Bermain Dalam Pendidikan Jasmani	38
e. Fungsi Bermain pada Pendidikan Jasmani	38
4. Permainan Bola Bakar.....	42
5. Sejarah Permainan Bola Bakar.....	42
a. Peraturan Permainan.....	43
b. Teknik Dasar Permainan.....	46
c. Lapangan Dan Peralatan.....	50
B. Kajian Penelitian yang Relevan	61
C. Kerangka Pikir	65

D. Pertanyaan Penelitian.....	68
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	69
B. Prosedur Pengembangan	69
C. Desain Uji Coba.....	73
1. Desain Uji Coba.....	73
2. Subjek Uji Coba.....	74
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	74
4. Teknik Analisa Data.....	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Analisis Kebutuhan.....	79
B. Hasil Pengembangan.....	81
1. Hasil Validasi Isi Rubrik Penilaian Autentik Permainan Bola Bakar pada Siswa SMP.....	81
C. Uji Validitas Empirik.....	83
D. Hasil Uji Reliabilitas Produk.....	86
E. Kajian Produk Akhir.....	87
F. Keterbatasan Penelitian.....	88
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan Tentang Produk.....	90
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	90
C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Bagan 1 asesmen	
Gambar 1. Pukulan Lurus.....	47
Gambar 2. Pukulan Menyamping	47
Gambar 3. Lemparan Keatas	48
Gambar 4. Lemparan Mendatar.....	49
Gambar 5. Lemparan Kebawah	49
Gambar 6. Segitiga Sama Sisi	51
Gambar 7. Cara Menentukan Titik garis Pukul.....	52
Gambar 8. Lapangan Bola Bakar	54
Gambar 9. Gambar Bola Kasti dan Bola Tennis.....	54
Gambar 10. Jarak Pemukul dengan Tiang	55
Gambar 11. Gambar Tiang Hinggap.....	56
Gambar 12. Gambar Kotak Pembakar dan Tabung Pembakar	57
Gambar 13. Pen Besi.....	58
Gambar 14. Nomor Dada	59
Gambar 15. Peluit	60
Gambar 16. Langkah Bekerja Penelitian Pengembangan.....	70

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel. 1 Kategori Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	78
Tabel. 2 Hasil Analisis Validasi Isi Instrumen.....	82
Tabel. 3 Hasil Analisis Uji Validitas Empirik Pengambilan Keputusan.....	84
Tabel. 4 Hasil Analisis Uji Validitas Empirik Kerjasama.....	84
Tabel. 5 Hasil Analisis Uji Validitas Empirik Kedisiplinan.....	85
Tabel. 6 Hasil Analisis Uji Validitas Empirik <i>Skill</i> Eksekusi.....	86
Tabel. 7 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Produk.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Wawancara	97
Lampiran 2. Instrumen Penilaian Ahli	101
Lampiran 3. Buku Panduan Penilaian Autentik Permainan Bola Bakar.....	103
Lampiran 4. Silabus Pembelajaran Penjas SMP/MTs	124
Lampiran 5. Data Penelitian	151
Lampiran 6. Data SPSS Uji Validitas dan Reabilitas	154
Lampiran.7 Foto Foto Pengambilan Data	156
Lampiran 8. Surat-Surat	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara tentang kehidupan modern, maka tidak bisa kita pisahkan dari yang namanya pendidikan. Pendidikan memang telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu dalam kehidupan modern seperti sekarang ini. Hamalik (2001: P.11) mengatakan bahwasanya pendidikan merupakan usaha yang harus dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik lagi, sedangkan untuk melihat manusia itu berkualitas atau tidak dapat dilihat dari pendidikannya.

Menurut UU RI No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terancang dengan baik untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya 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. Dengan pendidikan yang baik maka dapat melahirkan pengetahuan yang baik pula. Keterampilan dan pengetahuan berperan sebagai landasan dalam berbagai alternatif pemecahan masalah hidup dan kehidupan (Mulyasa, Iskandar & Aryani. 2016: P.23).

Penjas adalah satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, adapun tujuan dari penjas tidak berbeda dengan pelajaran lainnya secara umum, yaitu untuk meningkatkan ketiga domain dalam setiap individu yaitu berupa domain kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang di katakan oleh Subandijah (1996: P.67), pendidikan bertujuan guna memenuhi tiga aspek, meliputi aspek pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Melalui hal ini manusia diharapkan mampu memenuhi kehidupan secara bahagia dan sejahtera. Pembangunan pendidikan akhir- akhir ini semakin kompleks dan penuh tantangan. Dikarenakan semakin meningkatnya tuntutan masyarakat terhadap peningkatan kualitas pendidikan itu sendiri dan setiap masyarakat berharap memiliki kesempatan yang sama untuk dapat mengecap pendidikan yang sama (Komaruddin, 2016: P.26).

Selain masalah tersebut, masih sangat banyak masalah pokok yang perlu diperbaiki pada proses pendidikan di Indonesia. Pendidikan di Indonesia terus mengalami penurunan kualitas terutama dari tahun 2001 hingga saat ini. Kita lihat pada waktu sebelumnya tepatnya pada tahun 1974 dianggap berhasil melaksanakan pembangunan pada bidang pendidikan (Wibawa, 2016: P.12). Banyak faktor mengapa kualitas pendidikan di Indonesia menunjukkan progres yang memprihatinkan, baik itu faktor dari kualitas para siswa yang diajar, sarana prasarana pembelajaran maupun kualitas tenaga pengajar dalam mengimplementasikan kurikulum yang telah di tetapkan oleh kementerian

pendidikan nasional.

Slameto (2013: P.32) mengatakan dalam pembelajaran seorang guru bertugas memberikan dorongan, memberi bimbingan dan memberi fasilitas belajar kepada siswa agar tercapainya tujuan dari pendidikan. Menurut Kurniasih *et al* (2017: P.14) guru merupakan sentra utama dari pendidikan yang ada. Namun demikian, adanya guru tidak secara otomatis permasalahan yang ada bisa diselesaikan, karena begitu banyak kompetensi dan tugas yang harus di selesaikan oleh seorang guru. UU nomer 14 Tahun 2015 menyatakan guru adalah pendidik yang harus profesional yang bertugas sebagai pendidik, mengajarkan, memberi bimbingan, memberi arahan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada PAUD jalur pendidikan formal, SD, dan SMP.

Melihat dari pengertian guru yang ditetapkan dalam UU Nomer 14 Tahun 2005 maka terlihat bahwa tugas guru itu sangatlah kompleks. Menjadi guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran dan menilai saja, tetapi lebih dari itu sampai kepada mengevaluasi dari semua proses tersebut. Dalam proses pembelajaran penilaian adalah serangkaian kegiatan oleh guru untuk mengetahui apakah proses pembelajaran telah berhasil dilakukan. Dengan menilai maka seorang guru akan tau apakah siswa telah mengerti materi ajar, baik secara kognitif yaitu berupa pengetahuan teori, afektif pengetahuan sikap dan psikomotor yaitu pengetahuan gerak yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Menurut Permendikbud Republik Indonesia Nomer 104 tahun 2014 mengatakan pembelajaran oleh guru merupakan proses mengumpulkan informasi/bukti tentang sejauh mana peserta didik telah mencapai hasil pembelajaran baik dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang dibuat secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran.

Komarudin (2016: P.26) mengatakan penilaian adalah proses berkesinambungan dalam mengumpulkan informasi mengenai proses dan hasil belajar siswa. Keputusan dari penilaian yang dilakukan digunakan untuk membantu siswa melihat apa yang telah mereka ketahui, seperti apa proses belajar mereka dan mendorongnya untuk bertanggung jawab ketika belajar. Penilaian juga perlu dipandang sebagai sesuatu hal utama dalam menentukan berhasil atau tidaknya seorang siswa, pada proses dan juga hasil, bukan hanya untuk menilai hasil akhir saja.

Memberikan penilaian terhadap hasil dan proses belajar siswa bukan merupakan pekerjaan yang sepenuhnya mudah, pada kenyataannya para guru masih banyak kesulitan dalam melakukan penilaian yang baik. Nyatanya guru sampai menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menyelesaikan penilaian para siswa. Arends (2012: P.225) mengatakan guru menghabiskan 10 persen waktu mereka untuk menyelesaikan masalah penilaian dan evaluasi peserta didik dan (Birky, 2012: P.19) menambahkan guru pendidikan jasmani biasanya menghabiskan 40% sampai dengan 60% waktunya untuk menyelesaikan masalah penilaian anak.

Selanjutnya Komarudin (2016: P.23) mengatakan biasanya untuk melihat apakah siswa berhasil atau tidak dalam pendidikan jasmani guru biasanya menggunakan penilaian tradisional, yaitu berupa tes standar yang dibuat oleh guru itu sendiri tetapi pelaksanaannya masih terlepas dari konteks karena kurang mempertimbangkan bagaimana anak berproses ketika pembelajaran. Proses tersebut membuat banyaknya ketidak bermaknaan dari penilaian itu sendiri.

Penelitian telah menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani terutama memperhatikan perilaku dan bukan dengan seberapa banyak siswa belajar yang ini semua mengindikasikan besarnya usaha yang dilakukan siswa bukan seberapa hasil yang diperoleh siswa (Nazario, 2005: P.20). Hal ini juga menjelaskan bahwa para guru pendidikan jasmani lebih banyak menekankan bahwa pendidikan yang dia berikan berhasil apabila siswa mampu melakukan suatu gerak motorik atau keterampilan, namun masih melupakan aspek penilaian lainnya.

Mercier & Doolittle (2013: P.38) mengatakan guru terkhusus guru pendidikan jasmani banyak mengabaikan bagaimana praktek yang benar ketika menilai siswa. Ukuran standar yang biasa dilakukan guru ketika menilai siswa yaitu dengan melihat prestasi mereka dalam bidang olahraga, hal ini tentu sangat tidak objektif bagi siswa yang memiliki keterbatasan psikomotor, karena tidak setiap siswa memiliki kemampuan psikomotor yang sama baiknya.

Mardapi (2017: P.10) mengatakan bahwa setiap individu itu memiliki perbedaan pada setiap aspek yang akan diukur, baik itu kognitif, psikomotor dan afektif. Mungkin kita bisa saja sama pada aspek psikomotor dengan seseorang namun tidak dengan aspek afektif, dan begitu juga dengan yang lain. Untuk itu perlu ditentukan konstruk agar dapat ditentukan indikator-indikator untuk keperluan pengukuran, agar hasil penilaian belajar siswa dapat menjadi se-objektif mungkin. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani misalnya, ada banyak jenis olahraga yang diajarkan kepada peserta didik. Mulai dari permainan bola kecil, bola besar dan permainan lainnya. Namun guru olahraga biasanya menilai hasil belajar siswa dengan alat penilaian yang relatif sama pada setiap materi yang diajarkan. Olahraga permainan bola kecil bola besar misalnya, sejatinya bola besar merupakan olahraga yang sangat disenangi semua anak. Setiap kali guru mengajarkan materi olahraga ini anak-anak akan selalu senang dan bersemangat untuk mengikutinya. Anak-anak akan selalu antusias mengikuti setiap materi yang diberikan. Guru berupaya melakukannya sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Namun yang terjadi nilai anak-anak dalam olahraga ini masih kurang baik.

Berdasarkan studi awal yang telah penulis lakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur kepada beberapa guru olahraga SMP di Kabupaten Klaten yang berjumlah 16 guru/16 sekolah, salah satunya mengajar di SMP Aisyiyah Full Day Wedi dan SMP IT Al Muhsin Klaten yang akan di jadikan data sampling, sebagian besar guru mengatakan proses menilai anak-anak masih belum baik karena penilaian

yang masih menggunakan hasil akhir gerak dasar saja bukan proses dalam pelaksanaannya. Guru 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 disitu tanpa melakukan penilaian lanjutan yang berhubungan dengan perilaku dalam aktivitas ketika bermain sepak bola sesungguhnya. Sehingga permasalahan guru PJOK khususnya adalah penggunaan instrumen penilaian yang kurang tepat atau hanya mengukur keberhasilan penguasaan keterampilan gerak dasar tanpa ada tindak lanjut dan kesesuaian dengan materi dengan standar tujuan dari KI/KD itu sendiri.

Penelitian yang menggunakan instrument penilaian autentik ini yang di tulis oleh Afrizal Ivanisevic 2023 dengan judul “pengembangan instrumen penilaian autentik keterampilan gerak passing, dribling, dan shooting sepakbola dalam pembelajaran PJOK sekolah menengah atas”, dalam istrumenanya masih belum menunjukkan petunjuk penilaian sehingga guru yang menggunakan masih membuat petunjuk penskoran secara mandiri, penulis menggunakan permasalahan ini sebagai keunggulan dari produk intrumen penelitian autentik yang di dalam penyusunanya memiliki petunjuk untuk pengisian lembar observasi penilaian.

Kurikulum pendidikan di Indonesia pada saat ini yaitu kurikulum 2013, menekankan menentukan hasil belajar siswa maka guru harus

menggunakan penilaian otentik (*authentic assessment*). Menurut Permendikbud NO. 66 tahun 2013 yaitu, penilaian autentik adalah penilaian mencakup semua kompetensi yang ingin dicapai meliputi kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotor dengan memanfaatkan berbagai teknik penilaian seperti proses maupun hasil belajar.

Penilaian otentik (*authentic assessment*) adalah salah satu penilaian yang paling tepat dalam menilai hasil belajar siswa, termasuk juga penilaian dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Ngatman et al (2022) Penilaian merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dipisahkan dari proses pembelajaran. Untuk mendapatkan model instrumen penilaian yang tepat dalam menilai hasil belajar siswa, instrumen penilaian yang diperlukan dapat mengakses semua kinerja nyata/asli hasil belajar untuk kognitif, afektif, dan domain psikomotor. Penilaian yang dapat digunakan untuk mengakses semua hasil belajar siswa yang sebenarnya disebut penilaian otentik atau penilaian berbasis kinerja. Dari ketiga aspek penilaian tersebut digabungkan maka akan menjadi satu penilaian yang lebih objektif dan juga lebih komprehensif.

Pada penilaian tradisional respon yang telah tersedia dan siswa harus memilihnya, sedangkan di penilaian autentik siswa menampilkan atau mengerjakan suatu tugas. Pada penilaian tradisional kemampuan berfikir yang dinilai cenderung pada memahami dan menerapkan, serta fokusnya adalah pada guru. Pada penilaian autentik kemampuan berfikir dinilai pada level konstruksi dan aplikasi serta berfokus pada peserta didik. Bukti level kemampuan peserta didik pada penilaian tradisional adalah tidak langsung, sedang pada penilaian autentik bukti kemampuan peserta

didik adalah langsung, yaitu bisa diamati.

Penilaian otentik secara tekstual memang cukup menjanjikan akan perbaikan pada proses ketika guru menilai pembelajaran siswa. Baik karena proses penilaian lebih komprehensif karena mencakup setiap aspek, juga karena penilaian ini berpusat pada siswa dan dapat diamati secara langsung oleh guru.

Selain penggunaan penilaian otentik, penggunaan rubrik pada saat melakukan penilaian juga perlu dilakukan. Dalam melaksanakan penilaian autentik, rubrik menjadi hal yang penting untuk digunakan untuk menghindari terjadinya subjektivitas dari guru (Menedez-Verela & Gregori-Giralt, 2015: P.230). Selain itu menurut Lund (2006) rubrik yang bagus merupakan jantung penilaian.

Penilaian otentik merupakan penilaian oleh guru dengan pengamatan secara langsung dari kinerja yang dilakukan oleh siswa, dimana tugas yang diberikan menyerupai dengan pengaplikasian di kehidupan nyata yang dialami sehari-hari dan harus dilakukan dengan seobjektif-objektifnya, sebenar-benarnya dan senyata-nyatanya. Dalam penilaian autentik memerhatikan keseimbangan antara penilaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang disesuaikan dengan perkembangan karakteristik peserta didik sesuai dengan jenjangnya.

Untuk mengamati kinerja peserta didik dapat menggunakan alat atau instrumen, seperti penilaian sikap, observasi perilaku, pertanyaan langsung, atau pertanyaan pribadi. Penilaian diri termasuk dalam rumpun penilaian kinerja. Penilaian diri merupakan suatu teknik penilaian di mana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan

status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu. Shaw (2014: P.33) mengungkapkan bahwa rubrik adalah alat penilaian yang penting yang digunakan untuk memberikan bukti pembelajaran siswa. Tomolius (2012: P.78) dan Majid (2014: P.18) mengatakan rubrik adalah panduan penilaian yang memberikan gambaran kriteria tugas-tugas atau kompetensi yang diharapkan guru ketika memberi nilai atau memberi tingkatan terhadap hasil pekerjaan siswa. Rubrik ada dua macam yaitu rubrik holistik dan analitik (Majid, 2014: P.18). Selain itu, fungsi rubrik dalam penilaian akan membantu mengurangi keraguan guru dalam memberikan penilaian (Arends, 2012). Birrky (2012) mengatakan rubrik dapat membantu dalam menilai kualitas keterampilan yang dilakukan atau hasil untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Disamping itu, rubrik dapat membantu siswa memahami target untuk pembelajaran mereka dan standar kualitas untuk penugasan tertentu, serta membuat penilaian yang dapat diandalkan tentang pekerjaan mereka sendiri yang dapat menginformasikan revisi dan peningkatan kinerja mereka (Reddy & Andrade, 2009: P.436).

Namun kenyataan di lapangan yang penulis dapatkan melalui wawancara tidak terstruktur kepada guru penjas di Kabupaten Klaten yang berisi pertanyaan menyangkut penilaian otentik dan penggunaan rubrik

dalam melakukan penilaian kepada para guru SMP, bahwasanya tidak semua guru mata pelajaran mempraktekkan penilaian ini terlebih lagi menggunakan rubrik ketika melakukan penilaian untuk menentukan hasil belajar siswa. Sebagian besar guru masih menggunakan metode tradisional dalam menilai hasil belajar siswa. Sebagian guru juga masih kurang mengetahui jenis penilaian autentik ini serta penerapannya dalam penilaian pembelajaran, dan juga karena kesulitan yang dialami guru pada proses pengaplikasiannya disebabkan terlalu banyaknya aspek yang dinilai, dan belum adanya perangkat penilaian yang sudah baku. Sehingga guru disibukkan akan proses menilai namun tidak bisa menyampaikan materi kepada anak-anak. Selain itu sebagian guru juga melakukan penilaian pada materi permainan bola bakar pada materi yang tidak diajarkan kepada siswa. Seharusnya peran guru dalam menilai peserta didik sesuai kurikulum K13 mata pelajaran pendidikan jasmani tingkat SMP kelas IX kompetensi dasar 4.1 “Mengukur keterampilan empat permainan bola kecil, menyusun rencana perbaikan keterampilan, dan mempraktikkan nya dalam permainan yang sesungguhnya”. Dengan indikator “Bermain bola bakar dengan menerapkan teknik permainan yang telah dipelajarinya menggunakan peraturan yang sesungguhnya” hal tersebut diikuti dengan penerapan gerak dasar bola bakar meliputi melempar, menangkap, dan memukul. Dengan demikian peserta didik dituntut untuk dapat mempraktikkan keterampilan gerak dasar bermain bola bakar (melempar, menangkap, dan memukul) diimplementasikan

dengan kondisi permainan bola bakar sesungguhnya mulai dari peraturan hingga menentukan pemenangnya.

Berangkat dari beberapa masalah yang dijumpai dilapangan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan rubrik penilaian otentik yang bisa lebih mempermudah para guru dalam melakukan proses penilaian kepada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang penulis identifikasi seperti dibawah ini:

1. Guru dalam proses menilai anak-anak masih belum baik karena penilaian yang masih menggunakan hasil akhir bukan proses dalam pelaksanaanya.
2. Instrumen penilaian sejenis masih belum menunjukkan petunjuk penilaian sehingga guru yang menggunakan masih membuat petunjuk penskoran secara mandiri.
3. Menyesuaikan tuntutan kurikulum saat ini guru di harapkan melaksanakan proses penilaian yang dapat mengakses semua aspek kinerja peserta didik secara nyata/asli dari hasil belajar dari segi kognitif, afektif, dan domain psikomotor.
4. Belum adanya rubrik penilaian otentik untuk olahraga permainan bola bakar yang efektif dan praktis agar mempermudah guru dalam menilai hasil belajar siswa SMP di Klaten.

C. Pembatasan Masalah

Setelah melakukan identifikasi masalah, selanjutnya penulis melakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian yaitu penilaian otentik materi permainan bola bakar mata pelajaran penjas dan yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa SMP kelas IX.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang bisa dibuat berdasarkan pembatasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah penyusunan rubrik penilaian autentik hasil pembelajaran permainan bola bakar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa SMP IX di Klaten?
2. Apakah penyusunan rubrik penilaian autentik hasil pembelajaran permainan bola bakar di SMP yang dikembangkan mempunyai validitas empirik?
3. Apakah rubrik penilaian autentik hasil pembelajaran permainan bola bakar di SMP yang dikembangkan mempunyai reliabilitas?
4. Bagaimanakah penyebaran produk akhir instrument rubrik penilaian autentik kepada guru penjas?

E. Tujuan Pengembangan

Berkenaan dengan rumusan masalah yang sudah penulis buat, diperoleh beberapa tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk menyusun rubrik penilaian yang sesuai dengan tujuan

pembelajaran dan karakteristik siswa SMP kelas IX.

2. Untuk menguji validitas empirik penilaian autentik hasil pembelajaran permainan bola bakar di SMP yang dikembangkan.
3. Untuk menguji reliabilitas penilaian autentik hasil pembelajaran permainan bola bakar di SMP yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berupa susunan lembar penilaian autentik (*autentic assessment*) hasil pembelajaran penjas untuk menilai hasil pembelajaran permainan bola bakar SMP Aisyiyah full Day Wedi. Produk yang disusun berisi tugas-tugas autentik permainan bola bakar, langkah-langkah penilaian, aturan permainan, lembar observasi guru serta petunjuk penilaiannya, yang dikemas sebagai buku panduan penilaian autentik pembelajaran penjas materi permainan bola bakar.

Produk ini diharapkan dapat membantu guru mengoptimalkan proses penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Produk ini juga diharapkan dapat menilai dengan baik ketiga aspek dalam diri siswa, pengambilan keputusan sebagai bagian dari aspek kognitif, pelaksanaan skill sebagai bagian dari aspek psikomotor, spesifikasi khusus pada rubrik penilaian ini adalah dimasukkannya kerjasama dan kejujuran pada item yang akan dinilai sebagai bagian dari aspek sosial atau afektif.

Pengembangan rubrik penilaian autentik ini khusus digunakan untuk menilai pembelajaran penjas pada materi permainan bola bakar, ini

didasari karena bola bakar merupakan materi tetap yang ada dalam pembelajaran penjas di SMP kelas IX. Selain itu, olahraga ini juga merupakan olahraga yang diminati oleh hampir semua peserta didik disekolah.

Secara khusus produk ini mencakup (1) tugas-tugas autentik permainan bola bakar; (2) Peraturan permainan sebagai bagian dari tugas autentik; (3) langkah- langkah dalam melakukan penilaian oleh guru; (4) Lembar observasi guru; (5) Panduan pensekoran; serta (6) panduan konversi nilai akhir siswa khusus materi permainan bola bakar.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis.

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama tentang proses penilaian autentik yang berfokus pada materi permainan bola bakar.

2. Manfaat Praktis.

Dapat mempermudah guru khususnya guru pendidikan jasmani dalam memberikan penilaian yang objektif kepada hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian besar sekolah memiliki sarana dan prasarana untuk melakukan permainan bola bakar di sekolah.
- b. Sebagian besar peserta didik menguasai keterampilan gerak dasar bola bakar.
- c. Sebagian besar peserta didik dapat bermain bola bakar dengan baik dan memahami peraturan yang berlaku.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga instrumen penilaian autentik hanya terbatas pada permainan bola bakar.
- b. Instrumen penilaian autentik hanya dapat digunakan ketika peserta didik menguasai gerak dasar permainan bola bakar dan memahami peraturan permainannya.
- c. Uji coba hanya terbatas pada peserta didik kelas IX SMP Aisyiyah Full Day Wedi dan SMP IT Al Muhsin Wedi.
- d. Uji coba skala besar hanya dilakukan kepada 67 peserta didik dikarenakan jumlah dan kondisi peserta didik yang hadir satu kelas saat penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Penilaian Autentik

a. Pengertian Penilaian

Penney et all (2009: P.421) mengatakan bahwa upaya untuk meningkatkan dan memajukan kualitas pendidikan jasmani setidaknya mencakup 3 hal fundamental yang harus baik, dimana ketiga hal tersebut saling terkait secara mendasar. Yaitu kualitas kurikulum yang baik, kualitas pedagogi yang baik dan kualitas penilaian yang baik pula. Memberikan penilaian merupakan kegiatan akhir dalam suatu pembelajaran sebelum akhirnya hasil tersebut di evaluasi oleh guru. Mardapi (2017: P.10) mengatakan penilaian meliputi segala cara yang diperlukan untuk memperoleh data tentang individu. Penilaian terfokus terhadap pribadi seseorang, jadi keputusannya juga terhadap satu orang tersebut, prosesnya mencakup semua proses pengumpulan bukti tentang capaian belajar siswa yang mana bukti tersebut bukan hanya didapat dengan tes saja.

Sunarti, Rahmawati & Selly (2014: P.7) berpendapat penilaian bagian dari rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data mengenai proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara tersusun dan terus-menerus, hingga didapat informasi berguna untuk mengambil keputusan. “Permendikbud Republik Indonesia Nomer 104

tahun 2014 mengatakan penilaian hasil belajar oleh guru merupakan proses mengumpulkan informasi/bukti mengenai capaian pembelajaran siswa dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dibuat secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran”.

Sedangkan Uno et al (2012: P.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 instrumen pendidikan. Penilaian bukan hanya pada siswa saja tetapi juga pada kurikulum, program dan kebijakan pendidikan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa penilaian merupakan proses yang dilakuka oleh guru, pelatih atau badan berwenang mencakup pengumpulan semua bukti yang akan memperlihatkan hasil belajar siswa, atlit yang dilatih dan juga program pendidikan. Untuk melihat ketercapaian sejauh mana siswa telah belajar pada kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor dari individu peserta didik tersebut, melihat ketercapaian dari program latihan yang dilakukan pelatih dan juga ketercapaian program pendidikan oleh lembaga terkait.

