

BUKU PANDUAN

Model Penilaian Kinerja Hasil Belajar
Pendidikan Jasmani Olahraga
Permainan Invasi



Prof. Dr. Tomoliyus, MS.
Prof. Dr. Yutinus Sukarmin, MS.
Dr. Sumaryanti, M.S.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Mahakuasa, atas limpahan kasih dan karunia-Nya, sehingga buku panduan, "Model Penilaian Kinerja Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Permainan Invasi di SMA" dapat terwujud. Buku panduan ini diharapkan dapat membantu memudahkan tugas guru pendidikan jasmani (penjas) sekolah menengah atas (SMA) dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran penjas intrakurikuler utamanya permainan invasi sepak bola dan bola basket. Oleh karena itu, isi buku panduan ini dibuat sedemikian sederhana dan praktis agar mudah dipahami dan diaplikasikan.

Apresiasi disampaikan pada semua pihak yang telah mengulurkan tangan demi terwujudnya buku panduan ini, di antaranya:

1. Ketua LPPM Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Kepala sekolah, guru penjas, beserta peserta didik kelas 11 SMA se-Daerah Istimewa Yogyakarta, utamanya yang menjadi sampel penelitian.

Penulis menyadari bahwa buku panduan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk penyempurnaan lebih lanjut. Semoga buku panduan ini benar-benar bermanfaat bagi upaya meningkatkan profesionalisme guru penjas SMA.

Yogyakarta, 27 Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	2
BAB I. PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang Masalah.....	3
B. Kinerja Permainan Invasi	4
C. Pengertian Penilaian Kinerja	4
D. Fungsi Penilaian Kinerja	5
E. Komponen dan Petunjuk Penilaian Kinerja.....	5
BAB II. MODEL PENILAIAN KINERJA	7
A. Tugas	7
B. Kisi-Kisi	8
C. Rubrik.....	9
D. Lembar Pengamatan	10
E. Petunjuk Penilaian.....	11
BAB III. PENUTUP	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru Pendidikan jasmani (Penjas) dalam melaksanakan Kurikulum 2013 ada dua tugas utama yaitu: tugas pertama guru penjas merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Guru penjas merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran intrakurikuler dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan nasional (kognitif, afektif dan psikomotor) melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Sedangkan tugas kedua guru penjas merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran ekstrakurikuler dengan tujuan mengembangkan bakat olahraga siswa melalui aktivitas jasmani.

Ada tiga komponen dasar dalam perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) di intrakurikuler dan ekstrakurikuler, yaitu perumusan tujuan pengajaran, proses pembelajaran, dan proses penilaian. Ketiga komponen ini saling terkait yang tidak terpisahkan satu sama lain. Penilaian adalah suatu proses pengumpulan informasi secara menyeluruh yang dilakukan secara terus-menerus untuk mengetahui kemampuan atau keberhasilan siswa dalam pembelajaran dengan menilai kinerja siswa baik kinerja secara individu maupun dalam kegiatan kelompok. Penilaian itu harus mendapatkan perhatian yang lebih dari seorang guru. Dengan demikian, penilaian tersebut harus dilaksanakan dengan baik, karena penilaian merupakan komponen vital (utama) dari pengembangan diri yang sehat, baik bagi individu (siswa) maupun bagi organisasi/kelompok.

Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 menjelaskan bahwa guru menilai hasil belajar penjas melalui penilaian kinerja, karena penilaian kinerja merupakan penilaian yang autentik untuk mengetahui hasil pembelajaran penjas.

B. Kinerja Permainan Invasi (*Invasion Game Performance*)

Permainan merupakan salah satu materi pembelajaran penjas yang terdapat didalam kurikulum 2013. Beberapa ahli telah mengelompokkan permainan menjadi empat kelompok yaitu *netgame*, *invation game*, *striking game*, dan *target game* [2,3,4,5]. *Invation game* meliputi permainan bolabasket, sepakbola, dan bolatangan. *Net game* meliputi permainan bulutangkis, bolavoli, tenis, dan tenis meja, *striking* dan *fielding game* meliputi kasti, *softball*, dan *baseball*, *target game* meliputi permainan golf dan panahan. Kelompok permainan tersebut mempunyai taktik strategi dan teknik yang berbeda-beda, tetapi setiap kelompok mempunyai kesamaan taktik dan strategi meskipun teknik yang digunakan berbeda. Misalnya, kelompok *invation game*, meliputi bolabasket dan sepakbola yang mempunyai strategi dan taktik hampir sama tetapi teknik-teknik yang digunakan berbeda. Kinerja Permainan Invasi sangat ditentukan oleh mental, keterampilan, kebugaran jasmani dan sosial seseorang yang akan bermain.

