
PENGEMBANGAN SISTEM ASESMEN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DALAM PENJASORKES MATERI PERMAINAN BOLAVOLI

Guntur

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No. 1, Karangmalang Yogyakarta 55281
email: guntur@uny.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to develop a system of assessment of student learning outcomes in sports education subjects, the volleyball game that valid and reliable. This type of research is the development of research. The research model is the model of development chosen educational research and development developed by Borg and Gall, with the procedure: through four phases: a preliminary study, the development stage, trial phase, and dissemination phases. Subjects of this study consisted of two elements, namely educators and high school students in the five districts in the province including SMAN 1 Yogyakarta, Wates SMAN 2, SMAN 1 Seyegan, SMAN 1 Sewon, SMAN 1 Tanjung Sari. Determination of the coefficient of reliability assessment instruments performed using the program package genova by Cric and L.Brennan the variance component is person, rater, item, person and rater interactions, and errors, as well as the interrater Cohen's Kappa coefficient. Conclusion The results of this study are: (1) learning outcomes assessment instruments of sports education is observation sheet (check list) and rubric, (2) Characteristics of learning outcomes assessment instruments in sports education high school volleyball game in particular materials that include validity, reliability, tested, (3) competence profile volleyball game practice results in sports education subjects in High School showed that, 93 % or as many as 112 students were declared competent. It is declared that incompetent by 7 % or as many as eight students.

Keywords: Development, Assessment, Learning Outcomes, Sports Education and Health, Volleyball.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem asesmen hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjasorkes dalam permainan bolavoli yang valid dan reliabel. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Borg and Gall, dengan prosedur: melalui empat tahap yaitu tahap studi awal, tahap pengembangan, tahap ujicoba, dan tahap diseminasi. Subjek penelitian ini terdiri atas dua elemen yaitu pendidik dan siswa Sekolah Menengah Atas pada lima kabupaten di D.I.Y meliputi SMAN 1 Yogyakarta, SMAN 2 Wates, SMAN 1 Seyegan, SMAN 1 Sewon, SMAN 1 Tanjung Sari. Penentuan koefisien reliabilitas instrumen penilaian dilakukan dengan menggunakan paket program genova oleh Cric dan L.Brennan yang komponen variansinya adalah person, rater, interaksi person dan rater, dan kesalahan, serta dengan koefisien interrater Cohen's Kappa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes berbentuk lembar pengamatan (check list) dan rubric, (2) Karakteristik instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes SMA, khususnya materi permainan bolavoli yang mencakup validitas, reliabilitas, telah teruji, (3) Profil kompetensi hasil mempraktikkan permainan bolavoli pada mata pelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Atas menunjukkan bahwa, 93% atau sebanyak 112 siswa yang dinyatakan kompeten. Dinyatakan tidak kompeten sebesar 7% atau sebanyak delapan orang siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Asesmen, Hasil Belajar, Penjasorkes, Bolavoli

PENDAHULUAN

Kelompok Mata Pelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PENJASORKES) bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir, keterampilan sosial, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2007: 14). Berdasarkan tujuan mata pelajaran penjasorkes walaupun seberapa besar dominan dengan menitik beratkan perhatian pada ranah psikomotor namun tidak mengabaikan ranah kognitif dan afektif peserta didik. Proses pembelajaran penjasorkes SMA banyak menggunakan materi yang disusun dengan model kurikulum pendidikan olahraga (*sport education*) (Jeweet, 1995:243). Asumsi yang digunakan adalah olahraga merupakan bentuk lanjut dari bermain dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan keseharian manusia. Olahraga di sekolah terdiri dari beberapa macam aktivitas, salah satu di antaranya ialah permainan yang merupakan salah satu cabang olahraga diharapkan mampu mengembangkan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai sesuai standar kurikulum.

