

ABSTRAK

TOMOLIYUS. 2011. *Model Penilaian Otentik Penjasorkes Materi Permainan Invasi Sekolah Dasar*. Disertasi. Program Studi Pendidikan Olahraga. Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. 2011. Promotor: Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd, Kopromotor I: Prof. Dr. Sukadiyanyo, M.Pd, Kopromotor II: Dr. Setya Rahayu.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa model penilaian otentik untuk mengakses kompetensi siswa dalam pembelajaran penjasorkes materi permainan invasi sekolah dasar, khususnya untuk menghasilkan: (a) seperangkat kompetensi dan indikator yang secara menyeluruh dapat diukur melalui penilaian otentik, (b) deskripsi pengembangan model penilaian otentik dalam mengakses kompetensi penjasorkes materi permainan invasi siswa, (c) informasi mengenai keefektifan penerapan model penilaian otentik yang dikembangkan terhadap pencapaian materi permainan bolabasket, dan (d) deskripsi mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap model penilaian otentik yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang dilakukan 2 tahap, yaitu: (1) tahap pengembangan dan validasi model dan (2) tahap uji keefektifan dan keterlaksanaan model. Tahap pertama menggunakan model penelitian pengembangan dan tahap kedua menggunakan model desain *The One Shot Case Study*. Subjek uji model penilaian otentik adalah guru penjas dan siswa sekolah dasar di Kabupaten Bantul. Sekolah yang dipilih untuk uji coba adalah SD Blunyahan A dan SD Bakalan A kelas V semester 1. Sekolah yang dipilih untuk uji keefektifan dan keterlaksanaan model penilaian otentik adalah SD Bakalan B, SD Monggang, SD Karang gondang, SD Muhamahdiyah, SD Jarakan, dan SD Blunyahan B, masing-masing kelas V semester 1.

Hasil penelitian berupa produk perangkat instrumen model penilaian otentik yang dikembangkan untuk mengakses kompetensi materi permainan bolabasket kelas V semester 1 sekolah dasar secara menyeluruh dan terpadu. Kompetensi materi permainan bolabasket pertemuan pertama meliputi keterampilan operan bola, merebut bola, dan nilai kerjasama, kejujuran serta sportivitas secara terpadu. Kompetensi materi permainan bolabasket pertemuan kedua meliputi keterampilan menggiring bola, memasukkan bola, dan nilai kerjasama, kejujuran serta sportivitas secara

terpadu. Perangkat instrumen model penilaian otentik pertemuan pertama dan kedua valid dan reliabel. Hal ini ditunjukkan dari hasil setiap item instrumen validitas isinya tinggi (nilai CVR = 1) dan hasil uji *interrater* tidak ada perbedaan yang signifikan antar *rater* dalam memberikan penilaian. Selanjutnya, hasil uji keefektifan model penilaian otentik, menunjukkan bahwa model penilaian otentik efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa terhadap penjasorkes materi permainan bolabasket.