

**PENGARUH PENILAIAN PROSES GERAK HASIL BELAJAR
PERMAINAN BULUTANGKIS TERHADAP KOMPETENSI
MAHASISWA PRODI PJKR SEMESTER
GANJIL 2015/2016**

Usman Nasution¹, Suryadi Damanik²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penilaian Proses Gerak Hasil Belajar Permainan Bulutangkis terhadap Kompetensi Mahasiswa Prodi PJKR Semester Ganjil 2015/2016. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 33 mahasiswa semester ganjil 2015/2016 Prodi PJKR FIK Unimed. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sample. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah porto folio proses gerak teknik dasar permainan bulutangkis. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan uji Lilliefors sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan uji F, selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian penilaian proses gerak hasil belajar permainan bulutangkis yang dilakukan, diperoleh t_{hitung} sebesar 28.63 serta t_{tabel} 1,69 dengan $\alpha = 0,05$ sehingga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($28.63 > 1,69$). Jadi dapat disimpulkan bahwa penilaian proses gerak hasil belajar permainan bulutangkis memberi pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi mahasiswa Prodi PJKR FIK Unimed semester ganjil 2015/2016.

Kata Kunci: Penilaian Proses Gerak, Bulutangkis, Kompetensi

PENDAHULUAN

Penilaian merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Hal inilah yang harus dilakukan oleh KDBK khususnya matakuliah bulutangkis yang selama ini mengemban tugas tersebut. Dari kinerja yang dilakukan KDBK selama ini masih dalam penyusunan materi perkuliahan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Kondisi KDBK yang ada saat ini masih perlu pembenahan dalam penetapan dosen yang mengajar matakuliah yang setiap semesternya masih berganti dosen. Untuk saat ini masih dilakukan penyusunan dan pembenahan KDBK yang ada di Prodi PJKR. Selama ini juga dosen KDBK yang mengampu matakuliah bulutangkis masih berjalan sendiri sesuai dengan pengembangannya

¹ Penulis adalah Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED

² Penulis adalah Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED

masing-masing. Khusus mengenai penilaian dosen KDBK belum mempunyai penilaian yang sama terhadap matakuliah ini sehingga kompetensi yang diharapkan dari matakuliah ini belum sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Hingga saat ini penerapan KBK Unimed belum maksimal mengubah situasi pembelajaran dari *Teacher Center Learning* ke *Student Center Learning* yang juga pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi, KDBK belum berperan untuk menyusun *authentic assesment*. Berdasarkan tracer study pada *stakeholder* lulusan Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi masih mengalami kelemahan pada penguasaan Mata Kuliah Teori Praktek pada umumnya termasuk matakuliah permainan bulutangkis. Sementara itu belum ada dosen yang menerapkan *authentic assesment* dalam proses pembelajaran untuk menilai penguasaan dan kinerja mahasiswa. Masalah yang ditemukan melalui evaluasi diri adalah ketidaksesuaian IPK dengan kompetensi mahasiswa.

Permasalahan sebagaimana digambarkan diatas disebabkan belum menerapkan standar proses pembelajaran yang relevan dan *authentic assesment* (Penilaian Proses Gerak). Oleh karena itu pengembangan kurikulum KBK menjadi Kurikulum KBK sistem blok mengharuskan adanya penerapan *authentic assesment*. Keberadaan *authentic assesment* untuk mengukur kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah KBK sistem blok dan menentukan batas ukur kemampuan yang diperlukan sebagai prasyarat kompetensi mata kuliah.

Penilaian dalam matakuliah ini adalah penilaian berbasis kompetensi, yaitu bagian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dan/atau pada akhir pembelajaran. Fokus penilaian pendidikan adalah keberhasilan mahasiswa dalam mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Pada tingkat mata pelajaran, kompetensi yang harus dicapai berupa Standar Kompetensi (SK) matakuliah yang selanjutnya dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD). Untuk tingkat satuan pendidikan, kompetensi yang harus dicapai peserta didik adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan dosen sebagai bagian dari KDBK dalam mengelola proses pembelajaran. Penilaian merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran. Dengan melakukan penilaian, pendidik sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa, ketepatan metode mengajar yang digunakan, dan keberhasilan peserta didik dalam meraih kompetensi yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penilaian, pendidik dapat mengambil keputusan secara tepat untuk menentukan langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Hasil penilaian juga dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk berprestasi lebih baik.