Permainan secara langsung merupakan representasi dari karakteristik siswa teramat saat bermain, sebab secara spontan berbicara, bertindak dan bertingkah laku sesuai dengan kebiasannya. Dengan demikian permainan dapat digunakan sebagai alat untuk memacu potensi aktivitas anak yang berupa gerak, sikap dan perilaku. Sesuai dengan kurikulum materi permainan digunakan pada mata pelajaran penjasorkes adalah mempraktikkan keterampilan permainan olahraga dengan peraturan yang sebenarnya dan nilai-nilai terkandung didalamnya. Dengan kompetensi dasar mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bola besar yaitu permainan bolavoli.

Permainan bolavoli yang diajarkan di sekolah termasuk dalam permainan net (*net games*) dimana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam lapangan yang berbeda oleh adanya net (Hopper,

1998:16). Karakteristik permainan ini sifatnya tim sehingga tiap individu harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menguasai bola, dan bekerjasama dengan kawan satu tim dengan mengumpankan bola, bahkan bekerjasama bagaimana menciptakan suatu pertahanan daerahnya dari serangan lawan sehingga lawan mati maka akan tercetak skor untuk tim sebagai tujuan utamanya.

Secara garis besar dalam permainan bolavoli ada berapa teknik atau cara yang minimal harus dikuasai siswa untuk dapat memainkan bola yang ada dalam permainan lain: (1) teknik *service*/servis fungsinya untuk mengawali permainan, (2) teknik *passing* fungsinya untuk menerima/memainkan bola yang datang dari daerah lawan atau teman seregu, (3) teknik umpan fungsinya untuk menyajikan bola ke teman seregu dengan keinginannya sehingga teman seregu tersebut dapat melakukan serangan ke daerah lawan sehingga bola yang akan disebrangkan ke daerah lawan tersebut dapat mematikan minimal menyulitkan lawan dalam memainkan bola dengan sempurna, (4) teknik *spike* fungsinya untuk melakukan serangan ke daerah lawan sehingga bola yang akan disebrangkan ke daerah lawan tersebut dapat mematikan minimal dapat memainkan bola dengan sempurna, (5) bendungan/*block* fungsinya untuk menghadang serangan lawan dari dekat jaring sekaligus sebagai serangan balik.

Berdasarkan karakteristik permainan ini maka penguasaan keterampilan cara atau teknik memainkan bola harus menjadi syarat yang mutlak untuk siswa dapat bermain bolavoli dengan baik. Dalam rangka melakukan penilaian hasil belajar siswa penjasorkes khususnya materi permainan bolavoli SMA pada dasarnya sejalan dengan perkembangan kurikulum berbasis kompetensi, sehingga penilaian merupakan salah satu komponen yang terkait langsung dengan kurikulum, guru pendidikan jasmani harus memahami dimensi-dimensi yang diperlukan dalam mengidentifikasi apa yang seharusnya diukur dalam pembelajaran, dan mampu mengukur tingkat kemampuan siswa pada materi permainan bolavoli.

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa pemahaman guru-guru terhadap hakekat

penjasorkes terutama pelaksanaan pembelajaran penjasorkes materi permainan belum seperti yang diharapkan sehingga mereka cenderung membimbing secara kurang tepat antara lain menilai secara subjektif. Sebagian besar kemampuan guru penjasorkes dalam menilai hasil belajar siswa belum seperti yang diharapkan. Dengan demikian masalah subjektivitas menjadi masalah yang tidak dapat dihindari dalam penilaian penjasorkes. Subjektivitas dalam penilaian hasil belajar penjasorkes siswa pada dasarnya disebabkan oleh kesulitan guru dalam menentukan kriteria penilaian, padahal pelajaran penjasorkes khususnya materi permainan bolavoli bagi anak-anak adalah menyenangkan. Hal ini diakui oleh dua puluh lima orang guru yang dapat ditemui dalam studi awal penelitian pada bulan Maret 2012.

