

PENGEMBANGAN APLIKASI *SELF ASSESSMENT* DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET

Muhammad Ridho Setiawan¹, Nurul Ihsan², Kamal Firdaus³, Argantos⁴
mridhosetiawan@gmail.com

Sejarah Artikel Submit: 29 Desember 2022 Revision: 11 Januari 2023 Tersedia Daring:
30 Januari 2023

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini kurangnya atlet remaja yang mewakili POPDA di Kab. Kampar dikarenakan sulitnya guru menilai atlet remaja untuk mengikuti ajang kejuaraan daerah khususnya bola basket. Tujuan untuk mengetahui validitas pengembangan aplikasi *self assessment* berbasis web dan mengetahui reabilitas aplikasi *self assessment* yang dikembangkan. Jenis penelitian ini yaitu RnD dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini siswa SMKN 1 Bangkinang Kota, pengambilan sample dengan cara random sampling dan jumlah sample 32 orang peserta didik. Instrument pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, dokumentasi dan tes shooting bola basket. Teknik analisis data menggunakan analisis skor rater aiken. Hasil penelitian ini yaitu pengisian angket oleh ahli basket diperoleh nilai 1,000 dengan kategori sangat valid, ahli tes pengukuran diperoleh nilai 0,840 dengan kategori tinggi, ahli kurikulum materi diperoleh nilai 0,932 dengan kategori tinggi dan ahli evaluasi diperoleh nilai 0,932 dengan kategori tinggi dengan hasil uji reabilitas 0,868 dengan kategori reliable. Dari uji coba didapati 24 dari 32 peserta didik sudah berhasil mencapai batas KKM sekolah yaitu 75. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *self assessment* shooting bola basket ini valid dan reliable serta dapat digunakan sebagai media penilaian yang digunakan guru PJOK dalam menilai peserta didik.

Kata Kunci : Aplikasi *self assessment*, shooting bola basket

SELF-ASSESSMENT APPLICATION DEVELOPMENT IN SHOOTING TECHNIQUE BASKETBALL

Abstract

The problem in this study is the lack of youth athletes representing POPDA in Kab. Kampar due to the difficulty of teachers assessing youth athletes to take part in regional championships, especially basketball. The aim is to determine the validity of developing a web-based *self-assessment* application and to determine the reliability of the developed *self-assessment* application. This type of research is RnD using the ADDIE model. The subjects in this study were students of SMKN 1 Bangkinang Kota, taking samples by random sampling and the number of samples was 32 students. The data collection instrument used expert validation questionnaires, documentation, and basketball shooting tests. The data analysis technique used was the Aiken rater score analysis. The results of this study were that filling out a questionnaire by basketball

experts obtained a value of 1,000 with a very valid category, measurement test experts obtained a value of 0.840 with a high category, material curriculum experts obtained a value of 0.932 in a high category and evaluation expert obtained a value of 0.932 in a high category with a reliability test result of 0.868 with reliable category. From the trial, it was found that 24 out of 32 students had succeeded in reaching the school KKM limit of 75. It can be concluded that the basketball shooting self-assessment application is valid and reliable and can be used as an assessment medium used by PJOK teachers in assessing students.

Keywords: *Application of self assessment, shooting basketball*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang meliputi permainan, olahraga, dan kegiatan lain yang relevan untuk meningkatkan kualitas individu secara holistik dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara umum (Mustafa & Dwiyo, 2020). Pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan disukai oleh siswa, karena membuka kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan, serta membentuk pribadi yang melek jasmani dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan jasmani juga mengembangkan nilai dan keterampilan umum berupa kreativitas, berpikir tingkat tinggi, keterampilan berpikir tingkat tinggi, kerjasama, dan keterampilan berkomunikasi. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani mempertimbangkan karakteristik siswa, tugas gerak (Harjasuganda, 2008).

Penjasorkes merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, karena memegang peranan penting dan sangat sentral dalam pembentukan karakter bangsa. Merupakan kegiatan jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan kepribadian, serta nilai-nilai positif bagi seluruh bangsa untuk mencapai tujuan pendidikan (Bakhtiar, 2015; Sudirjo & Alif, 2019).

