

**PENGEMBANGAN *SELF ASSESSMENT* BERBASIS APLIKASI UNTUK
EVALUASI SENAM DASAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

TESIS



**OLEH
MARTALENA
NIM. 21199038**

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Magister
Program Studi Pendidikan Olahraga*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA S2
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ABSTRACT

Martalena (2023): *Development Of Application-Based Self Assessment For Elementary School Students' Elementary Gymnastics Evaluation*

The problem in this study is that there is no application-based evaluation media for elementary school students designed to follow digital developments in Indonesia. The purpose of this study was to create an application-based basic gymnastic evaluation media for elementary school students using Android.

This research is a development research with the ADDIE model design. The steps taken are to look for potential Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were students of Elementary School 2 Tanjung Gadang, Elementary School 15 Teratak Baru and Elementary School 5 Pulasan, Sijunjung Regency, West Sumatra as well as six experts as validators, namely three Evaluation and Measurement Test experts, three Media Experts.

The media called "basic gymnastics self assessment application" is used as a medium for evaluating and learning basic gymnastics for students where the results of evaluating basic gymnastic movements carried out by students are recorded directly in the application and can be displayed from Android. Based on the results of data processing and analysis of research data that has been carried out, regarding the development of application-based self-assessment for basic exercise evaluation, it can be concluded that the name of the basic exercise self-assessment application media functions as a medium for evaluating basic exercise for elementary school students with a level of validation according to experts the average is 83.8% so that the media can be said to be feasible. Then the reliability level was up to 0.982 in the small group trial and 0.974 in the large group trial, so that the media was said to be reliable in evaluating basic exercise based on self-assessment applications. From the results of validation by experts, the practicality value obtained was a percentage of 87.7%. Then the value of its effectiveness, then obtained a percentage of 78.3%. Media has several advantages, especially used for students to evaluate their ability to do basic gymnastics, as well as application-based media that can be used on Android. Thus, it can be concluded that the basic exercise self-assessment application is good for use as a medium for evaluating basic exercise for elementary school students.

Keywords : *Self Assessment; Basic Gymnastics; Application*

ABSTRAK

Martalena (2023): Pengembangan *Self Assessment* Berbasis Aplikasi Untuk Evaluasi Senam Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar

Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum adanya media evaluasi senam dasar berbasis aplikasi untuk peserta didik sekolah dasar yang dirancang mengikuti perkembangan digital di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media evaluasi senam dasar berbasis aplikasi untuk peserta didik sekolah dasar menggunakan android.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan desain model ADDIE. Tahapan yang dilakukan adalah mencari potensi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik Sekolah Dasar 2 Tanjung Gadang, Sekolah Dasar 15 Teratak Baru dan Sekolah Dasar 5 Pulasan, Kabupaten Sijunjung, Sumatera Barat serta sebagai validator adalah enam orang ahli yaitu tiga orang ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran, tiga orang Ahli Media.

Media yang diberi nama “aplikasi *self assessment* senam dasar” digunakan sebagai media evaluasi dan belajar senam dasar bagi peserta didik dimana hasil dari evaluasi gerakan senam dasar yang dilakukan peserta didik langsung direkam dalam aplikasi dan dapat ditampilkan dari android. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap data hasil penelitian yang telah dilakukan, mengenai pengembangan *self assessment* berbasis aplikasi untuk evaluasi senam dasar diperoleh kesimpulan bahwa nama media aplikasi *self assessment* senam dasar yang berfungsi sebagai media untuk mengevaluasi senam dasar pada peserta didik sekolah dasar dengan tingkat validasi menurut para ahli rata-rata 83,8% sehingga media dapat dikatakan layak. Kemudian tingkat reliabilitas hingga 0,982 pada uji coba kelompok kecil dan 0,974 pada uji coba kelompok besar, sehingga media dikatakan reliabel dalam mengevaluasi senam dasar berbasis aplikasi *self assessment*. Dari hasil validasi oleh para ahli nilai kepraktisitasnya diperoleh persentase sebesar 87,7%. Kemudian nilai efektivitasnya, maka diperoleh persentase sebesar 78,3%. Media memiliki beberapa keunggulan terutama dipergunakan bagi peserta didik untuk mengevaluasi kemampuannya dalam melakukan senam dasar, serta media yang berbasis aplikasi yang dapat digunakan pada android. Dengan demikian, dapat disimpulkan aplikasi *self assessment* senam dasar baik digunakan sebagai media evaluasi senam dasar untuk peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci : Self Assessment; Senam Dasar; Aplikasi