Berdasarkan studi awal di dapatkan gambaran bahwa selama ini sistem penilaian untuk mengases kompetensi pada uji kompetensi siswa pada mata pelajaran penjasorkes SMA baik untuk kelas X, kelas XI, maupun kelas XII pada masing-masing sekolah diharapkan guru mata pelajaran harus mampu menyusun soal atau item butir keterampilan dan menerapkan beserta lembar penilaian namun pada kenyataan hanya sebagian kecil yang melakukannya, bahkan perangkat penilaian yang lain seperti rubrik dan prosedur penilaian hampir tidak tersentuh sama sekali oleh guru. Dalam melakukan penilaian, guru belum menggunakan perangkat penilaian sebagai satu sistem penilaian. Bahkan, lembar penilaian yang dikembangkan belum memperhatikan komponen-komponen penilaian secara sistematis yaitu tahapan-tahapan gerak dalam bermain bolavoli yang dikerjakan peserta didik. Walaupun sebagian kecil guru sudah mengembangkan sendiri-sendiri namun belum diuji validitas dan reliabilitasnya di lapangan. Berhubung dalam proses penilaian hanya sebagian kecil guru yang menggunakan perangkat penilaian sebagai acuan dalam menilai, maka akan didominasi faktor subjektivitas. Di samping masih terbatasnya penerapan perangkat penilaian untuk menilai ujian praktek juga belum dilibatkan sebagai *rater*. Penilaian masih terbatas ditentukan oleh gurusehingga hasil uji kompetensi hanya berdasarkan keputusan guru penjasorkes masing-masing sekolah.

Penilaian hasil belajar siswa penjasorkes materi permainan bolavoli perlu meninjau beberapa aspek yaitu proses dan hasil yang dilakukan siswa saat mempraktikkan bermain bolavoli. Kedua aspek penilaian ini akan memberikan gambaran tentang kemampuan bermain bolavoli siswa yang sebenarnya. Pada penilaian proses seorang guru dapat mengamati bagaimana aktivitas siswa dalam tahapan gerak persiapan saat akan memainkan bola berupa keterampilan siswa menyiapkan sikap awal tubuh sesuai teknik atau cara yang akan digunakan dalam memainkan bola, tahapan proses memainkan bola dengan tahapan berupa gerak awal, gerak perkenaan bola dan gerak lanjut. Pada penilaian produk seorang guru dapat melihat hasil penempatan bola siswa setelah mengalami serangkaian proses memainkan bola dalam bermain bolavoli.

Kenyataan di lapangan menunjukkan penilaian proses dan produk materi permainan bolavoli dilakukan guru sebatas pengetahuan yang dimiliki guru permainan bolavoli. Dalam penilaian guru penjasorkes melakukan penilaian produk dengan menggunakan cara mengukur keterampilan motorik dalam bermain permainan olahraga menggunakan tes keterampilan olahraga (*sport skills tests*) yaitu suatu tes yang menyerupai situasi olahraganya seperti tes ketepatan meliputi; melempar, memukul atau menendang suatu obyek ke sasaran untuk ketepatan. Menembak bebas bola basket, servis pendek bulu tangkis, dan servis bolavoli adalah jenis-jenis tes ketepatan yang digunakan guru penjasorkes selama ini sehingga dirasa aspek proses penilaian tidak tercakupi.

Penggunaan tes keterampilan olahraga ini merupakan prediktor yang dianggap tidak valid dalam mengukur kemampuan siswa saat bermain sesungguhnya karena keterampilan siswa dari hari ke hari tidak tetap, serta keterampilan yang biasanya diujikan pada siswa keluar dari konteks (Veal, 1992:88-96). Permasalahannya adalah bahwa tes-tes seperti ini tidak bisa dijadikan acuan untuk memperkirakan tingkat penampilan unjuk kerja bermain siswa yang meliputi tahapan-tahapan gerak yang diberikan sehari-hari oleh guru, jadi hasil tesnya sama sekali tidak mencerminkan hal-

hal yang berkaitan dengan penampilan unjuk kerja bermain siswa secara nyata dalam permainan sebenarnya (otentik) sehingga guru mengalami kesulitan dalam menilai proses dan produk pada materi permainan. Hal ini lebih disebabkan karena tidak ada kriteria yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menilai proses dan produk siswa tersebut. Berdasarkan studi awal yang dilakukan, dari jawaban dan pendapat yang dikemukakan para guru, dapat dirinci permasalahan di lapangan dalam penilaian hasil belajar siswa penjasorkes materi permainan bolavoli sebagai berikut: (1) adanya faktor subjektivitas dalam menilai siswa; (2) guru merasa kesulitan untuk menentukan kriteria dalam penilaian, baik penilaian proses maupun produk; (3) dalam melaksanakan penilaian masih terpisah-pisah pada setiap indikator, (4) belum adanya pedoman yang dapat dijadikan pegangan guru untuk melakukan penilaian materi permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Dalam konteks pendidikan, permasalahan penilaian hasil belajar penjasorkes merupakan permasalahan yang sangat penting untuk dipecahkan karena akan menjadi kendala dalam proses pembelajaran penjasorkes khususnya pada materi permainan bolavoli.

