

MATERI MGMP PJOK

PENILAIAN PENGETAHUAN DALAM PEMBELAJARAN PJOK

A. Tujuan Kegiatan

- Memahami konsep penilaian pengetahuan dalam PJOK.
- Menentukan indikator penilaian sesuai tujuan pembelajaran.
- Menyusun kisi-kisi penilaian.
- Membuat instrumen tes pengetahuan yang berkualitas.
- Menyusun soal pilihan ganda dan uraian.
- Menyusun kunci jawaban dan pedoman penskoran.
- Menganalisis hasil penilaian.
- Menentukan tindak lanjut berdasarkan hasil penilaian.

B. Pengertian Penilaian Pengetahuan

- Penilaian pengetahuan adalah proses mengumpulkan informasi untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan dan pemahaman yang berkaitan dengan materi pembelajaran PJOK.
- Pengetahuan dalam PJOK tidak hanya berupa hafalan, tetapi mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah sesuai konteks pembelajaran.

C. Fungsi Penilaian Pengetahuan

- Mengetahui penguasaan materi.
- Mengetahui kesulitan belajar.
- Memberikan umpan balik kepada peserta didik.
- Menentukan tindak lanjut berupa pengayaan atau remedial.
- Memperbaiki proses dan strategi pembelajaran.

D. Prinsip Penilaian Pengetahuan

- Valid – mengukur kompetensi yang ingin diukur.
- Objektif – berdasarkan kriteria yang jelas.
- Adil – tidak merugikan peserta didik tertentu.
- Terukur – menggunakan instrumen dan pedoman yang jelas.
- Berkesinambungan – dilakukan selama proses pembelajaran.
- Sesuai tujuan pembelajaran.
- Kontekstual – berkaitan dengan situasi nyata.
- Memberikan umpan balik.

E. Materi yang Dapat Dinilai

- Pengetahuan tentang gerak: lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, dan teknik dasar olahraga.
- Pengetahuan permainan: peraturan, strategi, taktik, dan posisi pemain.
- Pengetahuan kebugaran jasmani: komponen kebugaran, prinsip latihan, manfaat aktivitas fisik.
- Pengetahuan kesehatan: pola hidup sehat, gizi, kebersihan, pencegahan cedera.
- Pengetahuan keselamatan: pemanasan, pendinginan, penggunaan alat, dan keselamatan di lapangan.

F. Tingkatan Berpikir

- C1 – Mengingat: mengingat fakta atau informasi.
- C2 – Memahami: menjelaskan atau menginterpretasikan informasi.
- C3 – Menerapkan: menggunakan pengetahuan dalam situasi tertentu.
- C4 – Menganalisis: menguraikan dan mencari hubungan sebab-akibat.
- C5 – Mengevaluasi: memberikan penilaian berdasarkan kriteria.
- C6 – Mencipta: menghasilkan gagasan atau solusi.

G. Teknik Penilaian Pengetahuan

- Tes tertulis: pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, benar-salah, menjodohkan, isian, dan uraian.
- Tes lisan: guru memberikan pertanyaan langsung untuk menggali pemahaman.
- Penugasan: peserta didik membuat rangkuman, laporan, analisis, atau produk pengetahuan.

H. Kelebihan dan Kekurangan Teknik

- Pilihan ganda: efisien dan mudah dikoreksi, tetapi membutuhkan penyusunan soal yang baik.
- Uraian: dapat mengukur berpikir mendalam, tetapi koreksinya membutuhkan waktu.
- Lisan: interaktif dan dapat menggali pemahaman, tetapi membutuhkan waktu.
- Penugasan: dapat mengukur penerapan pengetahuan, tetapi perlu memperhatikan keaslian pekerjaan peserta didik.

I. Penyusunan Kisi-Kisi Penilaian

Komponen kisi-kisi meliputi materi, tujuan/indikator, indikator soal, level kognitif, bentuk soal, dan nomor soal.

No	Materi	Indikator Soal	Level	Bentuk
1	Passing sepak bola	Menjelaskan fungsi passing	C2	PG
2	Passing sepak bola	Menentukan teknik sesuai situasi	C3	PG
3	Permainan	Menganalisis	C4	Uraian

	sepak bola	kesalahan passing		
4	Kebugaran	Menjelaskan manfaat latihan	C2	PG
5	Keselamatan	Menganalisis tindakan aman	C4	Uraian

J. Cara Menyusun Soal Pilihan Ganda

- Soal terdiri dari stimulus, pokok soal, dan pilihan jawaban.
- Pokok soal harus jelas, tidak bertele-tele, sesuai indikator, dan tidak memberikan petunjuk jawaban.
- Pilihan jawaban harus homogen, logis, dan memiliki satu jawaban paling tepat.
- Hindari pilihan seperti “semua jawaban benar” atau “semua jawaban salah” jika tidak diperlukan.