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Martalena

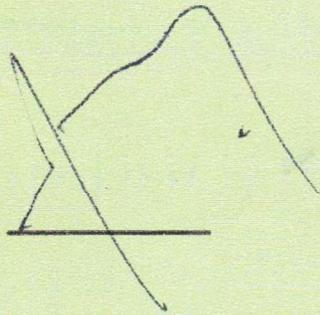
NIM : 21199038

Nama

Tanda Tangan

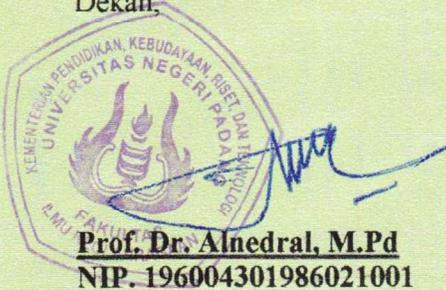
Tanggal

Dr. Nurul Ihsan, S.Pd, M.Pd
NIP. 198205152009121005
Pembimbing

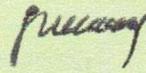


Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,

Program Studi Pendidikan Olahraga S2
Koordinator,

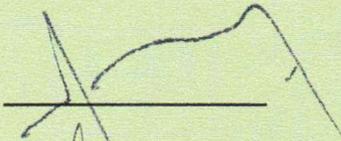
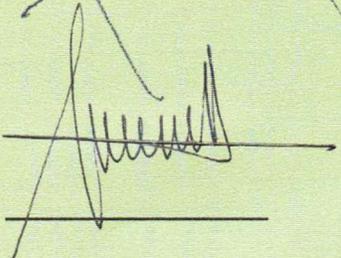
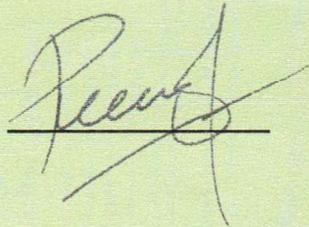


Prof. Dr. Alnedral, M.Pd
NIP. 196004301986021001



Dr. Damrah, M.Pd
NIP. 196106071988031001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS PENDIDIKAN OLAHRAGA S2**

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Nurul Ihsan, M. Pd</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd</u> (Anggota)	
3.	<u>Dr. Padli, S.Si., M.Pd</u> (Anggota)	

Mahasiswa:

Mahasiswa : Martalena

NIM : 21199038

Tanggal Ujian : 1 Februari 2023

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Pengembangan *Self Assessment* Berbasis Aplikasi Untuk Evaluasi Senam Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan kontributor
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2023

Saya yang menyatakan



Martalena
NIM. 21199038

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi* *lamin*, segala puji dan rasa syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beserta salam semoga selalu senantiasa tercurah kepada Nabi “**Pengembangan *Self Assessment* Berbasis Aplikasi Untuk Evaluasi Senam Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar**” .Peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu sebagai ungkapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, peneliti sampaikan kepada yang terhormat

1. Prof. Ganefri, Ph, Selaku Rektor Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Padang.
2. Prof. Dr. Alnedral, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Dr. Damrah, M. Pd selaku Koordinator Prodi Pendidikan S2 di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
4. Dr. Nurul Ihsan, M. Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian penelitian ini.
5. Pihak SD Negeri 2 Tanjung Gadang yang telah memfasilitasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Kepada rekan-rekan mahapeserta didik yang juga turut membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

Demikianlah ucapan terimakasih yang penulis sampaikan, semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal saleh dan menjadi ibadah di sisi Allah Subhanahu Wata’ala, Aamiin.

Padang, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spsifikasi Produk yang Dihasilkan	6
F. Asumsi dan Batasan Penelitian	7
G. Defenisi Operasional	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis	8
1. Konsep Pengembangan Model	8
2. Hakikat <i>Self assessment</i>	10
3. Hakikat Aplikasi	17
4. Teknik Dasar Senam Ketangkasan	20
5. Kriteria Kualitas Produk	41
6. Desain dan Model Penelitian	43
B. Penelitian Yang Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	46

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	49
B. Prosedur Penelitian	49
C. Desain Uji Coba Produk dan Teknik Pengumpulan Data	51
D. Kisi-Kisi Instrumen	57
E. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Telaah Para Ahli	63
1. Tahap Analisis (<i>analysis</i>)	63
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	63
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	64
4. Tahap implementasi (<i>Implementation</i>).....	64
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	65
6. Uji Validitas Ahli	65
7. Uji Reliabilitas.....	73
B. Pembahasan.....	77
1. Validitas Empirik Tahap Pertama Validitas Ahli	77
2. Uji Reliabilitas.....	77
3. Praktisitas	77
4. Efektivitas	78
C. Media Yang Dihasilkan.....	79
D. Pedoman Penggunaan Aplikasi.....	87
E. Keunggulan Media	87
F. Kelemahan Media	88
G. Keterbatasan Media.....	88

