



Urgensi evaluasi kualitas pembelajaran penjas di Era 4.0: studi evaluasi antara teori dan praktis

Ridho Gata Wijaya

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta

Email: ridhogatawijaya@uny.ac.id

Received: 28 Agustus 2022; Revised: 31 Oktober 2022; Accepted: 3 November 2022

Abstrak: Evaluasi merupakan proses identifikasi sebagai dasar pengambilan keputusan suatu program yang dilaksanakan agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Akan tetapi, fakta yang berbeda ditunjukkan dalam fenomena dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang belum dilaksanakan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran penjas yang dikaji melalui perbandingan antara teori dan realitas dengan menggunakan pendekatan CIPP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode campuran (kuantitatif dan kualitatif). Sampel data yang digunakan adalah mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi dengan jumlah 102 mahasiswa yang minimal telah menempuh empat semester di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai tertinggi Context 64,70% interpretasi sangat setuju akan adanya evaluasi sebagai peningkatan kualitas pembelajaran dengan dasar perencanaan, nilai tertinggi Input 62,74% interpretasi sangat setuju akan adanya evaluasi sebagai peningkatan kualitas pembelajaran dengan dasar kesiapan program, nilai tertinggi process interpretasi sangat setuju 51,96% akan adanya evaluasi sebagai peningkatan kualitas pembelajaran dengan dasar proses pelaksanaan pembelajaran, dan nilai tertinggi product 75,49 interpretasi setuju akan adanya evaluasi sebagai peningkatan kualitas pembelajaran dengan dasar hasil evaluasi bisa digunakan sebagai tolak ukur perbaikan mutu pembelajaran.

Kata Kunci: *evaluasi, pembelajaran penjas, teori dan praktis*

Abstract: *Evaluation is an identification process as the basis for making decisions about a program that is implemented in accordance with the objectives to be achieved. However, different facts are shown in the phenomena in physical education learning that have not been implemented optimally. This study aims to determine the implementation of evaluation in improving the quality of physical education learning which is studied through a comparison between theory and reality using the CIPP approach. The method used in this study is a mixed method (quantitative and qualitative). The data sample used is Physical Education, Health and Recreation students with a total of 102 students who have taken at least four semesters at the Faculty of Sports Science, UNY. The results of this study indicate that the highest value of context is 64.70%, the interpretation strongly agrees with the evaluation as an improvement in the quality of learning on the basis of planning, the highest value Input is 62.74%, the interpretation strongly agrees with the evaluation as an improvement in the quality of learning on the basis of program readiness. the highest process interpretation strongly agrees 51.96% of the evaluation as an improvement in the quality of learning on the basis of the learning implementation process, and the highest value of the product 75.49 interpretations agrees that the evaluation as an improvement in the quality of learning on the basis of the evaluation results can be used as a benchmark for improving the quality of learning.*

Keywords: *evaluation, physical education learning, theory and practice*

How to Cite: Wijaya, R. G. (2022). Urgensi evaluasi kualitas pembelajaran penjas di Era 4.0: studi evaluasi antara teori dan praktis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 108-116. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.52910>



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa dan negara. Di Indonesia, pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang signifikan dengan didukung oleh jumlah minat masyarakat untuk mengemban pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga Pendidikan di tingkat

perguruan tinggi. Esensi masyarakat dalam mengemban Pendidikan tinggi menjadi salah satu hal yang perlu diketahui untuk menjaga stabilitas proses kegiatan pembelajaran di tingkat Pendidikan tinggi. Sebuah lembaga instansi pendidikan sejatinya menyediakan sekaligus memfasilitasi terhadap apa yang menjadi esensi para mahasiswa tersebut. Apa yang diharapkan dari sebuah kegiatan belajar mengajar dan sejauhmana ekspektasi yang diberikan terhadap institusi tersebut menjadi hal yang urgen untuk dibahas. Selama beberapa dekade ini, Pendidikan di Indonesia khususnya instansi di tingkat Pendidikan Tinggi baik negeri maupun swasta telah banyak mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini dibuktikan melalui beberapa aspek yang terdiri dari aspek kualitas dan keadilan (Kemenristek Dikti, 2022). Dalam hal ini aspek kualitas merujuk pada pengalaman belajar yang merata dan kualitas Pendidikan yang berbobot sehingga dapat menciptakan karakter dan kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi masa depan. Di samping itu, aspek keadilan merujuk pada kesempatan bagi seluruh warga negara untuk mendapatkan Pendidikan yang berkualitas secara adil tanpa membeda-bedakan status sosial, ekonomi, budaya dan di mana seseorang tinggal (Kemendikbudristek, 2022).

