

## Pengembangan Self Assessment Berbasis Aplikasi Google Form Materi Passing Bola Basket

**Arestu Prayoga, Nurul Ihsan, Hendri Neldi, Willadi Rasyid**

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang  
[arestuprayoga05@gmail.com](mailto:arestuprayoga05@gmail.com) , [dr.nurulihsan.mpd@gmail.com](mailto:dr.nurulihsan.mpd@gmail.com) , [hendrineldi62@fik.unp.ac.id](mailto:hendrineldi62@fik.unp.ac.id) ,  
[willadirasyid@fik.unp.ac.id](mailto:willadirasyid@fik.unp.ac.id)

**Kata kunci** : *Self Assessment, Aplikasi Google Form, Passing Bolabasket*  
**abstrak** : Penelitian ini berawal kurangnya pengetahuan guru tentang aplikasi google form. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan self assessment berbasis aplikasi google form materi *passing* bola basket dalam meningkatkan kesadaran siswa dalam menilai dirinya sendiri. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R & D)* menggunakan model Dick and Carey melalui 5 tahap yang disederhanakan sesuai kebutuhan peneliti yaitu : 1) menentukan materi yang akan dikembangkan, 2) mengidentifikasi tujuan self assessment, 3) menentukan strategi self assessment, 4) penyusunan kerangka self assessment, 5) mendesain dan melakukan evaluasi serta merevisi produk. Penelitian ini dibantu oleh beberapa validator. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknis analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa self assessment berbasis aplikasi google form ini sangat layak untuk digunakan sebagai media self assessment pada bola basket materi *passing* untuk siswa kelas X sekolah menengah atas negeri 3 Kabupaten Tebo.

**Keywords** : *Self Assessment, Google Form Application, Basketball Passing*  
**Abstract** : *This research began with the teacher's lack of knowledge about the google form application. This study aims to develop a self-assessment based on the Google Form application for basketball passing materials in increasing students' awareness of self-assessment. This type of research is Research and Development (R & D) using the Dick and Carey model through 5 simplified stages according to the needs of the researcher, namely: 1) determining the material to be developed, 2) identifying the purpose of self-assessment, 3) determining a self-assessment strategy, 4 ) preparation of self-assessment framework, 5) designing and evaluating and revising products. This research was assisted by several validators. The instrument used in this study was a validation sheet. Technical analysis of the data using a rating scale and a percentage range. The results showed that this self-assessment based on the Google Form application was very feasible to be used as a medium for self-assessment on basketball passing material for students of class X public high school 3 Tebo Regency.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat, atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peran dalam menentukan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Menurut Ihsan (2017) "Pendidikan merupakan sebuah wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya anak bangsa sebagai generasi penerus" Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013)

"Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani"(Utama Bandi, 2011). "Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan satu-satunya mata pelajaran yang difokuskan pada aktivitas gerak jasmani" (Darni & Wellis, 2018). "Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri siswa, seperti; aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa," (Syafuruddin, Darni & Ihsan, 2018). Perencanaan pendidikan jasmani dilakukan secara seksama untuk memenuhi perkembangan, pertumbuhan, dan kebutuhan perilaku setiap anak. Pembelajaran

pendidikan jasmani dimulai pada tahap usia dini untuk merangsang pertumbuhan organik, motorik, intelektual dan perkembangan emosional (Solihin, Faisal, dan Dadang, 2013).

Salah satu materi pelajaran pendidikan jasmani adalah permainan bola basket. Pada dasarnya bola basket merupakan suatu olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah tim lain melakukan hal yang serupa, dalam permainan bola basket ini terdapat beberapa macam teknik yang digunakan, salah satunya adalah *passing*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus menerus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan, peran serta guru dalam mengaplikasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara lebih tepat guna amat sangat diperlukan guna lebih memberikan gambaran kepada para generasi muda mengenai pemanfaatan teknologi secara lebih tepat dan lebih bermanfaat (Martinus Tekege, 2017: 41).