Sunarti, Rahmawati & Selly (2014: P.8) Penilaian yang dilakukan pada proses pembelajaran mencakup hal-hal berikut ini: (1) Mengumpulkan info mengenai hasil belajar siswa. (2) Membuat kebijakan mengenai hasil

belajar siswa yang didasari informasi yang didapat. Apabila telah terkumpul informasi memadai tentang siswa, maka guru dapat membuat keputusan terhadap prestasi belajar siswa. Adapun keputusan yang akan diambil oleh guru adalah : (1) Apakah siswa sudah memenuhi tujuan belajar seperti yang ditetapkan sebelumnya. (2) Apakah siswa telah mencapai tahap untuk melangkah ke tingkat yang lebih tinggi. (3) Apakah siswa memerlukan upaya lain untuk pendalaman. (4) Apakah siswa memerlukan pengayaan, pengayaan seperti yang dibutuhkan. (5) Apakah perbaikan dan pendalaman program atau kegiatan pembelajaran, pemilihan bahan atau buku ajar dan penyusunan silabus telah memadai.

b. Penilaian Otentik

Lund (2014) mengatakan penilaian otentik adalah konsep yang di promosikan oleh Grant Wiggins, dimana para siswa terlibat dalam menerapkan keterampilan dan pengetahuan untuk memecahkan masalah "dunia nyata", memberikan tugas rasa keaslian. Tes yang digunakan mencoba mengukur perolehan pengetahuan dari sudut pandang holistik. Penguasaan melibatkan lebih dari mampu mengingat jawaban seperti yang mungkin terjadi dengan format pengujian tradisional. Siswa harus menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang masalah, sehingga menunjukkan penguasaan konsep ketika mereka menerapkan dan menggunakan pengetahuan mereka.

Sunarti, Rahmawati & Selly (2014: P.23) mengatakan bahwa penilaian otentik merupakan penilaian yang menyeluruh untuk memberi

nilai pada masukan, proses dan hasil pembelajaran. (Mardapi, 2016: P.24) mengatakan penilaian otentik merupakan satu dari beberapa bentuk penilaian yang mengharuskan siswa untuk menerapkan konsep atau teori di kehidupan sebenarnya. Ngatman et al (2022) Penilaian merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dipisahkan dari proses pembelajaran. Untuk mendapatkan model instrumen penilaian yang tepat dalam menilai hasil belajar siswa, instrumen penilaiannya adalah diperlukan yang dapat mengakses semua kinerja nyata/asli hasil belajar untuk kognitif, afektif, dan domain psikomotor. Penilaian yang dapat digunakan untuk mengakses semua hasil belajar siswa yang sebenarnya disebut penilaian otentik atau penilaian berbasis kinerja.

Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan penilaian autentik merupakan penilaian oleh guru dengan pengamatan secara langsung dari kinerja yang dilakuka oleh siswa, dimana tugas yang diberikan menyerupai dengan pengaplikasian di kehidupan nyata yang dialami sehari-hari dan harus dilakukan dengan seobjektif-objektifnya, sebenar-benarnya dan senyata-nyatanya.

c. Karakteristik Penilaian Otentik.

Menurut Ani (2018: PP.745-745) terdapat beberapa karakter penilaian otentik yang membedakannya dengan penilaian yang lain, diantaranya: (1) dapat dipakai untuk formatif yaitu capaian kompetensi terhadap satu KD maupun sumatif yaitu pencapaian terhadap SK atau KI dalam satu semester;

(2) mengukur keterampilan atau performan, bukan mengingat fakta,

menekankan pencapaian kompetensi keterampilan (*skill*) dan kinerja (*performance*), bukan kompetensi yang bersifat hafalan dan ingatan; (3) berkesinambungan dan terintegrasi, yang merupakan satu kesatuan secara utuh sebagai alat untuk mengukur capaian kompetensi siswa; (4) dapat digunakan sebagai *feed back* terhadap capaian kompetensi siswa secara komprehensif. Selanjutnya Lund (2014) menambahkan karakteristik penilaian otentik pada pendidikan jasmani seperti dibawah ini :

- 1) penilaian autentik membutuhkan penyajian tugas yang bermanfaat dan / atau bermakna yang dirancang untuk mewakili kinerja di lapangan. Tugas-tugas ini dianggap penting dalam hak mereka sendiri dan mendekati sesuatu yang benar-benar harus dilakukan seseorang dalam pengaturan tertentu. Idealnya, penilaian autentik memberikan pembelajaran yang benar-benar bukan dibuat-buat.
- 2) penilaian autentik menekankan pemikiran "tingkat yang lebih tinggi" dan pembelajaran yang lebih kompleks. Mereka dimaksudkan untuk menentukan seberapa baik seorang siswa dapat menggunakan pengetahuan, daripada apakah atau tidak seorang siswa telah menghafal serangkaian fakta dan dapat mengenali mereka pada tes tertulis.

Kriteria yang digunakan dalam penilaian otentik diartikulasikan sebelumnya sehingga siswa tahu bagaimana mereka akan dievaluasi. Penilaian otentik memaksa guru pendidikan jasmani untuk memperjelas tujuan mereka, memberi tahu siswa apa yang diharapkan dari mereka. Penilaian sangat melekat dalam kurikulum sehingga mereka praktis tidak

dapat dibedakan dari instruksi. Penilaian bisa terus menerus/formatif daripada sumatif. Karena tugas ini sangat penting untuk instruksi, ini berulang kali dilakukan karena merupakan komponen penting dari kurikulum.

Penilaian otentik mengubah peran guru dari musuh menjadi sekutu. Akar kata penilaian berarti "untuk duduk bersama." Dengan penilaian otentik, karena sifat formatif penilaian, siswa memiliki banyak peluang untuk membuktikan bahwa mereka telah mencapai penguasaan, sehingga bekerja bersama dengan guru. Penilaian juga memberikan umpan balik untuk kinerja masa depan dan memungkinkan siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih dan meningkatkan keahliannya.

Para siswa diharapkan untuk bekerja di depan umum, ini memungkinkan siswa mengetahui bahwa pekerjaan itu penting. Akuntabilitas lebih kuat ketika siswa tahu materi mereka akan disajikan secara umum. Selain itu, siswa lain dapat belajar dari menyaksikan demonstrasi. Kepraktisan dunia nyata tidak selalu membuat pertunjukan dunia nyata menjadi sebuah kemungkinan.

Penilaian harus melibatkan pemeriksaan proses serta produk pembelajaran. Proses menciptakan produk untuk penilaian sama atau bahkan lebih penting daripada produk itu sendiri. Berdasarkan penjelasan sebelumnya disimpulkan bahwa karakteristik penilaian otentik yaitu: (1) harus memiliki tugas yang bermanfaat yang mendekati pada keadaan di

kehidupan sehari-hari; (2) merupakan penilaian tingkat tinggi yang tidak berfokus pada mengingat fakta namun lebih mengutamakan pada capaian keterampilan atau kinerja; (3) berkesinambungan dan terintegrasi sebagai alat yang digunakan untuk mengukur kompetensi siswa secara menyeluruh; (4) penilaian sangat melekat dalam kurikulum sehingga mereka praktis tidak dapat dibedakan dari instruksi. Penilaian bisa terus menerus/formatif daripada sumatif; (5) penilaian bisa dimanfaatkan sebagai media umpan balik terhadap capaian kompetensi dari siswa.

d. Syarat Penilaian yang Baik.

Sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh, maka memperbaiki kualitas penilaian merupakan suatu keniscayaan yang harus dilakukan oleh setiap pihak yang bertanggung jawab di dalamnya. Terutama bagi akademisi, peneliti dan juga para guru. Adapun yang juga harus disiapkan ketika membuat instrumen penilaian yaitu tingkat kevalidan serta reliabilitas suatu instrumen. Kualitas instrumen penilaian dikatakan baik bila mempunyai validitas dan reliabilitas tinggi. Indikator kunci kualitas alat ukur adalah reliabilitas dan validitas (Kimberlin & Winterstein, 2008: P.2276).

Selanjutnya Arikunto (2002: P.57) mengatakan bahwa instrumen yang baik harus memenuhi syarat validitas, reliabilitas, serta objektivitas. Nurgiyantoro (2011: P.133) mengatakan sebagai alat ukur capaian pembelajaran, berbagai tugas autentik harus memiliki kadar validitas yang

baik agar informasi yang didapat dari proses pengukuran peserta didik dapat dipertanggung jawabkan. Morrow, et al (2000: P.12) menambahkan bahwa kriteria dalam menyusun instrumen adalah meliputi validitas, reliabilitas, relevansi dan objektif. Gronlund (2009: P.70) menyatakan bahwa ciri-ciri utama yang harus dimiliki oleh sebuah alat ukur dapat diklasifikasikan menjadi karakter validitas, reliabilitas dan tingkat kegunaannya untuk membuat instrumen penelitian pengembangan. Selain itu menurut Azwar (2011: 2), menyatakan bahwa ada kriteria bagi alat ukur, seperti instrumen, untuk dinyatakan sebagai alat ukur yang baik antara lain adalah valid, reliabel, standar, ekonomis dan praktis.

a) Validitas

Valid merupakan ukuran yang menunjukkan kesahihan atau kesamaan hasil yang didapat dari instrumen yang kita buat, yaitu alat yang digunakan mampu dengan baik mengukur sesuatu yang ingin di ukur (Kimberlin & Winterstein, 2008: P.2276; Sugiyono, 2017: P.363). Menurut Heale & Twycross (2015: P.66) validitas didefinisikan sebagai sejauh mana konsep diukur secara akurat dalam studi kuantitatif.

Nurgiyantoro (2011: P.133) mengatakan setidaknya validitas yang harus dipenuhi untuk hasil tes belajar meliputi validitas isi (*conten validity*). Yaitu validitas yang berisi telaah logika melalui pertimbangan antara tugas autentik dengan kompetensi (*indicator*) yang ingin diukur ketercapaiannya.

Menurut Heale & Twycross (2015: P.66) terdapat 3 jenis validitas, yaitu validitas konten (*content validity*), validitas konstruk (*construct validity*), dan validitas kriteria (*criterion validity*). Sedangkan Taherdoost (2016: P.29) mengatakan jenis validitas terbagi 4, yaitu validitas tampak (*face validity*), validitas konten (*content validity*), validitas konstruk (*construct validity*) yang terbagi lagi menjadi 2 yaitu; *Discriminant Validity* dan *Convergent Validity*, dan validitas kriteria (*criterion validity*) yang terbagi menjadi 3, yaitu *Predictive Validity*, *Concurrent Validity*, dan *Postdictive Validity*.

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa suatu instrumen penilaian dapat disebut baik jika memiliki rating validitas dan reliabilitas yang tinggi, objektivitas, ekonomis dan juga praktis dalam penggunaannya. Dalam penelitian ini validitas yang penulis gunakan terbatas pada validitas isi atau validitas konten, validitas empirik, serta uji reliabilitas dengan menggunakan uji reliabilitas antar reter.

1. Validitas Konten (*content validity*)/Validitas Isi.

Menurut Heale & Twycross (2015: P.66) validitas konten adalah Sejauh mana instrumen penelitian secara akurat mengukur semua aspek konstruk. Pendekatan penilaian untuk menetapkan validitas konten melibatkan tinjauan literatur dan kemudian ditindaklanjuti dengan evaluasi oleh para ahli yang memiliki kemampuan yang sesuai dengan subjek yang di teliti. Prosedur pendekatan penilaian validitas konten mengharuskan peneliti untuk hadir bersama para ahli untuk memfasilitasi validasi (Taherdoost, 2016: P.30).

Sugiyono (2017: PP.182-183) mengatakan untuk menguji validitas isi dapat menggunakan beberapa cara: 1) menggunakan kisi-kisi instrumen atau matrik pengembangan instrumen; 2) konsultasi kepada para ahli minimal 3 ahli; 3) di uji cobakan; 4) di analisis dengan analisis item atau uji beda. Selanjutnya Taherdoost (2016: P.30) berpendapat langkah-langkah dalam mencari validitas konten adalah sebagai berikut:

- a. Tinjauan literatur yang lengkap untuk mengekstrak item terkait.
- b. Survei validitas konten yang dihasilkan (setiap item dinilai menggunakan skala tiga poin (tidak perlu, berguna tetapi tidak penting dan esensial). Survei harus dikirim ke para ahli di bidang penelitian yang sama.
- c. *Content Validity Ratio* (CVR) kemudian dihitung untuk setiap item dengan menggunakan metode Lawshe (1975).
- d. Item yang tidak signifikan pada level kritis dihilangkan.

Menurut Azwar (2012: P.42) mengatakan validitas isi terbagi menjadi dua macam, yaitu (a) validitas tampak dan (b) validitas logis. Validitas tampak merupakan tingkatan validitas yang memiliki signifikansi karena didasarkan atas penilaian terhadap format penampilan tes dan kesesuaian konteks item yang bertujuan untuk mengukur tes. Menurut (Taherdoost, 2016: 29) mengatakan validitas wajah adalah tingkat di mana suatu ukuran tampaknya terkait dengan konstruk tertentu, dalam penilaian non-pakar seperti peserta tes dan perwakilan dari sistem hukum. Artinya, tes memiliki validitas wajah jika isinya terlihat relevan bagi orang yang mengikuti tes. Ini

mengevaluasi penampilan kuesioner dalam hal kelayakan, keterbacaan, konsistensi gaya dan format, dan kejelasan bahasa yang digunakan.

Azwar (2012: P.42) mengatakan validitas logis sering juga disebut dengan validitas sampling karena merujuk pada sejauh apa aitem tes merupakan representasi dari atribut yang hendak di ukur. Uji pada penelitian ini menggunakan uji CVR. Validitas selanjutnya yang juga merupakan validitas logis adalah validitas konstrak, pada poin selanjutnya akan sedikit dibahas mengenai validitas konstrak.

2. Validitas Konstrak

Validasi yang menerangkan sejauhmana apa hasil tes mampu menunjukkan suatu trait atau suatu konstrak teoretik yang ingin diukur disebut validitas konstrak. Taherdoost (2016: 31) mengatakan validitas konstrak mengacu pada seberapa baik Anda menerjemahkan atau mengubah konsep, ide, atau perilaku yang merupakan konstruksi menjadi realitas yang berfungsi dan beroperasi, operasionalisasi. Azwar (2012: P.45) mengatakan konsep validitas konstrak sangat penting untuk tes yang bertujuan untuk mengukur trait yang tidak memiliki klasifikasi eksternal. Jika kita ingin melakukan tingkatan terhadap sifat agresivitas yang tampak, kita akan melakukannya setelah observasi terhadap perilaku target untuk beberapa lamanya.

3. Validitas Empiris.

Arikunto (2002: P.66) mengatakan empiris berarti pengalaman, yaitu sebuah instrumen memiliki validitas empiris apabila telah diuji dari pengalaman. Selanjutnya Sugiyono (2017: 183) mengatakan uji empiris sama dengan uji validitas eksternal, “yaitu dilakukan dengan mencocokkan (untuk mencari kesamaan) antara klasifikasi yang ada pada instrumen dengan kejadian sebenarnya yang terjadi dilapangan”.

Menurut Arikunto (2002: P.69) teknik yang biasa digunakan dalam kesejajaran atau validitas empiris suatu instrumen adalah dengan korelasi *product moment* yang dikemukakan Pearson. Adapun rumus dalam *product moment* terbagi 2 macam, yaitu korelasi *product moment* dengan simpangan dan korelasi *product moment* dengan angka kasar.

b) Reliabilitas

Reliabel merupakan konsistensi suatu instrumen, yaitu sebuah instrumen yang dapat digunakan harus mempunyai hasil yang sama meski jumlah atau waktu yang diberikan berbeda-beda (Kimberlin & Winterstein, 2008: P.2278; Sugiyono, 2017: P.364). Menurut Taherdoost (2016: P.34), reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran suatu fenomena memberikan hasil yang stabil dan konsisten. Pengujian untuk reliabilitas penting karena mengacu pada konsistensi di seluruh bagian alat ukur. Skala dikatakan memiliki reliabilitas konsistensi internal yang tinggi jika item skala “berkumpul bersama” dan mengukur konstruk yang sama. Ukuran konsistensi internal yang paling umum digunakan

adalah koefisien *Cronbach Alpha* (Heale & Twycross, 2015: P.67). Itu dipandang sebagai ukuran keandalan yang paling tepat ketika menggunakan skala Likert. Tidak ada aturan absolut untuk konsistensi internal, namun sebagian besar setuju pada koefisien konsistensi internal minimum 0,70. Meskipun tidak mungkin untuk memberikan perhitungan keandalan yang tepat, perkiraan keandalan dapat dicapai melalui langkah-langkah yang berbeda. Pada *reasearch* ini mencari nilai reliabilitas digunakan koefisien *Cronbach Alpha*.

c) Ekonomis

Instrumen penilaian haruslah ekonomis, hal ini dimaksudkan agar penilai bisa mendapatkan data yang memadai dengan tidak mengeluarkan biaya dan tenaga yang besar, serta waktu yang panjang. Selain kriteria-kriteria di atas, kriteria yang juga penting pada instrumen penilaian adalah kepraktisan. Kepraktisan instrumen meliputi kemudahan dalam pelaksanaan yang mencakup alat ukur, waktu serta biaya, kemudahan dalam membuat administrasi dan kemudahan menafsirkannya. Guna memiliki kriteria sebagai instrumen yang praktis digunakan maka dalam sebuah alat ukur perlu dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan, kriteria skor dan norma.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan instrumen penilaian dikatakan baik selain memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang tinggi juga harus memiliki standar ekonomis dan memiliki nilai kepratisan.

2. Pengertian Rubrik Penilaian

Rubrik merupakan alat penilaian penting yang dipakai untuk memberikan bukti pembelajaran siswa (Shaw, 2014: P.30). Moskal (2000: P.28) mendefinisikan rubrik sebagai skor deskriptif skema yang guru dan evaluator lainnya kembangkan untuk menganalisa produk dan proses upaya siswa. Tomoliyus (2012: P.89) mengatakan rubrik adalah petunjuk penilaian yang mendiskripsikan kriteria yang guru dan pelatih inginkan untuk menilai pekerjaan siswa. Rubrik berupa gambaran kriteria apa saja yang diinginkan guru atau pelatih untuk dapat dikuasai oleh siswa atau atlit yang dilatihnya, maka rubrik akan disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang diinginkan tersebut. Majid (2014: P.104) mengatakan “rubrik merupakan panduan penskoran yang secara tidak langsung memuat kinerja yang diinginkan bagi tugas yang diberikan terhadap hasil kerja siswa”. Arends (2012: P.245) mengatakan dengan menggunakan rubrik dalam melakukan penilaian, guru dapat mengurangi keraguan. Perangkat ini memberikan deskripsi yang cukup rinci tentang bagaimana sepotong tulisan atau kinerja tertentu harus terlihat dan kriteria yang digunakan untuk menilai berbagai tingkat kinerja. Rubrik penilaian adalah salah satu teknik penilaian ahli yang diturunkan untuk membuat kriteria yang jelas dan tidak sewenang-wenang.

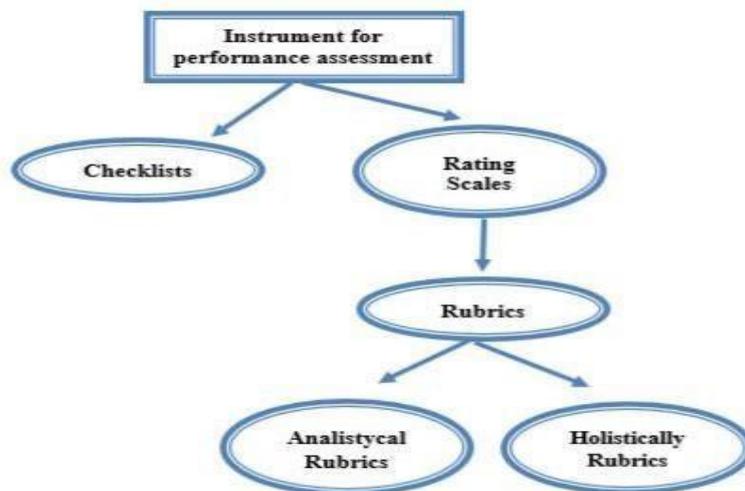
Nurgiyantoro (2015: P.18) mengatakan terdapat 2 hal utama penyusun sebuah rubrik, yaitu kriteria serta hasil yang didapat dari kinerja tiap kriteria. kriteria memuat perkara yang pokok dan konkrit mewakili kompetensi yang di ukur capaiannya. Isinya harus singkat dan padat, komunikatif, dengan bahasa

yang gramatikal, dan harus benar-benar mencerminkan kompetensi yang akan diukur. Lazimnya rubrik dibuat berupa tabel, kriteria ditempatkan dibagian kiri dan tingkat capaian di sisi kanan tiap kriteria.

Menurut Arends (2012: P.245) umumnya terdapat 2 jenis rubrik penilaian, rubrik holistik dan rubrik analitik. Yang membedakan kedua rubrik tersebut adalah rubrik holistik memberikan peluang kepada guru untuk memberikan penilaian secara keseluruhan atau menyeluruh sedangkan rubrik analitik penilaian dilakukan bertahap secara terpisah.

Senada dengan hal tersebut Majid (2014: P.108) mengatakan rubrik terbagi 2 yaitu rubrik Holistik dan Analitik. Rubrik Holistik digunakan secara menyeluruh tanpa menilai bagian komponen satu persatu, ini dipakai apabila kesalahan masih bisa ditoleransi pada tahap prosesnya, asalkan secara keseluruhan kualitasnya masih cukup tinggi. Rubrik analitik dimana pemberian skor awalnya dilakukan terhadap individual secara terpisah, untuk selanjutnya dijumlahkan untuk mendapat skor total. Rubrik ini dipilih apabila penilai menginginkan respon yang terfokus, yaitu untuk tugas yang memungkinkan terdapat 1 atau 2 pilihan jawaban, dan kreativitas tidak terlalu penting dalam jawaban siswa.

Gambar 1: Instrumen Asesmen penampilan



Sumber: Majid (2014)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan rubrik merupakan panduan penilaian yang dibuat oleh guru untuk menilai hasil belajar siswa, di dalamnya tergambar secara eksplisit kriteria-kriteria yang diinginkan oleh guru untuk dipelajari dan mampu dikuasai oleh setiap peserta didiknya.

3. Pengertian Hasil Belajar.

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu bentuk transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa, selain itu proses pembelajaran juga melibatkan dua subjek, guru dan siswa. Hamalik (2001: P.27) mengatakan belajar adalah proses, dan bukan semata mengenai capaian hasil akhir. Proses itu berlangsung melalui

pengalaman, sehingga terjadi perubahan pada tingkah laku yang telah dimiliki sebelumnya oleh siswa.

Menurut Sudjana (2005: P.20), hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal siswa itu dan faktor eksternal siswa.

Proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya disebut dengan belajar (Hamalik, 2009: P.24).

Nasution (2004: P.13) mengatakan belajar adalah proses bertambahnya pengetahuan seseorang. Sedangkan Sardiman (2012: P.52) menambahkan belajar tersebut didefinisikan sebagai upaya mencapai perkembangan pribadi yang seutuhnya.

Dari beberapa pendapat yang dipaparkan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses transfer pengetahuan antar sesama manusia, maupun dari lingkungan hidup, yang ditandai dengan bertambahnya pengetahuan seseorang sebagai upaya untuk menjadi pribadi yang seutuhnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran pada siswa adalah untuk memperoleh hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik oleh

guru. Proses diakhir pembelajaran dinilai dari hasil belajar yang dikuasai oleh siswa sehingga hasil akhirnya menjadi lebih baik.

Menurut Faturrahman & Sutikno (2011: P.11) hasil belajar merupakan suatu tujuan untuk mengukur seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan oleh guru. Menjadi seorang tenaga pendidik atau guru mempunyai tugas yang tidak mudah, salah satunya yaitu menyusun hasil belajar yang baik. Menurut Ngatman (2017: P.44) tes yang berkualitas tidak dengan sendirinya terjadi, melainkan perlu dikerjakan dengan sungguh-sungguh dan perlu dipersiapkan secara matang. Tes yang baik perlu direncanakan dengan hati-hati dan teliti. Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, penggunaan hasil belajar dari tingkatan Bloom 13 secara garis besar membagi dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. (Purwanto, 2008 : P.50)

1) Ranah kognitif

Perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi disebut dengan ranah kognitif. Kawasan kognisi meliputi proses belajar kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah. Menurut Bloom secara hirarki peningkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah (sederhana) yaitu hafalan sampai yang paling tinggi (kompleks) yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

2) Ranah Afektif

Purwanto (2008: P.51) membagi belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi, penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai – nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai – nilai sebagai pedoman hidup). Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi, jadi 15 ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai – nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik diklasifikasikan dan disusun oleh beberapa ahli tertentu yang disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling terendah dan sampai dengan yang paling tertinggi yang hanya bisa dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Hasil belajar motorik terbagi menjadi 6 diantaranya, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serang serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinil atau asli) (Purwanto, 2008: P.51).

Ketiga ranah di atas haruslah dinilai secara menyeluruh dalam pembelajaran. Kesimpulan selanjutnya hasil belajar adalah berubahnya

perilaku setelah terjadi proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Manusia memang berpotensi dengan perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

c. Tujuan Pembelajaran Penjas.

Sesuai dengan yang isi kurikulum, penjas merupakan proses pendidikan yang menjadikan aktivitas jasmani yang terencana dengan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas individu. Suherman (2009: P.7) mengatakan tujuan penjas secara umum dibagi menjadi 4, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik: hal ini berhubungan dengan kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan kekuatan fisik dari organ tubuh (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak: hal ini merupakan bagian dari kemampuan membuat gerak yang efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental: hal ini merupakan bagian dari kemampuan berfikir dan mengaplikasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
- 4) Perkembangan sosial: hal ini bagian dari kemampuan untuk beradaptasi dengan kelompok atau masyarakat.

Sedangkan Menurut Purwanto & Susanto (2018: P.9) terdapat 9 tujuan penjas, yaitu: (1) menamkan nilai karakter yang kuat melalui penerapan nilai dalam pembelajarannya; (2) membentuk karakter yang kuat, seperti cinta damai, sikap sosial dan toleransi; (3) menumbuhkan kemampuan *critical thinking* melalui tugas-tugas belajar; (4) menumbuhkan sikap *sportive*, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani; (5) meningkatkan keterampilan gerak, teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga; (6) mengembangkan kemampuan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani; (7) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri dan orang lain; (8) mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat; (9) mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif. Dari kedua pendapat tersebut adapun kesimpulan yang didapat bahwa tujuan penjas mencakup perkembangan keseluruhan domain yang ada pada diri siswa, seperti kognitif, afektif, serta psikomotor. Selain itu pendidikan jasmani juga diharapkan mampu menjadi ilmu pengetahuan yang di jadikan sebagai konsep dalam melakukan aktivitas jasmani, serta diharapkan dengan ilmu tersebut setiap anak bisa memanfaatkan setiap waktu luangnya dengan melakukan aktivitas jasmani demi menjaga kebugaran jasmaninya.

d. Pengertian Bermain dalam Pendidikan Jasmani

Dalam pendidikan jasmani aktivitas yang biasa dilakukan adalah aktivitas bermain, kegiatan ini diyakini telah dilakukan sejak kecil bahkan sampai seseorang dewasa atau biasa disebut bermain sepanjang hayat. Soemitro dalam Utama (2010: P.2) mengatakan aktivitas bermain merupakan aktivitas belajar beradaptasi dengan sekitarnya. Dengan bermain anak akan berusaha beradaptasi dengan situasi dan kondisi lingkungan.