Di negara-negara maju, Pendidikan tinggi didesain untuk dapat mewartakan kebutuhan pasar industri yang berkembang. Sebagai contoh adanya perkembangan teknologi 4.0 yang dirasakan oleh seluruh belahan dunia ini merupakan akibat dari perkembangan program-program studi Teknologi Informatika yang sangat pesat dan kemudian 'memaksa' program studi lainnya untuk dapat berbasis pada teknologi tersebut. Begitu pula dengan program studi Pendidikan Jasmani yang mulai dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi 4.0 dan society 5.0. Pendidikan yang awalnya dilakukan secara manual tanpa perantara, sekarang berkembang dan bahkan mulai bergantung pada teknologi yang ada. Pendidikan Jasmani dan Olahraga yang berbasis pada aktivitas fisik pun mulai memanfaatkan IT untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penelitian. Kemajuan teknologi ini dirasakan dapat memberi kontribusi positif, misalnya teknologi memungkinkan untuk menggabungkan studi lain, seperti geografi atau matematika, ke dalam pendidikan jasmani untuk menghasilkan tantangan yang optimal bagi mahasiswa. Dengan teknologi, khususnya teknologi seluler, pendidik/ dosen Prodi Pendidikan jasmani sekarang memiliki berbagai alat yang dapat mereka gunakan untuk memeriksa dan meningkatkan keterampilan fisik mahasiswanya. Beberapa contoh teknologi yang digunakan dalam pembelajaran olahraga adalah aplikasi pendidikan jasmani, sistem permainan, kelas virtual, serta monitor dan pelacak. Meskipun demikian, adanya teknologi dalam pembelajaran jasmani ini juga masih menjadi perdebatan akan keefektifannya.

Seperti yang telah disebutkan oleh Hanski (2016), teknologi membantu pengalaman pendidikan jasmani para mahasiswa dengan mengubah gaya hidup mereka yang tidak aktif menjadi gaya hidup yang aktif dan bugar secara fisik. Teknologi tentu berdampak positif pada pembelajaran dan kesehatan mahasiswa. Akan tetapi, beberapa peneliti masih mempertanyakan apakah teknologi memiliki tempat di kelas pendidikan jasmani atau tidak. Gard (2015) menyatakan bahwa ia prihatin dengan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan jasmani dan bagaimana hal itu dapat meminggirkan peran guru pendidikan jasmani. Wyant (2018) mengungkapkan bagaimana dia dapat melihat bahwa argumen yang menentang teknologi dalam pendidikan jasmani adalah logis, tetapi terkadang mereka gagal menunjukkan bagaimana teknologi dapat membantu dan mendukung para pendidik/ dosen. Atas dasar masalah ini, maka penelitian ini akan fokus untuk membahas tentang urgensi dari evaluasi kualitas pembelajaran penjas di Era 4.0 dengan membandingkan antara studi evaluasi pada teori dan praktis yang berdasarkan pada fenomena *existing*. Hal ini dilakukan untuk jawaban atas pertanyaan apakah evaluasi diperlukan dalam upaya peningkatan pembelajaran berbasis teknologi 4.0.

METODE

Penelitian ini memakai metode penelitian mix methods dengan pendekatan CIPP, yang merupakan suatu langkah dengan mengombinasikan dua pendekatan pada penelitian, kualitatif sebagai data primer sedangkan kuantitatif sebagai data sekunder. Penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif merupakan metode penelitian campuran dengan tujuan agar bisa memperoleh data yang lebih valid, komprehensif, objektif dan reliabel di dalam penelitian (Creswell, 2010). Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta semester enam pada bulan Juni sampai dengan Juli 2022. Teknik pengumpulan data kualitatif dengan menarasikan hasil dari tindakan individu yang diamati dan diwawancarai dan penyusunan kata, selain itu peneliti mencari data-data tambahan melalui observasi, dokumentasi dan

wawancara terhadap responden (Moleong, 2002). Sesuai jenis dan sumber data yang akan dikumpulkan maka teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan *google form*.