Ditinjau dari sudut profesionalisme tugas kependidikan, kegiatan penilaian merupakan salah satu ciri yang melekat pada pendidik profesional. Seorang pendidik profesional selalu menginginkan umpan balik atas proses pembelajaran yang dilakukannya. Hal tersebut dilakukan karena salah satu indikator keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik. Dengan

demikian, hasil penilaian dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran dan umpan balik bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dapat meningkatkan mutu dan daya saing lulusan mahasiswa Prodi PJKR.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di Prodi PJKR FIK Unimed serta informasi yang diperoleh dari dosen pengampu Mata Kuliah bulutangkis, bahwasannya selama ini dosen dalam proses pembelajarannya menggunakan silabus, SAP dan kontrak kuliah yang sama. Namun dalam proses Penilaian Proses Gerak (*assessment*) dosen menerapkan penilaian yang berbeda. Selama ini dosen atau KDBK menerapkan penilaian dengan mengukur tingkat keterampilan yang dimiliki mahasiswa kearah peningkatan prestasi. Ini dapat dilihat dari dosen mengevaluasi dengan berapa jumlah shuttlecock yang masuk berdasarkan skor yang ada, Penilaian ini dilakukan untuk seluruh teknik dasar bulutangkis, baik sikap kaki, pukulan servis, pukulan lob, pukulan drop shot, pukulan chop, pukulan drive, pukulan smash, pukulan half smash. Selain penilaian yang diarahkan keprestasi, penilaian juga dilakukan dari hasil kompetisi antar mahasiswa dengan menilai juara 1 sampai dengan 5 mendapat nilai A dan seterusnya. Sehingga nilai proses penguasaan teknik dasar yang diharapkan dari mahasiswa tidak dapat dikuasai yang akhirnya tidak mempunyai kompetensi. Hal ini akan menyebabkan kompetensi lulusan sebagai seorang guru/pendidik tidak sesuai dengan kebutuhan stakeholder.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk menyusun *authentic assessment* (Penilaian Proses Gerak) dengan portofolio pengajaran yang akan menghasilkan dokumen *authentic assessment* pada mata kuliah bulutangkis. Urgensi (keutamaan) penelitian ini agar penilaian yang dilakukan oleh dosen KDBK seragam dengan standar penilaian yang sama serta terukur dan standar kompetensi, kompetensi dasar yang ditargetkan akan tercapai dengan penilaian yang mencakup keseluruhan materi yang ada. Temuan inovasi yang ditargetkan adalah seluruh proses penilaian dilakukan dengan proses audiovisual untuk mengevaluasi dan menganalisis seluruh rangkaian gerakan teknik dasar yang akan dinilai. Dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran pada KDBK penelitian ini dijadikan media audiovisual untuk proses pembelajaran agar mahasiswa dapat melakukan perbandingan dan analisis gerakan yang dilakukan. Selanjutnya *assessment* ini dijadikan sebagai tes standar kompetensi lulusan dalam meningkatkan mutu lulusan itu sendiri. Sehingga setiap fase gerakan teknik dasar permainan bulutangkis yang dilakukan terdemonstrasikan dengan baik. Untuk pengembangan IPTEKS pada proses pembelajaran mahasiswa dapat melakukan pembelajaran berbasis audiovisual sehingga setiap analisis gerakan yang dilakukan dapat membantu mahasiswa memperbaiki dan menemukan gerakan yang lebih efektif dalam penguasaan keterampilan gerak permainan bulutangkis.

Dengan kondisi serta uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang ” Pengaruh Penilaian Proses Gerak Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Terhadap Kompetensi Mahasiswa Prodi PJKR Semester Gasal TA. 2012`2013.

1. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar ini disusun sebagai acuan bagi satuan pendidikan dan pendidik untuk merancang penilaian yang berkualitas guna mendukung penjaminan dan pengendalian mutu lulusan. Di sisi lain, dengan menggunakan rancangan penilaian hasil belajar ini diharapkan pendidik dapat mengarahkan peserta didik menunjukkan penguasaan kompetensi yang telah ditetapkan. Dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Penilaian ini mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang merupakan kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ruang lingkup SNP meliputi standar: (1) isi, (2) proses, (3) kompetensi lulusan, (4) pendidik dan tenaga kependidikan, (5) sarana dan prasarana, (6) pengelolaan, (7) pembiayaan, dan (8) penilaian pendidikan.