Syarifudin & Sohibul Mikro (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani memfasilitasi keinginan siswa untuk belajar keterampilan melalui berbagai permainan, olahraga, pemahaman konsep gerak, prinsip, strategi, taktik, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya. Dapat diartikan bahwa keberadaan Pendidikan

Jasmani merupakan jembatan bagi siswa dalam mengekspresikan diri untuk menunjukkan bakat yang dapat ditonjolkan dalam olahraga. Selanjutnya, siswa dapat memfokuskan bakatnya dengan mengikuti program-program sekolah seperti mengikuti ekstrakurikuler serta dapat mengikuti kegiatan olah raga seperti Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) dan dapat menjadi media bagi siswa untuk menunjukkan kemampuannya. untuk mencapai suatu prestasi dalam olahraga. Hal tersebut telah tertuang dalam (UU Keolahragaan No. 11, 2022) tentang Pendidikan Jasmani yang memiliki peran strategis dalam pembangunan olahraga Indonesia.

POPDA merupakan ajang olahraga tahunan khusus untuk mahasiswa daerah yang terpilih dan mewakili daerahnya masing-masing. POPDA memiliki beberapa cabang olahraga yang dilombakan seperti sepak bola, bola voli, basket, bulu tangkis, pencak silat, taekwondo, karate, atletik dan sebagainya. Bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari lima pemain (Utomo & Kartiko, 2015). Dengan adanya ajang POPDA, para pemerhati bakat dapat melihat potensi atlet masa depan untuk daerah dan negaranya masing-masing.

Pada ajang POPDA Provinsi Riau, untuk Kabupaten Kampar khususnya cabang olahraga bola basket sudah 8 tahun tim basket pelajar Kabupaten Kampar tidak mengikutsertakan atlet pelajarnya pada ajang POPDA ini, terakhir kali tim basket POPDA Kabupaten Kampar ikut serta pada tahun 2014. Danny Kosasih (Yuliandra & Fahrizqi, 2019) menyebutkan kemenangan dalam suatu pertandingan merupakan prestasi dalam bidang olahraga, meraih kemenangan dengan cara menciptakan poin (nilai) sebanyak-banyaknya. Pelatih basket Kabupaten Kampar, Richo Fernando, mengatakan penyebab tidak diikutsertakannya atlet-atlet POPDA itu karena kurangnya sumber daya manusia itu sendiri. Khusus pada POPDA Provinsi Riau tahun 2022 yang diadakan di Pekanbaru, pada saat diadakan seleksi atlet pelajar yang diikuti oleh beberapa sekolah, siswa tersebut tidak memenuhi kriteria yang dapat diikutsertakan untuk bertanding. Sebagian besar siswa tidak dapat bermain bola basket dan tidak dapat menunjukkan teknik menggiring bola, menembak, dan menembak seperti yang diharapkan. Untuk mendapatkan kinerja yang baik diperlukan penguasaan dan pengembangan berbagai keterampilan teknis dasar (Wati et al., 2018).

Shooting adalah usaha pemain bola basket untuk memasukkan bola ke keranjang lawan (Muttaqin & Mukarromah, 2019). Teknik menembak dalam permainan bola basket meliputi: *hook shot*, *lay-up shot*, *catch the ball* kemudian *lay-up*, *jump shot* dengan dua tangan, dan *one hand shot* di atas kepala (*one hand set shoot*) (Hermawan & Rachman, 2018; Kusuma, 2018). Permainan bola basket akan semakin menarik jika upaya shooting setiap tim berbeda-beda (Kusumawati & Muhamad, 2020). Hal inilah yang menjadikan teknik shooting dalam bola basket sangat penting dalam penguasaan teknik dasar, agar upaya melakukan pukulan mencapai sasaran yaitu bola dapat masuk ke keranjang lawan (Dai et al., 2021).