Permainan merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan cara sukarela dan bersungguh-sungguh dengan tujuan untuk mendapatkan rasa senang dari aktivitas yang dilakukan (Sukintaka, 1998: P.9). Hurlock dalam Utama (2010: P.10) mengatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dari melakukannya tanda memikirkan hasil akhir.

e. Fungsi Bermain pada Pendidikan Jasmani

Bermain merupakan peranan yang sangat penting bagi makhluk hidup, hal ini mencakup aspek psikis, fisik dan sosial. Cowel & Hazelton dalam Sukintaka (1998: P.9) mengatakan melalui bermain dapat terjadi perubahan baik dalam hal jasmani, sosial, mental dan moral. Aspek-aspek psikis yang berkembang melalui aktivitas bermain antaranya kecerdasan, motivasi, emosi, mental, percaya diri, minat kemauan,

kecemasan, agresivitas, perhatian, konsentrasi dan sebagainya (Utama, 2010: 89). Aspek fisik yang berkembang terdiri atas pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kebugaran, kesehatan, kemampuan gerak dasar dan unsur-unsur fisik lainnya. Sedangkan aspek sosial yang berkembang adalah kerjasama yang kokoh, komunikasi yang terjalin baik, saling mempercayai, saling menghormati, tenggang rasa, kebersamaan dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas, bermain dalam pendidikan jasmani memberikan manfaat yang sangat banyak bagi siswa. Manfaat tersebut menyangkut keseluruhan aspek yang ada dalam diri siswa seperti yang terdapat pada bagian dari domain yang menyesuaikan dengan jenis permainan yang di mainkan.

1) Aspek Kognitif Pembelajaran Penjas

Ada banyak manfaat yang didapatkan siswa melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. Menurut Utama (2010: P.210) mengatakan perkembangan aspek kognisi/kognitif diartikan juga dengan pengetahuan, kecerdasan, kreativitas, penalaran, daya ingat, dan kemampuan berbahasa. Desmita (2008: P.198) mengatakan kemampuan pengambilan keputusan merupakan salah satu dari bentuk dari proses berfikir. Rakhmat (2007: PP.70-71) menambahkan fungsi dari kemampuan berfikir yaitu menetapkan keputusan. Dalam penelitian ini aspek kognitif yang dinilai akan terfokus pada kemampuan pengambilan keputusan.

Proses memilih atau menentukan berbagai kemungkinan diantara kemungkinan-kemungkinan yang tidak pasti disebut juga dengan pengambilan keputusan (Suharman, 2005: 194). Pengetahuan pengambilan keputusan (*Decision Making*) merupakan pemilihan keputusan atau kebijakan yang didasari atas kriteria tertentu. Dagun (2006:185) mengatakan proses ini meliputi dua alternatif atau lebih. Bila hanya satu alternatif tidak akan ada satu keputusan yang bisa diambil. Sedangkan menurut Simon (1993: P.394) pengambilan keputusan merupakan suatu bentuk pemilihan dari berbagai alternatif tindakan yang mungkin dipilih. Prosesnya ini melalui mekanisme tertentu dengan tujuan akan menghasilkan suatu keputusan yang bagus.

2) Aspek Afektif Pembelajaran Penjas

Seperti halnya aspek kognitif, aspek afektif yang bisa dikembangkan melalui permainan sepak bola juga cukup banyak, aspek afektif biasa dikaitkan dengan aspek sosial. Menurut Utama (2010: P.92) aspek sosial akan berkembang dengan efisien melalui aktifitas bermain dalam pendidikan jasmani, diantaranya dalam hal kerjasama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan dan lain sebagainya. Perubahan positif dalam ranah sosial melalui aktivitas bermain diantaranya terjadi kesadaran kerjasama, rasa saling percaya, saling menghormati, tenggang rasa dan lain-lain (Sukintaka,1998: P.9). Selain nilai-nilai tersebut, Purwanto & Susanto (2018: P . 12) menambahkan

pendidikan jasmani juga memberikan perubahan pada nilai moral seperti nilai-nilai kejujuran, *fair play*, dan *sportivitas*.

Khusus di dalam penelitian ini, aspek afektif yang akan dinilai akan terfokus pada dua aspek yaitu nilai kerjasama dan nilai kejujuran. Menurut Abdulsyani (1994: P.156) mengatakan bahwa suatu bentuk proses sosial terdapat aktivitas tertentu yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami aktivitas masing-masing merupakan definisi dari kerjasama. Purwadarminta (1985: P.492) mengatakan bahwa kerjasama juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dari berbagai pihak untuk mencapai tujuan bersama.

Selanjutnya Narwanti (2011: P.29) mendefinisikan jujur adalah perilaku yang diupayakan untuk menjadikan seseorang yang dapat dipercayai baik dalam ucapan, tindakan, dan pekerjaan. Menurut Mustari (2014: PP.13-15), suatu perilaku yang diperoleh dari upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam ucapan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap dirinya ataupun pihak lain disebut dengan jujur.

3) Aspek Psikomotor Pembelajaran Penjas

Aspek psikomotor dalam permainan sepakbola menyangkut semua hal yang berhubungan dengan komponen biomotor, pelaksanaan teknik dasar dan skil-skil lainnya yang mendukung terciptanya permainan

yang baik. Utama (2010: P.90) mengatakan aspek fisik/psikomotor juga berkembang melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani, perkembangan ini setidaknya terdiri atas pertumbuhan serta perkembangan jasmani, kebugaran, kesehatan, kemampuan gerak dasar, dan unsur-unsur fisik yang ada. Hamid (2009: P.28) menambahkan bahwa psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu, ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik seseorang.

Dalam penelitian ini, ranah psikomotor yang akan dinilai terfokus pada pelaksanaan skill. Pelaksanaan skill menyangkut tentang tugas gerak secara keseluruhan yang dibutuhkan dalam bermain sepakbola dan disesuaikan dengan materi ajar yang di ajarkan oleh guru disekolah.

4. Permainan Bola Bakar

a. Sejarah Permainan Bola Bakar

Permainan bola bakar awalnya dikenal dengan nama *slagbal*, karena permainan ini berasal dari Belanda. *Slagbal* berasal dari bahasa Belanda yang artinya bola pukul. Dalam permainan bola pukul, digunakan alat diantaranya alat pemukul, bola kecil dan alat bakar. Sehingga permainan ini dinamakan permainan bola bakar. Permainan bola bakar telah lama dikenal terutama oleh anak-anak sekolah dasar dan sekolah menengah pertama,

pada tahun 1950-an. Akhir-akhir ini permainan bola bakar jarang dilakukan oleh anak-anak, padahal di dalam permainan ini mengandung nilai positif bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik.

Dalam permainan bola bakar banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya yaitu: disiplin, jujur, kerja sama, tanggung jawab, dan lain sebagainya. Permainan ini sangat sesuai bagi anak sekolah menengah pertama karena bentuk dan cara bermainnya lebih sederhana dan mudah dilakukan dari pada permainan *softball* dan mengandung unsur kegembiraan.

b. Peraturan Permainan

Permainan ini terdiri atas 2 regu. Setiap regu terdiri atas 12 orang. Regu ini terbagi menjadi regu pemukul dan regu penjaga. Nomor disesuaikan urutan 1-12. Pemukul pertama mendapat nomor urut 1. Setiap kali pemukul diberi kesempatan 3 kali. Bila pukulan mengenai bola, pemukul harus lari. Bila sampai 3 kali gagal memukul, maka pemukul dinyatakan mati.

Pemukulan dianggap benar bila melalui garis muka dan tidak melewati garis salah. Pemain yang berada di tiang hinggap dan papan hangus tidak dapat dimatikan. Cara mematikan lawan adalah dengan membantingkan bola ke papan bakar yang dijaga oleh penghangus. Pemain hanya memberikan bola pada penghangus (pembakar). Dalam permainan bola bakar, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, di samping masalah waktu permainan, yaitu:

- 1) Lama bermain 2 x 30 menit, dengan istirahat 5 menit.
- 2) Pemain terdiri atas dua regu.
- 3) Penjaga bertugas mematikan lawan.
- 4) Pergantian tempat dilakukan bila:
- 5) telah mati 10 kali;
- 6) dapat menangkap bola 5 kali dalam satu giliran jaga;
- 7) ruang bebas tidak ada pelambung.

Permainan bola bakar ini akan mampu menciptakan kerja sama antar tim dalam satu permainan. Dengan teknik memukul dan melempar yang dikuasai akan mampu memperlihatkan permainan yang baik. Di samping tubuh menjadi sehat, kita akan belajar untuk bekerja sama dengan teman satu tim.

Cara menentukan regu pemukul dan regu lapangan:

- 1) Suten (bersuit) yaitu mengundi dengan mengadu jari.
- 2) Pimpinan regu secara bergantian memegang kayu pemukul yang dilemparkan oleh guru/wasit tegak lurus keatas dengan posisi tempat pegangan diatas.
- 3) Pegangan kedua pimpinan regu menuju ke atas dan pemegang terakhir pada ujung pegangan menjadi pemenangnya.
- 4) Melemparkan uang logam keatas kemudian menangkapnya.

a) Regu Pemukul

pemukul mendapat kesempatan memukul sebanyak tiga kali. Pemukul melakukan pukulan sesuai dengan urutan yang ditentukan di ruang pemukul. Pemain pertama bertugas sebagai pemukul, pemain kedua sebagai pelambung. Pemain selanjutnya menunggu di ruang bebas. Pukulan dilakukan setelah wasit memberi tanda bahwa permainan dimulai. Setelah memukul bola, pemukul harus lari ke tiang honk 1 atau ke honk selanjutnya selama pukulan yang dihasilkan adalah sah dan belum dibakar. Setiap honk bisa ditempati lebih dari 1 orang selama tetap menyentuh honk.

b) Regu Lapangan

Menempati tempatnya dilapangan permainan dengan posisi jaga, pemain regu lapangan tidak boleh berdiri di ruang bebas, ruang pemukul, ruang pelambung dan di daerah antara garis pemukul dan garis pukulam, karena akan mengganggu jalannya permainan. Pemain regu lapangan berusaha secepatnya mematikan pelari dengan cara membakar alat pembakar sebelum pelari hinggap dan jaga berusaha memperoleh nilai tangkap bola sebanyak- banyaknya.

c) Penilaian

Seorang pemain setelah memukul betul kemudian langsung lari menyentuh tiang hinggap ke I, II, III, IV, V dan VI dengan selamat diatas pemukulnya sendiri, maka ia mendapatkan nilai 2 atau disebut run. Seorang pemain setelah memukul betul kemudian lari dan dapat menyelesaikan seluruh perjalanan sampai ketiang hinggap IV tanpa

membuat kesalahan dan dengan diselingi pukulan temannya, maka ia mendapat nilai satu.

d) Durasi Permainan

Permainan bola bakar dibatasi oleh waktu, yaitu: sekurang-kurangnya 2 x 20 menit dan selama-lamanya 2 x 30 menit dengan istirahat antar kedua babak selama 10 menit. Pada babak kedua, yang menjadi regu pemukul adalah regu yang ada permulaan babak pertama menjadi regu lapanga. Sedangkan urutan memukul pada babak kedua dimulai dari nomor dada 1.

c. Teknik Dasar Permainan

Teknik dasar bola bakar mirip dengan teknik dasar rounders. Dalam teknik ini, memiliki tiga bagian yaitu teknik melempar, menangkap, dan memukul. Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi tubuh kita. Tubuh menjadi lebih bugar, otot lengan menjadi lebih kuat, dan meningkatkan ketangkasan serta keterampilan.

a) Cara Memukul

Tujuan latihan ini adalah agar pukulan dapat mengenai sasaran. Biasanya tangan kiri diacungkan ke depan dan tangan kanan memegang tongkat pemukul. Ketika bola dilemparkan oleh pelambung, maka segera dipukul sekuatnya. Apabila ini sudah bisa, langkah selanjutnya adalah mengarahkan bola. Arah bola dapat lurus ke depan maupun ke samping.

b) Pukulan Lurus

Pertama peganglah pemukul tepat pada bagian pegangan kayu pemukul, seperti kita sedang berjabat tangan, dan jari-jari rapat melingkar pada kayu pemukul. Cara memukul bola yang baik perhatikan beberapa faktor

di bawah ini:

- 1) sikap badan sedikit membungkuk diarahkan pada lemparan bola;
- 2) lalu kaki sedikit dibuka;
- 3) pemukul kayu diarahkan ke depan lurus;
- 4) bila bola mengenai pemukul kayu maka bola akan lurus ke depan.

Gambar 1. Pukulan lurus.

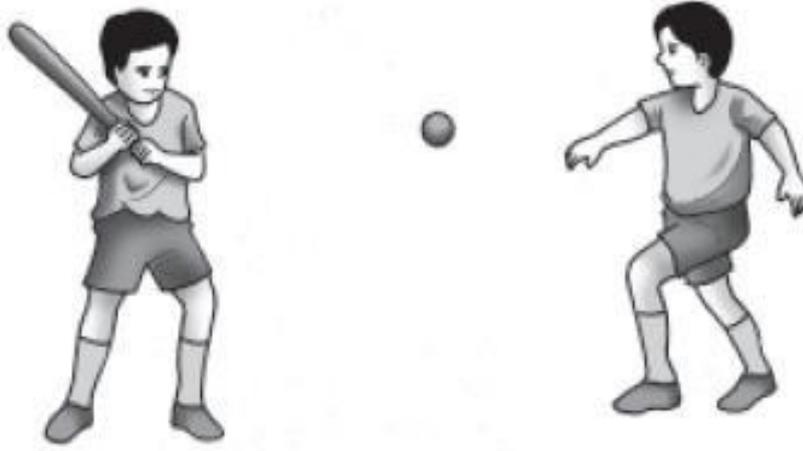


Sumber: Tematik Terpadu K13 kelas V, tema 1. (2015)

c) Pukulan Menyamping

Cara melakukan pukulan ini sama dengan pukulan ke depan. Bedanya, apabila bola ingin dipukul ke samping kanan maka kaki kanan ditarik ke belakang, sehingga badan serong ke kanan.. Sebaliknya jika ingin arah pukulan ke samping kiri, maka pada waktu memukul kaki kanan digeser ke depan sehingga badan menjadi serong kiri. Pukulan pun akan menyerong ke samping kiri.

Gambar 2. Pukulan menyamping.



Sumber: Tematik Terpadu K13 kelas V, tema 1. (2015)

Cara Melempar dan Menangkap Bola

Tujuan teknik melempar ini adalah lemparan dengan tepat asaran. Agar semparan sesuai engan keinginan, maka kita harus tahu cara melempar. Cara melempar ini terbagi menjadi 3, yaitu lemparan ke atas, lemparan mendatar, lemparan ke bawah.

d) Lemparan Keatas

Langkah-langkahnya adalah:

- 1) Peganglah bola di tangan kanan dan tangan kiri diarahkan ke atas diikuti pandangan mata.
- 2) Kedudukan tangan kanan agak ke bawah pinggang.
- 3) Kemudian lemparkan bola sesuai arah pandangan mata.

Gambar 3. Lemparan keatas.



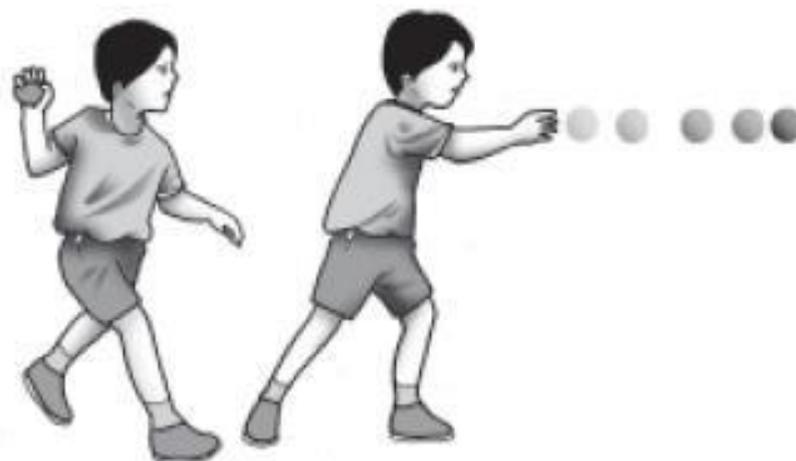
Sumber: Tematik Terpadu K13 kelas V, tema 1. (2015)

e) Lemparan mendatar

Langkah-langkahnya adalah:

- 1) berdiri tegak, kaki kiri di depan,
- 2) tangan kanan memegang bola,
- 3) tangan kiri menunjukkan ke arah yang dituju,
- 4) tangan kanan berada disamping, ayunkan sekuatnya ke depan,
- 5) lemparan akan mendatar sesuai dengan arah pandangan.

Gambar 4. Lemparan mendatar.



Sumber: Tematik Terpadu K13 kelas V, tema 1. (2015)

f) Lemparan ke bawah

Langkah-langkahnya adalah:

- 1) kaki kiri di depan,
- 2) angkat tangan yang memegang bola tinggi-tinggi,
- 3) pandangan ke arah yang dituju,
- 4) ayunkan bola ke arah depan ke bawah.

Gambar 5. Lemparan kebawah.



Sumber: Tematik Terpadu K13 kelas V, tema 1. (2015)

d. Lapangan dan Peralatan Bola Bakar

a) Ukuran Lapangan

Permainan bola bakar tidak membutuhkan lapangan seluas lapangan kasti atau kippers, tetapi cukup dengan membuat sebuah segi enam beraturan yang tiap sisinya panjang 12 m. Pada tiap-tiap sudutnya dihubungkan dengan tali yang dapat kelihatan dengan jelas dan di tempat yang sama juga dipancangkan tiang-tiang hinggap yang dibuat dari kayu, bambu ataupun besi. Tiang hinggap seluruhnya berjumlah 6 (enam) buah, sesuai dengan jumlah sudutnya dan tinggi tiang hinggap 1,5 m dari permukaan

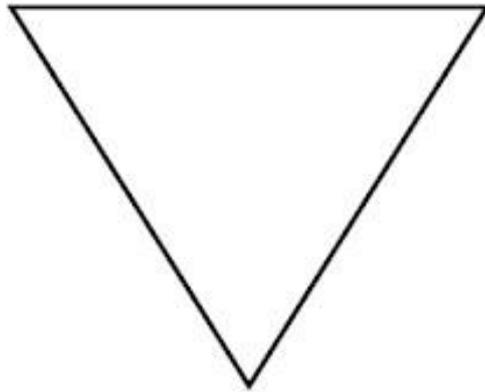
tanah. Sebaiknya semua tiang hinggap pada ujungnya diberi bendera yang warnanya berbeda dengan bendera batas lapangan. Tiang-tiang hinggap diberi nomor urut dari nomor 1 sampai dengan nomor 6. Tempat untuk memukul dan melambungkan bola berbentuk segi tiga sama sisi dengan panjang yang tiap-tiap sisinya 6 m. Pada sudut yang terjauh dari lapangan permainan terdapat alat pembakar yang berbentuk kotak atau tabung dengan panjang tiap-tiap sisinya 20 cm atau garis tengah tabung 20cm dan tingginya dari tanah 10 cm sampai dengan 20 cm. Ruang bebas berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran panjang 5 m dan lebar 2m, sedangkan pada keempat sudutnya diberi tiang bendera sebagai batas ruang bebas. Ruang bebas letaknya sejajar dengan garis yang menghubungkan antara alat pembakar dengan tiang hinggap ke-6 dengan jarak 5 m. Di dalam suatu pertandingan, agar permainan dapat berjalan dengan lancar tanpa gangguan, diberi garis batas antara lapangan permainan dengan penonton sekurang-kurangnya 5 m dari medan permainan.

b) Cara membuat lapangan

Kalau lapangan yang tersedia cukup luas, sebaiknya lapangan permainan dibuat dengan arah utara selatan, sehingga kedua regu yang bermain tidak silau oleh sinar matahari. Tetapi apabila lapangan tidak memungkinkan untuk dibuat dengan arah utara selatan, maka dapat dibuat dengan arah timur barat, dengan pertimbangan agar pemain regu lapangan tidak menentang sinar matahari atau membelakangi sinar matahari.

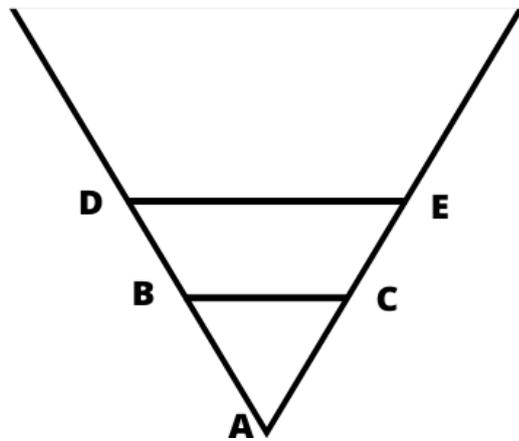
Setelah menentukan arah lapangan, kemudian mulai dengan-membuat lapangan. Adapun cara membuat lapangan sebagai berikut:

Gambar 6. Segi tiga sama sisi



Dengan 3 buah bilah yang panjangnya sama dibuat segi tiga sama sisi. Pada salah satu ujung segi tiga sama sisi yang menghadap kearah lapangan sebagai tempat alat penghangus atau pembakar. Kemudian siapkan tiga utas tali, dengan dua utas masing-masing sepanjang 24 m dan yang seutas dengan panjang 36 m. Tali yang panjangnya 24 m, masing-masing dibagi t . menjadi tiga bagian dengan diben tanda ikatan atau balutan pada bagian yang panjangnya 6 m, 6 m dan 12 m. Sedangkan tali yang panjangnya 36 m dibagi menjadi tiga bagian yang sama panjangnya yaitu masing-masing 12m dengan diberi tanda ikatan atau balutan juga. Kemudian kedua ujung tali yang panjangnya 24 m pada bagian yang bertanda 6 m, disatukan pada titik A (tempat alat pembakar) dan kedua ujung tali yang lain direntangkan dengan membentuk sudut 60 derajat pada titik A (sesuai dengan segi tiga sama sisi yang dibentuk oleh 3 buah bilah terdahulu). Selanjutnya pada kedua balutan pertama sepanjang 6 m dari titik A yaitu balutan B dan C dihubungkan dengan tali dari titik A yaitu balutan B dan C dihubungkan dengan tali sepanjang 6 m, maka terjadilah segi tiga sama sisi dengan panjang sisinya 6 m. garis BC disebut garis pemukul (Lihat gambar 1 dan 2).

Gambar 7. Cara menentukan garis pemukul



Keterangan:

$AB = BD = AC = CE = BC = 6$ meter

BC = garis pemukul

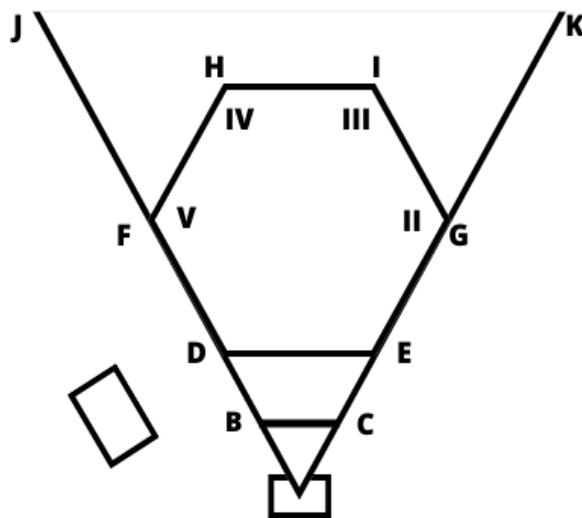
DE = garis batas pemukul

Pada balutan berikutnya D dan E dihubungkan dengan tali dan DE disebut garis batas pukulan. Tanda balutan D yang jaraknya 12 m dari titik A, dipancangkan tiang hinggap ke-6 dan pada titik E yang jaraknya juga 12 m dari titik A, dipancangkan tiang hinggap ke-I.

Berikutnya pada ujung-ujung tali (F dan G) juga ditancapkan tiang hinggap ke V dan ke II. Tali sepanjang 36 m yang telah dibagi 3 sama panjang dan telah ditandai dengan ikatan atau balutan, pada salah satu ujungnya diikatkan pada titik F dan ujung yang satunya diikatkan pada titik G. Kemudian pada kedua ikatan (H dan I) ditarik menjauhi titik A dan sejajar DE maka terbentuklah segi enam beraturan (DEGIHF) dengan sisinya 12m panjangnya, dan pada titik H dan I dipancangkan tiang hinggap ke IV dan ke III. Apabila lapangan berbentuk segi lima beraturan, maka tali yang panjangnya 36 m diganti dengan 24 m dan dibagi dua sama panjang.

Sebagai garis batas lapangan yang disebut juga garis salah adalah garis AF dan garis AG beserta perpanjangannya, yaitu garis AJ dan garis AK dengan perpanjangannya yang tidak terhingga. Untuk tempat regu pemukul disebut ruang bebas atau kandang, terletak di sebelah kiri dan sejajar dengan AB dan berbentuk segi empat dengan panjang 5 m dan lebar 2 m.

Gambar 8. Lapangan Bola Bakar



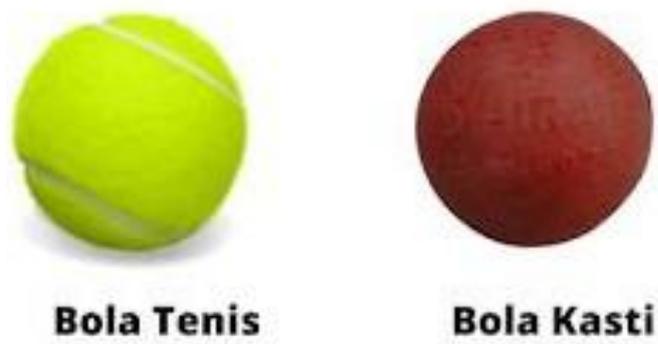
e. Alat-alat

Untuk dapat bermain bola-bakar, diperlukan alat-alat meskipun dalam bentuk yang sederhana. Alat-alat tersebut adalah:

a) Bola

Bola yang digunakan adalah bola tenis, tetapi apabila anak-anak telah pandai memukul bola, dapat digunakan bola kasti. Adapun bola kasti terbuat dari karet yang didalamnya berisi kapok, ijuk atau sabut. Berat bola kasti 70 gram sampai 80 gram dengan keliling bola 19 cm sampai 21 cm. Bola tidak keras tetapi cukup elastis. Bola kasti lebih berat daripada bola tenis (Lihat Gambar 9).