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian evaluasi ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menjabarkan dan memaknai data yang berasal dari tiap-tiap komponen yang dievaluasi baik data kualitatif mau pun kuantitatif. Dalam analisis data kuantitatif langkah-langkah yang dipakai dalam menganalisa data yang telah terkumpul lewat instrumen angket: 1) penilaian jawaban responden mahasiswa; 2) menambahkan nilai total dari tiap-tiap komponen; 3) menggolongkan nilai responden berlandaskan level kecondongan. Penilaian yang dipakai dalam penelitian evaluasi ini bergantung data responden dan yang dikumpulkan menggunakan skala 4, yaitu: 4, 3, 2, dan 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang urgensi evaluasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran penjas di era 4.0 pada mahasiswa pendidikan jasmani, Kesehatan, dan rekreasi fakultas ilmu keolahragaan. Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert, dengan rentangan nilai antara 1 hingga 4; sehingga didapat nilai tengah ideal = 2,5 dan SD ideal 0,5. Dari nilai tengah dan SD ideal tersebut bisa ditetapkan kriteria penilaian evaluasi dalam penelitian, dan ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penafsiran Hasil Evaluasi

No.	Norma Penilaian	Rentang Nilai	Interpretasi
1.	M+1,5SD s/d M+3SD	3,26–4,00	Sangat Setuju
2.	M s/d M+1,5SD	2,51–3,25	Setuju
3.	Mi-1,5SDi s/d Mi	1,76–2,50	Tidak Setuju
4.	Mi-3SD s/d Mi-1,5SDi	1,00–1,75	Sangat Tidak Setuju

Data kriteria rentang nilai Implementasi evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran penjas: antara teori dan realitas, diambil dari hasil observasi, wawancara dan pengambilan data menggunakan *google form* dengan jumlah sampel 102 mahasiswa yang terdiri dari berbagai tingkatan. Beberapa aspek yang dibahas adalah evaluasi terhadap aspek *Context, Input, Process, and Product (CIPP)*. Adapun hasil analisis secara keseluruhan terhadap kriteria rentang nilai yang didapat dari hasil rerataan kriteria rentang nilai Context 3,38 interpretasi sangat setuju, Input 3,37 interpretasi sangat setuju, Process interpretasi sangat setuju, dan Product 2,59 interpretasi setuju.

Context

Indikator Context meliputi perencanaan dan visi misi fakultas ilmu keolahragaan sesuai dengan visi UNY menjadi universitas kependidikan unggul, kreatif, dan inovatif berlandaskan ketaqwaan, kemandirian dan kecendekiaan pada tahun 2025, Berdasarkan penyaluran frekuensi tersebut, diketahui jika dari 102 responden sebagai sampel penelitian; 64,70% menunjukkan jika Context pada Implementasi evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran penjas: antara teori dan realitas sangat setuju; 32,35% menunjukkan setuju; dan 2,94% menunjukkan tidak setuju; serta tidak ada peserta didik yang menunjukkan tidak baik.

Tabel 2. Analisis Pendekatan Context

No.	Golongan Nilai	Norma	Frekuensi	
			F	%
1.	Sangat Setuju	3,26-4,00	66	64,70
2.	Setuju	2,51-3,25	33	32,35
3.	Tidak Setuju	1,76-2,50	3	2,94
4.	Sangat Tidak Setuju	1,00-1,75	0	0,0
Jumlah			102	100,00

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2022.

Indikator analisis penilaian context adalah perencanaan dari sebuah program pembelajaran adalah tujuan, visi misi, dan kurikulum yang akan digunakan. Evaluasi Context di sebut juga sebagai penilaian keperluan. Dalam fase ini mempunyai pertanyaan mengenai "Apa yang harus dilaksanakan?" Dan

menolong menilai masalah, aset, dan peluang di Context lingkungan dan masyarakat yang didefinisikan (Shinkfield dan Stufflebeam, 2009), arah evaluasi Context yaitu untuk menetapkan Context yang sesuai, mengklasifikasikan menilai kebutuhan dan populasi sasaran, mengklasifikasikan peluang untuk menangani kebutuhan, menetapkan masalah yang jadi pedoman kebutuhan, dan menilai apakah arah proyek cukup responsif terhadap penilaian keperluan. Metode sebagai evaluasi Context mencakup analisis sistem, survei, analisis data sekunder, tinjauan dokumen, wawancara, dengar saran, tes diagnostik, dan teknik Delphi (Dalkey & Helmer, 1963). Komponen evaluasi Context membahas fase identifikasi sasaran dari proyek layanan pembelajaran. Proyek layanan pembelajaran yang efektif dimulai dengan mengklasifikasikan kebutuhan penyedia layanan (peserta didik) dan kebutuhan masyarakat. Kesuksesan suatu pembelajaran tidak lepas dari rencana pembelajaran yang disusun sebagai tahapan pelaksanaan pembelajaran dalam satu semester, Boyle dan Phelps (2010) menjelaskan pendidikan guru di abad ke-21 harus dilakukan secara dinamis, relevan dan otentik con-nected untuk profesi itu berfungsi. Kurikulum pendidikan harus dirancang untuk ac-pengetahuan dan merangkul karir aspirasi, harapan dan realitas peserta didiknya.