Studi awal tersebut menggambarkan keadaan sesungguhnya di lapangan bagaimana guru-guru, khususnya pengajar penjasorkes kesulitan menentukan kriteria penilaian materi permainan bolavoli. Hal inilah yang melandasi penelitian ini untuk mengembangkan instrumen penilaian hasil belajar penjasorkes khususnya materi permainan bolavoli, dengan harapan agar penilaian mendekati objektivitas. Hingga saat ini instrumen penilaian hasil belajar penjasorkes yang telah teruji secara ilmiah yang dapat digunakan oleh guru penjasorkes, khususnya di Indonesia, belum tersedia. Selama ini, guru penjasorkes menggunakan instrumen penilaian yang disusun secara mandiri dengan mengadopsi instrumen yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Akibatnya, timbul perbedaan persepsi tentang instrumen penilaian hasil belajar penjasorkes antara guru yang satu dengan lainnya. Dalam upaya mengukur hasil belajar siswa dalam pendidikan jasmani mencakup sifat-sifat

dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor dapat dilakukan melalui unjuk kerja atau tugas-tugas yang membentuk kompetensi. Untuk mengetahui kompetensi masing-masing peserta didik dilakukan melalui ujian yang berupa uji kompetensi. Salah satu penilaian untuk mengukur kompetensi siswa dalam konteks kehidupan nyata melalui kinerja tugas-tugas sesuai dengan karakteristik penjas adalah *authentic asesment* (Mustain, 1995:19). Penilaian otentik dirancang untuk melibatkan siswa pada tugas-tugas penting yang paling mewakili pengalaman kehidupan nyata (Bruder, 1993).

Berdasarkan latar belakang di atas maka, perlu kiranya disusun pengembangan sistem asesmen hasil belajar dengan menggunakan penilaian alternatif salah satunya menggunakan penilaian otentik sebagai sebuah sistem yang menghasilkan produk pedoman pengembangan instrumen penilaian unjuk kerja siswa, prosedur penggunaan instrumen-instrumen tersebut dan cara pelaporan hasil-hasil penilaiannya. Pengembangan sistem asesmen ini diharapkan berguna bagi guru untuk dapat menjalankan proses penilaian untuk mengumpulkan informasi pencapaian kompetensi siswa pada materi permainan bolavoli ditingkat SMA sehingga bermanfaat secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di jenjang SMA.

Berdasarkan Depdiknas (2001:1) kurikulum berbasis kompetensi ditujukan untuk menciptakan tamatan yang berkompoten dan cerdas dalam membangun identitas budaya dan bangsanya. Gillis (2007:20) menyatakan bahwa bagaimana kompetensi harus dinilai dan masalah lain yang lebih terkait dengan pelaporan dari penilaian. Secara langsung perilaku dapat diamati dan indicator perilaku dapat ditentukan menurut jumlah kompetensi yang dibutuhkan untuk menunjukkan kualitas kinerja pada tugas masing-masing.

Penerapan KTSP masih berorientasi pada pencapaian hasil belajar (*output-oriented*) yang dirumuskan dalam bentuk kompetensi artinya pembelajaran dianggap berhasil ketika siswa telah mencapai standar kompetensi minimal yang telah ditentukan. Pembelajaran berbasis KTSP dapat didefinisikan sebagai suatu proses penerapan ide,

konsep dan kebijakan KTSP dalam suatu aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik menguasai seperangkat kompetensi tertentu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan (Mulyasa, 2006:66).