Penilaian proses pembelajaran adalah penilaian berbasis kompetensi, yaitu bagian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dan/atau pada akhir pembelajaran. Fokus penilaian pendidikan adalah keberhasilan belajar peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Pada tingkat mata kuliah, kompetensi yang harus dicapai berupa Standar Kompetensi (SK) mata kuliah yang selanjutnya dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD). Untuk setiap mata kuliah, kompetensi yang harus dicapai peserta didik adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Kualitas pendidikan atau mata kuliah sangat ditentukan oleh kemampuan KDBK dalam mengelola proses pembelajaran. Penilaian merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran. Dengan melakukan penilaian, pendidik sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik, ketepatan metode mengajar yang digunakan, dan keberhasilan peserta didik dalam meraih kompetensi yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penilaian, pendidik dapat mengambil keputusan secara tepat untuk menentukan langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Hasil penilaian juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berprestasi lebih baik.

Ada empat istilah yang terkait dengan konsep penilaian yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik, yaitu pengukuran, pengujian, penilaian, dan evaluasi.

Pengukuran (*measurement*) adalah proses penetapan ukuran terhadap suatu gejala menurut aturan tertentu (Guilford, 1982). Pengukuran pendidikan berbasis kompetensi berdasar pada klasifikasi observasi unjuk kerja atau kemampuan peserta didik dengan menggunakan suatu standar. Pengukuran dapat menggunakan tes dan non-tes. Pengukuran pendidikan bisa bersifat kuantitatif atau kualitatif. Kuantitatif hasilnya berupa angka, sedangkan kualitatif hasilnya bukan angka (berupa predikat atau pernyataan kualitatif, misalnya sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang), disertai deskripsi penjelasan prestasi peserta didik. Pengujian merupakan bagian dari pengukuran yang dilanjutkan dengan kegiatan penilaian.

Penilaian (*assessment*) adalah istilah umum yang mencakup semua metode yang biasa digunakan untuk menilai unjuk kerja individu atau kelompok peserta didik. Proses penilaian mencakup pengumpulan bukti yang menunjukkan pencapaian belajar peserta didik. Penilaian merupakan suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu (Griffin & Nix, 1991). Penilaian mencakup semua proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan penilaian tidak terbatas pada karakteristik peserta didik saja, tetapi juga mencakup karakteristik metode mengajar, kurikulum, fasilitas, dan administrasi sekolah. Instrumen penilaian untuk peserta didik dapat berupa metode dan/atau prosedur formal atau informal untuk menghasilkan informasi tentang peserta didik. Instrumen penilaian dapat berupa tes tertulis, tes lisan, lembar pengamatan, pedoman wawancara, tugas rumah, dan sebagainya. Penilaian juga diartikan sebagai kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran atau kegiatan untuk memperoleh informasi tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.

Evaluasi (*evaluation*) adalah penilaian yang sistematis tentang manfaat atau kegunaan suatu objek (Mehrens & Lehmann, 1991). Dalam melakukan evaluasi terdapat *judgement* untuk menentukan nilai suatu program yang sedikit banyak mengandung unsur subjektif. Evaluasi memerlukan data hasil pengukuran dan informasi hasil penilaian yang memiliki banyak dimensi, seperti kemampuan, kreativitas, sikap, minat, keterampilan, dan sebagainya. Oleh karena itu, dalam kegiatan evaluasi, alat ukur yang digunakan juga bervariasi bergantung pada jenis data yang ingin diperoleh.

Pengukuran, penilaian, dan evaluasi bersifat bertahap (hierarkis), maksudnya kegiatan dilakukan secara berurutan, dimulai dengan pengukuran, kemudian penilaian, dan terakhir evaluasi.