Data frekuensi 64,70% (sangat setuju) menunjukkan perencanaan dalam pembelajaran menjadi salah satu factor yang sangat berpengaruh terhadap hasil, hal ini didasari dari beberapa hal yang menjadi faktor pendukung baik internal maupun eksternal yang berpengaruh terhadap kondisi perencanaan pembelajaran. Dalam dimensi context, evaluasi terhadap perencanaan pembelajaran dirasa penting dikarenakan dalam hal tersebut merupakan area menentukan tahapan pembelajaran yang akan dilalui. Proses penusunan rencana pembelajaran, metode pembelajaran, sampai bahan materi yang akan digunakan berada pada dimensi ini, sehingga melibatkan banyak segmen antara pemerintah, pengajar, peserta didik, hingga elemen penunjang diluar itu. Sehingga dalam hal ini jika kita cermati kesesuaian antara kurikulum dan pelaksanaan pembelajaran menjadi landasan dalam menentukan kesuksesan program pembelajaran.

Pada dasarnya, perencanaan dalam persiapan yang dilakukan oleh pendidik/dosen untuk menggunakan teknologi atau alat yang berbeda bukanlah satu-satunya elemen untuk mendukung guru mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalam kelas. Beberapa faktor harus dipertimbangkan ketika memutuskan alat mana yang akan digunakan. Poin penting adalah bahwa pengalaman belajar yang diharapkan dimiliki oleh setiap mahasiswa harus dapat menentukan alat apa yang akan dimasukkan dalam desain pelajaran. Salah satu masalah utama adalah bahwa pendidik/dosen cenderung menggunakan teknologi hanya karena tersedia tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip desain yang akan bekerja untuk mendukung dan memenuhi harapan pembelajaran (Juniu, Miri, dan Adit, 2013). Penggunaan alat-alat tanpa tujuan yang jelas dapat mengganggu dan menghambat pembelajaran penjas. Teknologi harus digunakan untuk memfasilitasi pemrosesan kognitif dan melibatkan mahasiswa dalam pemikiran kritis dan berpeluang untuk menciptakan konten, dalam mendukung ruang kelas yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa (Jonassen, dkk. 1998). Oleh sebab itu, sangat diperlukan adanya evaluasi terhadap aspek *context* ini.

Input

Dalam hal ini indikator input dipakai untuk menetapkan dan memenuhi kebutuhan yang teridentifikasi baik secara sumber daya manusia maupun sumber daya alam sebagai daya dukung. Pada komponen ini mempunyai pertanyaan tentang, "Bagaimana sewajarnya hal itu dilaksanakan?". Setelah itu, mengklasifikasikan strategi pendidikan dan desain prosedural yang memiliki peluang besar akan meraih hasil yang diharapkan. Akibatnya, orientasi pokoknya yaitu untuk mengklasifikasikan dan menilai keahlian sistem tersebut, untuk mengkaji dan mencari secara kritis pendekatan yang sesuai, dan untuk mengutamakan strategi proyek alternatif. Hasil fase evaluasi input yaitu proyek yang disusun guna memenuhi kebutuhan yang terdeteksi. Kesuksesan program membutuhkan rencana proyek yang baik, jika diterapkan dengan baik, akan bermanfaat bagi penyedia layanan (peserta didik) dan (penerima layanan) anggota masyarakat. Metode yang dipakai untuk melakukan evaluasi masukan mencakup analisis sumber daya manusia dan inventarisasi dan material yang tersedia, jadwal dan usulan anggaran, dan desain procedural dan strategi solusi yang dianjurkan. Ketentuan evaluasi masukan utama melingkupi kesesuaian rencana yang dianjurkan, keunggulan pendekatan, kelayakan, proyeksi efektivitas dan biaya- biaya lainnya. Penelusuran literatur, kunjungan ke proyek teladan, penempatan tim advokat, dan uji coba percontohan yaitu alat yang tepat untuk mengklasifikasikan dan menilai

pendekatan proyek alternatif. Begitu rencana proyek diperbaharui, bisa dievaluasi (memakai teknik semisal desain logika, analisis biaya, Teknik Peninjauan, Evaluasi Program, dan bermacam skala) yang sama dengan kriteria yang diindikasikan dalam fase evaluasi masukan.