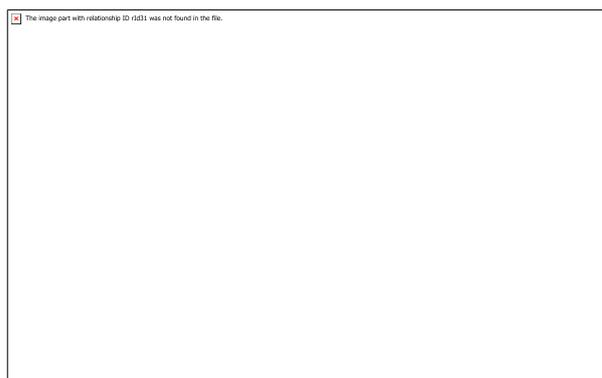
Gambar 9: Bola.



b) Alat Pemukul

Alat pemukul terbuat dari kayu, sehingga disebut kayu pemukul. Bahannya lebih ringan daripada kayu pemukul kasti. Panjang kayu pemukul seluruhnya 50 cm. Panjang tempat pegangan 20 cm dan lebarnya 3cm sampai 4cm. Panjang bidang untuk memukul 30 cm dan lebarnya 5 cm, sedangkan tebal kayu adalah 1 cm sampai dengan 2 cm. (Lihat Gambar 10).

Gambar 9: Alat Pemukul. Sumber



Sumber:

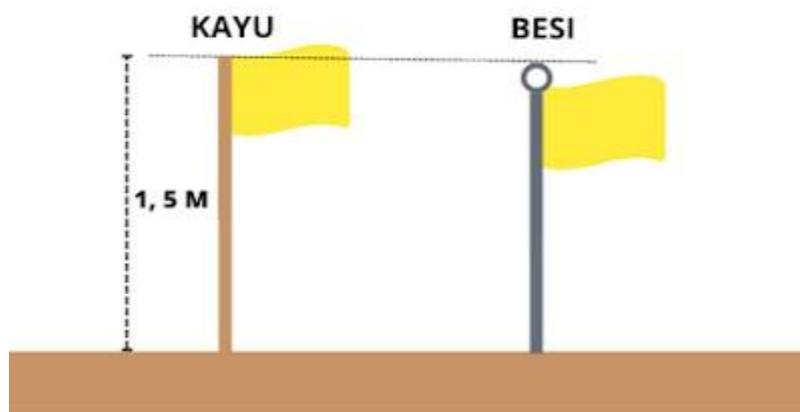
Bagi pemain pemula digunakan kayu pemukul dengan lebar bidang untuk memukul 10 cm, kemudian berangsur-angsur dikurangi sehingga mencapai lebar 5 cm. Apabila anak-anak telah menguasai permainan ini, dapat menggunakan kayu pemukul kasti yang panjangnya 50 cm -

60 cm dan penampangnya 3,5 cm sampai 5 cm, sedangkan tempat pegangan sepanjang 15 cm - 20 cm. Jika alat pemukul kasti yang digunakan, maka bolanya juga bola kasti.

c) **Tiang Hinggap**

Dalam permainan bola-bakar diperlukan 6 (enam) buah tiang hinggap yang diberi nomor, mulai dari nomor I sampai dengan nomor VI. Tiang hinggap dapat dibuat dari kayu, bambu atau besi. Bagian atas harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak membahayakan bagi para pemain saat hinggap. Apabila tiang hinggap terbuat dari besi, bagian atas harus dibuat lengkungan.

Tinggi tiang hinggap 1,5 m dari permukaan tanah. Agar memudahkan pandangan dari jarak jauh, sebaiknya tiang hinggap dicat dengan warna putih dan pada ujungnya diikatkan bendera berwarna yang warnanya harus berlainan dengan warna bendera batas, misalnya berwarna kuning, hijau atau biru (Lihat Gambar 11).

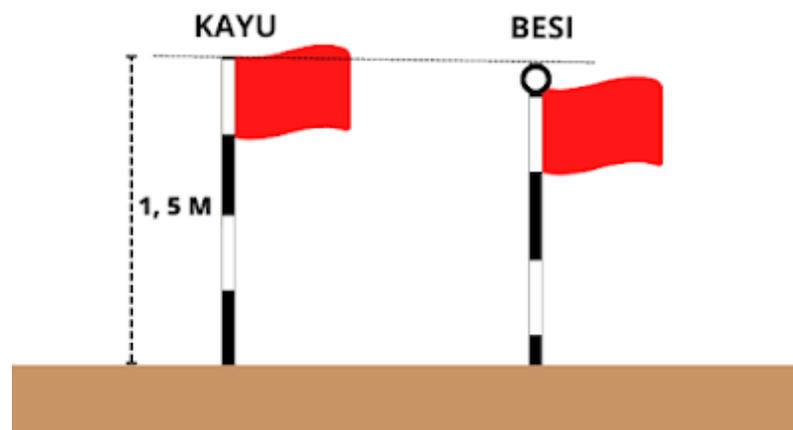


Sumber:

Tiang bendera batas

Tiang bendera untuk batas lapangan dipancangkan pada ujung kedua garis salah, yaitu pada garis perpanjangan dari tiang hinggap dan II serta dari tiang hinggap VI dan V.

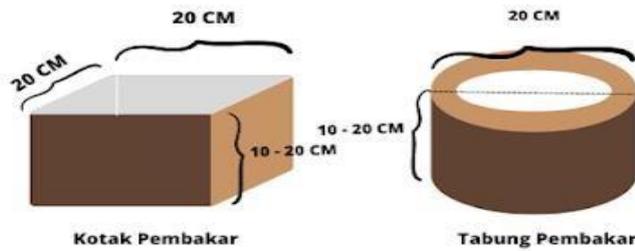
Untuk kandang atau ruang bebas, diperlukan 4 (empat) buah tiang bendera batas yang ditempatkan pada sudut-sudutnya. Jadi untuk permainan bola bakar dibutuhkan tiang bendera batas sebanyak 6 (enam) buah dengan ketinggian 1,5 m dari permukaan tanah. Bendera batas dicat berselang seling putih hitam dengan diikatkan bendera berwarna terang dan mudah dilihat dari jauh, misalnya berwarna merah. (Lihat Gambar 12).



Sumber:

Alat pembakar

Alat pembakar dapat bentuk kotak atau tabung dan terbuat dari bahan kayu atau seng. Jika berbentuk kotak, dengan ukuran panjang dan lebar 20 cm sedangkan tingginya 10 cm sampai 20 cm. Alat pembakar yang berbentuk tabung, garis tengahnya 20 cm dan tingginya 10 cm sampai dengan 20 cm. (Lihat Gambar 13).



Sumber:

Tali

Untuk batas lapangan dapat digunakan tali plastik atau raffa yang warnanya berbeda dengan lapangan, agar mudah dilihat dari jauh. Selain tali, dapat juga digunakan kawur atau dengan mebcangkul tanah, asal lebarnya tidak lebih dari 5 cm. Untuk membuat lapangan bola-bakar diperlukan tali yang panjangnya kurang lebih 130 m, termasuk untuk membuat tempat bagiregu pemukul yang disebut ruang bebas atau kandang, yang memerlukan tali sepanjang 14 m.

Pen-pen Besi

Pen atau disebut juga paku tanah, terbuat dari besi, kayu atau bambu. Adapun ukuran panjangnya lebih kurang 17 cm. Pen dibuat sedemikian rupa agar tidak membahayakan pemain. Kalau dibuat dari besi, bagianatasnya agar dibuat lengkungan. Alat pembakar supayatidak mudah berpindah tempat saat kena pantulan bola, sebaiknya diberi pen pada tiap sisinya yang tidak membahayakan para pemain. (Lihat Gambar 14).



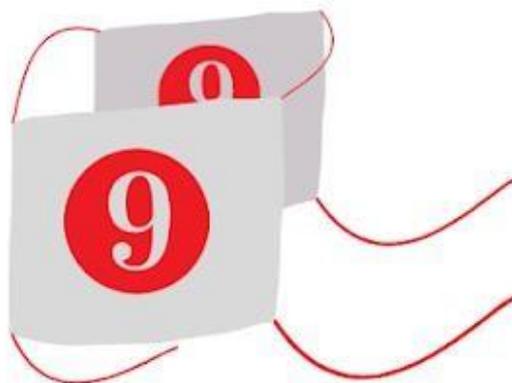
Pen Besi

Bendera untuk pembantu wasit

Untuk 3 (tiga) pembantu wasit dibutuhkan 3 buah bendera. Bendera berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran panjang 30 cm dan lebar 20cm Warna menyolok agar mudah dilihat dan warnanya berlainan dengan warna bendera tiang hinggap dan bendera batas. Bendera dikaitkan pada bambu atau kayu dengan panjang 50 cm sampai dengan 60 cm.

Nomor dada

Untuk dua regu pemain dibutuhkan nomor dada sejumlah 30 pasang yang terbuat dari kain dengan dua macam warna. Masing-masing warna dibuat mulai nomor dada 1 sampai dengan nomor 15. Untuk pemain inti menggunakan nomor dada 1 sampai dengan nomor 12 sedangkan untuk pemain cadangan memakai nomor 13, 14 dan 15. Jadi setiap regu menggunakan nomor dada sejumlah 15 pasang. Setiap nomor dibuat rangkap dua dan diberi tali untuk dipasang atau digantungkan di dada dan punggung, agar dapat dengan mudah dilihat dari depan dan dari belakang. (Lihat Gambar 15).



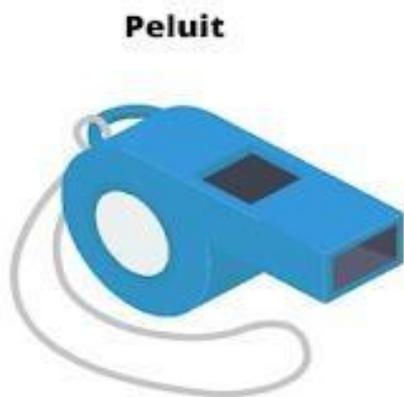
Nomor Dada

Dalam memilih warna diusahakan agar terdapat perbedaan yang menyolok antara warna dasar Kain dengan warna angkanya, sehingga nomor dapat dilihat dengan jelas dari jarak jauh.

Untuk memudahkan tugas wasit dan pembantu pembantunya dalam membedakan kedua regu yang sedang bermain, maka warna dasar nomor dada dari regu yang satu hendaknya mempunyai perbedaan yang menyolok dengan regu yang lain. Selama permainan berlangsung, semua pemain diharuskan memakai nomor di dada dan punggung. Nomor dada tidak boleh diikatkan di kepala, pinggang atau dimasukkan ke dalam saku karena nomornya tidak terlihat, sehingga akan menyulitkan tugas wasit maupun pembantu pembantunya.

Peluit

Untuk mengajar atau memimpin permainan, guru maupun wasit harus menggunakan peluit. Peluit hendaknya dapat berbunyi nyaring, sehingga dapat terdengar dari kejauhan (Lihat Gambar Gambar 16).



Daftar nilai

Daftar nilai disiapkan sebelum permainan mulai. Untuk membuat daftar nilai, dapat digunakan:

- 1) kertas dan perlengkapan alat tulis
- 2) karton manila dengan perlengkapan spidol
- 3) papan tulis dengan perlengkapan kapur dan penghapus white-board dengan perlengkapan spidol dan penghapus |
- 4) Selain tersebut di atas juga disediakan kertas (blangko) daftar nama pemain untuk masing-masing regu yang akan bermain.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sejauh yang peneliti ketahui, terdapat beberapa penelitian relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini. diantaranya:

1. Tomoliyus, Sumaryati dan Herka Maya Jatmika (2016) dengan judul *“Development of Validity and Reliability of Net Game Performance-Based Assessment on Elementary Students’ Achievement in Physical Education”*. Penelitian ini bertujuan untuk 1) untuk mencari validitas isi dan 2) untuk mencari nilai reliabilitas antar penilai dari kinerja-instrumen penilaian berbasis untuk hasil pembelajaran Pendidikan jasmani bahan permainan bersih untuk siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah

Research and Development (R&D). Content Validity Ratio (CVR) digunakan sebagai prosedur untuk menilai validitas, dan model *Anava-general Multifacet* untuk menilai reliabilitas antar penilai. Langkah-langkah pengembangan instrumen, yaitu: studi pendahuluan, pengembangan alat penilaian awal, validasi ahli, pengujian, analisis validitas (validitas) dan reliabilitas (keandalan). Hasilnya adalah sebagai berikut: CVR dari pengambilan keputusan adalah 0,714; CVR dari proses akuisisi skill adalah 1; CVR dari produk akuisisi skill adalah 1; dan CVR pengembalian pada posisi awal adalah 0,714. adapun keputusan membuat reliabilitas antar penilai $r = 0,785$; keterampilan proses akuisisi keandalan $r = 0,872$; hasil akuisisi keterampilan $r = 0,785$; dan kembali lagi posisi awal $r = 0,885$. *Software* dapat diakses melalui *browser* tanpa eror.

2. Penelitian (Fuentes-nieto et al., 2022, p. 728-738) yang berjudul *A Combination of Transformative and Authentic Assessment Through ICT in Physical Education* oleh Teresa Fuentes-Nieto, Víctor M. López-Pastor, Andrés Palacios-Picos pada tahun 2021 di Spanyol. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah instrumen authentic assesment dikonversi dalam bentuk *software*. Karya penelitian ini menganalisis hasil pengalaman penilaian autentik (AA) dan penilaian *transformatif* (TA) dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di kelas Pendidikan Jasmani (PE) di sekolah menengah. Penelitian melibatkan penggunaan aplikasi *Plickers*, dan partisipasi siswa dalam penilaian (*self- assessment and peer assessment processes*). Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah 37 menengah dari Spanyol sebagai bagian dari unit tari didaktik, dengan 38

siswa usia 15 tahun. Tugas AA dan TA untuk kelompok kecil adalah siswa membuat video tutorial berupa langkah-langkah tari Salsa sebagai produk akhir dari unit pengajaran tari. Gerakan dinilai sendiri dan dinilai sejawat menggunakan Plickers. Pengalaman yang dilakukan juga dinilai. Hasil penggunaan proses AA dan TA di PE di SMA berbasis penggunaan ICT telah menjadi pengalaman yang sangat positif. Untuk siswa video tutorial adalah metode pembelajaran dan penilaian yang baik dan mereka menghargai penilaian rekan dan penilaian diri secara positif proses yang mereka lakukan menggunakan *Plickers*. Keterbatasan penelitian ini adalah minimnya jumlah subjek dan adanya manipulasi data oleh subjek karena penilaian dilakukan oleh sejawat. Kebaharuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah melakukan penilaian pada atlet futsal dengan jumlah subjek yang banyak, serta melaksanakan penilaian autentik oleh pelatih kepada atlet sehingga meminimalisir terjadinya manipulasi data. Nilai kepraktisan ini secara berturut-turut ditunjukkan oleh respons angket pengguna rubrik holistik dan analitik pada materi tabung sebesar 80% dan 78,33 %. Nilai reliabilitas skor dari pengguna rubrik holistik dan analitik pada materi tabung secara berturut-turut sebesar 0,738 dan 0,868.

3. Penelitian (Guntur et al., 2018) yang berjudul *Development of Authentic Assessment Model of Learning Outcomes in Field Tennis Courses* oleh Guntur, Sridadi, Ngatman, Danang Pujo Broto pada tahun 2018. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah metode pengembangan instrumen penilaian berbasis *authentic assesment*. Tujuan penelitian ini untuk menilai proses perkuliahan praktik khususnya mata kuliah tenis lapangan. Peneliti menilai perlunya instrumen penilaian

karakteristik tenis lapangan yang akurat, handal, objektif, dan relevan dengan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model penilaian autentik (*performance-based assessment*) terhadap hasil belajar siswa Mata Kuliah Tenis. Relevansinya pada penelitian ini adalah hanya menggunakan satu cabang olahraga saja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan empat tahap pengembangan (4D). Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan pengukuran. Pengujian validitas isi dianalisis dengan menggunakan *CVR (Content Validity Ratio)*. Koefisien reliabilitas dilakukan dengan menggunakan paket program Genova berdasarkan teori *Generalizability* yang dikembangkan oleh Cric dan L. Brennan. Sedangkan untuk mengetahui reliabilitas antar penilai (*inter-tester reliability*) menggunakan *Anava-General Multifaceted 41 Model*. Hasil penelitian menunjukkan model penilaian autentik yang terdiri dari; (1) faktor, indikator, dan rubrik penilaian tenis lapangan (deskriptor) yang dapat dijadikan pedoman observasi oleh ahli tenis lapangan untuk menilai penampilan pemain tenis saat bertanding, (2) instruksi dan bentuk lembar observasi penilaian tenis lapangan empat faktor dan indikator tenis lapangan, dan (3) lembar penilaian akhir keterampilan bermain tenis lapangan dengan tingkat validitas dan reliabilitas baik. Diharapkan penilaian yang dilakukan oleh dosen mata kuliah tenis lapangan dapat dilakukan secara objektif, memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan hasil belajar mahasiswa yang sebenarnya secara signifikan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya kebaruan penelitian yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan metode pengembangannya yaitu pada modifikasi langkahlangkah

pengembangan Borg and Gall, sehingga tiap-tiap langkah pengembangannya dapat dilakukan secara rigid.

1. Penelitian (Ngatman et al, 2022) yang berjudul *Development of "Authentic Assessment" Instruments Basic Forehand and Backhand Groundstroke Techniques Based On "Actions Method" Learning Outcomes of Field Tennis Courses for Faculty of Sports Science of Yogyakarta State University Students* oleh Ngatman ,Guntur, Hari Yulianto, Sridadi pada tahun 2022. Untuk melakukan penilaian keterampilan dasar pukulan forehand dan backhand groundstroke terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tenis lapangan diperlukan instrumen penilaian yang akurat/tepat. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan model instrumen penilaian otentik pukulan forehand dan backhand groundstroke berdasarkan tindakan metode hasil belajar pada mahasiswa mata kuliah tenis lapangan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Instrumen penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (mixed method). Subyek penelitian yang digunakan adalah mahasiswa Program Studi PJKR FIK UNY yang telah mengambil Mata Kuliah Tenis Lapangan. Menguji validitas konten menggunakan analisis Content Validity Ratio (CVR), menguji reliabilitas pengembangan model menggunakan Analisis statistik Cronbach, dan untuk mengetahui reliabilitas antar penilai menggunakan Anova-General Multifacet Model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penilaian autentik mempunyai validitas isi (CVR) sangat baik = 0,50) dan tinggi koefisien reliabilitas antar penilai ($r = 0,80$), berhasil mengembangkan instrumen penilaian otentik teknik dasar pukulan forehand dan backhand berdasarkan metode tindakan yang terdiri atas: (1) Percaya Diri dan Mental Permainan

(Psikologi), (2) sebelum melakukan pukulan (Tahap Persepsi dan Keputusan), (3) Melakukan Pukulan dan Evaluasi Pukulan (Tahap Eksekusi dan Umpan Balik), dan (4) Sikap dan Perilaku dalam Permainan Tennis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian otentik pukulan dasar forehand dan backhand berdasarkan metode tindakan dapat digunakan sebagai instrumen penilaian hasil belajar Lapangan Tennis Lapangan mahasiswa FIK UNY.

2. Penelitian (Ngatman et al, 2024) yang berjudul *Developing authentic assessment instrument for fundamental forehand and backhand groundstroke techniques using an actions-based method* oleh Ngatman, M. Furqon Hidayatullah, Sugiyanto, Sapta Kunta Purnama pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan penilaian autentik teknik dasar pukulan forehand dan backhand groundstroke menggunakan metode tindakan terhadap hasil belajar mata kuliah tenis lapangan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Olahraga dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta (FIK UNY). Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4D (Define, Design, Development, dan Disseminate). Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap penelitian pendahuluan, perancangan instrumen penilaian, dan validasi model instrumen yang dikembangkan. Dalam penelitian ini dipilih sampel sebanyak 30 siswa dengan menggunakan strategi purposive sampling, dengan 5 orang ahli sebagai validator. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan validasi ahli dengan teknik Delphi. Data yang terkumpul dianalisis dan disimpulkan. Berdasarkan analisis data yang terkumpul dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian autentik teknik dasar pukulan forehand dan backhand

groundstroke dengan menggunakan Metode Tindakan diperlukan untuk mengevaluasi tujuan pembelajaran mata kuliah tenis lapangan mahasiswa FIK UNY. Model penilaian ini dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar mata kuliah tenis lapangan bagi mahasiswa FIK UNY. Memudahkan dosen dalam menilai hasil belajar mahasiswa secara autentik, mempunyai validitas yang sangat baik, dan mempunyai koefisien reliabilitas penilai yang tinggi.

C. Kerangka Pikir

Penilaian autentik merupakan perubahan paradigma yang fundamental dari penilaian standar. Penilaian mengukur tiga aspek kemampuan pengetahuan Kognitif, sikap Afektif, keterampilan yaitu Psikomotorik. Penilaian autentik ini disebut juga berbasis proses, artinya, ketika guru mengajarkan sebuah materi tiga kali bertatap muka, maka setiap kali tatap muka, guru harus mengambil penilaian dari siswa. Tidak hanya akhir pertemuan³⁰. Penilaian autentik adalah suatu proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti autentik, akurat, dan konsisten sebagai bahwa penilaian autentik memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari dan apa yang telah dikuasai selama proses pembelajaran.

Disiplin yang dikaitkan dengan belajar dapat diartikan bahwa disiplin yang dimaksud adalah disiplin belajar. Menurut penulis berdasarkan definisi sebelumnya, kedisiplinan belajar bisa diartikan dengan sikap atau tingkah laku siswa yang taat dan patuh untuk dapat menjalankan kewajiban untuk belajar guna memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan, baik belajar di sekolah maupun

belajar di rumah. Melihat uraian diatas dapatlah diartikan bahwa inti dari disiplin adalah sikap individual yang melatih kemampuan dari dalam untuk mengendalikan diri dan luar dengan cara sukarela, sadar dan konsisten dalam menerima otoritas norma, tata nilai yang ada pada lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Disiplin yang sejati hanya dapat timbul dari kata hati tanpa adanya paksaan. Pada pembelajaran autentik, guru harus menjadi guru autentik, peran guru bukan hanya pada proses pembelajaran, melainkan juga pada penilaian. Penilaian autentik sebida mungkin melibatkan partisipasi peserta didik, khususnya dala proses dan aspek-aspek yang akan dinila. Guru dapat melakukannya dengan meminta para pesrta didik menyebutkan unsur-unsur proyek atau tugas yang akan mereka gunakan untuk mennetukan kriteria penyelesaiannya.

Permainan bola bakar mer5upakan satu dari beberapa jenis olahraga permainan yang di ajarkan di sekolah, yang tergabung dalam kelompok olahraga permainan bola kecil. Permainan ini menurut pendapat para ahli memberikan manfaat yang luar biasa besar, bukan hanya pada domain psikomotor anak namun juga domain kognitif dan juga afektif mereka. Namun kenyataannya pada praktek yang terjadi dilapangan terjadi kesenjangan dalam pembelajaran materi permainan bola bakar. Masalah tersebut diantaranya adalah guru masih menggunakan penilaian tradisional sehingga siswa lebih sering dinilai hanya dari satu aspek saja tidak menyeluruh, kemampuan guru dalam melakukan penilaian autentik yang masih kurang baik dan belum adanya rubrik penilaian autentik materi permainan bola bakar di sekolah.

Hal ini tentu menjadi masalah yang perlu dicarikan solusi untuk menyelesaikannya. Fokus pada penelitian ini adalah pada penyusunan rubrik

penilaian autentik untuk menilai hasil pembelajaran materi permainan bola bakar. Peneliti meyakini bahwa penggunaan rubrik penilaian autentik mampu menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi di sekolah. Dalam upaya menyusun rubrik penilaian autentik materi permainan bola bakar beberapa hal yang perlu penulis siapkan adalah teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, teori tentang syarat instrumen penilaian yang baik, teori penyusunan instrumen penilaian dan teori yang berkaitan dengan hasil belajar siswa yang berhubungan dengan materi permainan bola bakar. Kombinasi dari teori-teori yang di analisis kemudian akan menghasilkan langkah-langkah dalam melakukan penilaian yang kemudian akan di uji validitas dan reliabilitasnya.

Setelah tersusun instrumen penilaian yang valid dan reliabel maka pelaksanaannya diharapkan memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan penilaian terutama pada materi permainan bola bakar dan siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran, sehingga secara tidak langsung akan mampu memperbaiki hasil belajar siswa terutama pada materi permainan bola bakar.

Setelah pengembangan penilaian autentik permainan bola bakar baik dan mudah di gunakan serta dapat digunakan sebagai acuan karena sudah sesuai dengan karakteristik siswa SMP, maka akan di cetak sebagai buku panduan dimana akan dapat di gunakan oleh guru dalam melaksanakan penilaian permainan bola bakar

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah rubrik penilaian pada instrumen penilaian autentik sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa?
2. Apakah instrumen penilaian autentik hasil belajar permainan bola bakar mempunyai validitas empirik yang tinggi?
3. Apakah instrumen penilaian autentik hasil belajar permainan bola bakar mempunyai reliabilitas antar rater yang cukup?
4. Apakah rubrik instrumen penilaian autentik mudah di gunakan oleh guru penjas?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

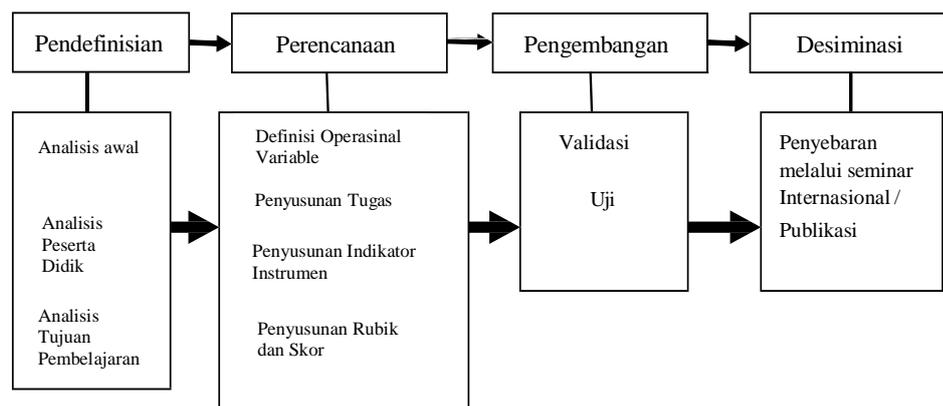
Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, et. al. Model 4-D merupakan model penelitian dan pengembangan yang memiliki empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perencanaan), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena disesuaikan dengan tujuan penelitian yang peneliti lakukan berupa lembar penilaian autentik. Produk yang dikembangkan selanjutnya diuji kelayakannya dengan validitas ahli dan uji coba produk untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Model ini dirasa cocok dengan penelitian ini guna pengembangan lembar penilaian autentik berbasis *scientific literacy* pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajan. Tahapan dalam model ini meliputi 4 tahap yaitu (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4)

penyebaran (seminar internasional). Prosedur ini dapat dijelaskan pada gambar di bawah ini sebagai berikut:

Gambar 16. Langkah Bekerja Penelitian Pengembangan



Sumber: S. Thiagarajan (1974)

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan, pada tahapan ini terbagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan instrument autentik. Yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan dan wawancara tidak terstruktur kepada 16 guru penjas di kabupaten klaten dengan lembar observasi.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan

mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran. Kegiatan ini dilakukan di salah satu sekolah yang di jadikan data sampling

c. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis ini dilakukan untuk menentukan indikator capaian pembelajaran yang berdasarkan analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menganalisis tujuan pembelajaran, peneliti bisa mengetahui kajian apa yang akan ditampilkan pada tugas, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai. Kegiatan ini dilakukan di salah satu sekolah yang di jadikan data sampling

2. Tahap Perancangan

Setelah informasi didapatkan mengenai permasalahan dari pada tahap pendefinisian, tahap selanjutnya perancangan berupa draf, tahap ini bertujuan merancang suatu instrumen autentik materi permainan bola bakar dalam pembelajaran penjas, tahap ini meliputi:

- a. Mendefinisikan operasional variabel, mendefinisikan keterampilan permainan bola bakar.
- b. Penyusunan tugas.
- c. Penyusunan indikator instrumen.
- d. Penyusunan rubrik dan skor.