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	89
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	96
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan halaman desain aplikasi	20
2. <i>Roll</i> Depan.....	22
3. <i>Roll</i> Belakang	29
4. Sikap Lilin.....	34
5. Kayang	38
6. Desain Model Penelitian	44
7. Bagan Krangka berpiker	48
8. Histogram Hasil Skor Angket Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran.....	66
9. Histogram Hasil Skor Angket Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran.....	67
10. Histogram Hasil Skor Angket Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran.....	68
11. Histogram Hasil Skor Angket Ahli media	70
12. Histogram Hasil Skor Angket Ahli media	71
13. Histogram Hasil Skor Angket Ahli media	72
14. Histogram Data distribusi frekuensi tes senam dasar peserta didik sekolah dasar Kelompok Kecil	75
15. Histogram Data distribusi frekuensi tes senam dasar peserta didik sekolah dasar Kelompok besar.....	76
16. Tampilan Halaman Depan Aplikasi.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rubrik Penilaian <i>Roll</i> depan senam lantai	27
2. Format hasil Belajar <i>Roll</i> depan.....	28
3. Rubrik Penilaian <i>Roll</i> belakang senam lantai.....	32
4. Format hasil Belajar <i>Roll</i> belakang.....	33
5. Rubrik Penilaian sikap lilin senam lantai.....	36
6. Format hasil Belajar sikap lilin	37
7. Rubrik Penilaian Kayang dalam senam lantai	40
8. Format hasil Belajar Kayang.....	41
9. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	54
10. Kisi-Kisi Ahli Tes Pengukuran dan Evaluasi.....	54
11. Interpretasi nilai r	56
12. Kisi-kisi Instrumen <i>Roll</i> depan	57
13. Kisi-kisi Instrumen <i>Roll</i> belakang.....	58
14. Kisi-kisi Instrumen Sikap Lilin.....	59
15. Kisi-kisi Instrumen Kayang	60
16. Penskor-an alternatif jawaban	61
17. Kriteria kelayakan media	62
18. Skor Angket Validasi Media self assessment Oleh Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran Olahraga	66
19. Persentase Hasil Penilaian Media self assessment Oleh Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran Olahraga	66
20. Skor Angket Validasi Media self assessment Oleh Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran Olahraga	67
21. Persentase Hasil Penilaian Media self assessment Oleh Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran Olahraga	67
22. Skor Angket Validasi Media self assessment Oleh Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran Olahraga	68

23. Persentase Hasil Penilaian Media self assessment Oleh Ahli Evaluasi dan Tes Pengukuran Olahraga	69
24. Skor Angket Validasi Media self assessment Oleh Ahli media.....	70
25. Persentase Hasil Penilaian Oleh Ahli media.....	70
26. Skor Angket Validasi Media self assessment Oleh Ahli media.....	71
27. Persentase Hasil Penilaian Oleh Ahli media.....	72
28. Skor Angket Validasi Media self assessment Oleh Ahli media.....	72
29. Persentase Hasil Penilaian Oleh Ahli media.....	73
30. Tingkat Releabilitas	73
31. Distribusi Frekueansi Kelompok Kecil.....	74
32. Distribusi Frekueansi Kelompok besar	76
33. Persentase Dan Tingkat Kelayakan Dari Ahli	77
34. Kategori Koefisien Korelasi Reliabilitas Kelompok Kecil.....	77
35. Kategori Koefisien Korelasi Reliabilitas Kelompok Besar	77
36. Persentase Praktisitas dari Penilaian Ahli.....	78
37. Persentase Efektivitas dari Penilaian Ahli	78

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan yang berkesinambungan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan mencakup berbagai materi pelajaran. Salah satunya adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan adalah mata pelajaran yang sangat penting, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pemerintah telah memasukkan olahraga sebagai salah satu kurikulum pendidikan jasmani di sekolah-sekolah formal sebagai suatu pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, serta memungkinkan warganya mengembangkan dirinya dan segala aspek, baik jasmaniah maupun rohaniah. Undang-Undang RI No 3 Pasal 1 Tahun 2005 menyatakan bahwa “Olahraga pendidikan adalah jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani”.