2. Prinsip Penilaian

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian hasil belajar peserta didik antara lain:

1. penilaian ditujukan untuk mengukur pencapaian kompetensi;
2. penilaian menggunakan acuan kriteria yakni berdasarkan pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran;
3. penilaian dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan;
4. hasil penilaian ditindaklanjuti dengan program remedial bagi peserta didik yang pencapaian kompetensinya di bawah kriteria ketuntasan dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan;
5. penilaian harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Penilaian hasil belajar peserta didik harus memperhatikan prinsip-prinsip sah (valid), objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, dan Menggunakan acuan kriteria.

Kemampuan psikomotor melibatkan gerak adaptif (*adaptive movement*) atau gerak terlatih dan keterampilan komunikasi berkesinambungan (*non-discursive communication*) - (Harrow, 1972). Gerak adaptif terdiri atas keterampilan adaptif sederhana (*simple adaptive skill*), keterampilan adaptif gabungan (*compound adaptive skill*), dan keterampilan adaptif kompleks (*complex adaptive skill*). Keterampilan

komunikasi berkesinambungan mencakup gerak ekspresif (*expressive movement*) dan gerak interpretatif (*interpretative movement*). Keterampilan adaptif sederhana dapat dilatihkan dalam berbagai mata pelajaran, seperti bentuk keterampilan menggunakan peralatan laboratorium IPA. Keterampilan adaptif gabungan, keterampilan adaptif kompleks, dan keterampilan komunikasi berkesinambungan baik gerak ekspresif maupun gerak interpretatif dapat dilatihkan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Penilaian kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan 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.

Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga, dan kesehatan dilakukan melalui:

- a. Pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan psikomotorik dan afeksi peserta didik;
- b. Ulangan, dan/atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.

Tes kinerja dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dimaksudkan untuk mengukur kemampuan psikomotor peserta didik. Kemampuan psikomotor tersebut secara umum mencakup kebugaran jasmani, kelincahan, dan koordinasi yang merupakan unsur-unsur dalam keterampilan gerak, di samping itu dapat juga dilakukan tes kinerja yang secara khusus dapat menggambarkan keterampilan dalam pendidikan jasmani dan olahraga seperti keterampilan bermain sepak bola, keterampilan bermain bola basket, keterampilan bermain bola voli dan sebagainya. Kemampuan psikomotor peserta didik ini harus diukur setiap menyelesaikan satu kompetensi tertentu.

Kelincahan adalah kemampuan tubuh mengubah arah dengan cepat dan tepat. Pengukuran kelincahan dapat dilakukan dengan berbagai macam tes kelincahan yang sesuai dengan tingkat usia peserta didik dan karakteristik aktivitas jasmani atau cabang olahraga. Kelincahan peserta didik diukur setelah peserta didik menyelesaikan satu kompetensi tertentu.

Koordinasi adalah kemampuan tubuh untuk mengelola unsur-unsur yang terlibat dalam proses terjadinya gerakan, dari yang sederhana sampai yang kompleks. Pengukuran koordinasi dapat dilakukan dengan berbagai macam tes koordinasi yang sesuai dengan tingkat usia peserta didik dan karakteristik aktivitas jasmani atau cabang olahraga seperti: tes koordinasi mata-tangan, tes koordinasi mata-kaki, tes koordinasi mata-tangan dan kaki, tes menggiring (*drible*) bola dalam sepakbola, tes menggiring (*drible*) bola dalam bolabasket, dan sebagainya. Kemampuan koordinasi peserta didik diukur setelah peserta didik menyelesaikan satu kompetensi tertentu.

3. Hasil Belajar

Suatu pengertian belajar, hasil belajar dapat diartikan dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang merupakan hasil dari proses belajar

mengajar yang mereka alami. Menurut Sudjana S, N (dalam Dimiyati dan Mudjiono, (2009:201) bahwa: “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:200) bahwa: “Hasil belajar merupakan suatu interaksi dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dari suatu pembelajaran dan puncak proses belajar “.

Selanjutnya Blom (dalam Slameto 2003:97) menyatakan hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berhubungan dengan kemampuan para siswa di dalam menguasai isi pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Slameto 2003:14) “Belajar terdiri dari 3 komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar, hasil belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap dan siasat kognitif”.

Menurut Sardiman (2010:21) Belajar adalah “berubah” berarti usaha mengubah tingkah laku, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar, perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.