3. Pengembangan

a. Validasi Ahli

Validasi ini bertujuan untuk memvalidasi konten instrumen penilaian otentik permainan bola bakar sebelum diuji cobakan dan hasil validasi tersebut digunakan untuk merevisi produk awal. Ahli yang digunakan pada tahap ini yaitu berjumlah 4 ahli, yaitu 2 orang dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY dan 2 orang guru penjas SMP yang mengajar di Kabupaten Klaten dengan pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Untuk data dosen yang memvalidasi serta merevisi produk awal adalah Prof. Dr. Guntur M.Pd dan Dr. Nurhadi Santoso M.Pd serta data guru yang ikut memberikan evaluasi produk adalah Wahyu Utomo S.Pd dari SMP muhamadiyah 1 Klaten dan Agung Sugiharto M.Pd dari SMP Anajah Klaten

b. Uji Lapangan/validitas empiris

Uji lapangan dilakukan uji coba skala terbatas serta uji coba skala luas berfungsi untuk menguji kelayakan dan reliabilitas antar rater instrumen materi permainan bola bakar di sekolah SMP, dalam uji ini jumlah siswa yang di ujikan berjumlah 66 orang siswa dengan dua sekolah percobaan yaitu SMP Aisyiyah Full Day wedi dan SMP Al Muhsin Klaten.

4. Desiminasi (Penyebaran)

Dari hasil penelitian ini hanya diseminasikan secara terbatas, Produk dikemas dalam bentuk buku panduan. Supaya lebih mudah produk yang dikembangkan dikemas dalam bentuk *softfile* dan *hardfile* supaya lebih mudah disebarkan kepada pengguna atau praktisi.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini ada dua desain uji coba yaitu (a) desain validitas isi dan (b) desain Uji lapangan.

a. Teknik Validitas Isi

Teknik validasi isi menggunakan teknik Delphi. Teknik Delphi adalah mengumpulkan data berupa pendapat-pendapat dari beberapa ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli instrumen, ahli permainan bola bakar serta ditambah 2 orang praktisi olahraga yaitu guru penjas di Kabupaten klaten. Dimana para ahli tersebut tidak saling bertemu secara langsung. Tujuan dari pengumpulan data tersebut adalah untuk mendapatkan informasi berupa pendapat ahli, guna mencapai kesepakatan ahli terhadap instrumen yang dinilai.

b. Desain uji lapangan

Desain uji lapangan menggunakan desain eksperimen. Setiap siswa diberi tugas bermain bola bakar kemudian dinilai dengan cara pengamatan oleh 3 orang guru. Desain eksperimen terdiri dari dua yaitu uji coba skala terbatas dan skala luas. Uji coba skala terbatas untuk uji validitas, dan uji coba skala luas untuk menguji reliabilitas antar rater.

2. Subjek Uji Coba

a. Uji Validitas Empirik

Uji pelaksanaan validitas dilaksanakan di dua SMP di Kabupaten Klaten, yaitu SMP Aisyiyah Full Day pada kelas IX dan siswa kelas IX IT Almuhsin yang dilaksanakan pada bulan Maret 2023 dan . Uji coba ini bertujuan mengetahui kemudahan dalam pelaksanaan penilaian oleh guru dengan menggunakan angket yang sudah divalidasi ahli. Adapun untuk uji validitas empirik, peneliti melakukan penilaian terhadap siswa pada kelas tersebut. Penilaian dilakukan oleh guru terhadap 42 orang siswa yang merupakan siswa kelas IX SMP Aisyiyah Full Day Wedi dan 24 siswa kelas IX IT Almuhsin Wedi.

b. Subjek Uji Reliabilitas

Uji coba untuk mencari reliabilitas ini adalah uji reliabilitas antar *rater*, sehingga dalam pelaksanaannya subyek uji coba menggunakan siswa satu kelas IX di SMP IT Al Muhsin Kabupaten Klaten dan tiga orang *rater*. Rater yang digunakan merupakan guru penjas, yang sudah dibekali pengetahuan tentang pelaksanaan penilaian berdasarkan produk yang dikembangkan. Tidak ada hasil yang berbeda dalam uji coba tersebut

3. Instrumen Pengumpulan Data.

a. Instrumen Penilai Ahli

Adapun instrumen penilaian ahli menggunakan kuisioner dengan skala penilaian adalah sebagai berikut untuk petunjuk pengisian :

- 1) Berilah tanda \surd pada kolom skala nilai 0, apabila tidak relevan, tidaksesuai, tidak tepat, tidak praktis.
- 2) Berilah tanda \surd pada kolom skala nilai 1, apabila relevan, sesuai, tepat,praktis.
- 3) Tulislah masukan dan saran pada baris yang telah disediakan.

Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Nilai	
			0	1
Isi Materi	Kesesuaian antara Penilaian Autentik Kemampuan bermain bola bakar dengan Kurikulum 2013 SMP.	1. Apakah tujuan penilaian autentik relevan dengan Kurikulum 2013 SMP?		
		2. Apakah tugas siswa pada penilaian autentik sesuai dengan tujuan pembelajaran?		
		3. Apakah faktor penilaian autentik relevandengan tujuan pembelajaran?		
		4. Apakah indikator penilaian autentik relevan dengan tujuan pembelajaran?		
		5. Apakah item sesuai dengan indikator penilaian autentik?		
		6. Apakah skor penilaian autentik tepat?		
Konstruksi	Kemampuan guru.	7. Apakah rubrik penilaian autentik praktis digunakan?		
	Keamanan.	8. Apakah peralatan penilaian autentikaman untuk siswa SMP?		
Bahasa		9. Apakah bahasanya jelas?		
		10. Apakah bahasanya mudah dipahami?		

Saran.....

Kesimpulan: Lingkari yang sesuai

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi.
2. Layak diuji cobakan dengan revisi.
3. Tidak layak diuji cobakan

b. Instrumen Uji Validitas Empirik

Untuk mencari validitas empirik maka dilakukan analisis menggunakan korelasi product moment, yang apabila nilai rhitung merupakan hasil dari korelasi *product moment* lebih besar dari rtabel maka item tersebut dinyatakan valid, demikian juga sebaliknya apabila nilai rhitung lebih kecil dari rtabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

c. Instrumen Uji Reliabilitas

Untuk mencari reliabilitas antar penilai (*Rater*) seperti yang sudah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, maka *Rater* melakukan observasi langsung ke lapangan terhadap pelaksanaan penilaian autentik permainan bola bakar. *Rater* melakukan pengamatan ketika siswa melaksanakan tugas gerak dalam bermain, lembar observasi yang digunakan berupa rubrik penilaian autentik permainan sepak bola. *Rater* mengisi nilai siswa pada lembar penilaian yang telah disediakan. Lembar penilaian dapat dilihat pada Lampiran 1. Dokumentasi berupa data nilai yang diperoleh siswa dari setiap *rater*.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan dua jenis analisis, yaitu kualitatif serta kuantitatif. Untuk menganalisis data penilaian ahli menggunakan analisis kualitatif, lalu dilanjutkan analisis kuantitatif

menggunakan rumus *Content Validity Ratio* (CVR) dari Lawshe's, sedangkan analisis data validitas empirik menggunakan korelasi *product moment* dan pada uji reliabilitas menggunakan analisis *cronbach's alpha*.

a. Rumus CVR untuk Validitas Isi

Menurut Lawshe's (1975: 568) rumus CVR adalah sebagai berikut:

$$\text{CVR} = \frac{(\text{ne} - \text{N}/2)}{\text{N}/2}$$

Keterangan:

CVR : *Content Validity Ratio*

ne : Jumlah panelis yang menyatakan 'penting'

N : Jumlah keseluruhan panelis

b. Validitas Empirik

Analisis data yang digunakan untuk mencari validitas empirik yaitu menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan program SPSS seri 16.

c. Reliabilitas

Untuk melakukan uji reliabilitas, data dianalisis menggunakan *cronbach's alpha*. Pada analisis data untuk mencari reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS seri 16. Kategori menurut Sumintono & Widhiarso (2014: P.112) untuk nilai *cronbach's alpha* adalah:

Tabel 1. Kategori nilai *cronbach's alpha*

Nilai <i>Cronbaach's Alpha</i>	Kategori
< 0,5	Buruk
0,5-0,6	Jelek
0,6-0,7	Cukup
0,7-0,8	Bagus
>0,8	Bagus sekali

Sumber: Sugiyono (2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Analisis Kebutuhan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berupa lembar penilaian autentik berbasis *scientific literacy* pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013, baik dari aspek kognitif (pengambilan keputusan), afektif (kerjasama dan kedisiplinan), serta psikomotor (skill eksekusi). Rubrik penilaian ini dikembangkan sebagai acuan bagi guru PJOK khususnya SMP kelas IX untuk digunakan sebagai alat penilaian terhadap peserta didik. 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 Penggunaan model pengembangan 4-D adalah memudahkan peneliti dapat melakukan penelitian secara sistematis karena dilakukan secara berurutan tanpa melewati setiap tahapan.

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

Analisis peserta didik tidak kalah penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri,

kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

Tahapan yang kedua yaitu *design* atau perancangan. Setelah informasi didapatkan mengenai permasalahan dari pada tahap pendefinisian, tahap selanjutnya perancangan berupa draf, tahap ini bertujuan merancang suatu instrumen autentik materi permainan bola bakar dalam pembelajaran penjas, tahap ini meliputi:

- a. Mendefinisikan operasional variabel, mendefinisikan keterampilan permainan bola bakar.
- b. Penyusunan tugas.
- c. Penyusunan indikator instrumen.

Kisi-kisi/komponen dalam instrumen tersebut disusun berdasarkan KI/KD dan Silabus yang disampaikan kepada peserta didik sehingga sesuai dengan materi pembelajaran, kompetensi, indikator, dan sub indikator. Langkah berikutnya yaitu 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. Sehingga dapat menciptakan sebuah instrumen yang berkualitas dan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya.

Tahapan yang ketiga yaitu *development* atau pengembangan. Instrumen yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi sesuai dengan langkah-

langkah metode penelitian sehingga perlu adanya validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan sebuah instrumen tersebut digunakan untuk menilai. Validasi ini bertujuan untuk memvalidasi konten instrumen penilaian otentik permainan bola bakar sebelum diuji cobakan dan hasil validasi tersebut digunakan untuk merevisi produk awal. Ahli yang digunakan pada tahap ini yaitu berjumlah 4 ahli, yaitu 2 orang dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY dan 2 orang guru penjas SMP yang mengajar di Kabupaten Klaten dengan pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Lembar instrumen yang telah tervalidasi kemudian digandakan sesuai jumlah peserta didik yang akan di uji. Uji lapangan dilakukan uji coba skala terbatas serta uji coba skala luas berfungsi untuk menguji kelayakan dan reliabilitas antar rater instrument materi permainan bola bakar di sekolah SMP, dalam uji ini jumlah siswa yang di ujikan berjumlah 66 orang siswa dengan dua sekolah percobaan.

Tahap yang terakhir yaitu *desseminate* atau penyebarluasan. Produk yang sudah jadi dan sudah tervalidasi kemudian dikemas dalam bentuk buku panduan atau pedoman penggunaan produk. Produk dikemas sedemikian rupa supaya menarik dan informatif serta dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Supaya lebih mudah produk yang dikembangkan dikemas dalam bentuk *softfile* dan *hardfile* supaya lebih mudah disebarkan kepada pengguna atau praktisi.

B. Hasil Pengembangan

1. Hasil Validasi Isi Rubrik Penilaian Autentik

Produk yang berupa instrumen penilaian autentik berbasis *scientific literacy* pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013, baik dari aspek kognitif (pengambilan keputusan), afektif (kerjasama dan kedisiplinan), serta psikomotor (skill eksekusi). 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.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Isi Intrumen

Aspek	Aitem	Ahli				CV R	Keteranga n
		1	2	3	4		
Validitas	1. Apakah tujuan penilaian otentik relevan dengan Kurikulum 2013 SMP?	1	1	1	1	1,0	Relevan
	2. Apakah tugas siswa pada penilaian otentik sesuai dengan tujuan pembelajaran?	1	1	1	1	1,0	Relevan
	3. Apakah faktor penilaian otentik relevan dengan tujuan pembelajaran?	1	1	1	1	1,0	Relevan
	4. Apakah indikator penilaian otentik relevan dengan tujuan pembelajaran?	1	1	1	1	1,0	Relevan
Kontruksi	5. Apakah item sesuai dengan indikator penilaian autentik?	1	1	1	1	1,0	Relevan
	6. Apakah skor penilaian otentik tepat?	1	1	1	1	1,0	Relevan
	7. Apakah rubrik penilaian otentik praktis digunakan?	1	1	1	1	1,0	Relevan
	8. Apakah peralatan penilaian \ otentik aman?	1	1	1	1	1,0	Relevan
Bahasa	9. Apakah bahasanya jelas?	1	1	1	1	1,0	Relevan
	10. Apakah bahasanya mudah dipahami?	1	1	1	1	1,0	Relevan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan CVR, sesuai dengan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa seluruh item memiliki nilai CVR 1. Menurut Hendriyani (2017), koefisien validitas ahli antara koefisien 0,81-1,00 memiliki keterangan *almost perfect agreement*. Lendis, J.R dalam Hendryadi (2017: P.4) menambahkan bahwa nilai CVR 0,50 ke atas memiliki validitas isi yang baik, dan dianggap penting. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa item-item penilaian autentik berbasis *scientific literacy* pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013 mempunyai validitas isi cukup tinggi. Dengan kata lain bahwa empat ahli di atas cukup sepakat terhadap item penilaian autentik berbasis *scientific literacy* pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013 yang dikembangkan, karena itu layak digunakan untuk menilai hasil pembelajaran penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013, dan perlu diuji cobakan untuk mencari validitas empirik dan reliabilitas antar rater.

C. Uji Validitas Empirik

Analisis uji validitas empirik pada instrumen penilaian ini menggunakan rumus statistik *product moment* yang dibantu dengan aplikasi SPSS. Uji validitas empirik meliputi aspek pengambilan keputusan, kerjasama, kedisiplinan dan skill eksekusi. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Validitas Empirik Pengambilan Keputusan

<i>Correlations</i>			
		Pengambilan Keputusan	Skor Total
Pengambilan Keputusan	<i>Pearson Correlation</i>	1	.852**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0,000
	N	66	66
Skor Total	<i>Pearson Correlation</i>	.852**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	
	N	66	66

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

Tabel 3 menunjukkan bahwa r hitung dari hasil analisis sebesar 0,852 dengan jumlah sampel (n) sebanyak 66. Hasil tersebut menunjukkan bahwa r hitung ($0,852 > r$ tabel (0,2262)). Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam analisis korelasi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang signifikan antara aitem pengambilan keputusan dengan skor total. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item tersebut valid.

Komponen berikutnya adalah kerjasama, adapun untuk mengetahui hasil analisis korelasi *product moment* antara kerjasama dan skor total perhatikan Tabel. 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Validitas Empirik Kerjasama

		Kerjasama	Skor Total
Kerjasama	<i>Pearson Correlation</i>	1	.876**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0,000
	N	66	66
Skor Total	<i>Pearson Correlation</i>	.876**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	
	N	66	66

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

Tabel 4 menunjukkan bahwa r hitung dari hasil analisis sebesar 0,876 dengan jumlah sampel (n) sebanyak 66. Hasil tersebut menunjukkan bahwa r hitung ($0,876 > r$ tabel (0,2262)). Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam

analisis korelasi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang signifikan antara item kerjasama dengan skor total. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item tersebut valid.

Komponen berikutnya adalah kedisiplinan, adapun untuk mengetahui hasil analisis korelasi *product moment* antara kedisiplinan dan skor total perhatikan tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Validitas Empirik Kedisiplinan

		Kedisiplinan	Skor Total
Kedisiplinan	<i>Pearson Correlation</i>	1	.874**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0,000
	N	66	66
Skor Total	<i>Pearson Correlation</i>	.874**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	
	N	66	66
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Tabel 5 menunjukkan bahwa r hitung dari hasil analisis sebesar 0,874 dengan jumlah sampel (n) sebanyak 66. Hasil tersebut menunjukkan bahwa r hitung ($0,874 > r \text{ tabel } (0,2262)$). Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam analisis korelasi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang signifikan antara item kedisiplinan dengan skor total. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aitem tersebut valid.

Komponen berikutnya adalah skill eksekusi, adapun untuk mengetahui hasil analisis korelasi *product moment* antara skill eksekusi dan skor total perhatikan tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Validitas Empirik Skill Eksekusi

		Skill Eksekusi	Skor Total
Skill Eksekusi	<i>Pearson Correlation</i>	1	.905**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0,000
	N	66	66
Skor Total	<i>Pearson Correlation</i>	.905**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	
	N	66	66

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

Tabel 6 menunjukkan bahwa r hitung dari hasil analisis sebesar 0,905 dengan jumlah sampel (n) sebanyak 66. Hasil tersebut menunjukkan bahwa r hitung ($0,905 > r$ tabel ($0,2262$)). Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam analisis korelasi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang signifikan antara item skill eksekusi dengan skor total. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item tersebut valid.

D. Hasil Uji Reliabilitas Produk

Analisis uji validitas empirik pada instrumen penilaian ini menggunakan rumus statistik *cronbach alpha* yang dibantu dengan aplikasi SPSS. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Produk

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,836	24

Tabel 7 di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,836 yang berarti lebih besar dari 0,6; sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen penilaian autentik berbasis *scientific literacy* pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013 yang dikembangkan adalah reliabel

dan dinyatakan layak untuk digunakan.

E. Kajian Produk Akhir

Pengembangan awal instrumen dilakukan dengan tahapan melakukan survey kepada guru PJOK SMP di Kab. Klaten terkait analisa kebutuhan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik berbasis penilaian autentik. Hasil analisa kebutuhan produk dapat disimpulkan bahwa produk sangat diperlukan untuk penilaian autentik berbasis *scientific literacy* pada pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013.

Pengembangan selanjutnya dilakukan tahapan pengumpulan data dan menyusun instrumen berbentuk rubrik penilaian. Cakupan materi permainan bola bakar dalam pembelajaran penjas meliputi aspek kognitif (pengambilan keputusan), afektif (kerjasama dan kedisiplinan), serta psikomotor (skill eksekusi). Tujuan dari pembuatan instrumen adalah untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Penjas sebagai implementasi Kurikulum 2013.

Setelah melalui proses penyusunan rubrik, kemudian dilanjutkan ke tahap analisis validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran penjas materi permainan bola bakar. Validasi dilakukan kepada dua ahli materi meliputi dosen ahli materi dan dosen ahli 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.

Validasi isi menggunakan teknik Delphi. Teknik Delphi adalah mengumpulkan data berupa pendapat-pendapat dari beberapa ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli instrumen, ahli permainan bola bakar serta ditambah 2 orang praktisi olahraga yaitu guru penjas di Kab. Klaten dimana para ahli tersebut tidak

saling bertemu secara langsung. Tujuan dari pengumpulan data tersebut adalah untuk mendapatkan informasi berupa pendapat ahli, guna mencapai kesepakatan ahli terhadap instrumen yang dinilai.

Setelah melakukan validasi kepada ahli dan praktisi mendapatkan masukan, saran, kekurangan, dan kelebihan instrumen maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Desain uji coba produk menggunakan desain eksperimen dimana setiap siswa diberi tugas bermain bola bakar kemudian dinilai dengan cara pengamatan oleh 3 orang guru. Uji coba produk dilakukan oleh guru terhadap 66 orang siswa yang merupakan siswa kelas IX SMP Aisyiyah Full Day Wedi dan siswa kelas IX IT Almuhsin Wedi untuk kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas produk.

Setelah melakukan rangkaian kegiatan pengembangan selanjutnya instrumen tersebut di kemas dalam bentuk buku panduan dan *softfile* yang berisi tentang panduan pelaksanaan penilaian autentik. Item yang dinilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang terdiri dari 4 item diantaranya adalah (1) Pengambilan keputusan (kognitif), (2) Kerjasama (afektif), (3) Kedisiplinan (afektif), dan (4) Skill eksekusi (psikomotor) dengan harapan dapat disebar luaskan atau dipublikasikan kepada guru PJOK SMP untuk dapat digunakan sebagai alternatif instrumen penilaian autentik dalam pembelajaran penjas, sehingga hal ini membantu guru dalam melakukan evaluasi terhadap hasil belajar.

F. Keterbatasan Penelitian

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

1. 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.

2. Ruang lingkup penelitian yang hanya terbatas pada Kabupaten Klaten, untuk selanjutnya bisa dilakukan penelitian dengan tema yang sama namun dengan ruang lingkup penelitian yang lebih luas.
3. Penelitian ini terbatas pada tahap uji validitas empiris dan uji reliabilitas, belum sampai kepada uji skala besar sebagai bagian untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Produk

Dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Dari produk penilaian yang di kembangkan untuk susunan rubrik penilaian autentik permainan bola bakar sudah baik dan mudah digunakan serta sudah sesuai dengan karakteristik siswa SMP.
2. Dari hasil hitung yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa memiliki validitas empirik tinggi dari ke 4 hasil tes dan hasil menunjukkan bahwa validitas empirik rubrik penilaian autentik materi permainan bola bakar semua valid
3. Dari hasil produk yang dikembangkan memiliki reliabilitas dan realibilitas antar reter rubrik penilaian autentik permainan bola bakar yang dicari menggunakan koefisien alpha menunjukkan tingkat reliabilitas yang bagus sebesar 0,836
4. Produk akhir instrument rubrik penialian autentik berupa buku pedoman atau pedoman penggunaan produk. Produk dikemas sedemikian rupa supaya menarik dan informatif serta dapat digunakan sesuai dengan fungsinya, sehingga ebih mudah disebarkan kepada pengguna atau praktisi.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang ditujukan kepada guru pendidikan jasmani sekolah menengah pertama (SMP) adalah sebagai berikut:

1. Dalam menilai hasil belajar siswa seharusnya menggunakan pedoman penilaian yang valid dan reliabel.
2. Ada kesamaan pandangan antara guru dan siswa terhadap apa yang harus dilakukan siswa untuk menunjukkan pengetahuan, keterampilan atau penampilan hasil belajar.
3. Mengembangkan rubrik penilaian pada standar kompetensi yang lain, sehingga referensi rubrik penilaian pendidikan jasmani yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya.

C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Berkaitan dengan diseminasi produk, produk ini akan di desiminasi pada seminar internasional yang terindeks *scopus* atau *thomson* dikarenakan keduanya memiliki reputasi dan kualitas jurnal ilmiah yang baik. Berkenaan dengan pengembangan produk lebih lanjut, rubrik penilaian autentik materi permainan bola bakar pada siswa SMP kelas IX agar bisa dikembangkan lebih luas untuk kelas yang berbeda, mencakup materi pelajaran yang lebih banyak dan lingkup penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Presiden Republik Indonesia. (2013). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 tahun 2013* tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.
- Abdulsyani. (1994). *Sosiologi skematika, teori, dan terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ani, Y. (2013). *Penilaian autentik dalam kurikulum 2013*. Disampaikan dalam Seminar Nasional Implementasi Kurikulum 2013.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach. (9rd ed)*. New York : Central Connecticut State University.
- Azwar, S. (2011). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003* tentang sistem Pendidikan nasional.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid, A. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heale, R., & Twycross, A. (2015). *Validity and reliability in quantitative studies. Evidence-based nursing*, 18(3), 66-67.doi.org/10.1136/eb-2015-102129.
- Hendyadi. (2014). *Content validity (validitas isi)*. Teori online Personal Paper, 1-2.
- Presiden Republik Indonesia. (2013). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 tahun 2013* tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.
- Poerwadarminta. (1985). *Kamus besar bahasa indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Purwanto, S., & Susanto, E., (2018). *Nilai-nilai karakter dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta. UNY PRESS.