Salah satu kegiatan yang tidak dapat lepas dari kegiatan pembelajaran adalah penilaian. Penilaian harus mampu memberikan informasi menyeluruh yang membantu guru meningkatkan kemampuan mengajar dan membantu siswa mencapai perkembangan pendidikannya secara optimal. Sesuai peraturan Menteri Pendidikan dijelaskan bahwa salah satu teknik penilaian kompetensi sikap adalah penilaian diri (*self assessment*). *Self assessment* sebagai salah satu teknik penilaian yang dapat berperan membentuk karakter siswa (Arief et al, 2013).

*Self assessment* adalah suatu teknik penilaian dimana siswa diminta untuk menilai dirinya sendiri

Pembelajaran yang digunakan dirancang menggunakan penilaian diri (*self assessment*), karena adanya gagasan bahwa belajar bukan hanya proses transfer ilmu pengetahuan, penilaian diri ini sangat membantu dalam membangun rasa tanggung jawab peserta didik dalam belajar, memonitor diri sendiri dalam kegiatan belajar, menanamkan kesadaran untuk meningkatkan kemampuan diri, dan membangun argument-argumen yang logis (Ratminingsih, 2017). Berdasarkan pemikiran saya mengapa ingin mengembangkan self assessment ini, permasalahannya adalah disuatu kelas guru harus menilai 40 siswa dalam satu kelas, sehingga kecil kemungkinan guru ini mampu melakukan dengan baik dan benar, dan untuk itu perlu disiapkan strategi yang lebih mempermudah guru untuk melakukan penilaian secara lansung, untuk melakukan penilaian ini saya harus melakukan pengembangan self assessment berbasis aplikasi google form, google form lebih mudah diakses dan digunakan oleh siswa, dengan adanya aplikasi google form ini permasalahan ini teratasi, guru bisa menilai kemampuan siswa secara keseluruhan.

## METODE

Jenis penelitian ini *Research and Development (R & D)*. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut : 1) Menentukan materi yang akan dikembangkan, 2) Mengidentifikasi tujuan self assessment, 3) Menentukan strategi self assessment, 4) Penyusunan kerangka self assessment, 5) Mendesain dan melakukan evaluasi serta merevisi produk

pengembangan. Objek penelitian ini kepada siswa kelas X SMA N 3 Kabupaten Tebo. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Tebo Provinsi Jambi. Analisis data hasil lembar validasi tim ahli dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : (1) menjumlah skor yang telah diperoleh dari tiap-tiap kategori, (2) menentukan kategori skor sesuai yang telah ditetapkan, dan (3) memasukan skor tersebut kedalam rumus analisis deskriptif persentatif.

## HASIL

### 1. Deskripsi Kategori Self Assessment Materi Passing Bola Basket

#### a. Bounce Pass Fase awal

Tabel 1. Analisis Data Aspek Bounce Pass Fase awal

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	78	390	33,28	1800	65,11
4	106	424	36,18		
3	58	174	14,85		
2	66	132	11,26		
1	52	52	4,44		
jumlah	252	986	100		

Perolehan kuesioner dari *bounce pass* fase awal maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (986/1800x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 65,11% dengan kategori tinggi.

#### b. Bounce Pass Fase Inti

Tabel 2. Analisis Data Aspek Bounce Pass Fase Inti

Skor	Frekuensi	Sx	%	JS	SxF/JSM(%)
------	-----------	----	---	----	------------

	nsi	F		M	(%)
5	54	27	35,4	108	70,47
		0	8		
4	71	28	37,3		
		4	2		
3	44	13	17,3		
		2	5		
2	28	56	7,36		
1	19	19	2,50		
jumlah	216	76	100		
ah		1			

Perolehan kuesioner dari *bounce pass* fase inti maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (761/1080x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 70,46% dengan kategori tinggi.

c. *Bounce Pass* Fase Akhir

Tabel 3. Analisis Data Aspek *Bounce Pass* Fase Akhir

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	32	16	24,8	108	59,63
		0	4		
4	44	17	27,3		
		6	3		
3	57	17	26,5		
		1	5		
2	54	10	16,7		
		8	7		
1	29	29	4,50		
jumlah	216	64	100		
ah		4			