Peristiwa belajar yang disertai proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis dari pada belajar yang hanya semata-mata dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Belajar dalam proses pembelajaran ada peran guru, bahan belajar dan lingkungan yang kondusif yang sengaja diciptakan. Selanjutnya dari proses tersebut didapatkan sebuah hasil yang disebut dengan hasil belajar.

Menurut Arikunto (1999:49) bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh sesudah kegiatan pembelajaran, hasil belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk angka, huruf dan kata-kata seperti baik, sedang dan kurang. Sedangkan Menurut Sanjaya (2009:28) proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar.

Menurut Supandi (1992:80) hasil belajar merupakan akibat atau sebab dari proses belajar mengajar. Tergolong pada hasil belajar ini ialah perubahan perilaku yang meliputi pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan, perubahan sikap serta nilai siswa. Perubahan itu dapat dilihat dari pertambahan pengetahuan, peningkatan kemampuan, sikap dan nilai yang lebih matang.

Hasil belajar dapat dikatakan efektif bila mana perubahan yang terjadi pada siswa setidaknya mencapai tingkatan optimal dan efisien pada materi yang disajikan, sekalipun dalam waktu yang relative pendek. Dengan demikian jika gaya dan strategi yang dipilih itu tepat maka efektifitas hasil pembelajaran itu akan maksimal, yaitu memberikan hasil yang baik.

Berdasarkan uraian pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh siswa melalui proses kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik aspek pengetahuan maupun keterampilan.

4. Hakekat Pembelajaran Permainan Bulutangkis

Teknik dasar bulutangkis sangat penting untuk para pemain bulutangkis, karena dengan kita menguasai teknik dasar bulutangkis maka kualitas permainan kita akan bisa berkembang dan meningkat dengan bagus. Arma Abdoelah (1995:180) menjelaskan pengertian permainan bulu tangkis sebagai berikut: Permainan bulu tangkis adalah suatu bentuk permainan yang setiap pemainnya memerlukan sebuah raket, sebuah shuttlecock yang dipukul pulang balik melewati net dengan tinggi tertentu dalam lapangan permainan bulu tangkis.

Dalam permainan bulutangkis teknik dasar yang harus di kuasai setidaknya ada lima macam yaitu :

1. Teknik Pegangan (Grip) raket.
 - a. Pegangan forehand (American grip)
 - b. Pegangan beckhand (beckhand grip)
 - c. Pegangan campuran atau gaya jabat tangan (shakehand grip)
 - d. Pegangan cara inggris (English grip)
2. Sikap (stance)
3. Footwork
4. Service
5. Pukulan
 - (a) Pukulan Overhead
 - Pukulan Forehand Overhead
 - Pukulan forhand, backhand, overhand.
 - (b) Pukulan Lob (clear)
 - (c) Pukulan Smash
 - (d) Pukulan dropshot
 - (e) Pukulan Drive

Studi pendahuluan yang telah dilakukan dalam penerapan penilaian ini mata kuliah permainan bulutangkis ini dengan pengumpulan instrumen penelitian skripsi yang dilakukan mahasiswa yang berhubungan dengan permainan bulutangkis. Selanjutnya instrumen penelitian ini dikaji ulang lagi dengan merujuk kepada sumber buku yang ada. Instrumen ini sudah didiskusikan dalam workshop penyusunan tes standar yang diadakan Prodi PJS dalam kegiatan PHKI dan Hasil dari diskusi yang dilakukan masih banyak perbaikan yang harus disesuaikan dengan konsep penyusunan dan pengembangan instrumen penilaian. Dari kegiatan ini dihasilkan draf berupa dokumen pengembangan instrumen penilaian yang akan disesuaikan dengan kompetensi yang akan ditargetkan dalam matakuliah bulutangkis.

METODE

Sistem penilaian meliputi kegiatan perancangan dan pelaksanaan penilaian, analisis dan tindak lanjut hasil penilaian, serta pelaporan penilaian.