- Shaw, G.F. (2014). *Introducing rubrics to physical education teacher candidates. Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 85(6), 31-37. doi : 10.1080/07303084.2014.926846
- Mutiara, A. D., Sutawidjaya, A., & Abadyo. (2017). Pengembangan rubrik penyekoran pada asesmen otentik untuk materi tabung. *Jurnal Pendidikan*. 2(10), 1393-1398. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Verónica Villarroel, Susan Bloxham, Daniela Bruna, Carola Bruna & Constanza Herrera-Seda. (2018). *Authentic assessment: creating a blueprint for course design*. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/02602938.2017.1412396>
- DeLuca, C., Chavez, T., Bellara, A., & Cao, C. (2013). *Pedagogies for preservice assessment education: Supporting teacher candidates' assessment literacy development. The Teacher Educator*, 48(2), 128-142.
- Dyson, B. (2014). Quality physical education: A commentary on effective physical education teaching. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(2), 144-152.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Soetahir, W., & Marhaendro, A. S. D. (2005). Modifikasi permainan softball di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/6175>.
- Subandijah. (1996). *Pengembangan dan inovasi kurikulum*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1998). *Teori bermain untuk pendidikan jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sunarti, Rahmawati & Selly. (2014). *Penilaian dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta : Andi.
<https://www.kompas.com/sports/read/2021/06/15/07410068/bola-bakar--sejarah-peraturan-dan-tekniknya?page=all>

- Asram Muhammad, Drs.H. La Kamadi, & Dr. Fahrizal. (2020). Survei Hasil Belajar *Servis Bawah Bola Voli* pada Murid Kelas Vi SD Negeri 26 Taraweang Ka'ba Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 7-8.
- Linda Darling, Hammond, Jon Snyder. (2000). Authentic assessment of teaching in context. Retrieved from [https://doi.org/10.1016/S0742-051X\(00\)00015-9](https://doi.org/10.1016/S0742-051X(00)00015-9)
- Cahyono, A. E. (2017). Evaluasi pelaksanaan authentic assessment berdasarkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran ekonomi di SMA Islam Al-Hidayah Jember. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 5(1), 1-13.
- Darmaji, D. A.K., Hanaiyah, P., & Irdianti. (2018). Description of science process skills' physics education students at Jambi university in temperature and heat materials. *The Educational Review, USA*, 2(9), 485-498. DOI: <http://dx.doi.org/10.26855/er.2018.09.00>.
- Jaedun, Amat & friends. (2014). *An evaluation of the implementation of Curriculum 2013 at the building construction department of vocational high schools in Yogyakarta*. *Journal of Education*, 7(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/joe/article/viewFile/5757/4971>
- Srihati Waryati, Wahyu Sulisttyo. & Soetarti (1993). *Pendidikan Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Protek Mutu Guru SD Setara D-II.
- Gusril. (2004). Efektivitas Ancangan Modifikasi Olahraga Ke dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. 3(1).42-50. Retrieved from: <https://journal.uny.ac.id/ind.ex.php/jpji/article/view/6175>.
- Gronlund, N.E., Linn, R.L., & Miller, M.D. (2009). *Measurement & evaluation in teaching*. Tenth edition. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen. Uno. *et al.* (2012). *Assessment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Edward Probir Mondol. *The Role Of Vr Games To Minimize The Obesity Of Video Gamers*. Retrieved from <https://journals.gaftim.com/index.php/ijcim/article/view/70>
- Tatminingsih, Tri. *Implementation Of Traditional Games In Early Childhood Education Learning In Indonesia*. Retrieved from <https://repository.ut.ac.id/9911/1/17-implementation%20of%20traditional%20games.pdf>

- Renny Lindberg; Jungryul Seo; Teemu H. *Enhancing Physical Education with Exergames and Wearable Technology*. Publisher: IEEE. Retrieved from <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7457237>
- Utama, B. (2010). *Bermain dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibawa, B. (2016). *Manajemen pendidikan teknologi kejujuran dan vokasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: PustakaBelajar.
- Reddy, Y. M., & Andrade, H. (2010). A review of rubric use in higher education. *Assessment & evaluation in higher education*, 35(4), 435-448. doi.org/10.1080/02602930902862859.
- Suharjana, F. (2007). Pembelajaran Permainan Bola Kecil, Senam Artistik, dan Aktivitas Pengembangan Dalam Pendidikan Jasmani di SD. [PDF]. Materi Pada Penataran Kegiatan Belajar Mandiri di PKB/PGB Pendidikan Jasmani SD, Yogyakarta. [9 Desember 2012].
- CS. Gonzales, N. Gomez, V. Navarro & Friends. *Learning healthy lifestyles through active videogames, motor games and the gamification of educational activities*. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215301266>
- McNeill, Michael C.; Fry, Joan M. *The Value of ICT from a Learning Game-Playing Perspective*. *ICHPER-SD Journal of Research*, v7 n2 p45-51 Fall-Win 2012. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ993569>
- Buckingham David, Burn Andre. *Game literacy in theory and practice*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia Volume 16, Number 3, July 2007*. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/24376/>
- Matthew Peter Jacob Habgood, BSc. *The Effective Integration Of Digital Games And Learning Content*. Retrieved from https://edutainment.pbworks.com/f/habgood_2007.pdf
- Ketchym, Terry. *The Ball Game of the Southeast: Stickball and Cultural Resource Management (CRM) in the Anthropocene*. Retrieved from <https://shareok.org/handle/11244/50785>

- M Graafland, J M Schraagen, M P Schijven. *Systematic review of serious games for medical education and surgical skills training*. Retrieved from <https://academic.oup.com/bjs/article/99/10/1322/6138628>
- James Mandigo, Ken Lodewyk, Jay Tredway. *Examining the Impact of a Teaching Games for Understanding Approach on the Development of Physical Literacy Using the Passport for Life Assessment Tool*. Retrieved from <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jtpe/38/2/article-p136.xml>
- Roudloh Muna Lia, Ani Rusilowati, Wiwi Isnaeni. (2020). *NGSS-oriented chemistry test instruments: Validity and reliability analysis with the Rasch model*. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/reid/article/view/30112>
- Norkhalid salimin, julismah jani, nur akmal ishak, sadzali hassan, Gunathevan elumalai, ong kuan boon & mohd izwan shahril. (2014). *Validity and reliability of comprehensive assessment instruments for professional skills in field and court sport among major students coaching based on model k*. Retrieved from scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=CzgYFvYAAAAJ&citation_for_view=CzgYFvYAAAAJ:b0M2c_1WBrUC
- Soemitro.1992. *Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Guntur, Sridadi, Ngatman, Danang Pujo Broto. (2018) *Development of Authentic Assessment Model of Learning Outcomes in Field Tennis Courses*. Retrieved from <https://www.atlantispress.com/proceedings/yishpess-cois-18/55909295>
- Ngatman, Guntur, Hari Yulianto, Sridadi. (2022). *Development of “Authentic Assessment” Instruments Basic Forehand and Backhand Groundstroke Techniques Based On “Actions Method” Learning Outcomes of Field Tennis Courses for Faculty of Sports Science of Yogyakarta State University Students*. Retrieved from <https://www.atlantispress.com/proceedings/cois-yishpess-21/125969142>
- Ngatman, M. Furqon Hidayatullah, Sugiyanto, Sapta Kunta Purnama (2024). *Developing authentic assessment instrument for fundamental forehand and backhand groundstroke techniques using an actions-based method*. Retrieved from https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=CzgYFvYAAAAJ&citation_for_view=CzgYFvYAAAAJ:XiSMed-E-HIC
- Tomoliyus, Sumaryanti, Herka Maya Jatmika, (2016). *Development of Validity and Reliability of Net Game Performance-Based Assessment on Elementary Students’ Achievement in Physical Education*. Retrieved from <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/AJATeL/article/view/1977>.

- Ngatman, Hedi Ardiyanto Hermawan, Amat Komari, Muhamad Nanang Solikhin, Sunaryo. (2024). *Model of assessment instrument for basic techniques of serving, forehand and backhand groundstroke, forehand and backhand volley based on "acentos method" for junior tennis players in Yogyakarta region*. Retrieved from. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9688763>
- Evangelos Petrakis, Konstantinos Komnitsas. (2022). *Effect of Grinding Media Size on Ferronickel Slag Ball Milling Efficiency and Energy Requirements Using Kinetics and Attainable Region Approaches*. Retrieved from <https://www.mdpi.com/2075-163X/12/2/184>
- Josh Bland. (2024). *The Authenticity Problem: Authenticity as a Methodological Trap in People-Centred Research on Working-Class Football Supporting Communities*. Retrieved from
- Bosco, A. M., & Ferns, S. (2014). *Embedding of authentic assessment in work-integrated learning curriculum*. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*, 15(4), 281–290.
- Eliawati, E., Pitoewas, B., & Yanzi, H. (2017). Sikap guru terhadap standar penilaian Kurikulum 2013 berdasarkan Permendikbud nomor 23. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(4).
- Maryati, Enny Zubaidah, Ali Mustadi. (2019). *A content analysis study of scientific approach and authentic assessment in the textbook of Curriculum 2013*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/26792>
- Dennis, L. R., Rueter, J. A., & Simpson, C. G. (2013). Authentic assessment: Establishing a clear foundation for instructional practices. *Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth*, 57(4), 189–195. <https://doi.org/10.1080/1045988X.2012.681715>
- Wiggins, G. (1993). *Assessing student performance*. San Francisco: Jossey Bass Publishers.
- Wiggins, G. (1991). Standards, not standardization Evoking quality student work. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*; April 1991; 48(5) Research Libary pg.18-25.
- Borg & Gall. (1983). *Educational research: an introduction*. New York: Longman.
- Els van der Werf. (2006). An innovation perspective on internationalisation of higher education: The critical phase. *Journal of Studies in International Education*, 3(1), 3-14.

A. Wawancara

Daftar beberapa pertanyaan pada wawancara tak terstruktur:

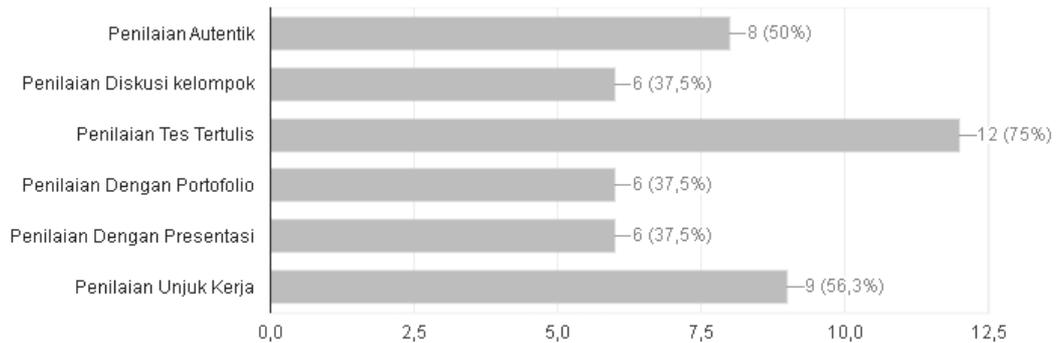
No	Pertanyaan
1.	Penilaian apa yang biasa bapak/ibu gunakan disekolah?
2.	Apakah bapak/ibu mengetahui tentang penilaian autentik?
3.	Jenis penilaian autentik apa yang biasa bapak/ibu gunakan disekolah?
4.	Apakah bapak/ibu sudah memiliki rubrik penilaian?
5.	Jika memiliki, apakah bapak/ibu menggunakan rubrik tersebut untuk menilai hasil belajar siswa?
6.	Apakah bapak/ibu mengajar materi permainan bola bakar di sekolah?
7.	Bagaimana cara bapak/ibu menilai hasil belajar anak khusus pada materi bola bakar di sekolah ?
8.	Apa saja materi yang bapak/ibu ajarkan?

Hasil Wawancara

1. Penilaian apa yang biasa bapak/ibu gunakan disekolah, dalam menilai sebuah pembelajaran?

[Salin](#)

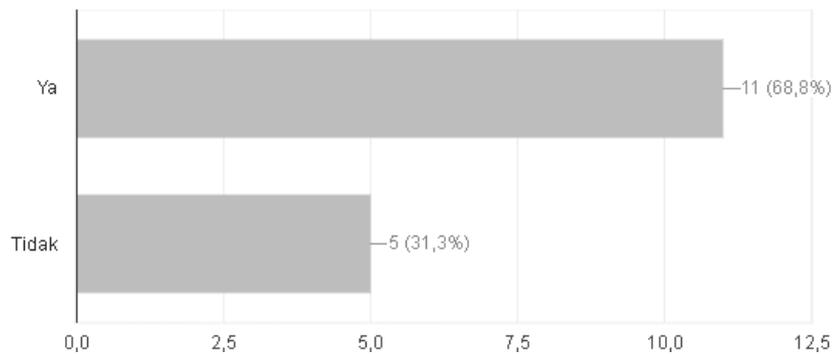
0 / 16 jawaban yang benar



2. Apakah bapak/ibu mengetahui tentang penilaian autentik?

[Salin](#)

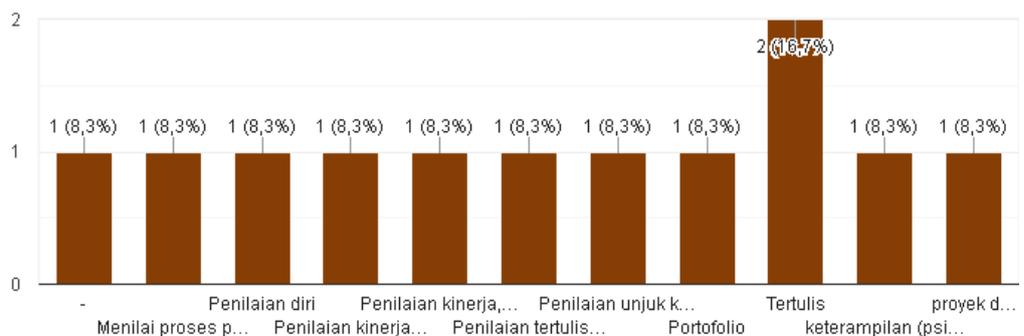
0 / 16 jawaban yang benar



3. Jenis penilaian autentik apa yang biasa bapak/ibu gunakan disekolah?

[Salin](#)

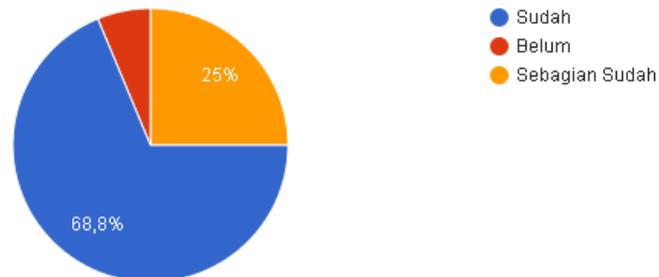
12 jawaban



4. Apakah bapak/ibu sudah memiliki rubrik penilaian di setiap materi pembelajaran?

[Salin](#)

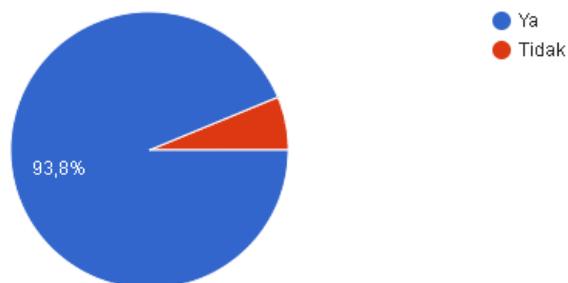
16 jawaban



5. Jika sudah memiliki, apakah bapak/ibu menggunakan rubrik tersebut untuk menilai hasil belajar siswa?

[Salin](#)

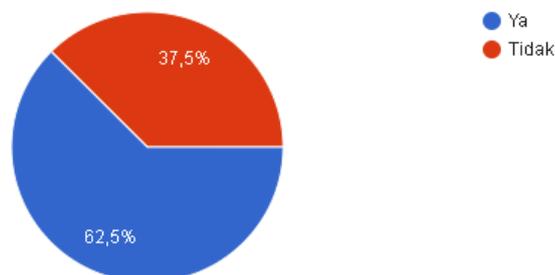
16 jawaban



6. Apakah bapak/ibu mengajar materi permainan bola bakar di sekolah?

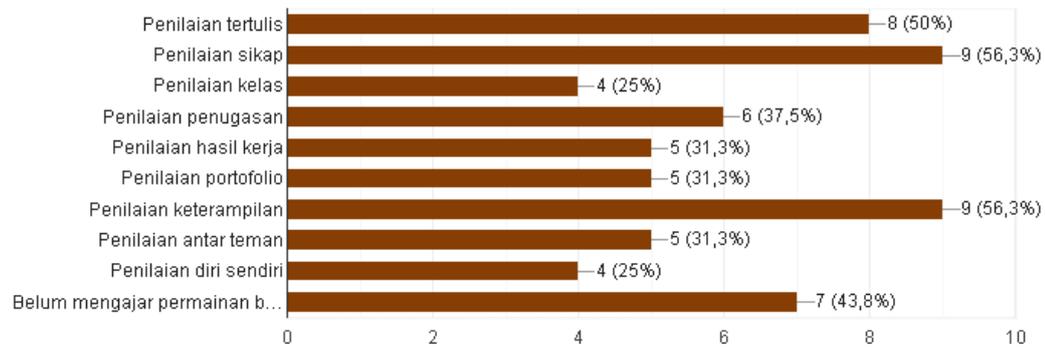
[Salin](#)

16 jawaban



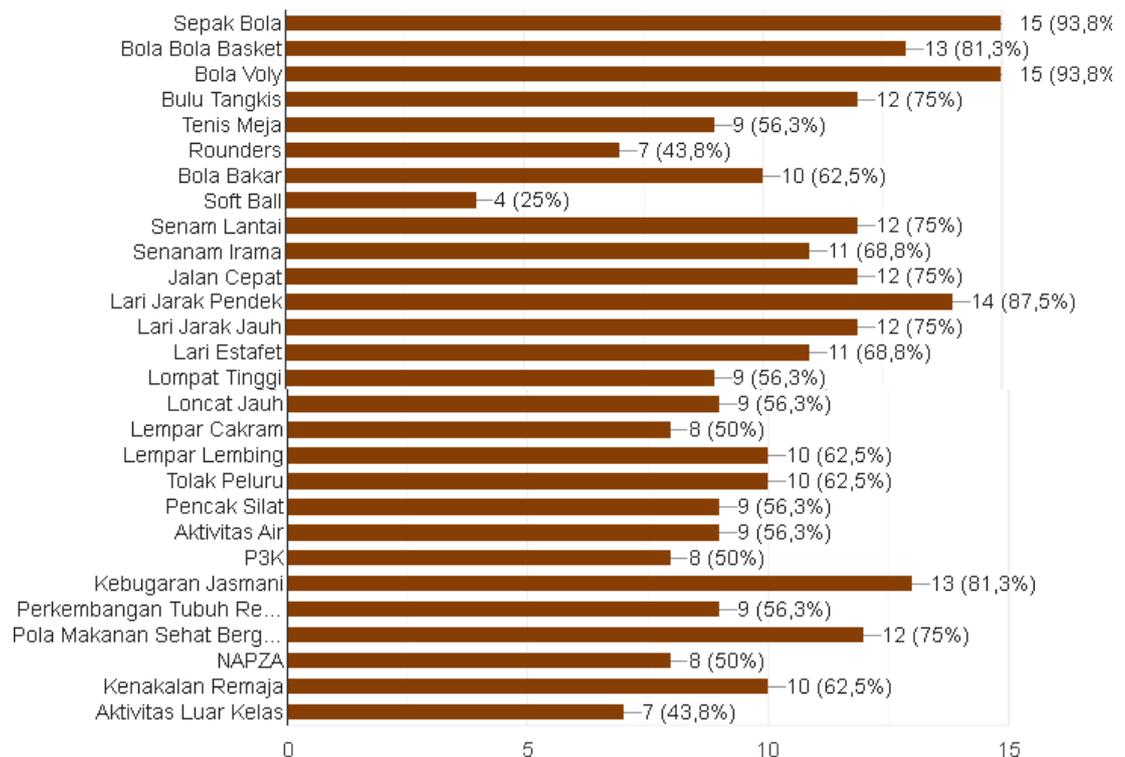
7. Bagaimana cara bapak/ibu menilai hasil belajar anak khusus pada materi Bola bakar di sekolah ?

16 jawaban



8. Apa saja materi yang bapak/ibu ajarkan?

16 jawaban



B. Instrument Penilaian Ahli

Adapun instrument penilaian ahli menggunakan kuestioner dengan skala penilaian adalah sebagai berikut :

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda \surd pada kolom skala nilai 0, apabila tidak relevan, tidak sesuai, tidak tepat, tidak praktis.
2. Berilah tanda \surd pada kolom skala nilai 1, apabila relevan, sesuai, tepat, praktis.
3. Tulislah masukan dan saran pada baris yang telah disediakan.

Tabel. Instrumen Penelitian

Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Nilai	
			0	1
Isi Materi	Kesesuaian antara Penilaian Autentik Kemampuan bermain bola	1. Apakah tujuan penilaian autentik relevan dengan Kurikulum 2013 SMP?		
		2. Apakah tugas siswa pada penilaian autentik sesuai dengan tujuan pembelajaran?		
		3. Apakah faktor penilaian autentik		

	bakar dengan Kurikulum 2013 SMP.	relevan dengan tujuan pembelajaran?		
		4. Apakah indikator penilaian autentik relevan dengan tujuan pembelajaran?		
		5. Apakah item sesuai dengan indikator penilaian autentik?		
		6. Apakah skor penilaian autentik tepat?		
Kontruksi	Kemampuan guru.	7. Apakah rubrik penilaian autentik praktis digunakan?		
	Keamanan.	8. Apakah peralatan penilaian autentik aman untuk siswa SMP?		

Saran.....
.....
.....
.....

Kesimpulan: Lingkari yang sesuai

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi.
2. Layak diuji cobakan dengan revisi.
3. Tidak layak diuji cobakan.

C. Buku Ppanduan penilaian autentik permainan bola bakar



KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَکَاتُهُ

Puji beserta syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat yang telah diberikan kepada penulis yang dengan itu semua penulis dapat menyelesaikan tulisan dalam buku “Panduan Pelaksanaan Penilaian autentik dalam pembelajaran aktivitas permainan bola bakar” yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan penilaian Pendidikan Jasmani khususnya pada materi permainan bola bakar.

Penyusunan buku ini bertujuan untuk memberikan tambahan ilmu pengetahuan kepada para guru penjas dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik khususnya pada materi permainan bola bakar. Buku ini juga diharapkan dapat membantu mengatasi keterbatasan instrumen penilaian yang benar-benar valid bagi guru penjas. Valid atau tidaknya suatu instrumen juga menjadi faktor penentu hasil belajar peserta didik.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas semua dukungan, saran dan partisipasi kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan buku ini. Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mohon bantuan masukan dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu penilaian Penjas khususnya pada tingkat pendidikan SMP dan yang sederajat.

Klaten, 01 Oktober 2024



Fakhreza Ramadhan

DAFTAR ISI

Halaman	
Halaman Judul.....	101
Kata Pengantar.....	102
Daftar Isi.....	103
PENDAHULUAN.....	104
Latar Belakang.....	104
Tujuan.....	105
MODEL PENILAIAN AUTENTIK HASIL BELAJAR PENJAS:	
PERMAINAN BOLA BAKAR	106
Tugas.....	106
Fasilitas dan peralatan	106
Aturan permainan.....	107
Gerakan dasar permainan bola bakar	108
Rubrik.....	111
Penilaian	114
Skor Penilaian	115
Prosedur Pelaksanaan.....	115
Langkah Pelaksanaan	118
PENUTUP	121

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Penilaian merupakan salah satu yang tak terpisahkan dengan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan baik bila penilaiannya baik, Begitu juga penilaian baik akan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Penilaian autentik merupakan jenis penilaian yang digunakan dalam kurikulum 2013.

Penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan oleh guru dengan pengamatan secara langsung dari kinerja yang dilakukan oleh peserta didik, dimana tugas yang diberikan oleh guru menyerupai pada penerapannya di kehidupan nyata yang dialami sehari-hari dan harus dilakukan dengan seobjektif-objektifnya, sebenar-benarnya dan senyata-nyatanya.

Penilaian autentik diyakini merupakan salah satu jenis penilaian yang paling mampu menilai hasil belajar siswa dengan menyeluruh dan sesuai dengan kemampuan siswa. Namun belum semua guru mampu mengembangkan rubrik penilaian autentik sendiri yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik siswa yang diajarkan. Untuk itu penulis merasa perlu mengembangkan model penilaian autentik hasil belajar siswa khusus pada materi permainan bola basket.

Model penilaian autentik hasil belajar siswa: materi permainan bola basket diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan bagi guru, dan juga sebagai tambahan instrumen penilaian yang valid dan reliabel sehingga guru bisa bertanggung jawabkan nilai yang diberikan kepada siswa.

Penilaian ini dilakukan oleh guru kepada peserta didik, penilaian dilakukan dengan cara mengamati langsung peserta didik selama bermain (penilaian autentik). Pada tahap awal peserta didik yang telah ditetapkan

mendapat tugas bermain terlebih dahulu menempatkan posisi di lapangan yang telah dimodifikasi. Guru dan pengamat yang diberi tugas untuk menilai menempatkan posisi sesuai dengan yang telah ditetapkan. Peserta didik yang mendapat kesempatan bermain lebih dulu akan diberi tugas bermain dengan peraturan permainan bola bakar

Model penilaian autentik hasil belajar penjas materi permainan ini meliputi tugas, rubrik, lembar pengamatan dan skor penilaian

B. Tujuan

Tujuan penilaian autentik ini untuk menilai hasil belajar pendidikan jasmani materi permainan, khususnya permainan bola bakar.

**MODEL PENILAIAN AUTENTIK HASIL BELAJAR PENJAS:
PERMAINAN BOLA BAKAR**

A. Tugas

Membagi peserta didik menjadi 2 regu untuk melaksanakan permainan bola bakar.

B. Fasilitas dan peralatan permainan

1. Ukuran lapangan segi enam beraturan yang tiap sisinya panjang 12 m, untuk lebih jelas lihat Gambar. 1.
2. Ukuran kayu pemukul kasti yang panjangnya 50 cm - 60 cm dan penampangnya 3,5 cm smpai 5 cm, sedangkan tempat pegangan sepanjang 15 cm - 20 cm, untuk lebih jelas lihat Gambar. 2.
3. Bola yang digunakan bola kasti terbuat dari karet yang didalamnya berisi kapok, ijuk atau sabut. Berat bola kasti 70 gram sampai 80 gram dengan keliling bola 19 cm sampai 21 cm, untuk lebih jelas lihat Gambar. 3.
4. Alat pembakar dapat bentuk kotak atau tabung dan terbuat dari bahan kayu atau seng. Jika berbentuk kotak, dengan ukuran panjang dan lebar 20 cm sedangkan tingginya 10 cm sampai 20 cm.
5. Tiang bendera untuk batas lapangan
6. Peluit wasit.
7. Rompi/nomor dada.

C. Aturan Permainan

1. Permainan ini terdiri atas 2 regu. Setiap regu terdiri atas 12 orang.
2. Lama bermain 2 x 30 menit, dengan istirahat 5 menit.
3. Permainan di mulai dengan suit atau melempar koin untuk menentukan pemukul/penjaga.
4. Pergantian tempat dilakukan bila:
 - a. telah mati 10 kali.
 - b. dapat menangkap bola 5 kali dalam satu giliran jaga.
 - c. ruang bebas tidak ada pelambung
5. Regu Pemukul
 - a. pemukul mendapat kesempatan memukul sebanyak tiga kali.
 - b. Pemukul melakukan pukulan sesuai dengan urutan yang ditentukan di ruang pemukul. Pemain pertama bertugas sebagai pemukul, pemain kedua sebagai pelambung. Pemain selanjutnya menunggu di ruang bebas.
 - c. Pukulan dilakukan setelah wasit memberi tanda bahwa permainan dimulai.
 - d. Setelah memukul bola, pemukul harus lari ke tiang honk 1 atau ke honk selanjutnya selama pukulan yang dihasilkan adalah sah dan belum dibakar.
 - e. Setiap honk bisa ditempati lebih dari 1 orang selama tetap menyentuh honk.

6. Regu Lapangan

- a. Menempati tempatnya dilapangan permainan dengan posisi jaga,
- b. Pemain regu lapangan tidak boleh berdiri di ruang bebas, ruang pemukul, ruang pelambung dan di daerah antara garis pemukul dan garis pukulan, karena akan mengganggu jalannya permainan.
- c. Pemain regu lapangan berusaha secepatnya mematikan pelari dengan cara membakar alat pembakar sebelum pelari hinggap dan jaga berusaha memperoleh nilai tangkap bola sebanyak-banyaknya.