Peneliti melanjutkan wawancara dengan Guru Penjasorkes SMKN 1 Bangkinang Bapak Memeng mengenai pembelajaran bolabasket dalam teknik shooting. Ia menjelaskan, untuk pembelajaran menembak pihaknya telah memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan pedoman untuk dapat melakukan gerakan menembak dengan baik dan sesuai standar. Banyak siswa yang tidak lulus passing grade. Hal ini disebabkan seringnya bola tidak ditembakkan, kesalahan dalam fase gerakan menembak, tidak tepat sasaran, power control yang kurang baik yang menyebabkan bola tidak mencapai ring atau bola terlalu kuat sehingga bola melenceng jauh dari ring target. Akibatnya, skornya rendah. Salah satu teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola basket adalah teknik menembak (*Set shoot* atau *Jump Shoot*). Teknik ini merupakan teknik yang paling sering digunakan untuk mendapatkan poin sehingga dapat mengarah pada tujuan dari permainan bola basket itu sendiri (Riza et al., 2020).

Masalah utamanya adalah kesulitan guru sendiri dalam menilai dan meningkatkan keterampilan menembak serta kelas yang kelebihan kapasitas dengan 30-40 siswa. Syarat yang paling mendasar dalam permainan bola basket adalah teknik menembak (Hasyim et al., 2022). Hal ini menjadi kendala dalam pengembangan keterampilan gerak menembak bagi siswa dan walaupun harus dipaksa untuk menilai dan mengoreksi siswa yang banyak itu satu per satu akan sangat sulit karena jumlahnya yang banyak. Sedangkan dalam teori gerak, jika terjadi kesalahan gerak maka harus segera diperbaiki agar tidak terjadi penyimpangan gerak yang permanen.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memiliki solusi untuk menyelesaikannya yaitu dengan menerapkan penilaian tidak langsung menggunakan

aplikasi penilaian diri. Penilaian diri sendiri merupakan teknik penilaian dimana siswa diminta untuk menilai dirinya sendiri dalam kaitannya dengan proses dan tingkat pencapaian yang sedang dipelajarinya berdasarkan referensi dan kriteria yang telah ditentukan. Dengan adanya aplikasi penilaian diri ini dapat membantu kinerja guru dalam menilai dan memberikan perbaikan kepada siswa tanpa menyita banyak waktu dan kesulitan untuk menilai dan memperbaikinya satu per satu. Siswa juga dapat belajar untuk memiliki rasa tanggung jawab terhadap perkembangan dirinya sendiri terutama dalam perkembangan gerak yang dicapainya saat itu, kemudian siswa dapat belajar dari kesalahan yang dilakukannya sehingga dapat melakukannya dengan benar dan mencapai target yang telah ditetapkan. telah ditetapkan, passing grade.

Dalam penerapannya pada bola basket, teknik shooting cukup mudah digunakan oleh siswa maupun guru dalam memberikan penilaian dan perbaikan pada siswanya. Aplikasi penilaian diri dalam teknik menembak bola basket ini berbasis web yang dapat diakses menggunakan internet melalui handphone atau komputer. Metode pelaksanaannya dengan membuka aplikasi self assessment kemudian mengupload video tutorial beserta indikator fase gerak shooting dengan baik dan benar, siswa mengakses aplikasi self assessment dan mengikuti arahan yang diberikan oleh guru, kemudian mempraktekkan. Tahap gerakan menembak dengan membuat videonya sambil mengerjakan dan mencentang setiap indikator yang telah dikerjakannya dengan benar, kemudian siswa mengupload videonya pada kolom upload yang telah disediakan. Guru dapat memberikan penilaian dan perbaikan dengan melihat video dan hasil indikator siswa yang telah dicapai. Siswa dapat menonton videonya berulang kali dan memperbaikinya hingga mampu melakukannya dengan baik dan mengunggahnya kembali ke aplikasi penilaian diri.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi self assessment teknik menembak bola basket yang bertujuan untuk menjadi penilaian dan peningkatan bagi guru dalam keterampilan gerak siswanya khususnya pada teknik dasar bola basket yaitu shooting. Hal itu sudah diterapkan di beberapa sekolah menengah atas sederajat yang berada di Kota Bangkinang dan ke depannya para atlet bola basket POPDA Kabupaten Kampar tidak lagi kekurangan sumber daya manusia.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode ADDIE. Analisis data menggunakan rater Aiken score untuk menghitung validitas dan reliabilitas pakar. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 November sampai dengan 15 Desember 2022. Penelitian dilakukan di SMKN 1 Kota Bangkinang dengan populasi sebanyak 300 siswa dan sampel sebanyak 32 siswa untuk kelas eksperimen dan 33 siswa untuk kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel adalah teknik random sampling.