Salah satu bentuk olahraga di sekolah adalah olahraga senam ketangkasan. Senam ketangkasan merupakan cabang olahraga yang membutuhkan kelentukan dan koordinasi yang baik antara anggota tubuh. Gerakan dalam senam ketangkasan membutuhkan keberanian, kelentukan tubuh serta teknik yang benar. Senam ketangkasan sering dikatakan dengan senam pertandingan atau senam artistic, karena bentuk – bentuk gerakannya harus sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam pertandingan baik mengenai sikap pada waktu akan melakukan keindahan, dan ketepatan serta keseimbangan pada sikap akhirnya. Senam ketangkasan dapat dilakukan tanpa

alat dan dengan alat. Senam ketangkasan tanpa alat, dinamakan senam lantai (*floor exercises*), sedangkan senam ketangkasan dengan menggunakan alat dinamakan senam alat.

Salah satu bentuk gerakan senam lantai adalah *roll* depan. Gerakan *roll* ke depan dimulai dengan sikap jongkok, tangan diangkat lurus ke atas sehingga badan lurus dari pinggul hingga ujung jari tangan. Angkatlah pinggul dan pindahkan berat badan ke depan, letakkan kedua tangan pada matras, sentuhkan dagu ke dada, letakkan bahu di atas matras sambil berguling. Jagalah badan agar tetap menekuk dengan kedua lutut tetap di dada dan akhirilah dengan sikap jongkok dengan kedua tangan lurus ke atas.

Bagi peserta didik khususnya tingkat SD sederajat, pastinya mengalami kesulitan untuk melakukannya, maka guru pendidikan jasmani dituntut untuk dapat menggunakan metode yang tepat guna dalam mengajarkan keterampilan olahraga senam *roll* ke depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang seperti menggunakan cara mengajar yang bervariasi, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam menyampaikan materi senam lantai *roll* ke depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang dapat mencapai tujuan akhir dari pembelajaran yaitu peserta didik dapat melakukan *roll* ke depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang dengan baik. Kebanyakan keterbatasan pendidik di Sekolah Dasar kurang kreatif dalam memberikan model pembelajaran. Kebanyakan pendidik penjas hanya menekankan hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak buruk bagi peserta didik karena kurangnya pengetahuan yang di berikan dan secara tidak langsung akan mempengaruhi kinerja pendidik serta tujuan pendidikan jasmani tidak akan tercapai, hal tersebut akan merusak citra guru penjas dimata peserta didik.

Metode mengajar harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, sarana dan prasarana, lingkungan dan kondisi atau keadaan. Pembelajaran berbasis *self assessment* dianggap cocok dengan kondisi data ini, dimana dunia sedang dilanda pandemi Covid-19, yang membuat proses belajar mengajar mengalami kendala dalam pelaksanaannya. Penilaian diri atau *self*

assessment merupakan sistem penilaian yang berorientasi pada pendidikan karakter yang dikaitkan dengan seberapa baik seseorang menilai dirinya sendiri. Kemendikbud (2013: 4) menyatakan bahwa: “Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi”. Dengan demikian, peserta didik selain dapat aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran juga dapat aktif pada penilaian hasil belajar.

Self assessment (penilaian diri sendiri) menjadi visi baru dalam evaluasi pembelajaran untuk kemajuan studi peserta didik. Model penilaian ini menghendaki peserta didik menilai pekerjaan mereka sendiri, berdasarkan bukti dan kriteria yang jelas, untuk tujuan memperbaiki kinerja masa depan (McMillan & Hearn, 2015). Menurut Rolheiser & Ross (2015) asesmen diri adalah suatu cara untuk melihat ke dalam diri sendiri. Melalui asesmen diri peserta didik dapat melihat kelebihan maupun kekurangannya, untuk selanjutnya kekurangan ini menjadi tujuan perbaikan (*improvement goal*). Dengan demikian, peserta didik lebih bertanggung jawab terhadap proses dan pencapaian tujuan belajarnya.

Data dari I Made Suarta dkk (2015:53) hasil statistik deskriptif tersebut, secara umum kemampuan mahapeserta didik dalam merancang basis data secara konseptual dan logical melalui Model *Authentic Self-Assessment* cukup baik. Sebanyak 71,3% mahapeserta didik mempunyai kemampuan dalam kategori tinggi dan tinggi sekali, sementara sisanya sebanyak 28,7% mempunyai kemampuan dalam kategori rendah sekali hingga sedang.