Berdasarkan penyaluran frekuensi tersebut, diketahui jika dari 102 responden sebagai sampel penelitian; 62,74% menunjukkan jika Input pada Implementasi evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran penjas menyatakan sangat setuju; 33,33% menunjukkan setuju; dan 3,92% menunjukkan tidak setuju; serta tidak ada peserta didik yang menunjukkan tidak baik.

Tabel 3. Analisis Pendekatan Input

No.	Golongan Nilai	Norma	Frekuensi	
			F	%
1.	Sangat Setuju	3,26-4,00	64	62,74
2.	Setuju	2,51-3,25	34	33,33
3.	Tidak Setuju	1,76-2,50	4	3,92
4.	Sangat Tidak Setuju	1,00-1,75	0	0,0
Jumlah			102	100,00

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2022.

Data frekuensi tertinggi 62,74% menyatakan sangat setuju kondisi pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital 4.0. Hal ini didasari dari beberapa hal yang menjadi faktor pendukung yang berpengaruh terhadap kondisi pembelajaran. Dalam kajian input terdapat beberapa hal yang mempengaruhi kesuksesan dalam pembelajaran, diantaranya; sarana dan prasarana, dalam pembelajaran pendidikan jasmani sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh. Disisi lain terdapat juga ketidaksesuaian antara sarana dan prasarana penjas sesuai dengan premendiknas. Tahun 2007 No. 24 yang dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern yang berpengaruh pada media latihan yang digunakan sesuai standar latihan dan fasilitas dan sarpras sesuai dengan tujuan pembelajaran/cabang olahraga.

Process

Proses evaluasi dipakai untuk memonitor proses pelaksanaan program dengan didasarkan pada indikator context. Pada komponen ini berlandaskan pada pertanyaan, "Apakah sedang dilaksanakan?" Dan memberikan pemeriksaan yang sedang berlangsung mengenai proses pelaksanaan proyek. Tujuan utama dari evaluasi proses melingkupi memberikan umpan balik dan mendokumentasikan proses mengenai (a) sejauh apa aktivitas yang dirancang dilaksanakan dan (b) apakah revisi rencana atau penyesuaian diharuskan. Tujuan cadangan dari evaluasi proses yaitu untuk mengukur sejauh mana melaksanakan peran dan peserta menerima. Evaluasi proses bisa sangat bermanfaat untuk proyek pembelajaran layanan sebab; (a) menyiapkan informasi untuk melaksanakan penyesuaian di tempat terhadap proyek; dan (b) memupuk pengembangan hubungan antara evaluator (dalam hal ini, dua anggota gugus tugas dalam metodologi penelitian dan evaluasi) dan klien keutamaan yang dilandaskan pada pemahaman kompetensi dan kolaboratif keterampilan profesional yang berkembang, yang bisa mendorong keberlangsungan jangka panjang proyek.

Berdasarkan penyaluran frekuensi tersebut, diketahui jika dari 102 responden sebagai sampel penelitian; 51,96% menunjukkan jika Process pada Implementasi evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran penjas: antara teori dan realitas menunjukkan hasil sangat setuju; 47,05% menunjukkan setuju; dan 0,98% menunjukkan tidak setuju; serta tidak ada peserta didik yang menunjukkan tidak baik.

Tabel 4. Analisis Pendekatan Process

No.	Golongan Nilai	Norma	Frekuensi	
			f	%
1.	Sangat Setuju	3,26-4,00	53	51,96
2.	Setuju	2,51-3,25	48	47,05
3.	Tidak Setuju	1,76-2,50	1	0,98
4.	Sangat Tidak Setuju	1,00-1,75	0	0,0
Jumlah			102	100,0

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2022.