Perolehan kuesioner dari *bounce pass* fase akhir maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (644/1080x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 59,63% dengan kategori tinggi.

d. *Chest Pass* Fase Awal

Tabel 4. Analisis Data Aspek *Chest Pass* Fase Awal

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	27	13	20,8		
		5	0		

5	62	314	27,9	180	62,72
			0		
4	121	484	42,8		
			7		
3	61	183	16,2		
			1		
2	52	104	9,21		
1	43	43	3,81		
jumlah	340	112	100		
ah		9			

Perolehan kuesioner dari *chest pass* fase awal maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (1129/1800x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 62,72% dengan kategori tinggi.

e. *Chest Pass* Fase Inti

Tabel 5. Analisis Data Aspek *Chest Pass* Fase Inti

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	42	21	29,0	108	67,04
		0	1		
4	74	29	40,8		
		6	8		
3	41	12	16,9		
		3	9		
2	36	72	9,94		
1	23	23	3,18		
jumlah	216	72	100		
ah		4			

Perolehan kuesioner dari *chest pass* fase awal maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (724/1080x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 67,04% dengan kategori tinggi.

f. *Chest Pass* Fase Akhir

Tabel 6. Analisis Data Aspek *Chest Pass* Fase Akhir

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	27	13	20,8		
		5	0		

4	57	22	35,1	108	60,09
		8	3		
3	54	16	24,9		
		2	6		
2	46	92	14,1		
			8		
1	32	32	4,93		
jumlah	216	64	100		
		9			

Perolehan kuesioner dari *chest fase* awal maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (649/1080x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 60,09% dengan kategori tinggi.

g. *Overhead Pass* Fase Awal

Tabel 7. Analisis Data Aspek *Overhead Pass* Fase Awal

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	83	415	34,38	180	67,05
4	118	472	39,11		
3	54	162	13,42		
2	52	104	8,62		
1	54	54	4,47		
jumlah	361	120	100		
		7			

Perolehan kuesioner dari *overhead pass* fase awal maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (1207/1800x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 67,05% dengan kategori tinggi.

h. *Overhead Pass* Fase Inti

Tabel 8. Analisis Data Aspek *Overhead Pass* Fase Inti

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	44	22	31,61		
4	59	23	33,9		

		6	1	108	64,44
3	39	11	16,8	0	
		7	1		
2	49	98	14,08		
1	25	25	3,59		
jumlah	216	69	100		
		6			

Perolehan kuesioner dari *overhead pass* fase awal maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (696/1080x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 64,44% dengan kategori tinggi.

i. *Overhead Pass* Fase Akhir

Tabel 9. Analisis Data Aspek *Overhead Pass* Fase Inti

Skor	Frekuensi	Sx F	%	JS M	SxF/JSM(%)
5	23	11	26,81	72	59,58
4	32	12	29,84		
3	43	12	30,07		
2	21	42	9,79		
1	15	15	3,50		
jumlah	134	42	100		
		9			

Perolehan kuesioner dari *overhead pass* maka skor x frekuensi / jumlah skor maksimum x 100% (429/720x100%), sehingga diperoleh persentase sebesar 59,58% dengan kategori tinggi.

**Penilaian Ahli**

a. Hasil uji validitas oleh ahli materi

Uji validitas yang dilakukan ke ahli materi, peneliti meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yakni Bapak Drs. Yaslindo, MS. Bahwa suatu pengembangan self assessment berbasis aplikasi google form dinyatakan **sangat layak** dengan persentase **91,1%** untuk digunakan sebagai media self



assessment dalam PJOK khususnya pada materi *passing* bola basket untuk siswa kelas X.

b. Hasil uji validitas oleh ahli IT

Uji validitas yang dilakukan ke ahli IT, peneliti meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yakni Bapak Dr. Ardo Okilanda, M.Pd. dan Ibu Weny Sasmitha S.Pd, M.Pd. Bahwa suatu pengembangan self assessment berbasis aplikasi google form dinyatakan **sangat layak** dengan persentase 90% untuk digunakan sebagai media self assessment dalam PJOK khususnya pada materi *passing* bola basket untuk siswa kelas X.

