

**Pengembangan Model
Penilaian Otentik Penjasorkes
Materi Permainan Invasi Bolabasket di Sekolah Dasar**

Tomoliyus
FIK Universitas Negeri Yogyakarta
Emil : tomoliyus@yahoo.com, Hp: 0816681282,

Abstrak: Pengembangan Model Penilaian Otentik Penjasorkes Materi Permainan Invasi Bolabasket di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model penilaian otentik untuk mengakses kompetensi pembelajaran penjasorkes, materi permainan invasi bolabasket siswa kelas V semester 1 SD Kabupaten Bantul. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, yang dilakukan 3 tahap, yaitu: (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan, (3) tahap validasi produk. Subjek penelitian yang digunakan guru penjas dan siswa SD di Kabupaten Bantul, diambil secara *purposive sampling*. Uji reliabilitas digunakan antar *rater* dengan menggunakan *Anava-General Multifacet Model*. Uji keefektifan model menggunakan uji t. Hasilnya ditemukan seperangkat indikator beserta deskripsinya, rubrik dalam bentuk lembar observasi dan tugas kegiatan siswa, yang mempunyai validitas isi tinggi dan reliabilitas tinggi baik pembelajaran pertemuan pertama maupun kedua. Model penilaian otentik penjasorkes yang dikembangkan cukup efektif dan layak digunakan untuk menilai materi permainan invasi bolabasket siswa kelas V semester 1 SD Kabupaten Bantul.

Kata Kunci: penilaian otentik, permainan invasi bolabasket

PENDAHULUAN

Permainan invasi merupakan salah satu materi ajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes). Menurut Griffin (1997: 10); Oslin (2003: 7) dan Grehaigne (2005: 6) permainan invasi meliputi permainan sepakbola, bolabasket dan permainan lain yang taktik, strateginya sama dengan sepakbola dan bolabasket, misalnya bolatangan. Permainan invasi tersebut secara garis besar permasalahan taktiknya sama, yaitu taktik memperoleh skor dan mencegah terjadinya skor. Taktik mencetak skor meliputi memelihara penguasaan bola, mencetak skor, menciptakan ruang untuk menyerang, menggunakan ruang untuk menyerang. Mempertahankan skor meliputi mempertahankan ruang, skor, dan

memenangkan perebutan bola. Atas dasar uraian tersebut, permainan saling menyerang (*invation game*) memerlukan kompetensi mencetak skor meliputi mengoper bola, menggiring dan memasukkan bola, dan mempertahankan skor dengan cara merebut bola. Di samping itu, mencetak skor dan mempertahankan skor diperlukan kerjasama, kejujuran, dan sportivitas.

Upaya peningkatan kualitas penjasorkes materi permainan invasi di sekolah dasar antara lain dapat ditempuh melalui peningkatan pembelajaran dan penilaian. Keduanya saling terkait satu yang lain karena pembelajaran yang baik akan menghasilkan penilaian yang baik. Selanjutnya, penilaian yang baik akan mendorong guru pendidikan jasmani (penjas) untuk menentukan pendekatan, model, dan strategi pembelajaran yang baik serta mendorong motivasi siswa untuk belajar yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Martin dan Hastie (2006:110-111) bahwa antara penilaian dan proses pembelajaran harus ditegakkan, karena kenyataan menunjukkan bahwa penilaian dapat mempengaruhi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Pasal 25 (4) Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa kompetensi lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Artinya, pembelajaran dan penilaian harus mengembangkan kompetensi siswa yang berhubungan dengan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu dengan lain secara eksplisit. Apa pun mata pelajarannya selalu mengandung tiga ranah, namun penekanannya berbeda. Mata pelajaran yang menuntut kemampuan praktik (penjasorkes) lebih menitikberatkan pada ranah psikomotor, sedang mata pelajaran yang menuntut kemampuan teori lebih menitikberatkan pada ranah kognitif, dan keduanya selalu mengandung ranah afektif. Oleh karena itu, penilaian penjasorkes materi permainan sebaiknya bersifat unjuk kerja dan nyata yang mencerminkan ketiga ranah yang tidak terpisahkan.