Data frekuensi process 51,96% menyatakan kondisi hasil sangat setuju, hal ini didasari dari beberapa hal yang menjadi faktor pendukung yang berpengaruh terhadap kondisi pembelajaran pada dimensi ini terdapat beberapa faktor utama yang berpengaruh terhadap kesuksesan pelaksanaan proses pembelajaran diantaranya; pelaksanaan evaluasi, menjelaskan dan memberikan solusi dari hasil evaluasi pada peserta didik, adanya arsip evaluasi, pemberian treatment berbeda pada peserta didik. Dalam hal ini proses menunjukan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai alat pembelajaran digital yang berkontribusi pada keterlibatan dan pencapaian mahasiswa dalam proses pembelajaran (Shonfeld, Resta, & Yaniv, 2011). Dengan demikian, mahasiswa cenderung menunjukkan sikap positif terhadap teknologi setelah mengalami penggunaannya (LaMaster, 1998; Lim, 2005). Literatur menunjukkan bahwa implementasi teknologi yang efektif dengan materi pelajaran tertentu mengharuskan mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan mereka tentang konten kurikulum, pedagogi umum, dan teknologi (Koehler,dkk, 2007).

Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani biasanya diajarkan di gimnasium atau di luar ruangan, maka penting bagi program pendidikan mahasiswa untuk mempersiapkan pendidik untuk menanamkan teknologi dengan cara yang akan mendukung strategi pedagogis yang digunakan dalam pengaturan tersebut. Pendidik/ dosen perlu belajar dan mempraktikkan keterampilan mengajar dalam konteks yang semirip mungkin dengan konteks yang akan mereka ajarkan nanti (Woods dkk., 2008). Dalam prosesnya, Dosen pendidikan jasmani diharapkan mengetahui bagaimana mengoperasikan komputer dan perangkat teknologi lainnya dapat berkontribusi pada pengumpulan data untuk analisis keterampilan olahraga, penilaian pembelajaran siswa, dan evaluasi kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan. Ini termasuk menggunakan peralatan olahraga untuk menilai aktivitas fisik (misalnya, akselerometer, monitor detak jantung, pedometer, mesin dansa interaktif), komposisi tubuh (misalnya, perangkat impedansi bioelektrik, kaliper lipatan kulit elektronik), dan kinerja gerakan dan keterampilan motoric. Dalam prosesnya ada juga beberapa pendidik yang juga menyediakan sejumlah paket perangkat lunak yang digunakan untuk merekam dan menganalisis kebugaran fisik, tingkat aktivitas fisik, dan kebiasaan nutrisi, seperti TriFit, FITNESSGRAM, dan Activitygram. Kemudian teknologi seperti Be Smart, Google Classroom, Zoom Meeting, Webex, Google Meet, dan Google Form adalah aplikasi lain yang digunakan dalam pendidikan jasmani untuk melacak kinerja mahasiswa melalui rubrik, tes, dan tugas pada perangkat seluler.

Product

Evaluasi Produk menilai dan mengklasifikasikan hasil program. Pertanyaan yang dipakai yaitu, "Apakah program ini sukses atau belum?" Dan serupa dengan evaluasi yang lain. Tujuan evaluasi produk yaitu untuk menafsirkan, menilai hasil dan mengukur program dengan menilai nilai, kelebihan, kejujuran dan signifikansi khususnya keberhasilan program. Tujuan pentingnya yaitu untuk memberi kepastian sejauh apa kebutuhan semua peserta tercukupi. Evaluasi produk yang dipakai di proyek layanan pembelajaran bisa melayani setidaknya 3 tujuan utama. Pertama, ia menyiapkan informasi sumatif yang bisa dipakai untuk menilai dampak dan manfaat dari proyek layanan pembelajaran. Kedua, ia menyiapkan informasi formatif yang bisa dipakai untuk melaksanakan perbaikan dan penyesuaian terhadap proyek untuk aplikasi di masa depan. Ketiga, ia memberi tawaran wawasan tentang keahlian transportasi proyek dan keberlanjutan, yaitu apa proyek bisa bertahan dalam jangka waktu panjang, dan apa metodenya bisa ditransfer ke pengaturan yang berbeda.

Berdasarkan penyaluran frekuensi tersebut, diketahui jika dari 102 responden sebagai sampel penelitian; 14,70% menunjukkan jika Product pada Implementasi evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran penjas: antara teori dan realitas menyatakan sangat setuju; 75,49% menunjukkan setuju; dan 9,80% menunjukkan tidak setuju; serta tidak ada peserta didik yang menunjukkan tidak baik.

Tabel 5. Analisis Pendekatan Product

No.	Golongan Nilai	Norma	Frekuensi	
			f	%
1.	Sangat Setuju	3,26-4,00	15	14,70
2.	Setuju	2,51-3,25	77	75,49
3.	Tidak Setuju	1,76-2,50	10	9,80
4.	Sangat Tidak Setuju	1,00-1,75	0	0,0
Jumlah			102	100,0

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2022.