7. Penilaian

- a. Seorang pemain setelah memukul betul kemudian langsung lari menyentuh tiang hinggap ke I, II, III, IV, V dan VI dengan selamat diatas pemukulnya sendiri, maka ia mendapatkan nilai 2 atau disebut run.
- b. Seorang pemain setelah memukul betul kemudian lari dan dapat menyelesaikan seluruh perjalanan sampai ketiang hinggap IV tanpa membuat kesalahan dan dengan diselingi pukulan temannya, maka ia mendapat nilai satu.

D. Gerakan Dasar Dalam Permainan Bola Bakar

1. Memukul bola

a. Sikap Awal

- 1) Posisi badan berdiri dengan posisi kaki melangkah, badan agak condong ke depan lutut, dan pinggul dalam kondisi rileks.

- 2) Tongkat pemukul atau bat dipegang menggunakan kedua tangan
- 3) di atas belakang bahu.
- 4) Arah pandangan tertuju ke pitcher (pelambung bola).

b. Gerakan Inti

- 1) Setelah bola dilemparkan oleh pitcher, lakukanlah ayunan bat ke arah datangnya bola.
- 2) Ayunkanlah kembali kedua lengan dan tangan sehingga bola dan tongkat pemukul bertubrukan.
- 3) Arahkanlah pukulan ke bawah, menyusur tanah atau mendatar. Selain itu, bola juga dapat diarahkan melambung jauh ke belakang.

c. Sikap Akhir

- 1) Gerakan akhir memukul bola adalah badan sedikit memutar sebagai gerakan lanjutan.

2. Melempar Bola

a. Sikap Awal

- 1) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu.
- 2) Usahakan posisi tubuh agak tegak saat akan melakukan lemparan.
- 3) Bola dipegang menggunakan tangan kanan dan pandangan fokus ke arah sasaran.

3. Gerakan Inti

- a. Gerakan melempar bola atau pitching dilakukan bersamaan dengan melangkahkan kaki kiri ke depan.
- b. Arah lemparan bola dari belakang menuju atas, dilakukan dengan

mengayunkan tangan.

4. Sikap Akhir

Sikap akhir lemparan atas diikuti dengan gerak lanjutan atau follow through.

5. Menangkap Bola

a. Sikap Awal

1) Bersikap siap dengan kedua kaki dibuka (kuda-kuda), dengan cara memegang glove di depan dada, lalu tangan dijulurkan ke depan agak ditekuk.

2) Ketika bola datang, gerakkan kaki bertumpu ke depan jika bola datang dari arah depan, ke samping kiri atau kanan.

b. Gerakan Inti

1) Lihatlah bola sampai benar-benar tertangkap dan masuk pada kantong glove, tidak telapak tangan atau jari.

2) Tangkap bola dengan bantuan tangan satu dengan cara menutup glove ketika bola telah masuk pada kantong glove.

c. Sikap Akhir

Pada saat menangkap bola, agar bola tidak memantul maka yang harus dilakukan adalah meredam tangkapan bola dari lemparan dengan cara menarik tangan atau glove ke arah badan.

E. Rubrik

Rubrik Penilaian autentik hasil belajar penjas permainan bola bakar.

	Faktor	Indikator	Item	Kriteria item
	Kognitif	Pengambilan keputusan	Tidak ragu-ragu	• Tidak ragu-ragu
			Dalam melempar dan memukul bola	• Terkadang • ragu-ragu • Selalu ragu-ragu
Penilaian otentik hasil belajar penjas permainan Bola bakar	Afektif	Kerjasama	Koordinasi Sebagai Tim	• Sudah mampu membaca arah pukulan teman untuk segera berlari ke base selanjutnya
			Pemukul	• Ragu-ragu dalam membaca arah pukulan teman untuk segera berlari ke base selanjutnya • Belum mampu membaca arah pukulan teman untuk segera berlari ke base selanjutnya. • Sudah mampu mengisi ruang yang kosong ketika penjaga mengejar bola

			Koordinasi Sebagai Tim Penjaga	<ul style="list-style-type: none"> • Ragu-ragu dalam mengisi ruang yang kosong ketika penjaga mengejar bola • Belum mampu mengisi ruang yang kosong ketika penjaga mengejar bola
		Kedisiplinan	Tidak melanggar aturan	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu tidak melanggar aturan • Sedikit melanggar aturan (dibawah 5 kali) • Banyak melanggar aturan (di atas 5 kali)
	Psikomotor	Skill eksekusi	Efisien dalam melakukan gerakan yang dilakukan	<p>Efisien</p> <p>Kurang efisien</p> <p>Tidak efisien</p>

Lembar Pengamatan

1. Petunjuk Pengisian Lembar Observasi Untuk Aspek Kognitif dan Afektif

Berilah nilai 3 apabila tidak ragu-ragu, efisien, mampu membaca arah bola, mampu mengisi ruang kosong, dan tidak melanggar aturan.

Berilah nilai 2 apabila terkadang ragu-ragu, kurang efisien, ragu-ragu membaca arah bola, ragu-ragu mengisi ruang kosong, jarang melanggar aturan (dibawah 5 kali).

Berilah nilai 1 apabila selalu ragu-ragu, tidak efisien, tidak mampu membaca arah bola, tidak mampu mengisi ruang kosong, sering melanggar aturan (di atas 5 kali).

2. Petunjuk Pengisian Lembar Observasi Aspek Psikomotor

Berilah nilai 3 apabila dapat melakukan sikap awal, gerakan inti, dan sikap akhir dalam skill eksekusi memukul, melempar, maupun menangkap

Berilah nilai 2 apabila tidak dapat menyelesaikan salah satu rangkaian gerakan sikap awal, gerakan inti dan sikap akhir dalam skill eksekusi memukul, melempar, maupun menangkap

Berilah nilai 1 apabila hanya dapat menyelesaikan satu rangkaian atau sama sekali tidak dapat menyelesaikan rangkaian gerakan sikap awal, gerakan inti dan sikap akhir dalam skill eksekusi memukul, melempar, maupun menangkap.

No	Nama	Pengambilan keputusan	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill eksekusi	Jumlah skor
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

F. Skor Penilaian

Penghitungan Skor Penilaian :

$$\frac{\sum x}{\sum_{\max}} \times 100$$

Keterangan :
 $\sum x$ = Total skor yang didapatkan peserta didik

\sum_{\max} = Total maksimum skor yang didapatkan (12) norma

G. Penilaian

Adapun kriteria penilaian yang diberikan kepada siswa untuk hasil belajar penjas permainan bola bakar sebagai berikut :

Untuk Peserta Didik Putra

BAIK	80 - 100
CUKUP BAIK	50 - 79
TIDAK BAIK	< 49

Untuk Peserta Didik Putri

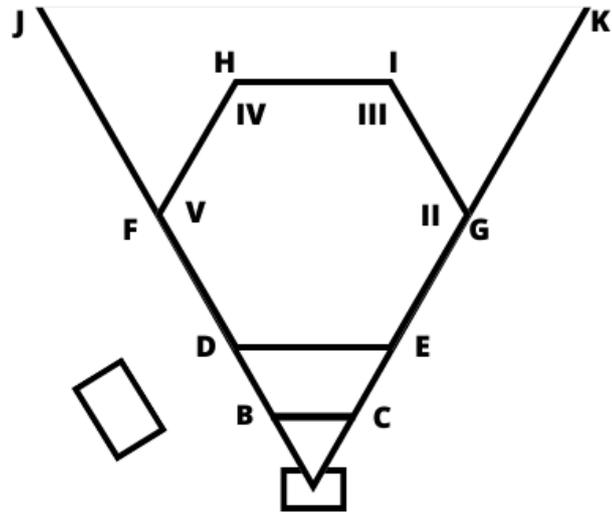
BAIK	70 - 100
CUKUP BAIK	40 - 69
TIDAK BAIK	< 39

H. Prosedur Pelaksanaan

Peralatan yang Digunakan

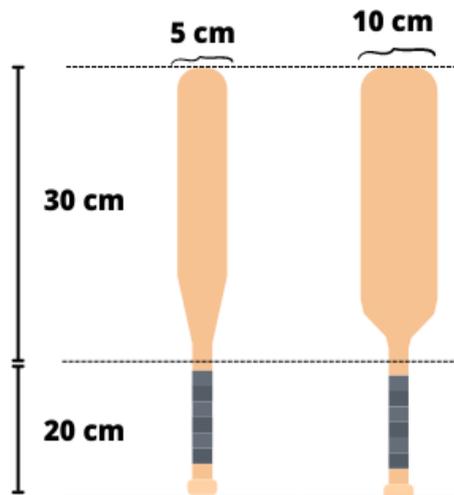
Untuk melakukan penilaian autentik permainan bola bakar ini ada beberapa peralatan yang perlu dipersiapkan oleh guru untuk mempermudah kegiatan penilaian serta untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun peralatan tersebut adalah:

a. Lapangan Bermain



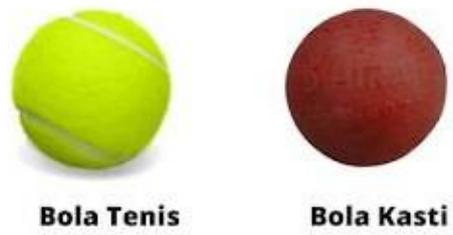
Gambar 1: Lapangan permainan.

b. Pemukul



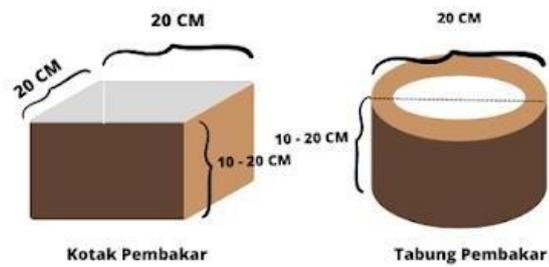
Gambar 2: Pemukul Bola Bakar.

c. Bola



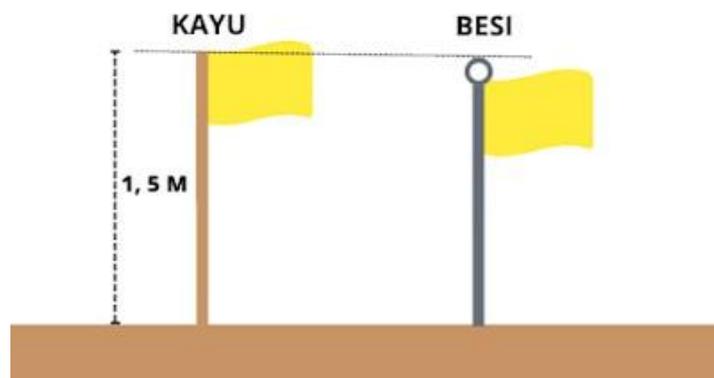
Gambar 3: Bola Bola Bakar.

d. Alat Pembakar



Gambar 4: Alat Pembakar.

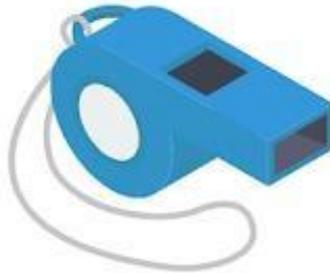
e. Tiang Pembatas



Gambar 5: Tiang Pembatas

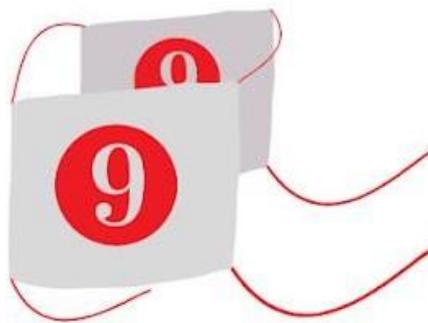
f. Peluit

Peluit



Gambar 6: Peluit.

g. Nomor Dada



Nomor Dada

Gambar 7: Nomor dada.

h. Lembaran penilaian/observasi guru

i. Lembaran penilaian/observasi peserta didik

I. Langkah-Langkah Pelaksanaan

Penilaian ini memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya, langkah-langkah atau tahapan ini dimaksud agar mempermudah dalam pelaksanaan dan tercapainya tujuan penilaian.

Langkah-langkah pelaksanaan penilaian adalah sebagai berikut :

1. Langkah pertama, guru mempelajari faktor, indikator, rubrik dan skor penilaian instrument penilaian otentik yang digunakan.
2. Setelah paham, guru menjelaskan kepada peserta didik yang akan bertugas untuk menilai mengenai rubrik dan skor penilaian.
3. Selanjutnya, guru dan atau peserta didik melakukan pengamatan pada peserta didik yang bertugas bermain menggunakan rubrik penilaian.
4. Guru dan peserta didik menganalisis hasil pengamatan.
5. Guru meng-skor nilai setiap peserta didik yang diamati
6. Guru dan atau peserta didik yang bertugas menilai memberi umpan balik kepada peserta didik yang telah melakukan permainan.

Contoh Penyekoran :

Ketika melakukan tugas bermain dalam waktu 1 kali babak, Bambang mendapatkan skor pengambilan keputusan 3, skor kerjasama 2, skor kejujuran 3 dan skor pelaksanaan skil 3. untuk menentukan nilai yang didapatkan oleh Bambang maka nilai tersebut dimasukkan kedalam lembar obsevasi, adapun penghitungannya sebagai berikut:

No	Nama	Pengambilan keputusan	Kerjasama	Kejujuran	Skill eksekusi	Jumlah skor
1	BAMBANG	3	3	2	3	11
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Selanjutnya setelah semua skor yang didapat ditotalkan, maka skor tersebut dimasukkan kedalam rumus perhitungan skor. Perhatikan contoh berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Bambang} &= \frac{\sum x}{\sum_{\max}} \times 100 \\
 &= \frac{11}{12} \times 100 \\
 &= 91,6
 \end{aligned}$$

Dengan hasil tersebut maka kemampuan bermain bola bakar Bambang dikategorikan (*Baik*).

PENUTUP

Melalui model penilaian autentik permainan bola bakar diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan penilaian pembelajaran dengan baik. Baik dari segi kualitas instrument penilaian yang valid dan reliabel, dan juga baik dari segi pelaksanaannya ketiga pembelajaran di sekolah.

Semoga dengan adanya model penilaian autentik hasil belajar siswa dalam aktivitas permainan bola bakar ini menjadi salah satu model penilaian yang bisa diterima dan diaplikasikan di sekolah-sekolah khususnya di SMP sederajat.

D. Silabus PJOK SMP Kelas IX

Silabus

Mata Pelajaran : PJOK
Satuan Pendidikan : SMP Aisyiyah FD
Kelas / Semester : IX/Ganjil& Genap
Tahun Pelajaran : 2022/2023

Kompetensi Inti:

- **KI1 dan KI2:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
3.1 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	Sepakbola: <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi menendang/mengumpan dan menghentikan bola • Variasi dan kombinasi menggiring, menendang/mengumpan dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami variasi dan kombinasi menendang/mengumpan dan menghentikan bola • Memahami variasi dan kombinasi menggiring, menendang/mengumpan dan menghentikan • Memahami variasi dan kombinasi menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/ sasaran • Memahami variasi dan kombinasi melempar bola ke dalam dan menyundul bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	□ Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (<i>task sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan sepakbola (menendang/mengumpan dan menghentikan; menggiring, menendang/mengumpan dan menghentikan bola; menggiring,	6 JP	Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak	menghentikan	□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan sepakbola (menendang/mengumpan dan		menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran;		sumber lain yang relevan	
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	<ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang/sasaran Variasi dan kombinasi melempar bola ke dalam dan menyundul bola 	Menghentikan, menggiring, menendang/ mengumpan dan menghentikan bola, menggiring, menghentikan, dan, menendang bola ke gawang/sasaran, melempar bola ke dalam dan menyundul bola)		<p>melempar bola ke dalam dan menyundul bola).</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran. Peserta didik menerima umpan balik dari guru. Peserta didik melakukan pengulangan pada materi pembelajaran yang belum tercapai ketuntasannya sesuai umpan balik yang diberikan. Peserta didik mencoba tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan sepakbola ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama. 			

3.1	Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	<p>Bolavoli:</p> <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi passing bawah dan passing atas Variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah dan passing atas Variasi dan kombinasi servis atas, 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami variasi dan kombinasi passing bawah dan passing atas Memahami variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah dan passing atas Memahami variasi dan kombinasi servis atas, passing bawah dan passing atas Memahami variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i> Memahami variasi dan kombinasi servis atas, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i> Memahami variasi dan kombinasi 	<ul style="list-style-type: none"> Religi Mandiri Gotong royong Kejujuran Kerja keras Percaya diri Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didikmendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan. Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bolavoli (passing bawah dan passing atas; variasi dan kombinasi servis bawah, 	6 JP	Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain	<ul style="list-style-type: none"> Lisan Tertulis Penugasan Unjukkerja Portofolio
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian	
	passing bawah dan passing atas	servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/ <i>spike</i> dan <i>block/</i> bendungan.		passing bawah dan passing atas; variasi dan kombinasi servis atas, passing bawah		yang relevan		

<p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i> • Variasi dan kombinasi servis atas, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i> • Variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i> dan <i>block/bendungan</i>. 	<p>□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi servis atas, passing bawah dan passing atas; variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i>; variasi dan kombinasi servis atas, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i>; variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i> dan <i>block/bendungan</i>)</p>		<p>dan passing atas; variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i>; variasi dan kombinasi servis atas, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i>; variasi dan kombinasi servis bawah, passing bawah, passing atas, smes/<i>spike</i> dan <i>block/bendungan</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja). • Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru. • Peserta didik mencoba tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bolavolike dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama. 			
<p>3.1 Memahami variasi dan kombinasi gerak</p>	<p>Bolabasket: □ Variasi dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami variasi dan kombinasi melempar dan menangkap bola • Memahami variasi dan kombinasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri 	<p>□ Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan</p>	<p>6 JP</p>	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	<p>kombinasi melempar dan menangkap bola</p> <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi melempar, menangkap dan menggiring 	<p>melempar, menangkap dan menggiring bola</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami variasi dan kombinasi melempar, menangkap dan menembak bola Memahami variasi dan kombinasi melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola 	<ul style="list-style-type: none"> Gotong royong Kejujuran Kerja keras Percaya diri Kerja 	<p>kombinasi gerak spesifik permainan bolabasket (melempar dan menangkap bola; melempar, menangkap dan menggiring bola; melempar, menangkap dan menembak bola; melempar, menangkap, menggiring dan</p>		<p>Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penugasan Unjukkerja Portofolio

<p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional</p>	<p>bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi melempar, menangkap dan menembak bola • Variasi dan kombinasi melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola 	<p>□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bolabasket (melempar dan menangkap bola; melempar, menangkap dan menggiring bola; melempar, menangkap dan menembak bola; melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola)</p>	<p>sama</p>	<p>menembak bola).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membagi diri ke dalam empat kelompok sesuai dengan materi (materi menjadi nama kelompok, contoh kelompok melempar dan menangkap bola, kelompok melempar, menangkap dan menggiring bola, dan seterusnya). Di dalam kelompok ini setiap peserta didik secara berulang-ulang mempraktikkan gerak sesuai dengan nama kelompoknya. • Setiap anggota kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompok lain setelah mendapatkan abaaba dari guru. • Setiap anggota kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompoknya sendiri setelah mendapatkan aba-aba dari 		<p>sumber lain yang relevan</p>	
<p>Kompetensi Dasar</p>	<p>Materi Pembelajaran</p>	<p>Indikator</p>	<p>Nilai Karakter</p>	<p>Kegiatan Pembelajaran</p>	<p>Alokasi Waktu</p>	<p>Sumber Belajar</p>	<p>Penilaian</p>

				<p>guru.</p> <p>□ variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bolabasketke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.</p>			
<p>3.2 Memahami kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<p>Bola bakar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi melempar dan menangkap bola • Variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola • Variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami variasi dan kombinasi melempar dan menangkap bola • Memahami variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola • Memahami variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan kasti (melempar dan menangkap bola; variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola; variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola). • Peserta didik mencoba dan melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bola bakar (melempar dan menangkap bola; variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola; variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola). 	6 JP	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
<p>4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola 	<p>□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan kasti (melempar dan menangkap bola; variasi dan kombinasi melemparkan dan memukul bola; variasi dan kombinasi melemparkan, memukul dan menangkap bola)</p>					

3.2	Memahami kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	<p>Bulutangkis:</p> <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi servis panjang dan pukulan <i>forehand</i> Variasi dan kombinasi 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami variasi dan kombinasi servis panjang dan pukulan <i>forehand</i> Memahami variasi dan kombinasi servis pendek dan pukulan <i>forehand</i> Memahami variasi dan kombinasi servis pendek dan pukulan <i>backhand</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Mandiri Gotong royong Kejujuran Kerja keras Percaya diri Kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didikmendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan. Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (student work sheet) yang 	12 JP	Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK	<ul style="list-style-type: none"> Lisan Tertulis Penugasan Unjukkerja Portofolio
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian	
	<ul style="list-style-type: none"> servis panjang dan pukulan <i>backhand</i> Variasi dan kombinasi servis pendek dan pukulan <i>forehand</i> Variasi dan kombinasi servis pendek dan pukulan 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami variasi dan kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> Memahami variasi dan kombinasi servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> Memahami variasi dan kombinasi servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i> dan pukulan smes 		berisi perintah dan indikator tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bulutangkis (servis panjang dan pukulan <i>forehand</i> ; servis panjang dan pukulan <i>backhand</i> ; servis pendek dan pukulan <i>forehand</i> ; servis pendek dan pukulan <i>backhand</i> , pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> ; servis		lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan		

<p>4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<p><i>backhand</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> • Variasi dan kombinasi servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> • Variasi dan kombinasi servis panjang/pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i> dan pukulan smes 	<p>□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bulutangkis (servis panjang dan pukulan forehand; servis panjang dan pukulan backhand; servis pendek dan pukulan forehand; servis pendek dan pukulan backhand, pukulan forehand dan pukulan backhand; servis panjang/pendek, pukulan forehand dan pukulan backhand; servis panjang/pendek, pukulan forehand, pukulan backhand dan pukulan smes)</p>		<p>panjang/pendek, pukulan forehand dan pukulan backhand; servis panjang/pendek, pukulan forehand, pukulan backhand dan pukulan smes).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja). • Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru. • Peserta didik mencoba tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan bulutangkis dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai- 			
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
				<p>nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.</p>			

<p>3.2 Memahami kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<p>Tenis Meja:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i> • Variasi dan kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> • Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand</i> • Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami variasi dan kombinasi servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i> • Memahami variasi dan kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i> • Memahami variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand</i> • Memahami variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>backhand</i> • Memahami variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand/backhand</i> • Memahami variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i>, pukulan <i>forehand/backhand</i>, dan pukulan <i>smes</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Religi • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (<i>task sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan tenis meja (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>; pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand</i>; servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand/backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i>, pukulan <i>forehand/backhand</i>, dan pukulan <i>smes</i>). • Peserta didik 	<p>6 JP</p>	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
---	---	--	--	--	-------------	---	--

<p>4.2</p> <p>Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<p><i>hand</i> dan pukulan <i>backhand</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand/backhand</i> Variasi dan kombinasi servis <i>forehand/backhand</i>, pukulan <i>forehand/backhand</i> 	<p>□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik permainan tenis meja (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>; pukulan <i>forehand</i> dan pukulan <i>backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand/backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i> dan pukulan <i>forehand/backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i>; servis <i>forehand/backhand</i>, pukulan <i>forehand/backhand</i>, dan pukulan smes)</p>		<p>melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menerima umpan balik dari guru. Peserta didik melakukan pengulangan pada materi pembelajaran yang belum tercapai ketuntasannya sesuai umpan balik yang diberikan. Peserta didik mencoba tugas variasi dan 			
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
	<p><i>hand</i>, dan pukulan smes</p>			<p>kombinasi gerak spesifik permainan tenis meja ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.</p>			

<p>3.3 Memahami kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<p>Jalan Cepat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi <i>start</i> dengan gerakan tungkai • Kombinasi gerakan tungkai dengan ayunan lengan • Kombinasi gerakan tungkai, ayunan lengan dan gerakan pinggul • Kombinasi gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami kombinasi <i>start</i> dengan gerakan tungkai • Memahami kombinasi gerakan tungkai dengan ayunan lengan • Memahami kombinasi gerakan tungkai, ayunan lengan dan gerakan pinggul • Memahami kombinasi gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i> • Memahami kombinasi <i>start</i>, gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang kombinasi gerak spesifik jalan cepat (<i>start</i> dengan gerakan tungkai; gerakan tungkai dengan ayunan lengan; gerakan tungkai, ayunan lengan dan gerakan pinggul; gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i>; <i>start</i>, gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i>). • Peserta didik mencoba dan melakukan kombinasi gerak spesifik jalan cepat (<i>start</i> dengan gerakan tungkai; gerakan tungkai dengan ayunan lengan; gerakan tungkai, ayunan lengan dan gerakan pinggul; gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i>; <i>start</i>, gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i>). • Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru. 	<p>6 JP</p>	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
<p>4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i> • Kombinasi <i>start</i>, gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i> 	<p>□ Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan cepat (<i>start</i> dengan gerakan tungkai; gerakan tungkai dengan ayunan lengan; gerakan tungkai, ayunan lengan dan gerakan pinggul; gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i>; <i>start</i>, gerakan tungkai, ayunan lengan, gerakan pinggul, dan memasuki garis <i>finish</i>)</p>					
<p>Kompetensi Dasar</p>	<p>Materi Pembelajaran</p>	<p>Indikator</p>	<p>Nilai Karakter</p>	<p>Kegiatan Pembelajaran</p>	<p>Alokasi Waktu</p>	<p>Sumber Belajar</p>	<p>Penilaian</p>

				<p>□ Peserta didik memperagakan hasil belajar kombinasi gerak spesifik jalan cepat ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.</p>			
3.3 Memahami kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	<p>Lari Jarak Pendek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi <i>start</i> dengan ayunan lengan • Kombinasi langkah kaki dengan ayunan lengan • Kombinasi <i>start</i>, langkah kaki, dan ayunan lengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami kombinasi <i>start</i> dengan ayunan lengan • Memahami kombinasi langkah kaki dengan ayunan lengan • Memahami kombinasi <i>start</i>, langkah kaki, dan ayunan lengan • Memahami kombinasi <i>start</i>, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (<i>task sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi gerak spesifik lari jarak pendek (<i>start</i> dengan ayunan lengan; langkah kaki dengan ayunan lengan; <i>start</i>, langkah kaki, dan ayunan lengan; <i>start</i>, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki 	6 JP	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

<p>4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi <i>start</i>, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i> 	<ul style="list-style-type: none"> □ Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik lari jarak pendek (<i>start</i> dengan ayunan lengan; langkah kaki dengan ayunan lengan; <i>start</i>, langkah kaki, dan ayunan lengan; <i>start</i>, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama 	<p>garis <i>finish</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran. • Peserta didik menerima umpan balik dari guru. • Peserta didik melakukan pengulangan pada materi pembelajaran yang belum tercapai ketuntasannya sesuai umpan balik yang diberikan. • Peserta didik mencoba tugas kombinasi gerak spesifik lari jarak pendek 		<p>sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
				<p>ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.</p>			