Guru penjas sekolah dasar (SD) dalam melakukan penilaian siswa tentang materi permainan invasi biasanya: (1) kurang memperhatikan aspek kognitif dan

afektif, (2) melaksanakan penilaian hasil belajar dilakukan terpisah-pisah pada setiap indikator, dan (3) menilai hasil belajar siswa menggunakan instrumen yang belum bisa mencerminkan permainan invasi. Guru pendidikan jasmani SD masih membutuhkan instrumen yang dapat mengases hasil belajar materi permainan invasi kelas V semester 1 secara keseluruhan. Salah satu penilaian yang bisa mengakses secara keseluruhan adalah penilaian otentik atau penilaian kinerja (Mueller 2009).

Menurut Suzann (2000: 3) dan Lund (2010:19) penilaian otentik adalah (1) penilaian yang berbasis kinerja melalui lembar kerja (lembar tugas) untuk menerapkan pengetahuan yang telah dikuasai secara teoretis, (2) penilaian yang lebih menuntut siswa mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan strategi dengan mengreasikan jawaban (produk), (3) penilaian yang mengharuskan siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan keterampilan, (4) suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks dunia “nyata” yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memungkinkan satu masalah bisa memiliki lebih dari satu macam pemecahan, (5) proses penilaian harus merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, bukan bagian terpisah dari proses pembelajaran, (6) penilaian harus bersifat holistik yang mencakup semua aspek pembelajaran dari tujuan pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Dalam mengembangkan penilaian otentik beberapa langkah yang perlu ditempuh, yaitu: (1) menentukan standar, (2) menentukan indikator, (3) pembuatan rubrik (kriteria) dan (4) menentukan tugas otentik.

Penentuan standar di Indonesia adalah kompetensi yang terdapat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Dalam KTSP dikenal standar kompetensi dan kompetensi dasar. Standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai acuan dan tujuan yang ingin dicapai dalam keseluruhan proses pembelajaran. Kompetensi dan standar kompetensi dasar lazimnya masih abstrak, kompetensi dasar kemudian dijabarkan menjadi indikator yang lebih operasional sehingga jelas keterampilan atau kinerja apa yang menjadi sasaran penilaian.

Indikator adalah alat untuk mengukur dan sebagai petunjuk (Novianto, 2005:230). Dengan demikian, indikator merupakan suatu petunjuk atau acuan sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian hasil pembelajaran. Proses pembelajaran penjasorkes harus secara sadar diarahkan untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian diarahkan untuk mengukur tingkat tercapainya kompetensi dasar. Oleh karena itu, diperlukan indikator yang menggambarkan tingkat ketercapaian kompetensi dasar. Indikator merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang menunjukkan tanda-tanda, perbuatan, dan atau respon yang dilakukan atau ditampilkan siswa.

Kriteria untuk menilai siswa disebut rubrik (Lund, 2010: 21). Rubrik merupakan skala penskoran yang digunakan untuk mengamati dan menilai kinerja siswa dalam bentuk lembar observasi (LO). Dalam LO ada dua hal pokok yang harus dibuat, yaitu indikator dan tingkat capaian kinerja. Tingkat capaian kerja umumnya ditunjukkan dalam angka-angka, lazimnya 1-3, 1-4 atau 1-5. Besar kecilnya angka menunjukkan capaian kinerja siswa, yang setiap angka memiliki deskripsi, dan setiap deskripsi harus sesuai dengan indikator yang diukur. Dalam membuat rubrik ada dua hal yang harus dipertimbangkan, yaitu validitas dan reliabilitas. Validitas dan reliabilitas merupakan hal utama yang harus dipenuhi untuk menentukan kualitas instrumen penilaian.