Contoh:

Dalam permainan sepak bola, seorang pemain berada sekitar 10 meter dari temannya. Tidak ada lawan yang menghalangi jalur bola. Teknik yang paling tepat digunakan untuk mengoper bola kepada teman adalah...

- A. Shooting
- B. Passing menggunakan kaki bagian dalam
- C. Heading
- D. Lemparan ke dalam

Kunci: B

K. Contoh Soal Uraian

- C2: Jelaskan tiga manfaat melakukan pemanasan sebelum aktivitas olahraga!
- C3: Jelaskan kapan teknik passing kaki bagian dalam digunakan dalam permainan sepak bola!
- C4: Seorang peserta didik melakukan passing tetapi bola selalu bergerak tidak sesuai sasaran. Analisis kemungkinan kesalahan yang terjadi!
- C5: Evaluasilah strategi permainan yang digunakan kelompok Anda. Apa kelebihan dan kekurangannya?

L. Pedoman Penskoran Uraian

Contoh soal: Jelaskan tiga manfaat pemanasan sebelum aktivitas olahraga!

Kriteria	Skor
Menyebutkan manfaat pertama dan benar	1
Menjelaskan manfaat pertama	1
Menyebutkan manfaat kedua dan benar	1
Menjelaskan manfaat kedua	1
Menyebutkan manfaat ketiga dan benar	1

Menjelaskan manfaat ketiga	1
----------------------------	---

Skor maksimal = 6.

M. Pengolahan Nilai

Contoh: peserta didik memperoleh skor 42 dari skor maksimal 50.

$$\text{Nilai} = 42 \div 50 \times 100 = 84.$$

Selain melihat nilai akhir, guru perlu melihat indikator mana yang sudah dikuasai dan indikator mana yang belum dikuasai.

N. Analisis Hasil Penilaian

Materi	Persentase Penguasaan
Teknik passing	85%
Peraturan permainan	78%
Strategi permainan	60%
Keselamatan olahraga	90%

Kesimpulan contoh: strategi permainan masih perlu diperkuat, sedangkan keselamatan olahraga sudah sangat baik.

O. Remedial dan Pengayaan

- Remedial: penjelasan ulang, materi sederhana, video/gambar, diskusi, latihan soal, pendampingan, dan tes ulang sesuai kebutuhan.
- Pengayaan: soal HOTS, studi kasus, analisis pertandingan, proyek, tutor sebaya, dan membuat strategi permainan.

P. Contoh Penilaian Pengetahuan – Bola Basket

Tujuan: peserta didik mampu menjelaskan teknik dasar dan aturan permainan bola basket.

- C1: Teknik membawa bola dengan cara memantulkan bola ke lantai disebut... A. Passing B. Dribbling C. Shooting D. Rebound. Kunci: B.
- C3: Seorang pemain dijaga ketat oleh lawan dan ingin membawa bola melewati lawan. Teknik yang dapat digunakan adalah dribbling dengan kontrol bola yang baik.
- C4: Seorang pemain sering kehilangan bola ketika melakukan dribbling. Analisis dua kemungkinan kesalahan yang dilakukan pemain tersebut.

Q. Workshop MGMP – Praktik Membuat Instrumen

1. Pilih satu materi PJOK dan tentukan fase/kelas, tujuan pembelajaran, serta indikator.
2. Buat minimal 5 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian.
3. Komposisi: 2 soal C1–C2, 3 soal C3, dan 2 soal C4–C5.
4. Lengkapi kunci jawaban, pedoman penskoran, kisi-kisi, dan rencana analisis hasil.

R. Lembar Kerja MGMP

Kelompok:

Fase/Kelas:

Materi:

Tujuan Pembelajaran:

Indikator:

Teknik penilaian:

Kisi-kisi:

Instrumen soal:

Kunci jawaban:

Pedoman penskoran:

Rencana tindak lanjut:

S. Review Teman Sejawat

Komponen	Ya	Tidak
Sesuai tujuan pembelajaran	☐	☐
Sesuai materi	☐	☐
Indikator jelas	☐	☐
Level kognitif sesuai	☐	☐
Bahasa mudah dipahami	☐	☐
Tidak menimbulkan tafsir ganda	☐	☐
Pilihan jawaban homogen	☐	☐
Kunci jawaban tepat	☐	☐
Penskoran jelas	☐	☐
Kontekstual dengan PJOK	☐	☐

T. Kesimpulan

Penilaian pengetahuan dalam PJOK bukan sekadar memberikan soal teori, tetapi merupakan bagian dari proses untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan mampu menggunakan pengetahuan dalam aktivitas olahraga dan kehidupan sehari-hari.

TUJUAN → INDIKATOR → KISI-KISI → SOAL → PENSKORAN → ANALISIS → TINDAK LANJUT

“Soal yang baik bukan soal yang sulit, tetapi soal yang mampu memberikan informasi yang tepat tentang apa yang benar-benar dipahami peserta didik.”