

# **GAMES PERFORMANCE ASSESMENT INSTRUMENT FOR INVASION GAMES**

## **Kunci Skor :**

- 5 = Penampilan sangat efektif (SELALU)**
- 4 = Penampilan efektif (SERING)**
- 3 = Penampilan efektif kategori sedang ( KADANG-KADANG)**
- 2 = Penampilan kategori lemah (JARANG SEKALI)**
- 1 = Penampilan kategori sangat lemah ( TIDAK PERNAH)**

## **Komponen dan Kriteria**

- **Eksekusi Keterampilan (*skill execution*)** = mahasiswa mengoper bola secara akurat, mencapai pada siswa yang memang ingin dituju.
- **Membuat Keputusan (*decision making*)** = mahasiswa membuat keputusan yang tepat kapan mengoper (mengoper pada teman satu tim yang tidak dijaga yang memungkinkan terciptanya gol).
- **Mendukung (*support*)** = mahasiswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk dioper dari teman satu tim ( yang mengarah pada terjadinya gol).