Tugas yang otentik ialah tugas yang dirancang dan diberikan kepada para siswa untuk dinilai dan diukur kinerja siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam permainan saling menyerang (invasi). Tugas yang diberikan kepada siswa dapat dikatakan otentik jika tugas tersebut mampu memberikan kemampuan pada siswa untuk menghadapi tantangan-tatangan di dalam permainan invasi. Pemilihan tugas-tugas otentik sebaiknya: (1) merujuk pada kompetensi dan indikator yang telah ditetapkan, (2) tugas-tugas harus mencerminkan keadaan yang sesungguhnya di dunia nyata. Dua hal ini sebagai acuan membuat tugas otentik untuk menilai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran.

Atas dasar kebutuhan guru penjas SD tersebut perlu dilaksanakan penelitian pengembangan model penilaian otentik untuk mengases kompetensi siswa dalam pembelajaran penjasorkes, materi permainan invasi bolabasket sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) memperoleh seperangkat indikator permainan invasi yang dapat diukur secara terpadu melalui penilaian otentik siswa kelas V semester 1 sekolah dasar, (2) memperoleh validitas dan reliabilitas model penilaian otentik untuk mengases kompetensi materi permainan invasi bolabasket siswa kelas V semester I sekolah dasar, (3) memperoleh informasi mengenai keefektifan dan keterlaksanaan model penilaian otentik yang dikembangkan, dilihat dari pencapaian nilai keterampilan permainan invasi bolabasket.

METODE

Subjek dalam penelitian adalah guru penjas sekolah dasar di Kabupaten Bantul yang diambil secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan tingkat pendidikan, pengalaman dan keberadaan anak. Untuk kepentingan penelitian pendahuluan, ditetapkan 30 orang guru penjas sekolah dasar di Kabupaten Bantul. Untuk kepentingan ujicoba skala kecil ditetapkan tiga orang guru penjas. Selanjutnya untuk ujicoba lebih luas ditetapkan 20 orang guru penjas sekolah dasar di Kabupaten Bantul.

Penelitian ini dengan metode penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan dan memvalidasi produk berupa model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket di sekolah dasar. Terkait dengan tujuan tersebut rancangan penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Borg dan Gall, 2003). Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap utama yaitu: (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan, dan (3) tahap validasi produk

Pada tahap I, dilakukan penelitian pendahuluan dengan kajian-kajian teoretik, observasi dan survei lapangan, yaitu dengan menyebar kuesioner kepada guru penjas sekolah dasar di Kabupaten Bantul. Tujuan untuk memperoleh data tentang

kompetensi guru penjas dalam pembelajaran dan penilaian permainan invasi di sekolah dasar. Data hasil penelitian pendahuluan yang telah diperoleh diolah dan dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis ini sebagai acuan dan pertimbangan dalam menyusun model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi.

Pada tahap II, dilakukan pengembangan model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket yang dirancang berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan kajian teoritik yang telah dihasilkan sebelumnya. Model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket di sini berupa (1) seperangkat indikator, (2) rubrik berupa lembar observasi dan interpretasi hasil), (3) tugas kegiatan siswa.

Pada tahap III berupa validasi produk, yang dilakukan secara isi dan empirik terhadap model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket di sekolah dasar yang telah tersusun. Validasi dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan atau kesesuaian model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket di sekolah dasar yang telah disusun. Validasi isi dilakukan dengan teknik *delphi* terhadap 5 pakar yang terdiri dari 1 pakar evaluasi pendidikan, 1 pakar pendidikan jasmani, 2 pakar pendidikan jasmai sekolah dasar dan 1 pakar permainan invasi bolabasket. Analisis data validitas isi menggunakan rasio validitas isi (*content validity ratio/CVR*) dan Koefisien Kappa (Shultz, 2005: 89).