Data frekuensi 75,47 % menyatakan kondisi pelaksanaan pembelajaran menyatakan sangat setuju, hal ini didasari dari beberapa hal yang menjadi faktor pendukung yang berpengaruh terhadap kondisi pembelajaran dengan adanya beberapa indikator; Evaluasi memberikan solusi pemecahan masalah, peserta didik mengalami peningkatan prestasi dengan adanya evaluasi, pendididik memberikan bimbingan khusus pada peserta didik yang mengalami ketertinggalan, evaluasi dalam pemanfaatan teknologi 4.0 dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi peserta didik dari waktu ke waktu, evaluasi sangat diperlukaan dalam pembelajaran penjas. Hal ini telah dibuktikan melalui hasil evaluasi belajar selama 2 tahun terakhir yang sekaligus merupakan kondisi dimana wabah Covid-19 sedang meradang sehingga pembelajaran penjas dilakukan secara maksimal dengan menggunakan teknologi seperti zoom dan google classroom. Adapun hasil evaluasi belajar ditunjukkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Data Kemahasiswaan FIK UNY, 2022. (diolah).

Jika dilihat dari diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa baik dari jurusan PJKR, PJSD, PKO, dan IKOR mengalami peningkatan prestasi secara akademik selama pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan IT. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini menjadi cukup efektif dalam materi teori olahraga. Akan tetapi, dalam kualitas skill pembelajaran penjas secara praktik mengalami kendala dikarenakan pemanfaatan teknologi terbatas pada system pembelajaran dan evaluasi terhadap penilaian aktivitas fisik (misalnya, perangkat impedansi bio elektrik, kaliper lipatan kulit elektronik). Dengan demikian evaluasi dalam konteks produk diperlukan untuk dapat menghasilkan produk aplikasi yang berkaitan dengan pengukuran kualitas skill olahraga mahasiswa pada pembelajaran penjas. Penggunaan media video dalam peningkatan skill olahraga efektif digunakan dalam pembelajaran penjas (Sofyan dan Abdul Rachman, 2013). Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selalu memberikan rangsangan belajar baru (Darmawan, 2011).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada dasarnya teknologi 4.0 dalam pembelajaran penjas sangat diperlukan dan sejauh ini secara praktis telah dimanfaatkan dalam pengukuran kemampuan peserta didik dalam pembelajaran penjas secara teoritis. Akan tetapi baik dari *Context*, *Input*, *Process* dan *Product* teknologi digital ini belum begitu signifikan dalam mendorong skill mahasiswa secara praktis. Chang, Leung, dkk (2021), juga menyebutkan bahwa pelajaran olahraga online tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan keterampilan motorik dan tingkat aktivitas fisik, alasan utamanya adalah kurangnya pelatihan praktis, kurangnya motivasi/minat belajar siswa, dan keterbatasan interpersonal maupun interaksi. Selain itu, beberapa pendidik mengalami kesulitan dalam pengajaran online, dengan kesulitan utama yang terdiri dari interaksi interpersonal yang terbatas dan sulit untuk mempertahankan motivasi/minat belajar siswa. Hal ini menjadi dasar mengapa sebagian besar responden sangat setuju untuk dilakukan evaluasi terhadap pembelajaran penjas di era digital 4.0.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa urgensi dari evaluasi pembelajaran penjas di era digital 4.0 menjadi penting untuk dilakukan secara berkala untuk dapat memantau keahlian skill motorik mahasiswa pendidikan jasmani. Hal ini didasarkan pada esensi mahasiswa terhadap pembelajaran penjas yang efektif untuk menunjang skill tersebut. Meskipun demikian, dalam hal ini, penting juga untuk diingat bahwa teknologi memiliki banyak dampak positif di ruang kelas pendidikan jasmani dan dosen/ pendidik pada pembelajaran pendidikan jasmani perlu mulai mengadvokasi untuk menerapkan dan mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas pendidikan jasmani mereka, sehingga mereka dapat melihat manfaat jangka panjang yang akan dibawanya kepada mereka. dan siswa mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyle & Phelps. (2010). *The International Journal of Learning. Pathways to teaching: a curriculum innovation enhancing recognition of students' career aspirations and expectations: redesigning curriculum to acknowledge diversity*. Volume 17, Number 2.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Darmawan dan Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dave G & Mark S .(2016). *Evaluation Theory and Practice: Comparing Program Evaluation and Evaluation in Planning*: Journal of Planning Education and Research.
- Depdiknas .(2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasional*: Jakarta.
- Hanski, M. (2016, July 14). *Gym classes go digital: How tech changes physical education*. Retrieved January 20, 2020, from <https://blog.capterra.com/gym-classes-go-digital-how-tech-changes-physical-education/>.
- Hong W, Fei Y & Xinyang X. (2022). *Evaluation Method of Physical Education Teaching and Training Quality Based on Deep Learning*. Hindawi: Volume 2022, Article ID 1680888.
- Jonassen, David, Pfeiffer, William & Wilson, Brent. (1998). *Learning with technology: A constructivist perspective*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Juniu dan Miri Shonfeld. (2013). *Technology Integration in Physical Education teacher Education Programs: A Comparative Analysis*. Costarica: Revista. Volume 13, No. 3.
- Koehler, Matthew & Mishra, Punya. (2008). *Introducing TPACK. In AACTE Committee On Innovation And Technology (Ed.), The Handbook Of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) For Educators* (halaman. 3-29). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kopnina, H .(2020). *Education for the future? Critical evaluation of education for sustainable development goals*: The Journal of Environmental Education.
- LaMaster, Kathryn. (1998). *Technology: Attitudes, efficacy, and use by practicing physical education teachers*. Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 69(6), 21-24.
- Moleong, L, J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.remaja Rosdakarya.
- Partnership for 21st Century Skills. (2008). *Curriculum and Instruction: A 21st Century Skills Implementation Guide*. 177 N. Church Avenue, Suite 305: Tucson, AZ 85701.
- Pramodini D & Anu Sophia .(2022). *Evaluation Of Importance For Research In Education*: Ijssir, Vol. 11, No. 01, January 2022.
- Satja S. & Alexander N. (2019). *The CIPP Model: Applications in Language Program Evaluation*. The Journal of Asia TEFL:Vol. 16, No. 4, Winter 2019, 1360-1367.