Tabel 1. Sample

No	Kelas	Jenis Kelamin		Total Sampel
		Laki-Laki	Perempuan	
1	XI TKJ 1 (Kelas Eksperimen)	17	15	32
2	XI TKJ 2 (Kelas Kontrol)	19	14	33
Total				65

Penelitian dan Pengembangan memiliki beberapa model, diantaranya model ADDIE yang mengembangkan model pembelajaran yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sugiyono, 2017). Ada 2 tahap analisis. Pertama, analisis kebutuhan merupakan analisis untuk mengetahui kebutuhan guru dalam memberikan penilaian dan peningkatan teknik dasar shooting dalam bola basket untuk perkembangan siswanya. Kedua, analisis materi untuk mengetahui materi pembelajaran teknik dasar menembak yang diajarkan oleh guru kepada siswanya.

Tahap perencanaan ini meliputi beberapa kegiatan. Pertama, menyusun indikator dalam melakukan teknik dasar shooting dan instrumen asesmen pada aplikasi self assesment. Kedua, merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, setelah dihasilkan aplikasi self assesment, dilakukan validasi oleh tim ahli, Divalidasi oleh 4 ahli bola basket, 3 ahli kurikulum dan materi, 3 ahli tes pengukuran dan 3 ahli evaluasi. Apabila

masih ada yang perlu direvisi atau diperbaiki, maka dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator agar produk dapat diuji. Tahap selanjutnya adalah implementasi yaitu melakukan uji coba terhadap subjek yang telah ditentukan oleh peneliti. Uji coba ini bertujuan untuk melihat validitas dan reliabilitas penggunaan aplikasi self assessment yang dirancang oleh peneliti. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu tahap dimana seluruh tahapan penelitian dievaluasi mulai dari analisis hingga uji coba (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021; Cahyadi, 2019).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian pendahuluan merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai acuan dalam proses pengembangan aplikasi self assessment shooting bola basket. Penilaian diri merupakan teknik penilaian formatif yang efektif (Djam'an et al., 2017). Hal tersebut terkait dengan kegiatan yang meliputi pengumpulan informasi yang akan menjadi dasar pengembangan aplikasi penilaian diri dalam memenuhi penilaian shooting bola basket siswa. Dengan kata lain, analisis kebutuhan merupakan bagian integral dari perancangan aplikasi penilaian diri yang sistematis. Dalam pengembangan aplikasi self assessment shooting bola basket yang diajarkan pada proses pembelajaran dimana siswa dituntut untuk dapat melakukan gerakan shooting dengan baik dan benar dengan menggunakan panduan aplikasi self assessment. Pengembangan aplikasi penilaian diri menembak bola basket ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran menembak bola basket.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pakar bola basket, aplikasi penilaian diri dapat digunakan oleh guru untuk menilai siswa menggunakan aplikasi karena penilaian diri mendukung keterampilan, pengaturan diri dan kejujuran (Bozkurt, 2020). Oleh karena itu aplikasi self assessment cocok untuk siswa dan guru Pendidikan Jasmani. Diharapkan siswa yang menggunakan aplikasi ini dapat melakukan penilaian diri dengan melihat kemampuan gerak pada saat menembak bola basket. Penilaian afektif berbasis penilaian diri adalah penilaian ranah afektif yang dilakukan oleh guru secara individu atau penilaian sikap terhadap dirinya sendiri, penilaian ini dilakukan selama pembelajaran dan tidak dilakukan oleh guru tetapi dilakukan oleh guru. siswa sehingga penilaian ini merupakan model pengembangan penilaian afektif (Muslich, 2014).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembangunan aplikasi penilaian diri menembak bola basket adalah untuk menghasilkan rancangan aplikasi penilaian diri dan untuk membantu guru dalam proses penilaian gerak siswa dan penilaian diri membantu pembelajaran siswa. pencapaian (Luque & Mendoza, 2019).