c. Hasil uji validitas oleh ahli Evaluasi

Uji validitas yang dilakukan ke ahli Evaluasi, peneliti meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yakni Ibu Dra. Rosmawati, M.Pd, Bapak Dr. Arsil, M.Pd, Bapak Sepriadi, S.Si, M.Pd. Bahwa suatu pengembangan self assessment berbasis aplikasi google form dinyatakan **layak** dengan persentase 85% untuk digunakan sebagai media self assessment dalam PJOK khususnya pada materi *passing* bola basket untuk siswa kelas X.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan solusi dari masalah penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, yang mana permasalahannya yaitu kurangnya pengetahuan guru terhadap aplikasi google form sebagai media instrument penilaian diri (self assessment) dan belum banyak guru yang menggunakan instrument penilaian diri (self assessment). Dengan adanya self assessment ini siswa lebih mudah mengoreksi dirinya sendiri dan mengevaluasi kekurangannya dalam hal tersebut.

Untuk menghindari kesenjangan tersebut peneliti ingin memberikan solusi dari masalah yang timbul dengan cara

menghasilkan sebuah pengembangan self assessment berbasis aplikasi google form berupa kuesioner yang telah di uji kelayakannya oleh pakar ahli (materi, IT, evaluasi). 9 dosen UNP sebagai validator terhadap pengembangan self assessment berbasis aplikasi google form materi *passing* bola basket untuk siswa kelas X. berdasarkan data hasil uji validitas oleh 3 ahli materi yaitu : 1) diperoleh rata-rata skor 91,1 % kriteria **sangat layak**, 2) diperoleh dengan rata-rata skor 91,1 % kriteria **sangat layak**, 3) diperoleh dengan rata-rata skor 88,8 % kriteria **sangat layak**. Hasil uji validitas oleh ahli IT diperoleh rata-rata skor 90 % kriteria **sangat layak**. Hasil uji validitas oleh ahli evaluasi diperoleh dengan rata-rata skor 78 % kriteria **layak**. Hasil kuesioner ini bisa di akses melalui google drive hanya dengan mengirimkan link saja.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan self assessment berbasis aplikasi google form materi *passing* bola basket untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kabupaten Tebo, dapat disimpulkan bahwa self assessment berbasis aplikasi google form yang telah peneliti buat dinyatakan sangat layak digunakan sebagai self assessment berbasis aplikasi google form disekolah khususnya mata pelajaran PJOK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M., Hastuti, M., Asriningrum, W., Parwati, E., Budiman, S., Prayogo, T., & Hamzah, R. 2013. *Pengembangan Metode Pendugaan Kedalaman Perairan dangkal Menggunakan Data Satelit Spot-4 Studi Kasus: Teluk Ratai, Kabupaten Pesawaran* (Methode Development For Shallow Water Depth Bathymetric

- Estimation Using Spot-4 Satellite Data, A Case Study: Ratai Bay, Pesawaran District). *Jurnal Penginderaan Jauh dan Pengolahan Data Citra Digital*, 100(1).
- Darni, D., & Welis, W. 2018. *Peningkatan Keterampilan Masase Cedera Olahraga Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kecamatan Padang Utara*. *Jurnal Stamina*, 1(1), 415-424.
- Ikhsan, N. 2017. *Hubungan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Pengelolaan Pembelajaran*. *Jurnal MensSana*, 2(1), 55-64.
- Martinus Tekage. 2017. *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPI nabire*, hal 41.
- Nurkholis. 2013. *Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi*, hal 24-25.
- Solihin, D. M., Faisal, A., & Dadang, S. 2013. *Kaitan Antara Status Gizi, Perkembangan Kognitif, Dan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Prasekolah. Penelitian Gizi Dan Makanan*, 36(1), 62-72.
- Syafuruddin Darni, & Ihsan. 2018. "Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sdn 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang", *jm*, vol. 3, no. 1, pp. 48-66. *Instruction*, 10(4), 165-184.