- Shonfeld, Miri, Goldshtein, Olzan & Forkush-Baruch, Alona. (2008). *Information Technology In Teacher Education In Israel*. Maital (IUCELL), Haifa.
- Shonfeld, Miri, Resta, Pual & Yaniv, Hanan. (2011). *Engagement and Social Presence in a Virtual Worlds (Second Life) Learning Environment*. Dalam Matthew Koehler & Punya. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011* (pp. 740-745).
- Sofyan dan Abdul Rachman. (2013). *Penerapan Teknologi Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Di Sma Negeri 1 Bondowoso (Studi Pada Siswa Kelas Xii Di Sman 1 Bondowoso)*. Surabaya: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 440 - 444.
- Stufflebeam, D, L. & Shinkfield, A, J. (2009). *Evaluation theory, models, and applications*, san francisco: A Wiley Imprint. *Journal of Multi Disciplinary Evaluation*. Volume 6, Number 11. ISSN 1556-8180.
- Suherman Adang dan Mahendra Agus. (2021). *Menuju Perkembangan Menyeluruh, Menyiasati Kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Umum*. Jakarta: Depdiknas.
- Wiguna Satria. (2021). *Aplikasi Anates Dalam Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Winarno. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Woods, Marianne, Goc Karp Grace, Miao, Hui & Perlman, Dana. (2008). *Physical Educators' Technology Competencies And Usage*. *Physical Educator: a magazine for the profession* 65(2), 82-99.
- Wyant, J., & Baek, J.-H. (2018). *Re-thinking technology adoption in physical education*. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*. Retrieved January 11, 2020, from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/25742981.2018.1514983>.
- Zhang, G., Zeller, N., Griffith, R., Metcalf, D., Williams, J., Shea, C & Katherine, M. (2011). *Using the context, input, process, and product evaluation model (CIPP) as a Comprehensive Framework to Guide the Planning, Implementation, and Assessment of Service-learning Programs*. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*. Volume 15, Number 4, 57-84. ISSN 1534-6104.
- Chan, W. K.; Leung, K. I.; Hoc, C.; Wuc, W.; Lam, K. Y.; Wong, N. L.; Chan, C. Y. R.; Leung, K. M.; Tse, A. C. Y. (2021) Effectiveness of online teaching in physical education during covid-19 school closures: A survey study of frontline physical education teachers in Hong Kong. *Journal of Physical Education and Sport* ; 21(4):1622-1628.