Penerapan aplikasi self assesment shooting bola basket sangat diperlukan, karena banyak masalah gerak yang dilakukan siswa dalam melakukan gerakan passing bola basket dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengembangkan kemampuan menilai dan mengkritisi proses pembelajaran melalui penilaian diri (Rachmawati et al., 2021). Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan membuat aplikasi penilaian diri yang dapat memudahkan siswa dan guru Pendidikan Jasmani seperti aplikasi penilaian diri ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan gerakan menembak bola basket. Selama proses pembelajaran terdapat siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, menganggap belajar bola basket itu sulit. Dengan adanya aplikasi penilaian diri ini mampu membangkitkan motivasi siswa dalam melakukan gerakan shooting bola basket khususnya. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa banyak permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Maka untuk mengatasi hal tersebut diperlukan aplikasi pembelajaran yang memudahkan siswa dan guru penjasorkes untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru penjasorkes dalam melakukan penilaian terhadap siswa. Kunci penilaian formatif adalah bukti pengetahuan dan pemahaman peserta didik (Cauley & McMillan, 2010).

Peneliti melakukan analisis validasi ahli dengan 4 ahli bola basket, 3 ahli tes pengukuran, 3 ahli evaluasi dan 3 ahli kurikulum materi. Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan aplikasi self assesment di SMK Negeri 1 Bangkinang, beserta hasil validasi ahli bola basket, ahli tes pengukuran, ahli evaluasi dan ahli kurikulum materi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Basket

Validator Ahli Basket				Σs	V	Kategori
S1	S2	S3	S4			
63	84	84	84	252	1,000	Sangat

						Valid
--	--	--	--	--	--	-------

Berdasarkan hasil validasi ahli dari 4 ahli bola basket dapat disimpulkan bahwa draf aplikasi penilaian diri memiliki kriteria sangat valid. Validator 1 mendapat skor total 63, validator 2 mendapat skor total 84, validator 3 mendapat skor total 84 dan validator 4 mendapat skor total 84. Jadi hasil skor validasi ahli bola basket adalah 1.000 dengan sangat valid kriteria.

Table 3. Validasi Ahli Tes Pengukuran

Validator Ahli Tes Pengukuran			Σs	V	Kategori
S1	S2	S3			
23	23	22	68	0,840	Tinggi

Berdasarkan hasil validasi ahli dari 3 ahli tes pengukuran, dapat disimpulkan bahwa draf aplikasi penilaian diri memiliki kriteria tinggi. Validator 1 mendapat skor total 23, validator 2 mendapat skor 23 dan validator 3 mendapat skor 22. Sehingga hasil skor validasi ahli tes pengukuran adalah 0,840 dengan kriteria tinggi.

Tabel 4. Validasi Ahli Evaluasi

Validator Ahli Evaluasi			Σs	V	Kategori
S1	S2	S3			
35	37	37	109	0,932	Tinggi

Berdasarkan hasil validasi ahli dari 3 ahli evaluasi, dapat disimpulkan bahwa draf aplikasi penilaian diri memiliki kriteria tinggi. Validator 1 mendapat skor total 35, validator 2 mendapat skor 37 dan validator 3 mendapat skor 37. Sehingga hasil skor validasi ahli evaluasi adalah 0,932 dengan kriteria tinggi.

