

Handwritten signature

**Model Penilaian Permainan *Invantion*
Game Dalam Pembelajaran Pendidikan
jasmani Sekolah Dasar Kelas Bawah
(*Penilaian Otentik*)**

Oleh :

Drs. Tomoliyus, MS

Dosen FIK- UNY

**Disajikan Dalam Seminar Nasional
di Universitas Sebelas Maret. Tgl. 7 Februari 2009**

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Permendiknas nomer 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan menyatakan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan teknik tes, observasi, penugasan perorangan/kelompok atau bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik. Penilaian terdiri atas penilaian eksternal dan penilaian internal. Penilaian eksternal merupakan penilaian yang dilakukan oleh pihak lain yang tidak melaksanakan proses pembelajaran. Penilaian eksternal dilakukan oleh suatu lembaga, baik dalam maupun luar negeri dimaksudkan antara lain untuk pengendali mutu. Sedangkan penilaian internal adalah penilaian yang direncanakan dan dilakukan oleh guru pendidikan jasmani pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian pendidikan jasmani merupakan bagian dari penilaian internal (*internal assessment*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap penguasaan standart kompetensi dan kompetensi dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yang dirancang dalam KTSP..

Tujuannya adalah untuk menilai tingkat pencapaian kompetensi dasar peserta didik yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung dan akhir pembelajaran. Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk memantau proses, kemajuan, perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan. Penilaian juga dapat memberikan umpan balik kepada guru agar dapat menyempurnakan perencanaan dan proses pembelajaran. Penyusunan perencanaan, pelaksanaan proses, dan penilaian merupakan rangkaian program pendidikan jasmani yang utuh, dan merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya. Maka perlu model penilaian yang dapat dijadikan sebagai salah satu acuan atau referensi oleh guru pendidikan jasmani, dan penyelenggaranya di jenjang sekolah dasar.

Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah ada enam aspek yang perlu di ajarkan dan dinilai yaitu : permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan. Aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air dan pendidikan luar sekolah.

Apabila keterampilan bermain sebagai tujuan utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka guru dalam menilai bermain harus bersifat menyeluruh. Hal ini sulit untuk dilakukan karena keterampilan bermain bukan sekedar menguasai keterampilan gerak dasar (tenik dasar) saja. Sebagai contoh , dalam softball, keberhasilan dalam melakukan bermain tidak hanya ditentukan oleh kerasnya pukulan atau tepatnya melempar, tetapi lebih kepada pengambilan keputusan secara taktis untuk dapat memecahkan masalah-masalah permainan yang dihadapi. Atas dasar inilah penulis akan menyajikan model penilaian permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah

Pembahasan

A. Pengertian Bermain

Istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bahkan di dalam Oxford English Dictionary, tercantum 116 definisi tentang bermain. Salah satu contoh, ada ahli yang mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Piaget, 1951). Tetapi ahli lain membantah pendapat tersebut karena adakalanya bermain bukan dilakukan semata-mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran lain yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu. Banyak keterangan yang simpang siur dan saling bertentangan. Karena itu untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bermain, perlu memandang bermain sebagai 'tali' yang merupakan untaian serat serta benang-benang yang terjalin menjadi satu (Mayke, 2001).

Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja.

Menurut hemat penulis, pada dasarnya bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan, bahwa bermain menurut pengertian pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang-kalah (play), sedangkan yang kedua sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (games). Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan, sebab fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali (refreshing) kondisi fisik dan mental.

Sehubungan dengan bermain dapat bermakna sebagai play dan games, maka yang perlu menjadi bahan pertimbangan di dalam menarik definisi adalah proses yang menyebabkan berlangsungnya aktivitas tersebut. Pada pengertian pertama, bermain sebagai play bisa jadi merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang tanpa melibatkan kehadiran orang lain, sehingga total kesenangan dan kepuasan itu datang dari diri sendiri. Sedangkan pihak lain yang terlibat dapat merupakan unsur penghibur saja. Contoh dari aktivitas bermain sebagai play adalah bermain konstruktif atau destruktif dan melamun. Pada pengertian kedua, bermain sebagai games, kesenangan dan kepuasan yang diperoleh seseorang harus melibatkan kehadiran orang lain. Tanpa hadirnya pihak kedua (sebagai lawan) maka games tidak akan terjadi, sebab games hanya akan berlaku jika ada unsur sportivitas, aturan dan menang-kalah. Artinya seseorang akan memperoleh kesenangan dan kepuasan setelahnya mampu mengungguli pihak lawan. Dengan demikian bermain sebagai games merupakan bermain yang perlu diperhatikan :

1. Menyenangkan.
2. Tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain.
3. Bersifat spontan dan volunter.
4. Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan.

5. Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif, dan sebagainya (Garvey, 1990).

Jenis Bermain

Jenis bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan adalah sebagai berikut: Bermain pasif, yaitu anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktivitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain, contohnya menonton film, pertunjukan, dan lain-lain. Bermain aktif. Seorang anak aktif melakukan sendiri dan sumber rasa senang yang diperoleh anak berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri. Jenis bermain aktif meliputi bermain bebas spontan, bermain khayal (bermain peran-peran tertentu, sesuai khayalan atau imajinasi anak), bermain konstruktif (menyusun balok-balok, puzzle, dsb), musik dan permainan.

Permainan (Game) dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu *invation game*, *net game*, *striking/fielding game*, dan *target game*. *Invation game* meliputi permainan bola kejar, bola tembak, sepak bola mini, bola basket mini lainnya. *Net game* meliputi permainan tenis meja mini, tenis mini, bola voli mini dan lainnya. *Striking/ Fielding game* meliputi permainan kasti, rounders, tea ball, softball dan lainnya. *Target game* meliputi golf.

B. Pengertian Penilaian

Penilaian pada dasarnya merupakan bagian integral dari proses pembelajaran pendidikan jasmani, yang merupakan suatu kegiatan guru pendidikan jasmani yang berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi dasar atau hasil belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan data sebagai informasi yang diandalkan sebagai dasar pengambilan keputusan.

Data yang diperoleh guru selama pembelajaran berlangsung diaring dan dikumpulkan melalui prosedur dan alat penilaian yang sesuai dengan kompetensi dasar

atau indikator yang akan dinilai. Dari proses ini, diperoleh potret/profil kemampuan peserta didik dalam mencapai sejumlah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dirumuskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan masing-masing.

Penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, pengolahan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Penilaian dilaksanakan melalui berbagai teknik/cara, seperti penilaian unjuk kerja (*performance*), Penilaian hasil belajar baik formal maupun informal diadakan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik menunjukkan apa yang dipahami dan mampu dikerjakannya. Hasil belajar seorang peserta didik dalam periode waktu tertentu dibandingkan dengan hasil yang dimiliki peserta didik tersebut sebelumnya dan tidak dianjurkan untuk dibandingkan dengan peserta didiklainnya. Dengan demikian peserta didik tidak merasa dihakimi oleh guru tetapi dibantu untuk mencapai kompetensi atau indikator yang diharapkan.

C. Manfaat Penilaian

Manfaat penilaian antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.
2. Untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi.
3. Untuk memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat dilakukan pengayaan dan remedial.
4. Untuk umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.
5. Untuk memberikan pilihan alternatif penilaian kepada guru.
6. Untuk memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektivitas pendidikan.

D. Fungsi Penilaian

Penilaian memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menggambarkan sejauhmana seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi.
2. Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan (sebagai bimbingan).
3. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik dan sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah seseorang perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
4. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
5. Sebagai kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan perkembangan peserta didik.

F. Prinsip-prinsip Penilaian

1. Validitas

Validitas berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, misalnya kompetensi "*mempraktikkan gerak dasar jalan..*", maka penilaian valid apabila menggunakan penilaian unjuk kerja. Jika menggunakan tes tertulis maka penilaian tidak valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi (keajegan) hasil penilaian.

Penilaian yang *reliable* (ajeg) memungkinkan perbandingan yang *reliable* dan menjamin konsistensi. Misal, guru menilai dengan **unjuk kerja**, penilaian akan reliabel jika hasil yang diperoleh itu cenderung sama bila **unjuk kerja** itu dilakukan lagi dengan kondisi yang relatif sama. Untuk menjamin penilaian yang reliabel petunjuk pelaksanaan **unjuk kerja** dan penskorannya harus jelas.

3. Menyeluruh

Penilaian harus dilakukan secara menyeluruh mencakup seluruh domain

yang tertuang pada setiap kompetensi dasar. Penilaian harus menggunakan beragam cara dan alat untuk menilai beragam kompetensi peserta didik, sehingga tergambar profil kompetensi peserta didik.

4. Berkesinambungan

Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap dan terus menerus untuk memperoleh gambaran pencapaian kompetensi peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

5. Obyektif

Penilaian harus dilaksanakan secara obyektif. Untuk itu, penilaian harus adil, terencana, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pemberian skor.