<p>3.3 Memahami kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<p>Lompat Jauh:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi awalan dengan tolakan • Kombinasi tumpuan dan melayang di udara • Kombinasi tumpuan, melayang di udara, dan mendarat • Kombinasi awalan, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami kombinasi awalan dengan tolakan • Memahami kombinasi tumpuan dan melayang di udara • Memahami kombinasi tumpuan, melayang di udara, dan mendarat • Memahami kombinasi awalan, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menerima dan mempelajari lembar periksa sendiri (<i>selfcheck sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi gerak spesifik lompat jauh (awalan dengan tolakan; tumpuan dan melayang di udara; tumpuan, melayang di udara, dan mendarat; awalan, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat). • Peserta didik mencoba melakukan gerak sesuai dengan gambar dan diskripsi yang ada pada lembar periksa sendiri. • Peserta didik melakukan tugas gerak dan memeriksa keberhasilannya sendiri (sesuai indikator atau tidak) secara berurutan satu persatu. Jika telah menguasai gerakan pertama (awalan dengan tolakan, maka dipersilahkan untuk melanjutkan ke gerakan kedua gerakan tumpuan dan melayang di udara, dan jika belum maka harus mengulang kembali gerakan pertama. Demikian seterusnya 	<p>6 JP</p>	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
<p>4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)</p>	<p>Lompat Jauh:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi awalan, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat 	<p>□ Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik lompat jauh (awalan dengan tolakan; tumpuan dan melayang di udara; tumpuan, melayang di udara, dan mendarat; awalan, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat)</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
				<p>hingga tuntas seluruh materi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapatkan umpan balik secara intrinsik (<i>intrinsic feedback</i>) dari diri sendiri. • Peserta didik melakukan kombinasi gerak spesifik lompat jauh ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama. • Umpan balik disediakan dalam lembar periksa sendiri, dan secara oleh peserta didik. 			
3.3 Memahami kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	<p>Tolak Peluru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi memegang peluru dengan awalan menolak peluru • Kombinasi menolak peluru dengan awalan dengan menolak peluru • Kombinasi menolak peluru dengan gerak lanjutan • Kombinasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami kombinasi memegang peluru dengan awalan menolak peluru • Memahami kombinasi awalan dengan menolak peluru • Memahami kombinasi menolak peluru dengan gerak lanjutan • Memahami kombinasi awalan, menolak peluru, dengan gerak lanjutan • Memahami kombinasi memegang peluru, awalan, menolak peluru, dengan gerak lanjutan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan. • Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (student work sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi gerak spesifik tolak peluru (memegang peluru dengan awalan menolak peluru; awalan dengan menolak 	6 JP	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	<p>awalan, menolak peluru, dengan gerak lanjutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi memegang peluru, awalan, menolak peluru, dengan 	<ul style="list-style-type: none"> □ Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik tolak peluru (memegang peluru dengan awalan menolak peluru; awalan dengan menolak peluru; menolak peluru dengan gerak lanjutan; awalan, menolak peluru, dengan gerak lanjutan; memegang peluru, awalan, menolak peluru, dengan gerak lanjutan). 	sama	<p>peluru; menolak peluru dengan gerak lanjutan; awalan, menolak peluru, dengan gerak lanjutan; memegang peluru, awalan, menolak peluru, dengan gerak lanjutan).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi tugas siapa yang pertama kali 		sumber lain yang relevan	
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
	gerak lanjutan			<p>menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru. • Peserta didik mencoba tugas kombinasi gerak spesifik tolak peluru dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama 			

3.4 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik seni beladiri. (**)	Bela diri: <ul style="list-style-type: none">Variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkahVariasi dan kombinasi kuda-kuda, pukulan dengan tangkisanVariasi dan kombinasi kuda-kuda, tendangan dengan elakan	<ul style="list-style-type: none">Memahami variasi dan kombinasi kuda-kuda dengan pola langkahMemahami variasi dan kombinasi kuda-kuda, pukulan dengan tangkisanMemahami variasi dan kombinasi kuda-kuda, tendangan dengan elakanMemahami variasi dan kombinasi kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan.	<ul style="list-style-type: none">ReligiusMandiriGotong royongKejujuranKerja kerasPercaya diriKerja sama	<ul style="list-style-type: none">Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi gerak spesifik beladiri (kuda-kuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kudakuda, tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan).Peserta didik mencoba dan melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik beladiri (kudakuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kuda-kuda,	6 JP	Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	<ul style="list-style-type: none">LisanTertulisPenugasanUnjukkerjaPortofolio
4.4 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik seni beladiri. (**)	<ul style="list-style-type: none">Variasi dan kombinasi kuda-kuda, tendangan dengan elakanVariasi dan kombinasi	<input type="checkbox"/> Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik beladiri (kuda-kuda dengan pola langkah; kuda-kuda, pukulan dengan tangkisan; kuda-kuda, tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan).					
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian

	kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan.			tendangan dengan elakan; kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan elakan). <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru. • Peserta didik memperagakan hasil belajar variasi dan kombinasi gerak spesifik beladiri ke dalam rangkaian gerakan sederhana dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, keberanian, dan kerja sama. 			
3.5 Memahami penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan dan keterampilan secara sederhana	Penyusunan program latihan sederhana <ul style="list-style-type: none"> • Latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan(kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan) • Latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani yang terkait dengan kekuatan dan daya tahan otot • Memahami penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani yang terkait dengan daya tahan pernapasan dan kelenturan • Memahami penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani yang terkait dengan kecepatan dan kelincahan • Memahami penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani yang terkait dengan keseimbangan, dan koordinasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan); dan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan(kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi). • Peserta didik mencoba dan melakukan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan(kekuatan, daya 	6 JP	Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

4.5 Mempraktikkan penyusunan program pengembangan komponen kebugaran jasmani terkait dengan	keterampilan(k ecepatan, kelincahan, keseimbangan , dan koordinasi)	□ Mempraktikkan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan); dan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan(kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan		tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelenturan); dan latihan kebugaran jasmani yang			
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
kesehatan dan keterampilan secara sederhana.		koordinasi).		<p>terkait dengan keterampilan(kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru. • Peserta didik memperagakan hasil belajar latihan kebugaran jasmani ke dalam bentuk sirkuit <i>training</i> dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama. 			

<p>3.6 Memahami kombinasi keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana secara konsisten, tepat, dan terkontrol dalam aktivitas spesifik senam lantai</p>	<p>Senam Lantai :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi guling ke depan dengan guling ke belakang • Kombinasi guling ke depan dengan guling lenting • Kombinasi guling ke belakang dengan lenting lenting 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami kombinasi guling ke depan dengan guling ke belakang • Memahami kombinasi guling ke depan dengan guling lenting • Memahami kombinasi guling ke belakang dengan lenting lenting 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang kombinasi gerak spesifik senam lantai(guling ke depan dengan guling ke belakang; guling ke depan dengan guling lenting; guling ke belakang dengan lenting lenting). • Peserta didik mencoba kombinasi gerak spesifik senam lantai yang telah diperagakan oleh guru. • Peserta didik mempraktikkan secara berulang kombinasi gerak spesifik senam lantai sesuai dengan komando dan giliran yang diberikan oleh guru ke dalam rangkaian sederhana dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, keberanian, dan kerja 	<p>9 JP</p>	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
<p>4.6 Mempraktikkan kombinasi keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana secara konsisten, tepat, dan terkontrol dalam aktivitas spesifik senam lantai</p>	<p>Senam Lantai :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi guling ke depan dengan guling ke belakang • Kombinasi guling ke depan dengan guling lenting • Kombinasi guling ke belakang dengan lenting lenting 	<p>□ Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik senam lantai(guling ke depan dengan guling ke belakang; guling ke depan dengan guling lenting; guling ke belakang dengan lenting lenting)</p>					
<p>Kompetensi Dasar</p>	<p>Materi Pembelajaran</p>	<p>Indikator</p>	<p>Nilai Karakter</p>	<p>Kegiatan Pembelajaran</p>	<p>Alokasi Waktu</p>	<p>Sumber Belajar</p>	<p>Penilaian</p>

				<p>sama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menerima umpan balik secara langsung maupun tertunda dari guru secara klasikal. • Hasil belajar peserta didik dinilai 				
3.7	<p>Memahami variasi dan kombinasi gerak berbentuk rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik sebagai pembentuk gerak pemanasan, inti latihan, dan pendinginan dalam aktivitas gerak berirama</p>	<p>Aktivitas Gerak Berirama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi langkah dasar • Variasi dan kombinasi gerak dan ayunan lengan dan tangan • Variasi dan kombinasi pelurusan sendi tubuh • Variasi dan kombinasi irama gerak 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami variasi dan kombinasi langkah dasar • Memahami variasi dan kombinasi gerak dan ayunan lengan dan tangan • Memahami variasi dan kombinasi pelurusan sendi tubuh • Memahami variasi dan kombinasi irama gerak 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi gerak rangkaian dalam aktivitas gerak berirama (langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi tubuh, dan irama gerak). • Peserta didik mencoba dan melakukan variasi dan kombinasi gerak rangkaian dalam aktivitas gerak berirama (langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi tubuh, dan irama gerak). • Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru. 	6 JP	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

4.7 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak berbentuk rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik sebagai pembentuk gerak pemanasan, inti latihan, dan pendinginan dalam aktivitas gerak berirama		□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak rangkaian dalam aktivitas gerak berirama (langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi tubuh, dan irama gerak)		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperagakan hasil belajar aktivitas gerak berirama ke dalam bentuk rangkaian sederhana dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama. • Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan 			
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gaya renang dalam bentuk perlombaan (***)	Aktivitas Renang: <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi gerakan meluncur dengan gerakan kaki • Variasi dan kombinasi gerakan kaki 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami variasi dan kombinasi gerakan meluncur dengan gerakan kaki • Memahami variasi dan kombinasi gerakan kaki dengan gerakan lengan • Memahami variasi dan kombinasi gerakan kaki, gerakan lengan, dan gerakan mengambil napas • Memahami koordinasi gerakan meluncur, gerakan kaki, gerakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi gerak spesifik aktivitas air(meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, mengambil napas, dan koordinasi gerakan). • Peserta didik mencoba variasi dan kombinasi gerak spesifik aktivitas air yang telah diperagakan 	6 JP	Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber,	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

	<p>dengan gerakan lengan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi gerakan kaki, gerakan lengan, dan gerakan mengambil napas • Koordinasi gerakan 	<p>lengan, dan gerakan mengambil napas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • diri • Kerja sama 	<p>oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempraktikkan secara berulang variasi dan kombinasi gerak spesifik aktivitas air sesuai dengan komando dan giliran yang diberikan oleh guru dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, keberanian, dan kerja sama. 		<p>lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	
<p>4.8</p> <p>Mempraktikkan gerak spesifik salah satu gaya renang dalam bentuk perlombaan (***)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, dan gerakan mengambil napas 	<p>□ Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik aktivitas air (meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, mengambil napas, dan koordinasi gerakan)</p>					
<p>3.9</p> <p>Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian P3K • Macam-macam cedera • Macam-macam alat P3K • Tindakan P3K pada kejadian darurat baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian P3K • Mengidentifikasi macam-macam cedera • Mengidentifikasi macam-macam alat P3K • Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membagi diri menjadi empat kelompok/sesuai dengan pokok bahasan (pengertian P3K, macam-macam cedera, macam-macam alat P3K, tindakan P3K pada kejadian darurat baik pada 	<p>6 JP</p>	<p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

4.9 Memaparkan tindakan P3K pada kejadian darurat,	pada diri sendiri maupun orang lain	□ Menyusun karya tulis tentang tindakan P3K pada kejadian darurat baik pada diri sendiri maupun orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • diri sendiri maupun orang lain). • Setiap kelompok 		relevan, internet, narasumber,	
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
baik pada diri sendiri maupun orang lain		□ Mempresentasikan karya tulis tentang tindakan P3K pada kejadian darurat baik pada diri sendiri maupun orang lain		<ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi dan menuliskan hasil diskusi pada kertas <i>plano</i> untuk ditempel di dinding dan dibaca oleh kelompok lain. • Setiap anggota kelompok membaca dan mencatat hasil diskusi kelompok lain yang ditempel, kemudian membuat pertanyaan sesuai dengan pokok bahasan tersebut (paling sedikit satu pertanyaan setiap kelompok/empat pertanyaan). • simpulan akhir dan membacakannya di akhir pembelajaran secara bergiliran dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama. 		lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	
3.10 Memahami peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian aktivitas fisik • Manfaat melakukan aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit • Dampak/akibat 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian aktivitas fisik • Menjelaskan manfaat melakukan aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit • Menjelaskan dampak/akibat apabila tidak melakukan aktivitas fisik • Menjelaskan cara melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran, dan penjelasan permasalahan yang akan diselesaikan mengenai peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit (pengertian aktivitas fisik, manfaat 	6 JP	Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IX, Buku PJOK lain yang	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio

	<p>apabila tidak melakukan aktivitas fisik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara melakukan aktivitas fisik untuk mencegah penyakit 	<p>aktivitas fisik untuk mencegah penyakit</p>	<p>keras</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Kerja sama 	<p>melakukan aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit, dampak/akibat apabila tidak melakukan aktivitas fisik, dan cara melakukan aktivitas fisik untuk mencegah penyakit).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak langkah-langkah menyelesaikan masalah 		<p>relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	
<p>4.10 Memaparkan peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun laporan tentang peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit • Mempresentasikan laporan tentang peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit 					
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian

				<p>peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, serta menerima umpan balik dari guru tentang peran aktivitas fisik terhadap pencegahan penyakit. • Peserta didik berbagi tugas dengan teman dalam merencanakan dan menyiapkan karya sebagai laporan untuk menjawab permasalahan sesuai arahan guru. • Peserta didik bersama kelompok memaparkan temuan dan karyanya di depan kelas secara bergantian yang dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama 			
--	--	--	--	--	--	--	--

E. Data Penelitian

Tabel: Data Awal Penelitian nilai siswa kelas IX SMP AISYIAH FULL DAY WEDI.

NO	NAMA	L/P	PENILAI 1					PENILAI 2					PENILAI 3				
			Peng. Keputusan	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill Eksekusi	TOTAL	Peng. Keputusan	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill Eksekusi	TOTAL	Peng. Keputusan	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill Eksekusi	TOTAL
1	ADZAN PUTRA PURNO	L	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11
2	ALFAREL RISQI FEBIANSA	L	2	2	3	3	10	3	3	2		8	2	3	2	3	10
3	ARYA ABRISHAM FAID	L	1	3	3	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8
4	AURORA AFIFAH NURAI	P	2	3	3	3	11	2	3	2	1	8	1	2	3	1	7
5	FAIZ HALEEM MASKURI	L	3	2	2	2	9	1	3	2	2	8	2	2	2	2	8
6	FAUZI ANWAR KHAIRI	L	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
7	HAYYIN NAFISA	P	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
8	KAISYAH BASITH JANNA	P	2	3	2	3	10	2	3	3	3	11	3	2	2	3	10
9	MUH. HAFIDZ ARDIANS	L	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
10	MUH. NAUFAL ASYROFI	L	3	2	2	3	10	3	2	3	3	11	2	3	3	3	11
11	NAFIISA HANUN KHOIR	P	1	1	2	2	6	2	2	1	1	6	2	2	1	1	6
12	NAUFAL AFIF NUR DZAK	L	2	1	3	2	8	2	1	2	3	8	2	1	2	3	8
13	NIZAR RICAL PRAKARSA	L	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9
14	NUR AINI WAHYU EKA P	P	2	3	2	1	8	2	2	3	2	9	2	1	3	2	8
15	PRYANDRA RAHMAN PR	L	2	2	2	2	8	1	2	1	2	6	2	1	2	1	6
16	RAJENDRA SAHASIKA ZA	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
17	TANHAR PRADIPA ARUN	L	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5
18	YUMNAA 'AAMARA ZAA	P	3	2	3	3	11	2	3	3	3	11	3	3	2	3	11
19	ZIDNA ILMA YUAN AL FA	L	2	2	3	2	9	2	2	2	3	9	3	2	2	2	9
20	ADJENG EKA CAHAYA M	P	3	2	3	3	11	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
21	AFIQ KHOIRUL IKHSAN	L	3	2	2	3	10	3	3	3	2	11	3	3	3	2	11
22	AHMAD BIMA SUGIYAN	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12

23	ANGGITA SEPTIANA PUT	P	1	3	2	1	7	2	2	2	1	7	2	2	1	2	7
24	ARHANUM NESYHA FER	P	2	3	1	3	9	3	2	1	2	8	2	3	3	2	10
25	ATRISYA PUTRI ANGGRA	P	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	1	2	2	3	8
26	CHAIRUNISA DEVI PRIY	P	3	3	2	2	10	2	3	2	2	9	2	3	2	3	10
27	DANIEL NAJA AHSAN	L	3	3	3	2	11	3	2	3	3	11	3	3	3	3	12
28	ERIKA SEPTIANI RAHMA	P	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7
29	FARDHAN ALLE ROSYID	L	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5
30	HAFIZH MAULANA DZAI	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
31	KHUSNUL HOTIMAH	P	3	3	2	2	10	3	3	2	3	11	2	3	3	3	11
32	MALIK ABIMANYU KRIS	L	2	2	2	2	8	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8
33	MUHAMMAD HASAN AL	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	2	3	11
34	MUTIAH AS SADIYAH	p	2	1	2	1	6	1	2	2	1	6	1	2	2	2	7
35	NAUFAL JAASIR IWANA	L	3	3	3	2	11	3	3	3	2	11	3	3	2	3	11
36	NAYLA AYUDYA MADEW	P	2	2	3	1	8	2	2	2	2	8	2	2	3	2	9
37	RISQON YASIR AL KART	L	1	3	3	2	9	1	2	2	2	7	1	3	3	1	8
38	SALMA NUR FADILAH	P	1	2	2	1	6	2	1	1	2	6	2	1	2	1	6
39	TITA RAMADHANI	P	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	1	2	3	8
40	WILDAN NAUFAL SHOU	L	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10	2	3	3	2	10
41	YUSUF MAULANA	L	2	2	1	1	6	3	2	2	1	8	2	1	3	2	8
42	ZIDAN RAMADHAN PUT	L	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
TOTAL			97	100	100	90	378	97	101	96	91	385	95	96	100	97	388

Tabel Data Awal Penelitian nilai siswa kelas IX SMP IT AL MUHSINWEDI.

NO	NAMA	L/P	PENILAI 1					PENILAI 2					PENILAI 3				
			Peng. Keputura	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill Ekstrakur	TOTAL	Peng. Keputura	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill Ekstrakur	TOTAL	Peng. Keputura	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill Ekstrakur	TOTAL
1	ARDYTO PRATAMA	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
2	AUFA NABILARIYANTO	L	3	3	3	3	12	3	3	2	3	11	3		2	3	8
3	AULIA IDRIS	P	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7
4	AULIA NURAZAHRO	P	2	1	1	2	6	1	2	2	2	7	2	2	1	1	6
5	AYU PUSPITA PURNAMA	P	3	2	3	2	10	2	3	3	3	11	3	2	3	3	11
6	AZWAN PUTRA AL FARIS	L	2	2	2	2	8	2	3	2	2	9	2	2	2	3	9
7	DAWAM AHMAD FAIZ	L	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	2	3	3	2	10
8	DIMAHZAHRA NOVIANSA	P	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
9	EIJAZ FAREED AL FATIH	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11
10	EVAN JULIANSYAH	L	3	2	3	2	10	2	3	3	2	10	3	2	2	3	10
11	FELIK AMANAH	P	2	1	2	2	7	2	1	2	2	7	2	1	2	2	7
12	GRISELDA ALZENA RATHI	p	3	2	1	2	8	3	2	1	3	9	3	1	2	2	8
13	HAUZAN JASIR KHOIRAN	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11
14	MOH FINNAN ADITYA	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
15	MUHAMMAD RAIHAN M	L	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
16	NAFISA NURAZIZAH	P	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9
17	NANDA PUTRI ALIFIA	P	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	2	1	1	6
18	NAUFAL HISYAM AKHSA	L	3	1	3	1	8	3	2	3	1	9	2	1	3	2	8
19	NINDA OKTAVIANA KUS	P	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
20	NIZAR ZAKARIA	L	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9
21	NURHAKIM UMAR ABDU	L	2	2	1	1	6	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8
22	PUTRI ALIMAH HUWAID	P	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	1	2	2	2	7
23	WIDIA SHARAPOVA	P	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10
24	YORDAND FELIX PUTUM	L	2	2	2	2	8	2	3		2	7	2	2	3	2	9
TOTAL			60	50	54	52	216	57	56	52	55	220	58	49	55	54	216

F. Data SPSS Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Analisis data SPSS uji validitas

Uji valisitas empiris di analisis menggunakan aplikasi SPSS versi 16. Adapun hasil yang didapat seperti yang ada di Tabel di bawah ini.

		Correlations				
		Pengambilan Keputusan	Kerjasama	Kedisiplinan	Skill Eksekusi	Skor Total
Pengambilan Keputusan	Pearson Correlation	1	.631**	.634**	.743**	.852**
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000	0,000	0,000
	N	66	66	66	66	66
Kerjasama	Pearson Correlation	.631**	1	.715**	.714**	.876**
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,000	0,000
	N	66	66	66	66	66
Kedisiplinan	Pearson Correlation	.634**	.715**	1	.716**	.874**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000		0,000	0,000
	N	66	66	66	66	66
Skill Eksekusi	Pearson Correlation	.743**	.714**	.716**	1	.905**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000		0,000
	N	66	66	66	66	66
Skor Total	Pearson Correlation	.852**	.876**	.874**	.905**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	
	N	66	66	66	66	66

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

Analisi Data SPSS Uji Reliabilitas.

Setelah melakukan uji validitas empiris, semua aitem yang dinyatakan memiliki validitas empiris yang baik selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas. Untuk melihat hasilnya perhatikan Tabel di bawah ini.

Tabel Analisis uji reliabilitas produk.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	24	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	24	100,0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,836	24

A. Dokumentasi pengambilan data penelitian Di SMP Aisyiah FD



Penjelasan materi di dalam kelas



Pemanasan Sebelum Permainan di Mulai



Permainan Bola Bakar



Permainan Bola Bakar



Pengambilan Data



Refleksi dan Evaluasi

B. Dokumentasi pengambilan data penelitian Di SMP IT AL MUHSIN



Penjelasan Materi Bola Bakar



Pemanasan dengan bermain bola kasti



Pemanasan dengan bermain bola kasti



Permainan Bola Bakar



Permainan Bola Bakar



Pendinginan dengan Bersalaman dan bernyanyi

C. Surat – Surat



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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/27.39/UN34.16/KM.07/2023

24 Januari 2023

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 : Fakhreza ramadhan

NIM : 21633251030

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Dr. Yudanto, M.Pd.

Judul : PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM
PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR

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, Kemahasiswaan,
dan Alumni FIKK



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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/27.40/UN34.16/KM.07/2023

24 Januari 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Fakhreza ramadhan

NIM : 21633251030

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Dr. Yudanto, M.Pd.

Judul : PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM
PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR

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, Kemahasiswaan,
dan Alumni FIKK



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
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. Gunter, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Wakil Dekan A K
Instansi Asal : RIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM
PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR

dari mahasiswa:

Nama : Fakhreza. Ramadhan S.Pd
NIM : 21633251030
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

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

1. perbaiki pembahasan atau prosedur dan prosedur riset.
- 2.
- 3.

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

Yogyakarta, 02 Februari 2023
Validator,

Dr. Gunter, M.Pd



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

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. Nurhadi Santoso, M. Pd
Jabatan/Pekerjaan :
Instansi Asal : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM
PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR

dari mahasiswa:

Nama : Fokhrezka Pambahan
NIM : 21633251030
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

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

1. Penilai efektif tentang kejujuran akan lebih baik jika itu ketepatan peraturan.
2. untuk Perikami tor teknik 2 apa saja yang perlu dinilai dan kriteria? untuk efektif kurang efektif dan tidak efektif

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

Yogyakarta, 2 Februari 2023
Validator,


Dr. Nurhadi Santoso, M. Pd.
NIP. 19740817 200812 1003



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/909/UN34.16/PT.01.04/2023

28 Februari 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Aisyiyah Full Day Wedi
Jl. Wedi - Bayat, Kuntulan, Pandes, Wedi, Klaten

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

Nama : Fakhreza Ramadhan
NIM : 21633251030
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR
Waktu Penelitian : 1 Maret - 1 April 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,
dan Mahasiswa dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.

NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :

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



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/910/UN34.16/PT.01.04/2023

28 Februari 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala Sekolah SMP IT Al Muhsin Klaten**
Dusun I, Trotok, Kec. Wedi, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57461

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

Nama : Fakhreza Ramadhan
NIM : 21633251030
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR
Waktu Penelitian : 1 Maret - 1 April 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.



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG AISYIAH WEDI
SMP AISYIAH FULL DAY WEDI
Kuntulan, Pandes, Wedi, Klaten, 57461 Telp. (0272) 3391733
E-mail : esaydi.wedi@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 167/S.Ket.SMP/0259/III/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : FAKHREZA RAMADHAN, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Aisyiyah Full Day Wedi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : FAKHREZA RAMADHAN, S.Pd
NIM : 21633251030
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Jurusan : Ilmu Olahraga

Benar-benar telah melakukan penelitian tentang "PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR " di SMP Aisyiyah Full Day Wedi untuk memenuhi tugas matakuliah tugas akhir. Penelitian dilakukan mulai dari bulan Maret 2023 sampai dengan April 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 17 Maret 2023
Kepala Sekolah
SMP Aisyiyah Full Day



Fakhreza Ramadhan, S.Pd



YAYASAN BINA UMAT AL MUHSIN
KABUPATEN KLATEN

SMPIT AL MUHSIN

Jl. Abdi Praja no.2 Samping Balai Desa Trotok, Jiwo Kulon, Wedi, Klaten Telp. (085747155888)
Email : smpitalmuhsin@gmail.com Website : <https://smpitalmuhsin.mysch.id>
NIS : 2.0.2.1.1.0 / NPSN : 6.9.9.8.6.1.5.9 / NSS : 202.03.10.03.211

SURAT KETERANGAN

Nomor : 101/S.Ket.SMP.MUH/0502/III/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muh Nur Azis yusuf, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMPIT Al-Muhsin

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : FAKHREZA RAMADHAN, S.Pd
NIM : 21633251030
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Jurusan : Ilmu Olahraga

Benar-benar telah melakukan penelitian tentang "PENGEMBANGAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN BOLA BAKAR " di SMPIT Al-Muhsin untuk memenuhi tugas matakuliah tugas akhir. Penelitian dilakukan mulai dari bulan Maret 2023 sampai dengan April 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 20 Maret 2023
Kepala Sekolah
SMPIT Al-Muhsin


Muh Nur Azis yusuf, S.Pd