Dalam proses pembelajaran berbasis standar kompetensi, kriteria ketercapaian minimal di setiap tahapan pembelajaran sangat diperlukan, karena ia berperan sebagai patokan atau kriteria minimal yang harus dipenuhi oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran (Bahrul H., 2004). Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (Depdiknas, 2003). Standar kompetensi adalah batas dan arah kemampuan yang harus dimiliki dan dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu (Djemari M., 2004). Melalui KBK, standar kompetensi dan kompetensi dasar harus dikuasai oleh peserta didik pada setiap tingkat dan jenjang pendidikan dan diperlukan penilaian menggunakan instrument penilaian yang tepat.

Asesmen berbasis kompetensi adalah cara yang digunakan oleh para pengajar untuk mengevaluasi kinerja siswanya, untuk tujuan penempatan dan perencanaan pengembangan profesional (Yorkovich, 2008:1). Penekanan penilaian berbasis kompetensi merupakan kegiatan menilai kemampuan seseorang atau keberhasilan berdasarkan kriteria, bukan membandingkan kemampuan seseorang dengan orang lain di dalam kelas (Yoyoh Jubaedah, 2007:9). Kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan bertindak dan berpikir setelah siswa menyelesaikan suatu aspek atau sub aspek mata pelajaran tertentu (Depdiknas, 2003:5). Penilaian berbasis kompetensi merupakan instrumen yang menyediakan cara untuk mendefinisikan dan mengukur kemampuan keterampilan kerja dan kinerja. Berbagai konsep lain yang dikaitkan dengan penilaian berbasis kompetensi seperti motivasi, sifat, konsep diri, sikap, perilaku kognitif, keterampilan, dan kebiasaan kerja (Schippman dkk, 200:706).

Penilaian unjuk kerja atau sering disebut juga dengan penilaian otentik (*authentic assessment*) (Metzler, 2005:178). Penilaian otentik atau *authentic assessment* dalam buku-buku lain

(kecuali Wiggins) penilaian otentik disamakan saja dengan nama penilaian alternatif (*alternative assessment*) atau penilaian kinerja (*performance assessment*) (Herman, Aschbacher, and Winter, 1992). Menurut John Mueller (2006:157) penilaian otentik merupakan suatu bentuk penilaian yang para siswanya diminta untuk menampilkan tugas pada situasi sesungguhnya dengan mendemonstrasikan penerapan keterampilan dan pengetahuan esensial yang bermakna (*direct assessment*). *Authentic assessments are designed to take place in a real-life setting rather than in an artificial or contrived setting, which typifies traditional forms of assessment. They can be made on either an individual or group basis, and may involve a significant degree of student choice* (NSPE dalam Baker, O'Neill, & Linn, 1993).

Penilaian otentik merupakan suatu upaya untuk penggambaran tantangan dan standar kinerja siswa yang akan hadapi di dunia nyata (Wiggins, 1989a, b). Untuk memastikan bahwa yang diases tersebut benar-benar adalah kompetensi riil individu (peserta didik) tersebut, maka asesmen harus dilakukan secara otentik (nyata, riil seperti kehidupan sehari-hari) dan sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga asesmen otentik berlangsung secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Artinya, siswa terlibat dalam tugas-tugas yang bermakna yang signifikan terhadap prestasi mereka dibandingkan dengan menghafal fakta-fakta yang tidak memiliki nilai di kemudian hari.

Salah satu prinsip penilaian berbasis kompetensi adalah alat ukur harus valid dan reliabel, khususnya untuk penilaian berbentuk tes. Jika tes tersebut digunakan dalam skala besar dan pengambilan keputusan yang mendasar serta berdampak luas, syarat valid dan reliabel harus disertai dengan uji validitas secara statistik. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2007:43). Validitas isi menunjuk kepada isi tes sebagai sampel yang representatif dengan kemampuan yang diukur dan materi pelajaran yang diberikan. Validitas berkaitan dengan kesesuaian, kegunaan dan kebermaknaan. Di samping persyaratan validitas yang sangat diperlukan dalam suatu tes, diperlukan juga informasi