Validasi empirik dilakukan melalui ujicoba lapangan. Ujicoba dilakukan secara terbatas dan secara lebih luas. Ujicoba ini dimaksudkan untuk memperoleh reliabilitas dan memperoleh informasi mengenai keefektifan model penilaian otentik yang dikembangkan. Penentuan reliabilitas dari kriteria instrumen penilaian otentik dilakukan dengan uji koefisiensi korelasi antarkelas (*Interclass Correlation Coeffisients/ICC*). Koefisien *interrater* adalah salah satu sarana untuk melihat tingkat konsisten (kejegan) *antarrater* dalam *merating* terhadap unjuk kerja permainan bolabasket siswa. Untuk keperluan ini, analisis data menggunakan *Anava-General Multifacet Model* dari Thorndike (1982). Uji keefektifan model penilaian otentik

penjasorkes dengan menggunakan rancangan kuasi eksperimen dengan pendekatan *one group pretest-posttest*.

Data hasil yang telah terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Untuk menjawab efektifitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, maka data hasil penelitian yang telah terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis dengan teknik deskriptif dan analisis perbedaan rerata (uji-t).

HASIL PENGEMBANGAN

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, analisis kebutuhan dan kajian teoretik yang telah dilakukan, dihasilkan dua produk model penilaian otentik untuk mengases kompetensi siswa hasil pembelajaran penjasorkes materi permainan invasi bolabasket kelas V semester 1 sekolah dasar.

Produk kesatu, model penilaian otentik pembelajaran pertemuan pertama penjasorkes materi permainan invasi bolabasket kelas V semester 1 SD berupa: (1) aspek operan dada, merebut bola dan kerjasama, kejujuran serta sportivitas, (2) seperangkap indikator meliputi pengambilan keputusan operan bola, sikap persiapan operan dada, pelaksanaan gerak operan dada, gerak lanjutan operan dada, sikap persiapan merebut bola, pelaksanaan merebut bola, dukungan tim, mentaati aturan, sportivitas, dan setiap indikator ini terdiri dari 3 deskripsi, (3) rubrik berbentuk lembar observasi penilaian otentik berisi petunjuk observasi, tabulasi skor pencapaian, dan interpretasi hasil skor, (4) tugas kegiatan siswa yaitu permainan bolabasket yang dimodifikasi sesuai dengan kompetensi.

Produk kedua, model penilaian otentik pembelajaran pertemuan kedua penjasorkes materi permainan invasi bolabasket kelas V semester 1 SD berupa: (1) aspek memasukan bola, menggiring bola dan kerjasama, kejujuran serta sportivitas, (2) seperangkat indikator meliputi pengambilan keputusan memasukan bola, sikap persiapan memasukan bola, pelaksanaan gerak memasukan bola, gerak lanjutan

memasukan bola, pengambilan keputusan menggiring bola, sikap persiapan minggiring bola, pelaksanaan minggiring bola, dukungan tim, mentaati aturan, sportivitas, dan setiap indikator ini terdiri dari 3 deskripsi, (3) rubrik berbentuk lembar observasi penilaian otentik berisi petunjuk observasi, tabulasi skor pencapaian, dan interpretasi hasil skor, (4) tugas kegiatan siswa yaitu permainan bola basket yang dimodifikasi sesuai dengan kompetensi.

Kedua produk model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket kelas V semester 1 SD pertemuan pertama dan kedua tersebut, setelah divalidasi lima pakar diperoleh validitas isi tinggi (*content validity ratio* (CVR), hasilnya setiap butir (deskripsi) instrumen nilai CVR = 1). Dengan kata lain, kompetensi, indikator dan deskripsi, lembar observasi penilaian otentik dan tugas kegiatan siswa untuk penilaian materi permainan invasi kelas V semester 1 pertemuan pertama dan kedua layak diujicobakan secara empirik.