1. Perencanaan Penilaian

Perencanaan penilaian mencakup penyusunan kisi-kisi yang memuat indikator dan strategi penilaian. Strategi penilaian meliputi pemilihan metode dan teknik penilaian, serta pemilihan bentuk instrumen penilaian.

a. Perencanaan penilaian oleh pendidik

Secara teknis kegiatan pada tahap perencanaan penilaian oleh pendidik sebagai berikut:

1) Dosen KDBK melakukan penyusunan proses penilaian yang akan dilakukan sebagai berikut melakukan :

- pengembangan indikator pencapaian KD,
- penyusunan rancangan penilaian (teknik dan bentuk penilaian) yang sesuai,
- Penyusunan forto polio penilaian teknik dasar dalam permainan bulutangkis.
- pembuatan rancangan program remedial dan pengayaan setiap KD,
- penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melalui analisis indikator dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa (kemampuan rata-rata peserta didik/intake), karakteristik setiap indikator (kesulitan/kerumitan atau kompleksitas), dan kondisi pelaksanaan perkuliahan (daya dukung, misalnya kompetensi doasen, fasilitas sarana dan prasarana).

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan . Willem Iskandar Pasar V Medan Estate. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober sampai dengan 11 Desember 2015. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi semester Ganjil Tahun Akademik 2015/2016 sebanyak 4 kelas dengan rincian kelas A 33 orang, kelas B 31 Orang, kelas C 24 orang dan kelas D 26 orang.

Sampel pada penelitian ini berjumlah 33 orang dari kelas A berdasarkan pupossive sampling berdasarkan pada pertimbangan bahwa kelas A adalah mahasiswa lulus melalui jalur undangan yang memiliki keterampilan gerak yang sudah baik. Setelah instrumen penilaian berdasarkan fortfolio telah divalidasi oleh narasumber yang berkompetensi permainan bulutangkis Yang diukur dalam penelitian ini adalah seluruh rangkaian teknik dasar permainan bulutangkis melalui penilaian fortopolio yang telah disusun berdasarkan penilaian KBK. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan teknik tes dan pengukuran berdasarkan lembaran fortfolio pembelajaran permainan bulutangkis.

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian diperlukan desain atau rancangan penelitian, yaitu rancangan *pre - post test* dalam pelaksanaan penerapan penilaian berbasis kompetensi yang dapat digambarkan dalam bentuk skema di bawah ini:

Tabel 3.1. Disain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	<i>Treat ment</i>	<i>Post-Test</i>
T ₁	Penerapan Penilaian Proses Gerak Hasil Belajar Berbasis Kompetensi	T ₂

Keterangan : T₁ : Pelaksanaan *Pre Test* (tes hasil belajar bulutangkis awal)
 T₂ : Pelaksanaan *Post Test* (tes hasil belajar bulutangkis akhir)

6. Teknik Pengumpulan Dan Analisis Data

Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik dan akurat, peneliti melakukan analisa data penilaian hasil belajar yang telah disusun dalam bentuk portofolio dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Menghitung Nilai rata-rata dan Simpangan baku :

a. Mencari nilai rata-rata pada masing-masing variabel setiap pengamatan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \quad (\text{Sudjana, 1988;66})$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata (X)

$\sum X$ = jumlah dari variabel X

n = jumlah sampel

b. Mencari simpangan baku masing-masing variabel dengan menggunakan rumus :

$$S^2 = \frac{n \cdot \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)} \quad (\text{Sudjana, 1998 : 92})$$

Keterangan :

S^2 = varians

n = jumlah sampel

$\sum X_i$ = jumlah dari variabel X

$\sum X_i^2$ = jumlah kuadrat dari variabel X

2. Uji Persyaratan Analisis :

- Uji Normalitas data

Untuk uji normalitas data digunakan uji Liliefors

- Uji Homogenitas data

Untuk uji homogenitas data digunakan uji F.

3. Uji Hipotesis, meliputi :

- Uji hipotesis 1 dan 2 dengan menggunakan rumus Uji-t Variabel 1 dan 2 dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{B}}{S_B / \sqrt{n}} \quad (\text{Sudjana, 1992: 242})$$

Selanjutnya untuk menetapkan kompetensi yang harus di miliki atau batasan penilaian yang dinyatakan mahasiswa telah kompeten dalam kegiatan ini data yang diperoleh dari hasil belajar mahasiswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Seperti yang diterangkan dibawah ini :

Mencari persentase kemampuan mahasiswa digunakan rumus :

$$PPH = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan

PPH : Persentase penilaian hasil

B : Skor yang diperoleh

N : Skor total

Dengan kriteria:

90 % - 100 %	Sangat Kompeten
80 % - 89%	Kompeten
70 % - 79 %	Cukup Kompeten
< 70%	Tidak Kompeten

Kriteria diatas digunakan untuk menghitung keberhasilan belajar mahasiswa yang disesuaikan dengan tingkat nilai penguasaan kompetensi mahasiswa yang di tetapkan oleh Unimed.