tentang reliabilitas. Popham (1995:21) menyatakan bahwa reliabilitas berhubungan dengan konsistensi hasil pengukuran. Faktor yang mempengaruhi reliabilitas yang berhubungan dengan tes adalah: (1) banyak butir, (2) homogenitas materi tes, (3) homogenitas karakteristik butir, dan (4) variabilitas skor. Reliabilitas yang berhubungan dengan peserta didik dipengaruhi oleh faktor: (1) heterogenitas kelompok, (2) pengalaman peserta didik mengikuti tes, dan (3) motivasi peserta didik (Ebel, 1991: 88-93). Dengan demikian, alat ukur dikatakan reliabel (konsisten/tetap) apabila hasil pengukuran menunjukkan sejauhmana dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek sama. Menurut Crocker dan Algina (1986:105) bahwa tes yang diujikan kepada individu yang sama dalam waktu berbeda maka akan menghasilkan nilai yang sama.

Menurut Nixon dan Jewett (1983: 27) pendidikan jasmani adalah satu aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang sukarela dan berguna serta berhubungan langsung dengan respon mental, emosional dan sosial. Menurut Pettifor (1999:134) pendidikan jasmani menyediakan peserta didik untuk mengamalkan hidup aktif dan sehat dengan menyediakan cakupan pengalaman-pengalaman pembelajaran yang rapi dan sistematis. Penjasorkes pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Mahendra, 2007).

Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah menggunakan permainan bolavoli sebagai salah satu materi pembelajaran gerak. Konsep dan prinsip bolavoli menurut Yuyun dan Toto (2010:36) "permainan bolavoli pada awal ide dasarnya adalah permainan memantul-mantulkan bola (*to-volley*) oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain dia tas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran

tertentu. Untuk masing-masing regu, lapangan di bagi dua sama besar oleh net atau tali yang dibentangkan di atas lapangan di bagi dua sama besar oleh net atau tali yang dibentangkan di atas lapangan dengan ukuran ketinggian tertentu. Satu orang pemain tidak boleh memantulkan bola dua kali secara berturut-turut kecuali pembendung, dan satu regu dapat memainkan bola maksimal tiga kali sentuhan dilapangan sendiri.

Pembelajaran dasar permainan bolavoli dapat bertujuan untuk kesenangan (Joel, 2003: vii). Lebih lanjut menurut Joel *volleyball is a unique, exciting game that requires solid teamwork and consistent individual execution* (2003: vii). Keunikan bolavoli tidak seperti olahraga lain karena dalam bermain selain harus adanya unsur kerjasama tim sehingga tanpa kerjasama tim tidak akan bisa melakukan serangan dengan tepat (Kinda S, 2006:v). Bolavoli sebagai olahraga tim memiliki karakteristik yang unik yaitu menggunakan lapangan berukuran 18 x 9 m, adanya pembatas tim berupa net dan aturan dasar (Joel, 2003: vii).

Permainan bolavoli menurut jenis klasifikasi permainanannya termasuk pada jenis *net games* (Hopper, 1998:15). *This primary rule leads to progressive principles of play that are consistency, then placement of the object and positioning in relation to opponent's target area, and finally spin and power to make it difficult for an opponent to get the object back into play* (Hopper, 1998:16). Dalam permainan ini berkaitan dengan beberapa hal yaitu melakukan *rally* secara konsistensi, penempatan bola padatarget lawan atau daerah lawan, dan keterampilan untuk memukul bola dengan teknik yang dipilih untuk mematikan lawan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Borg and Gall, dengan prosedur: melalui empat tahap yaitu tahap studi awal, tahap pengembangan, tahap ujicoba, dan tahap diseminasi. Penetapan konstruk instrumen permainan bolavoli yang terdiri atas instrumen penilaian persiapan saat akan

memainkan bola, penilaian proses teknik memainkan bola, penilaian hasil penempatan bola, dan penilaian nilai yang terkandung saat bermain yang dilakukan melalui pendapat pakar pendidikan jasmani, pakar permainan bolavoli, pakar pengukuran, dan guru penjasorkes.