6. Mendidik

Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, memperbaiki proses pembelajaran bagi guru, meningkatkan kualitas belajar dan membina peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

G. Teknik Penilaian

Teknik penilaian permainan dalam pendidikan jasmani dapat menjamin terlaksananya penilaian yang menyeruh, maka menggunakan penilaian otentik . Penilaian dikatakan otentik apabila menilai apa adanya dan dilakukan manakala anak mendemonstrasikan perilaku yang diharapkan (keterampilan bermain) dalam situasi yang nyata. Dengan demikian guru atau pelatih dapat menghimpun informasi tentang bagaimana penerapan pemahaman taktik dan pelaksanaan teknik pada situasi yang nyata saat bermain secara langsung dan bagaimana penerapan konsep pengambil keputusan serta pemberi dukungan kepada regu . Berdasarkan karakteristik penilaian secara otentik tersebut, maka observasi atau pengamatan merupakan teknik yang paling sesuai digunakan dalam menilai keterampilan bermain.

H. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penilaian meliputi permainan *invation game*, *net game*, *striking/fielding game* disertai contoh modelnya.

I. Jenis-jenis Penilaian

Jenis penilaian yang dipaparkan dalam model penilaian permainan ini adalah tes praktek dan atau ujian kerja dengan penilaian otentik. Pelaksanaan penilaian menggunakan teknik pengamatan

Model Penilaian Permainan

Karakteristik yang dipaparkan dalam model penilaian permainan *invation game*, *net game*, *striking /fielding game* yaitu standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator soal, jenis penilaian, soal/ ujian kerja dan pedoman penskoran..

Model Penilaian Permainan (*invation game*)

Mata Pelajaran : PENJAS

Kelas/Semester : I / 1

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana/aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari dan lompat dalam permainan sederhana, serta nilai sportivitas, kejujuran, erjasama, toleransi dan

Indikator soal : 1. Mempraktikkan pelaksanaan keterampilan,
mempraktikkan mengambil keputusan dan
mempraktikkan dukungan

Jenis Penilaian : Unjuk Kerja dengan penilaian otentik

Soal/ Tugas : unjuk kerja bermain Gobak sodor.

Pedoman
Penskoran(rubrik) :

No	Aspek yang di nilai	0	1
1	Pelaksanaan keterampilan		
2	Mengambil keputusan		
3	Dukungan		

Keterangan:

1. Pelaksanaan keterampilan adalah melakukan gerakan yang efisien dari keterampilan yang dipilih.
2. Mengambil keputusan adalah membuat keputusan yang tepat tentang gerak yang harus di lakukan selama bermain
3. Dukungan adalah memberikan dukungan yang tepat pada satu tim.

Nilai 0 : Jika pelaksanaan gerak tidak efisien.

Nilai 0 : Jika pengambil keputusan tidak tepat.

Nilai 0 : Jika dukungan dalam tim yang diberikan tidak tepat.

Nilai 1 : Jika pelaksanaan gerak yang dipilih efisien.

Nilai 1 : Jika pengambil keputusan tepat.

Nilai 1 : Jika dukungan dalam tim yang diberikan tepat.

Cara Penilaian : menjumlahkan skor aspek yang dinilai x 100 =

3

Contoh : Permainan sederhana gobah sodor

Agus mendapat skor: Pelaksanaan keterampilan	= 1
Pelaksanaan mengambil keputusan	= 1
<u>Dukungan</u>	<u>= 1</u>
Jumlah	= 3

Skor nilai agus : 3 x 100 = 100

3

Kesimpulan

1. Bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan, bahwa bermain menurut pengertian pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah (*play*), sedangkan yang kedua sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kapuasan namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (*games*).
2. Penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, pengolahan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik
3. Prinsip penilaian yaitu valid, reliable, menyeluruh, berkesinambungan, obyektif dan mendidik.
4. Penilaian permainan menggunakan ujuk kerja dengan penilaian otentik
5. Komponen yang dinilai dalam permainan invasion game adalah pelaksanaan keterampilan, pengambil keputusan dan dukungan.

Daftar Pustaka

- Griffin L Linda, Oslin L. Judith, Mitchell A Stephen. (2003). *Sport For Elementary Physical Education: A Tactical Games Approach*. Human kinetics
- Magill A Richard. (2001). *Motor Learning Concepts and Applications*. New York: McGraw-Hill Education
- Schmid Richard, Wrisberg Craig A. (2004). *Motor Learning and Performance*. USA. Human Kinetics.
- Thomas, Jerry R, Thomas, Khaterine, Lee, Amelia M. (1988). *Physical Education For Children : Concepts Into Practice*. Champaign, Illinois; Human Kinetic Books Walsh,
- W Bruce dan Betz, Nancy E. (1990). *Test and Assesment, 2 nd edition*, The Ohio State University