Luaran dari hasil penelitian ini adalah tersedianya dokumen autentic assesment (penilaian) yang sudah tervalidasi berbasis kompetensi mata kuliah permainan bulutangkis. Sehingga seluruh pengampu matakuliah ini sudah memiliki proses penilaian yang seragam dan penentuan kompetensi mahasiswa yang harus tercapai.

Kegiatan peneliitian ini dilakukan oleh mahasiswa prodi pendidikan jasmani kesehatan, rekreasi semester ganjil tahun akademik 2015/2016. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan, Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Unimed berlokasi di ruang kuliah gedung serbaguna Unimed.

Indikator capaian yang terukur dari kecukupan dan kesesuaian *authentic assesment* (Penilaian Proses Gerak) dengan portofolio pengajaran pada mata kuliah permainan bulutangkis. Setiap gerakan teknik dasar didalam materi permainan bulutangkis dapat dinilai dengan instrumen penilaian portofolio berbasis kompetensi dan sudah tervalidasi.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan tahun 2015. Pelaksanaan penelitian 12 kali pertemuan pada bulan September sampai dengan Desember 2015. Jumlah sampel penelitian 33 mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi semester ganjil 2015/2016.

Data hasil belajar bulutangkis dipergunakan dalam analisis berupa data dari hasil penilaian porto folio proses gerak teknik dasar bulutangkis mulai dari footwork, servis, drive lob, smash yang sudah di validitas dan reliabilitas. Dalam proses perkuliahan disesuaikan dengan metode dan gaya mengajar dosen pada setiap kali pertemuan. Penilaian dilakukan oleh penilai pada setiap teknik dasar bulutangkis yang dilakukan pada setiap satu materi teknik dasar selesai.

Pelaksanaan tes hanya diberi satu kali kesempatan untuk melakukan setiap satu teknik dasar yang sebelumnya diberikan kesempatan untuk melakukan gerakan percobaan atau pemanasan. Dari hasil penilaian proses gerak melalui porto folio sesuai dengan indikator dan aspek yang dinilai yang dilakukan oleh mahasiswa. Sehingga penilian proses gerak dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa.

Berdasarkan hasil tes dan penilaian yang telah dilakukan dilapangan merupakan temuan penelitian, yang bertujuan untuk mengungkap kebenaran dari

hipotesa yang telah diajukan. Hasil tes dan penilaian yang telah diolah melalui rumus statistik menunjukkan deskripsi data yang telah dilihat dalam table dibawah ini yaitu :

Tabel 1: Hasil Pre-Test Dan Post-Test Pengaruh penilaian proses gerak hasil belajar permainan bulutangkis

Deskripsi Data	Hasil Kesegaran Jasmani			
	Pre-test		Post-test	
Rentang	58	80	78	93
Nilai Rata-rata	68.73		84.15	
Simpangan Baku	5.91		4.23	
Beda Rata-rata			15.42	
Simp. Baku Beda			3.09	
t_{hitung}			28.63	
t_{tabel}			1.69	
α			0,05	

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil analisis data penelitian dimaksudkan untuk mempermudah dalam menarik kesimpulan hasil penelitian. Dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penilaian proses gerak terhadap kompetensi mahasiswa.

Setelah melakukan pre-test penilaian proses gerak bulutangkis diperoleh rata-rata 68,73 dan simpangan baku 5.91. Pada saat melakukan post-test penilaian proses gerak bulutangkis diperoleh rata-rata 84.15 dan simpangan baku 4.23. Dari hasil pengujian hipotesis uji-t penilaian proses gerak hasil belajar bulutangkis diperoleh t_{hitung} sebesar 28.63 dan t_{tabel} 1.69, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian proses gerak hasil belajar bulutangkis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi mahasiswa.