Subjek penelitian ini terdiri atas dua elemen yaitu pendidik dan siswa Sekolah Menengah Atas pada lima kabupaten di D.I.Y meliputi SMAN 1 Yogyakarta, SMAN 2 Wates, SMAN 1 Seyegan, SMAN 1 Sewon, SMAN 1 Tanjung Sari. Penentuan koefisien reliabilitas instrumen penilaian dilakukan dengan menggunakan paket program genova berdasarkan teori *Generalizability* yang dikembangkan oleh Cric dan L.Brennan yang terdiri atas teori G (*Generalized study*) dan D (*Decision study*) yang komponen variansinya adalah *person*, *rater*, *item*, interaksi *person* dan *rater*, dan kesalahan, serta dengan koefisien interrater Cohen's Kappa.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini adalah (1) Instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes berbentuk lembar pengamatan (*chek list*) dan rubrik, serta komponen yang menjadi objek penilaian meliputi persiapan saat akan memainkan bola, proses teknik memainkan bola, hasil penempatan bola, nilai-nilai yang ditampilkan siswa saat bermain, (2) Karakteristik instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes SMA, khususnya materi permainan bolavoli yang mencakup validitas, reliabilitas, telah teruji. Validitas telah teruji melalui proses *focus group discussion* sebanyak dua kali. Reliabilitas telah teruji melalui teknik *generalizeability theory* (Teori G) dan *interrater* Cohen's Kappa. Koefisien Genova untuk instrumen ini sebesar 0,82 dan koefisien *interrater* sebesar 0,79 telah memenuhi kriteria minimal yang dipersyaratkan yaitu 0,70. 3) Profil kompetensi hasil mempraktikkan permainan bolavoli pada mata pelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Atas di D.I.Y dengan jumlah sampel 120 siswa menunjukkan bahwa, 93% atau sebanyak 112 siswa yang dinyatakan kompeten. Dinyatakan tidak kompeten sebesar 7% atau sebanyak delapan orang siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes berbentuk lembar pengamatan (*chek list*) dan rubric. Hal ini sesuai dengan konsep penilaian pada KTSP yang mengarah ke penilaian autentik. Penilaian otentik merupakan suatu upaya untuk penggambaran tantangan dan standar kinerja siswa yang akan hadapi di dunia nyata (Wiggins, 1989a, b). Penilaian otentik diakui sebagai cara lain untuk menilai belajar siswa dan meningkatkan pengajaran pendidikan jasmani (Hensley, 1997: 19-24). Penilaian otentik juga berarti menekankan tanggung jawab guru dan siswa untuk mengetahui dan pemahaman pendidikan jasmani (Lund, 2002:7). Lebih lanjut Veal (1992:90) menjelaskan penilaian otentik dalam pendidikan jasmani bersifat *on-going* atau berkelanjutan, oleh karena itu asesmen harus dilakukan secara langsung pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dimana dapat terpantau proses dan produk belajar bukan hanya menilai siswa pada akhir unit sehingga penilaian otentik dapat terjadi di seluruh unit.

Karakteristik instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes SMA, khususnya materi permainan bolavoli yang mencakup validitas, reliabilitas, telah teruji. Hal ini sesuai dengan prinsip penilaian berbasis kompetensi adalah alat ukur harus valid dan reliabel, khususnya untuk penilaian berbentuk tes. Djemari Mardapi (2004:14) mengemukakan bahwa kesahihan alat ukur dapat dilihat dari konstruk alat ukur, yaitu mengukur seperti yang direncanakan. Messick (1989: 13) menyatakan bahwa validitas merupakan penilaian menyeluruh dimana bukti empiris dan logika teori mendukung pengambilan keputusan serta tindakan berdasarkan skor tes atau model-model penilaian yang lain. Validitas tes terbagi kedalam tiga jenis yaitu validitas isi (*content validity*), validitas berdasar kriteria (*criterion-related validity*), dan validitas konstruk (*construct validity*) (Azwar, 2007: 45). Reliabilitas adalah nilai sebuah ujian akan sama jika dinilai pada kesempatan yang berbeda dalam menyelesaikan tugas-tugasyang dinilai olehpenilai yang berbeda. (Johson, 2009:22-23). SelanjutnyaSmith (2007:2) menyatakan bahwa pada tes unjuk kerja, agar sistem penilaian bermakna dan konsisten maka dapat digunakan *inter-rater reliability*.