Tabel 5. Validasi Ahli Kurikulum Materi

Validator Ahli Kurikulum Materi			Σs	V	Kategori
S1	S2	S3			
49	50	52	151	0,9321	Tinggi

Berdasarkan hasil validasi ahli dari 3 ahli kurikulum materi, dapat disimpulkan bahwa draf aplikasi penilaian diri memiliki kriteria tinggi. Validator 1 mendapat skor

total 49, validator 2 mendapat skor total 50 dan validator 3 mendapat skor total 52. Sehingga hasil skor validasi ahli kurikulum materi adalah 0,9321 dengan kriteria tinggi.

Produk yang telah divalidasi diuji reliabilitasnya dengan menggunakan software SPSS. Tabel berikut menampilkan data reliabilitas pada rancangan desain pengembangan aplikasi self assessment shooting bola basket.

Table 6. Reliability result of *self assessment shooting* for basketball

Cronbach's Alpha	N of Items
0,868	13

Berdasarkan hasil uraian pada tabel 6 menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli terhadap aplikasi *self assessment shooting* bola basket dengan tingkat reliabilitas 0,868 berada pada kriteria reliabel. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi penilaian diri menembak bola basket handal dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

1. Analisis

Pada tahap analisis penilaian diawali dengan menganalisis masalah yaitu perlunya aplikasi penilaian diri untuk memudahkan guru penjasorkes dalam menilai gerak shooting bola basket dilanjutkan dengan analisis target kepada siswa setingkat SMA/SMK dan guru penjasorkes. Hal tersebut diulas dengan melakukan observasi langsung ke sekolah terkait kebutuhan guru PJOK dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis tujuan dan analisis masalah dengan melakukan diskusi dengan validator ahli untuk mengembangkan aplikasi self assessment untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran dan guru penjasorkes dalam penilaian. Oleh karena itu, terciptalah sebuah ide untuk aplikasi penilaian diri menembak bola basket.

2. Desain

Tahap perancangan adalah merancang aplikasi self assesment shooting bola basket. Pada tahap ini akan dilakukan pemilihan dan penyesuaian konsep aplikasi menjadi aplikasi yang menarik. Aplikasi penilaian diri dirancang untuk memudahkan guru dalam melakukan penilaian khususnya pada pelajaran bola basket.

a. Aplikasi Desain

Perancangan aplikasi menggambarkan keseluruhan hubungan antar bagian dalam aplikasi, perancangan aplikasi dibuat untuk memudahkan proses pembuatan aplikasi selanjutnya dan fungsi seperti peta dalam panduan pembuatan aplikasi. Aplikasi

tersebut memiliki komponen sebagai berikut: setiap siswa memiliki akun pribadi, memiliki video pembelajaran gerak menembak bola basket, memuat tahapan-tahapan menembak bola basket, memiliki halaman pengiriman video peserta siswa, urut materi mulai dari tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

b. Instrumen Validasi Kelayakan Aplikasi

Pada tahap ini juga disusun rancangan instrumen validasi kelayakan aplikasi yang merupakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun validasi pada penelitian ini berupa daftar periksa untuk ahli bolabasket, ahli tes dan pengukuran, ahli evaluasi dan ahli kurikulum materi. Hasil dari tahapan ini adalah penilaian terhadap aspek tahapan gerak shooting bola basket, aspek tes dan pengukuran, aspek evaluasi dan aspek kurikulum materi terhadap kualitas pada aplikasi self assessment shooting bola basket yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan ini merupakan tahap realisasi produk yaitu pembuatan aplikasi self assessment shooting bola basket meliputi isi materi, validasi dan produksi. Isi materi aplikasi self assessment shooting bola basket adalah pokok bahasan shooting bola basket. Aplikasi penilaian diri menggunakan Jotform, bagian awal aplikasi berisi nama siswa dan kelas siswa. Di halaman selanjutnya adalah video pembelajaran menembak bola basket dan penilaian diri siswa. Halaman selanjutnya adalah halaman upload video siswa shooting basket. Halaman terakhir adalah halaman submit untuk penilaian dan video berhasil.