Pengaruh penilaian proses gerak hasil belajar bulutangkis dapat mengembangkan peningkatan ketrampilan gerak dalam permainan bulutangkis. Proses penilaian proses gerak hasil belajar bulutangkis dapat mempengaruhi proses teknik dasar setiap gerakan yang dilakukan dengan menunjukkan partisipasi mahasiswa sangat tinggi dengan memperbaiki teknik gerak yang salah dengan penilaian proses gerak dengan porto folio. Dengan demikian mahasiswa dapat mengamati, mengoreksi kesalahan gerak yang dilakukan dengan proses gerak porto folio yang sudah jelas tiap indikator dan deskripsi gerakannya .

Salah satu keunggulan penilaian proses gerak dengan portofolio adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk lebih banyak terlibat, dan dapat dengan mudah mengontrol sejauh mana perkembangan kemampuan yang telah di perolehnya. Jadi, mahasiswa akan mampu melakukan penilaian diri . keterampilan menemukan kelebihan dan kekurangansendiri, serta kemampuan untuk menggunakan

kelebihan tersebut dalam mengatasi kelemahannya merupakan modal dasar penting dalam proses pembelajaran/perkuliahannya. Sehingga dengan penilaian proses gerak dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, bertukar informasi antara orang tua mahasiswa dengan guru, mempercepat pertumbuhan konsep diri positif mahasiswa, meningkatkan kemampuan refleksi diri dan membantu mahasiswa merumuskan tujuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengujian hipotesis dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa penilaian proses gerak hasil belajar bulutangkis terhadap kompetensi mahasiswa.

Dengan demikian penilaian proses gerak hasil belajar bulutangkis dapat dijadikan sebagai bentuk penilaian dalam mengembangkan aktivitas dan proses perkuliahan mahasiswa dalam meningkatkan kompetensinya. Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan dosen agar menerapkan penilaian proses gerak hasil belajar dengan portofolio pada keterampilan gerak atau teknik dasar permainan olahraga dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa.
2. Penilaian proses gerak hasil belajar dengan portofolio dapat digunakan guru dan dosen untuk melihat perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu berdasarkan kumpulan hasil karya sebagai *collection of learning experience* yang terdapat di dalam pikiran peserta didik, baik yang berwujud pengetahuan (cognitive), ketrampilan (psychomotor) maupun sikap dan nilai (affective).

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan (2007). *Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Griffin, P & Nix, P. (1991). *Educational assessment and reporting: A new approach*. Sydney: Harcourt Brace Jovanovich.
- Guilford, J.P. (1982). *Psychometric methods* (2nd.ed). New York: McGraw-Hill Publishing Co.Ltd.
- Harrow, A. J. (1972). *A taxonomy of the psychomotor domain: A guided for developing behavioral objective*. New York: David Mc Key Company.
- Mardapi, Dj. dan Ghofur, A, (2004). *Pedoman Umum Pengembangan Penilaian; Kurikulum Berbasis Kompetensi SMA*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Popham, W.J., (1999). *Classroom Assessment: What teachers need to know*. Mass: Allyn-Bacon.
- Nurkencana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Penerbit Usaha Nasional.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Singer, R.N. 1972. *The psychomotor domain: Movement behavior*. London: Henry Kimton Publisher.

Usman Nasution, Suryadi Damanik: Pengaruh Penilaian Proses Gerak Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Terhadap Kompetensi Mahasiswa Prodi PJKR Semester Ganjil 2015/2016

Tim Peneliti. (2002). *Pola induk pengembangan sistem penilaian hasil belajar berbasis kompetensi dasar siswa SMU*. Draf laporan penelitian, tidak diterbitkan, Pascasarjana UNY.

Zainul, Asmawi. (2001). *Alternative assessment*. Jakarta: Proyek Universitas Terbuka
Grice, Tony (2002). *Bulutangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta:PTRajaGarfindo Persada.

PB Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia, 2001. *Pedoman Praktis Bermain Bulutangkis*. Jakarta: PB PBSI.

Subardjah, Herman. (2000). *Bulutangkis*. Jakarta, Tarsito

Alhusin. (2007). *Gemar Bulutangkis*. Solo: CV Seti-Aji

Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Jakarta: Depdikbud