Selanjutnya kedua produk model penilaian otentik tersebut dilakukan validasi empirik. Dalam validasi empirik dilakukan ujicoba skala terbatas dan skala luas. Hasil reliabilitas uji coba skala terbatas instrumen penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket pertemuan pertama memiliki reliabilitas antar *rater* yang tinggi baik aspek operan bola ($r = 0,983$), merebut bola ($r = 0,967$), kerjasama, kejujuran, dan sportivitas ($r = 0,968$). Uji coba skala terbatas instrumen penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket pertemuan kedua memiliki reliabilitas antar *rater* yang tinggi, baik aspek memasukkan bola ($r = 0,976$), mendribble bola ($r = 0,969$), kerjasama, kejujuran, dan sportivitas ($r = 0,967$). Dengan demikian, seluruh aspek instrumen pertemuan pertama dan kedua dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk uji coba skala luas.

Hasil uji coba skala luas instrumen penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi pertemuan pertama pada aspek operan bola, ditemukan nilai koefisien reliabilitas antar *rater* tinggi ($r = 0,971$). Aspek merebut bola, ditemukan nilai koefisien reliabilitas tinggi ($r = 0,953$). Aspek kerjasama, kejujuran, dan sportivitas, ditemukan nilai koefisien reliabilitas tinggi ($r = 0,916$). Hasil uji coba

skala luas instrumen penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi pertemuan kedua pada aspek memasukkan bola, ditemukan nilai koefisien reliabilitas tinggi ($r = 0,958$). Aspek mendribel bola, ditemukan nilai koefisien reliabilitas tinggi ($r = 0,913$). Aspek kerjasama, kejujuran, dan sportivitas, ditemukan nilai koefisien reliabilitas tinggi ($r = 0,918$). Berdasarkan perhitungan statistik reliabilitas uji coba skala luas instrumen pertemuan pertama dan kedua, diketahui memiliki reliabilitas *antarrater* yang tinggi, sehingga seluruh aspek instrumen pertemuan pertama dan kedua dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

Penerapan kedua produk untuk menguji keefektifan model pada uji lapangan skala lebih luas di enam SD dengan jumlah 185 siswa kelas V semester 1 Kabupaten Bantul Yogyakarta. Penelitian dimulai dengan tes awal (*pretest*), kemudian menerapkan model otentik, dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*). Hasil uji t 6 SD pada pertemuan pertama nilai rata-rata sesudah penilaian otentik lebih besar dan berbeda signifikan dengan nilai rata-rata sebelum penilaian otentik ($43,04 < 80,02$, dan $t_{\text{hitung}} 79,02 > t_{\text{tabel}} 1,96$). Pertemuan kedua nilai rata-rata sesudah penilaian otentik lebih besar dan berbeda signifikan dengan nilai rata-rata sebelum penilaian otentik ($44,16 < 81,56$, dan $t_{\text{hitung}} 11,02 > t_{\text{tabel}} 1,96$). Berdasarkan hasil analisis uji keefektifan model penilaian otentik penjasorkes untuk materi permainan invasi bolabasket kelas V semester 1 sekolah dasar pertemuan pertama dan kedua nilai rata-rata sesudah penilaian otentik lebih besar dan berbeda signifikan dengan nilai rata-rata sebelum penilaian otentik.

Dengan demikian, kedua instrumen penilaian otentik di atas efektif dan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar lebih baik. Hal ini sesuai pendapat Sunders (Beard dan Senior, 1980: 72) yang menyatakan bahwa penilaian yang dilaksanakan selama proses belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa lebih baik. Di samping itu, Hopkins dan Antes (1990: 31) juga menyatakan bahwa penilaian merupakan umpan balik dari kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh siswa, mendorong siswa untuk belajar lebih baik, dan meningkatkan minat berprestasi.

Keterlaksanaan penerapan model otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket ditinjau dari pendapat guru setelah melaksanakan penilaian otentik, menggunakan angket. Hasil dari pendapat guru tentang tingkat kemudahan dalam melaksanakan TKS penilaian otentik 67% mengatakan sangat mudah dan 33% mengatakan mudah. Pendapat guru tentang tingkat kemudahan melaksanakan lembar observasi dan pensekoran 17% mengatakan sangat mudah dan 83% mengatakan mudah. Atas dasar ini, disimpulkan bahwa dalam menerapkan TKS dan lembar observasi serta pensekoran mudah dilaksanakan. Berdasarkan pengalaman guru saat melakukan penilaian otentik dalam bermain sangat kurang atau belum pernah. Di samping itu, guru menyatakan bahwa penilaian otentik bermanfaat bagi kehidupan siswa, perasaan guru saat melaksanakan penilaian otentik juga merasa senang.