Profil kompetensi hasil mempraktikkan permainan bolavoli pada mata pelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Atas menunjukkan bahwa, 93% atau sebanyak 112 siswa yang dinyatakan kompeten. Dinyatakan tidak kompeten sebesar 7% atau sebanyak delapan orang siswa. Konsep dan prinsip bolavoli menurut Yuyun dan Toto (2010:36) "permainan bolavoli pada awal ide dasarnya adalah permainan memantul-mantulkan bola (*to-volley*) oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain dia tas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu. Keunikan bolavoli tidak seperti olahraga lain karena dalam bermain selain harus adanya unsur kerjasama tim sehingga tanpa kerjasama tim tidak akan bisa melakukan serangan dengan tepat (Kinda S, 2006:v). Bolavoli sebagai olahraga tim memiliki karakteristik yang unik yaitu menggunakan lapangan berukuran 18 x 9 m, adanya pembatas tim berupa net dan aturan dasar (Joel, 2003:vii).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa (1) Instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes berbentuk lembar pengamatan (*check list*) dan rubric, (2) Karakteristik instrumen asesmen hasil belajar penjasorkes SMA, khususnya materi permainan bolavoli yang mencakup validitas, reliabilitas, telah teruji, (3) Profil kompetensi hasil mempraktikkan permainan bolavoli pada mata pelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Atas menunjukkan bahwa, 93% atau sebanyak 112 siswa yang dinyatakan kompeten. Dinyatakan tidak kompeten sebesar 7% atau sebanyak delapan orang siswa.

Penelitian ini menyarankan bahwa: (1) dalam melakukan asesmen hasil belajar penjasorkes materi permainan bolavoli, seharusnya guru menyusun instrumen penilaian sebagai pedoman penilaian, (2) pihak sekolah merancang, mengembangkan, dan menerapkan instrumen penilaian sehingga dalam melakukan penilaian terhindar dari faktor subjektivitas dalam menilai kemampuan peserta didik yang sebenarnya, (3) dalam melakukan penilaian dalam penjasorkes seharusnya guru tidak

melakukan penilaian sendiri, agar diperoleh tingkat konsistensi yang tinggi, (4) berkaitan dengan tuntutan reliabilitas tes yaitu tingkat konsistensi dan tingkat kesepahaman antar penilai dalam melakukan penilaian, instrumen penilaian seharusnya dianalisis untuk mengetahui konsistensi dan kesepahamannya. Program yang digunakan untuk analisis reliabilitas tes kinerja dapat melalui pendekatan program *Genova* dan/atau *Kappa*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saiffudin. (2000). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003 b). *Sistem Penilaian Kelas SD, SMP, SMA dan SMK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen PMPTK.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Kecerdasan Kinestetik*. Makalah. Jakarta: Depdiknas Balitbang–Puslitjaknov.
- DJemari Mardapi. (2004). *Penyusunan Tes Hasil Belajar*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Herman, L.,P. Aschbacher, & L. Winters. (1992). *A Practical Guide to Alternative Assessment*. Alexandria, VA: Association for supervision and curriculum development.
- Hopper. (2003). "Four R's For Tactical Awareness: Applying Game Performance Assessment in Net/Wall Games", *Journal of Teaching Elementary Physical Education*, March Issue, 2003.
- Johnson, D. & Johnson, R. (2002). *Meaningful Assessment: A Manageable and Cooperative Process*. Boston: Allyn and Bacon.
- Nixon, J. dan Jewett, A. (1983). *An Introduction to Physical Education*. Philadelphia: Saunders College.
- Pettifor, Bonie. (1999). *Physical Education Methods for Classroom Teachers*. United States: Human Kinetics.
- Popham, W. J. (1995). *Classroom Assessment*. Boston: Allyn and Bacon.
- Veal, M. (1992). The Role of Assessment in Secondary Physical Education: A Pedagogical View. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 63(7), 88-92.