C. Pengertian Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja adalah tes yang menghendaki siswa mendemonstrasi-kan kinerjanya berupa tugas permainan invasi (sepakbola dan bolabasket) yang sesuai dengan kompetensi-nya. Penilaian kinerja dalam penjas ini digunakan untuk menilai

ketercapaian kompetensi yang meliputi pengambilan keputusan, keterampilan, dan sikap sosial. Penilaian kinerja penjas merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan aktivitas jasmani. Kinerja yang dapat diamati seperti aktivitas jasmani permainan invasi (sepakbola dan bolabasket).

D. Fungsi Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja dalam penjas bagi guru penjas berfungsi untuk: (1) mengetahui kemajuan belajar peserta didik, (2) mengetahui kedudukan tiap-tiap individu peserta didik dalam kelompoknya, (3) mengetahui kelemahan-kelemahan cara belajar-mengajar dalam proses belajar-mengajar, dan (4) memperbaiki proses belajar-mengajar. Bagi peserta didik, penilaian kinerja penjas berfungsi untuk: (1) mengetahui kemampuan dan hasil belajar, (2) memperbaiki cara belajar, dan (3) menumbuhkan motivasi belajar. Fungsinya bagi sekolah, penilaian kinerja adalah untuk: (1) mengukur mutu hasil pendidikan jasmani, dan (2) mengadakan perbaikan kurikulum penjas.

E. Komponen dan Petunjuk Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja penjas materi permainan invasi mengandung tiga komponen yaitu tugas, kisi-kisi, dan rubrik. Tugas berisikan permainan modifikasi permainan bolabasket dan sepakbola. Rubrik berisikan petunjuk pengisian lembar pengamatan, petunjuk penskoran, dan petunjuk perhitungan skor. Guru penjas apabila akan menggunakan instrumen penilaian kinerja terlebih dahulu harus mempelajari apa dan bagaimana instrumen ini

dilakukan. Misalnya, harus memahami terlebih dahulu tugas, kisi-kisi, dan rubrik model penilaian kinerja permainan invasi.

BAB II
MODEL PENILAIAN KINERJA HASIL BELAJAR PENJAS
OLAHRAGA PERMAINAN INVASI

A. Tugas

1. Tugas Bermain Bola basket Modifikasi

- Ukuran lapangan setengah ukuran lapangan bola basket, menggunakan ring satu (panjang 14 meter lebar 15 meter)
- Jumlah pemain 3 setiap regu (3 vs 3)
- Lama bermain 4 menit
- Mulai bermain diawali dengan tos atau di undi yang menang berhak menjadi penyerang dulu. Permainan dimulai dari lingkaran tengah (radius 3,6 meter)
- Bola hanya bisa dimainkan oleh kedua tangan.
- Pemain bertahan tidak boleh menyentuh badan pemain lawan yang membawa bola
- Setiap pemain melanggar aturan, permainan dimulai dari lemparan bola diluar garis samping oleh lawan

2. Tugas Bermain Sepak bola Modifikasi

- Ukuran lapangan lebar 9 meter dan panjang 18 meter.
- Jumlah pemain 4 setiap regu (4 vs 4). Satu orang sebagai penjaga gawang
- Lama bermain 4 menit
- Bola dimainkan dengan seluruh badan kecuali kedua lengan

- Mulai bermain diawali dengan tos atau di undi yang menang berhak menjadi penyerang dulu. Permainan dimulai dari lingkaran tengah.
- Pemain bertahan tidak boleh menyentuh badan pemain lawan yang membawa bola
- Pemain bertahan tidak boleh menyentuh badan pemain lawan yang membawa bola
- Setiap pemain melanggar aturan, permainan dimulai dari lemparan bola diluar garis samping oleh lawan.