Siswa setelah melaksanakan penilaian otentik diberi angket. Hasil dari tingkat kemudahan siswa dalam melaksanakan TKS penilaian otentik 73% siswa menyatakan sangat mudah, 20% menyatakan mudah, dan 1% sulit. Pendapat siswa tentang perasaan saat melaksanakan tugas (bermain) 84% merasa sangat senang dan 16% merasa senang. Selanjutnya 84% siswa menyatakan sangat tertarik, 13% siswa menyatakan tertarik, dan 3% siswa menyatakan biasa. Sejumlah 82% siswa menyatakan sangat bermanfaat dan 18% siswa menyatakan bermanfaat terhadap kehidupan sehari-hari.

Atas dasar ini, dalam menerapkan model penilaian otentik penjasorkes materi permainan invasi bolabasket mudah dilaksanakan oleh guru dan siswa. Siswa merasa tertarik dan senang dengan penerapan penilaian otentik untuk materi permainan invasi bolabasket. Di samping itu, guru merasa senang serta bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Demikian hasil ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa model penilaian otentik penjasorkes pertemuan pertama dan kedua yang diujicobakan telah sesuai dengan kebutuhan dan layak untuk digunakan untuk menilai materi permainan invasi bolabasket kelas V semester 1 sekolah dasar di Kabupaten Bantul.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan dua produk perangkat penilaian *otentik* yang dapat mengases pembelajaran penjasorkes pertemuan pertama dan kedua materi permainan invasi bolabasket siswa kelas V semester I sekolah dasar yaitu:

- Produk kesatu ditemukan seperangkat indikator meliputi pengambilan keputusan operan bola, sikap persiapan operan dada, pelaksanaan gerak operan dada, gerak lanjutan operan dada, sikap persiapan merebut bola, pelaksanaan merebut bola, dukungan tim, mentaati aturan, sportivitas, yang dapat diukur secara terpadu dalam penilaian otentik penjasorkes pertemuan pertama materi permainan invasi bolabasket siswa kelas V semester I.SD.
- Produk kedua ditemukan seperangkat indikator meliputi pengambilan keputusan memasukan bola, sikap persiapan memasukan bola, pelaksanaan gerak memasukan bola, gerak lanjutan memasukan bola, pengambilan keputusan menggiring bola, sikap persiapan minggiring bola, pelaksanaan minggiring bola, dukungan tim, mentaati aturan, sportivitas, yang dapat diukur secara terpadu dalam penilaian otentik penjasorkes pertemuan kedua materi permainan invasi bolabasket siswa kelas V semester I.SD..
- Tersusunnya rubrik penilaian otentik pada pembelajaran penjasorkes pertemuan pertama dan kedua. yang masing-masing meliputi indikator dan deskripsi, lembar observasi (berisi petunjuk observasi dan tabulasi skor pencapaian), dan tugas kegiatan siswa yang berisi permainan bola basket dimodifikasi. Rubrik tersebut mempunyai validitas isi tinggi (nilai CVR = 1) baik pertemuan pertama dan kedua. Rubrik untuk pertemuan pertama memiliki nilai reliabilitas antar *rater* tinggi ($r = 0.971$) dan rubrik untuk pertemuan kedua memiliki nilai reliabilitas antar *rater* tinggi ($r = 0.985$). Kedua perangkat instrumen tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan antar *rater* dalam memberi nilai.

- Penerapan Model penilaian otentik penjasorkes yang dikembangkan cukup efektif dan layak digunakan untuk menilai materi permainan invasi bolabasket siswa kelas V semester 1 SD Kabupaten Bantul.