



JURNAL ISSA

JURNAL ILMIAH KEOLAHRAGAAN

*seri
Tomolius
m?*

PENGEMBANGAN PERALATAN OLAH
UPAYA PENINGKATAN K
PRODUKTIVITAS P

EFEKTIVITAS GRAB START, TRACK

MOTIVASI GURU PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR MENGIKUTI
PROGRAM KELANJUTAN STUDI

MODEL STATISTIK REGRESI DENGAN VARIABEL NON LATIHAN SEBAGAI
PREDIKTOR KAPASITAS AEROBIK (Vo_{2maks})

BOLAVOLI DUDUK SEBAGAI SALAH SATU OLAHRAGA ALTERNATIF
UNTUK ANAK TUNADAKSA (PARAPLEGIA, LUMPUH PADA
KEDUA TUNGKAI KAKINYA)

CARA MEMBUAT RUBRIK PENILAIAN BERBASIS KINERJA
PERMAINAN NET GAME

APLIKASI BIOMEKANIKA PADA OLAHRAGA RENANG GAYA BEBAS
KONTRIBUSI PENDIDIKAN JASMANI DALAM MEMBENTUK
KARAKTER PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN BERFIKIR KREATIF SISWA MELALUI MODEL PENILAIAN
PORTOFOLIO KOMPREHENSIF BERBASIS KOMPETENSI SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SMK SE-JAWA BARAT

KEMAMPUAN DASAR MULTILATERAL MAHASISWA PENDIDIKAN
KEPELATIHAN OLAHRAGA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

REHABILITASI CEDERA MELALUI TERAPI PSIKOLOGI BAGI ATLET
(SEBUAH TINJAUAN DALAM PSIKOLOGI OLAHRAGA)

PENERBIT
INDONESIAN SPORT SCIENTIST ASSOCIATION

CARA MEMBUAT RUBRIK PENILAIAN BERBASIS KINERJA PERMAINAN NET GAME

Oleh:

Dr. Tomoliyus

Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Abstract. Net game (table tennis, tennis, badminton, volleyball) should use suitable evaluation based on perform, since evaluation based on perform describes three domains of physical education. Evaluation based on perform is an evaluation refers to situation or context which needs some approaches to solve problems. Here, *one problems may have more than one solutions*. "Rubrik" is an evaluation guide line shows some criterias wanted by teachers or coaches in evaluating or levelling students work's results to increase scoring consistency and to develop learning process. Evaluation based on perform could be done by the simplest way, that is by checklist. Some steps to make "rubrik" are: (1) identifying factors which determine net game, (2) choosing the most important factor in net game, (3) determining students task for net game, (4) developing a description for "rubrik", and (5) revising assesment product.

Keywords: Evaluation based on perform, "Rubrik"

PENDAHULUAN

Pendidikan olahraga yang dilaksanakan di sekolah dinamakan pendidikan Jasmani, sedang pendidikan olahraga yang dilaksanakan di luar sekolah dinamakan pelatihan olahraga. Salah satu olahraga adalah olahraga permainan. Di sekolah olahraga permainan sebagai alat untuk pendidikan,

sedangkan di luar sekolah untuk prestasi olahraga sebagai pengembangan bakat siswa.

Menurut Griffin (1997: 10) mengelompokkan permainan berdasarkan permasalahan taktis bermain, terdiri dari *net game*, *invation game*, *striking game* dan *target game*. Selanjutnya Oslin (2003: 7) juga mengelompokkan permainan menjadi empat kelompok yaitu *net game*, *invation game*, *striking game* dan *target game*. Demikian juga Grehaigne (2005: 3) dan Lund (2005: 225) mengelompokkan permainan menjadi empat kelompok yaitu *net game*, *invation game*, *striking game*, dan *target game*. *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. Akan 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.

Berdasarkan tingkat kesulitan dan karakteristik siswa materi olahraga permainan dalam pembelajaran pendidikan olahraga dikelompokkan menjadi tiga tahap, yaitu tahap pertama permainan sederhana (*low organizes game*), tahap kedua *lead-up game* dan tahap ketiga modifikasi. Berdasarkan karakteristik siswa kelompok permainan sederhana diberikan untuk materi kelas satu sampai dengan kelas tiga, *lead-game* diberikan untuk kelas tiga dan kelas empat. Permainan modifikasi diberikan dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas empat sampai kelas enam.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka disimpulkan bahwa pembelajaran olahraga permainan dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok berdasarkan masalah permainan, yaitu *net game*, *invation*

konsistensi, keajegan dan keandalan suatu perangkat penilaian yang memberikan hasil yang relatif sama dalam waktu yang berlainan.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rubrik adalah panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan guru dan pelatih dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil pekerjaan siswa
2. Langkah membuat rubrik yaitu: (1) Mengidentifikasi faktor yang menentukan permainan net game, (2) Memilih faktor yang terpenting dalam permainan net game, (3) Menentukan tugas siswa permainan net game, (4) Mengembangkan deskripsi untuk rubrik, dan (5) Merevisi produk asesmen.

DAFTAR PUSTAKA

- Griffin, L. L & Oslin, J. & Mitchell, S. 1997. *Teaching Sport Concepts and Skill. A Tactical game approach*. Champaign, Il: Human Kineties.
- Grehaigine, J. F & Richard J. F, & Griffin L. L. 2005. *Teaching and learning Team sport and games*. London: Routledge.
- Lund J. L & Kirk, M. F. 2010. *Performance- Based Assessment for Middle and High school Physical Education*. USA. Human Kinetics.
- Metzler Michael. W. 2005. *Instructional Model for Physical Education*. USA: Holcomb Hathaway Publishers.
- Popham. J. 1995. *Classroom assessment: What teacher need to know?*. New York: Allyn & Bacon A Viacom Company Needham Hights, MA 021194.