Tahap pengembangan ini dilakukan pada saat pembuatan aplikasi self assessment, berikut beberapa tahapan pembuatan aplikasi self assessment shooting bola basket yaitu:

Gambar 1. Landing page

Gambar 2. Video shooting page

Figure 3. Scoring page

Figure 4: upload video page

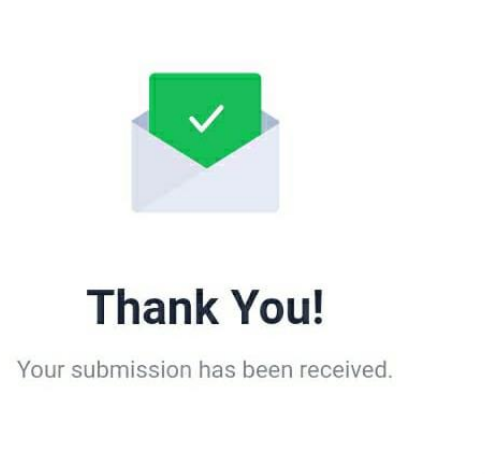


Figure 5. Submission page

4. Implementasi

Tahapan ini merupakan uji coba produk yaitu aplikasi penilaian diri yang telah dikembangkan dalam bentuk aplikasi dengan mata pelajaran shooting bola basket. Implementasi produk dilakukan mulai 15 November – 15 Desember 2022 di SMKN 1 Bangkinang. Uji coba produk ini dilakukan oleh peneliti dalam 1 tahap.

Hasil uji coba aplikasi self assessment tahap pertama diperoleh dari penggunaan aplikasi self assessment. Pada uji coba aplikasi tahap pertama diujicobakan kepada 32

siswa kelas X. Data uji coba aplikasi diperoleh dari penggunaan aplikasi self assessment yang digunakan. Berikut tabel hasil uji coba siswa menggunakan aplikasi self assessment.

Tabel 7. Trial result of Self Assessment application

No	Name	Total Score	Nilai	No	Name	Total Score	Nilai
1	A S	21	100	18	N A	14	66,67
2	A A	13	61,90	19	N A R	18	85,71
3	An	21	100,00	20	N I	21	100
4	A Z	12	57,14	21	O M	17	80,95
5	A N A	18	85,71	22	R A	19	90,48
6	B N	12	57,14	23	R A F	14	66,67
7	D L	15	71,43	24	R D S	20	95,24
8	F S M	21	100	25	R A	15	71,43
9	I R	16	76,19	26	S N A	16	76,19
10	J A L	20	95,24	27	S A	20	95,24
11	H K N	21	100	28	S K	18	85,71
12	H T	20	95,24	29	S W	21	100
13	K A M	21	100	30	S N H	17	80,95
14	M A N	21	100	31	S L S	15	71,43
15	M	20	95,24	32	Y N	19	90,48
16	M A	17	80,95				
17	N P	21	100				

Hasil uji coba aplikasi self assesment shooting bola basket kepada siswa SMKN 1 Bangkinang dimana pada uji coba pertama memenuhi passing grade yaitu 75. Terdapat 8 dari 32 siswa yang tidak memenuhi *passing grade* mata pelajaran PJOK. Dapat dilihat bahwa dengan menggunakan aplikasi penilaian diri dapat meningkatkan keterampilan menembak bola basket siswa.

5. Evaluasi

Pada penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif yang diperlukan pada saat uji coba produk, karena jenis penelitian ini terkait dengan tahap pengembangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan aplikasi self assesment shooting bola basket berupa draf dan aplikasi.

Isi evaluasi ini merupakan rangkuman dari penggunaan aplikasi self assesment yang terdapat pada proses pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan aplikasi self assesment.

D. KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan aplikasi self assesment shooting bola basket telah dilakukan dan menghasilkan beberapa kesimpulan. Pertama, kelas yang menggunakan aplikasi self assesment berjumlah 32 siswa, 8 diantaranya tidak lulus passing grade. Kedua, hasil validasi ahli yaitu ahli bola basket dengan rata-rata 1.000 dengan kategori valid, validasi ahli tes pengukuran dengan rata-rata 0,840 dengan kategori tinggi, validasi ahli kurikulum materi dengan rata-rata 0,932 dengan kategori tinggi dan validasi ahli evaluasi dengan rata-rata 0,932 dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Bakhtiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. UNP Press.
- Bozkurt, F. (2020). Teacher candidates' views on self and peer assessment as a tool for student development. *Australian Journal of Teacher Education*, 45(1), 47–60. <https://doi.org/10.14221/ajte.2020v45n1.4>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cauley, K. M., & McMillan, J. H. (2010). Formative Assessment Techniques to Support Student Motivation and Achievement. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(1), 1–6.

- <https://doi.org/10.1080/00098650903267784>
- Dai, A., Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2021). Gaya resiprokal untuk meningkatkan keterampilan shooting bola basket. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 53–65. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.14056>
- Djam'an, N., Ja'faruddin, J., & Nadzra, N. (2017). Penerapan Self Assessment (Penilaian Diri) pada Topik Sistem Koordinat terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII. *Issues in Mathematics Education*, 1(1), 46–52. file:///E:/ARTIKEL SKRIPSI/KEKURANGAN PENILAIAN DIRI 2.pdf
- Harjasuganda, D. (2008). Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* Nomor, 9(8), 4-5. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(April).
- Hasyim, A. H., Nurulfa, R., & Prabowo, E. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN SHOOTING PERMAINAN BOLA BASKET PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(2), 174–181.
- Hermawan, D. ., & Rachman, H. . (2018). Pengaruh Pendekatan Latihan dan Koordinasi Mata tangan terhadap Ketepatan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Basket. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 100–109.
- Kusuma, D. W. C. W. (2018). Strategi Yang Efektif Membelajarkan Teknik Shooting dalam Permainan Bola Basket. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian 2018 Univeristas Muslim Nusantara Al-Washliyah*, 0(September), 2016–2018. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/Prosiding/article/view/423/408>
- Kusumawati, M., & Muhamad, M. (2020). Analisis Biomekanika Teknik Shooting dalam Cabang Olahraga Bola Basket. *Jurnal Riset Physical Education*, 11(1), 23–30.
- Luque, M. P. A., & Mendoza, M. L. R. (2019). Application of self-assessment and co-evaluation on learning processes. *International Journal of Physics & Mathematics*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.31295/ijpm.v2n1.107>
- Muslich, M. (2014). Pengembangan Model Assessment Afektif Berbasis Self Assessment dan Peer Assessment di SMA Negeri 1 Kebomas. *Jurnal Kebijakan*

- Dan Pengembangan Pendidikan, 2(2), 145.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/1912/2017>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Muttaqin, Y. H., & Mukarromah, S. B. (2019). Grooving the Shoot Free Throw Drill Training and Concentration on Free Throw Shooting Outcome. *Journal of Physical Education and Sport*, 8(3), 288–293.
- Rachmawati, V. Y., Budiyanto, M., & Susiawati, E. (2021). Penerapan self-assessment dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan self-regulation siswa SMPN 1 Gresik. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(3), 414–421. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/40979/36819>
- Riza, A. R., Sembiring, I., & Ilham, Z. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA ALAT BANTU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SHOOTING BOLA BASKET DI FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN (FIK) UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(1), 89–93.
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. UPI Sumedang Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Syarifudin, & Sohibul Mikrojo. (2021). *pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan*. Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Utomo, M., & Kartiko, D. C. (2015). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Kelas SMA Negeri 1 Soko). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 434–442.
- UU Keolahragaan. (2022). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan. In *Pemerintah Republik Indonesia*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/203148/uu-no-11-tahun-2022>
- Wati, S., Sugihartono, T., & Sugiyanto, S. (2018). Pengaruh Latihan Terpusat Dan Latihan Acak Terhadap Hasil Penguasaan Teknik Dasar Bola Basket. *Kinestetik*, 2(1), 36–43. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i1.9185>
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization,*

Recreation, and Training), 3(1), 51–55. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i1.750>