B. Rubrik Pengamatan

Sub Faktor	Skor	Aitem
<i>Decision Making</i>	3	Selalu tepat mengambil keputusan selama bermain dan tidak ragu-ragu
	2	Banyak tidak tepat mengambil keputusan selama bermain dan banyak ragu-ragu.
	1	Selalu tidak tepat mengambil keputusan selama bermain dan selalu ragu-ragu
<i>Passing</i>	3	<i>Passing</i> keteman selalu tepat sasaran
	2	<i>Passing</i> keteman banyak tidak tepat
	1	<i>Passing</i> keteman selalu tidak tepat sasaran
<i>Shooting</i>	3	<i>Shooting</i> selalu masuk sasaran
	2	<i>Shooting</i> banyak tidak masuk sasaran
	1	<i>Shooting</i> selalu tidak masuk sasaran

Sub Faktor	Skor	Aitem
<i>Dribbling</i>	3	<i>Dribbling</i> selalu tidak dapat direbut lawan
	2	<i>Dribbling</i> banyak direbut lawan
	1	<i>Dribbling</i> selalu dapat direbut lawan
Kerjasama Tim	3	Selalu mencari posisi yang kosong apabila temannya membawa bola
	2	Banyak tidak mencari posisi yang kosong apabila temannya membawa bola
	1	Selalu tidak mencari posisi yang kosong apabila temannya membawa bola
Disiplin	3	Selalu taat aturan selama bermain
	2	Kadang-kadang melanggar aturan selama bermain
	1	Selalu melanggar aturan selama bermain

C. Lembar Pengamatan

1. Petunjuk Pengisian Lembar Pengamatan

Berilah tanda✓ pada kolom skor 3, apabila selalu tepat, masuk, sanggup, dan mencari posisi kosong.

Berilah tanda✓ pada kolom skor 2, apabila banyak tidak tepat, sanggup, dan mencari posisi kosong.

Berilah tanda✓ pada kolom skor 1, apabila selalu tidak tepat, masuk, sanggup, dan mencari posisi kosong.

2. Lembar Pengamatan

Indikator		Bobot Penilaian	Skor Skala			Skor Indikator
			1	2	3	
Pengambilan Keputusan		10		√		20
Pelaksanaan Keterampilan	<i>Passing</i>	10			√	30
	<i>Dribbling</i>	10			√	30
	<i>Shooting</i>	30			√	90
Kelalahan		20		√		40
Kerjasama		20			√	60
Total Skor Indikator						280

D. Pentunjuk Penilaian

Skor Indikator = Bobot Penilaian x Skor Skala

Penilaian Akhir = Total Skor Indikator : 3

Skor Skala

No.	Skor Skala	Klasifikasi
1.	80 - 100	Sangat Baik
2.	70 - 79	Baik
3.	60 - 69	Cukup
4.	50 - 59	Kurang
5	< 49	Sangat kurang

Contoh

Jika peserta didik memperoleh skor skala 2, skor indikator = $10 \times 2 = 20$. Jika total skor indikator = 280, nilai akhirnya = $280 : 3 = 93$. Ini artinya ia mendapatkan nilai sangat baik.

BAB III

PENUTUP

Penilaian observasi kinerja hasil belajar pendidikan jasmani olahraga permainan sepakbola ini menunjukkan bahwa validitas internal tinggi. Dengan kata lain semua aitemnya valid, karena angka r hitung aitem pengambilan keputusan adalah sebesar 0,886, aitem *passing* adalah sebesar 0,806, aitem *dribbling* adalah sebesar 0,723, aitem *shooting* adalah sebesar 0,858, item aitem kerjasama adalah sebesar 0,824, dan aitem disiplin adalah sebesar 0,768. Nilai r tersebut lebih besar dari r tabel sebesar 0.355 pada signifikan 0,05.

Penilaian observasi kinerja hasil belajar pendidikan jasmani olahraga permainan bolabasket ini menunjukkan bahwa validitas internal tinggi. Dengan kata lain semua aitemnya valid, karena angka r hitung aitem pengambilan keputusan adalah sebesar 0,776, aitem *passing* adalah sebesar 0,489, aitem *dribbling* adalah sebesar 0,426, aitem *shooting* adalah sebesar 0,778, item kerjasama adalah sebesar 0,696, dan aitem disiplin adalah sebesar 0,715. Nilai r tersebut lebih besar dari r tabel sebesar 0.355 pada signifikan 0,05.

Penilaian observasi kinerja hasil belajar pendidikan jasmani olahraga permainan sepakbola mempunyai reliabilitas antar rater tinggi (nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,884). Sedangkan penilaian observasi kinerja hasil belajar pendidikan jasmani olahraga permainan bolabasket mempunyai reliabilitas antar rater tinggi (nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,871).