Data dari Lestari (2016:105) hasil penelitian menyatakan bahwa penguasaan literasi sains peserta didik melalui *self assessment* berada dalam kategori tinggi dengan rerata 83,25%. Sains sebagai batang tubuh pengetahuan mencapai 81%, sains sebagai cara untuk menyelidiki mencapai 85%, sains sebagai cara berfikir mencapai 86% dan interaksi antara sains, teknologi, dan masyarakat mencapai 81%.

Data dari Wahyuningsih dkk (2017:342) hasil *self assessment* 61,9% peserta didik memiliki sikap ilmiah dengan kategori baik dan 28,10% peserta

didik berkategori sangat baik sebagian peserta didik merasa baik dalam bersikap toleansi dan kurang dalam bersikap jujur dan percaya diri. Kemudian data dari Wilujeng (2016:16) menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang cukup signifikan antara nilai *self-assessment* dan nilai yang diberikan dosen kepada mahasiswa didik. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dalam sekup terbatas metode ini bisa diterapkan pada mata kuliah writing maupun pada mata kuliah yang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi pada peserta didik SD Negeri 2 Tanjung Gadang pada tanggal 03 Februari 2022 sampai dengan 11 Februari 2022, menunjukkan bahwa belum terdapat instrument *self assessment* atau penilaian diri untuk membantu peserta didik menilai dirinya sendiri sebagai evaluasi pembelajaran. Dalam pembelajaran senam ketangkasan pada materi *roll* depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang sudah berjalan, tetapi belum menunjukkan hasil yang maksimal. Dari 87 peserta didik hanya 37 orang atau 42,5% peserta didik yang mampu melakukan *roll* depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang dengan benar, sisanya 50 orang atau 57,5% peserta didik tidak mampu melakukan senam dasar dengan benar. Salah satu faktor dominan yang menjadi penyebab kurang maksimalnya pembelajaran tersebut adalah peserta didik merasa takut melakukan materi ajar. Ketakutan peserta didik lebih utama karena merasa tidak akan mampu melakukan gerakan *roll* depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang yang membutuhkan kelentukan, kekuatan serta keberanian cukup besar. Ketika peserta didik mendapat tugas melakukan materi ajar, mereka selalu menunjukkan sikap meminta temannya yang lain melakukan terlebih dahulu. Rendahnya kemampuan peserta didik menunjukkan adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar mengajar *roll* depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang.

Berangkat dari hal tersebut diperlukan usaha dari guru untuk dapat meningkatkan kemampuan *roll* depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang bagi peserta didik SD Negeri 2 Tanjung Gadang. Dasar pemikiran inilah yang menjadi alasan pembelajaran dengan *self assessment* untuk

meningkatkan kemampuan belajar *roll* depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang bagi peserta didik SD Negeri 2 Tanjung Gadang, dengan harapan peserta didik dapat menilai dan mengevaluasi dirinya sendiri berdasarkan pengamatan dan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan *Self Assessment* Berbasis Aplikasi Untuk Evaluasi Senam Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi yang dikembangkan mempunyai validitas empiris tahap pertama?
2. Apakah aplikasi yang dikembangkan mempunyai reliabilitas?
3. Apakah aplikasi yang dikembangkan mempunyai praktisitas?
4. Apakah aplikasi yang dikembangkan mempunyai efektifitas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi untuk penilaian kemampuan senam dasar peserta didik SD Negeri 2 Tanjung Gadang dengan mengembangkan *self assessmen*, untuk mengetahui:

1. Aspek praktikalitas yang meliputi kemudahan penggunaan aplikasi oleh peserta didik dalam me penilaian kemampuan senam dasar, apakah penggunaan aplikasi memudahkan peserta didik dalam belajar senam dasar atau sebaliknya.
2. Aspek efektifitas aplikasi untuk penilaian kemampuan senam dasar peserta didik SD Negeri 2 Tanjung Gadang dengan mengembangkan *self assessmen*. Apakah lebih efektif dalam melakukan evaluasi senam dasar menggunakan aplikasi *self assessmen* atau sebaliknya.
3. Untuk mengetahui validitas empiris tahap pertaman aplikasi yang dikembangkan.

4. Untuk mengetahui reliabilitas aplikasi yang dikembangkan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah teori, wawasan, dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan aplikasi untuk mengevaluasi senam dasar terutama pada peserta didik Sekolah Dasar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Sendiri

Penelitian ini menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan masalah yang diteliti, serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Olahraga S2 Fakultas Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi pedoman dan bahan pertimbangan mengenai pengembangan aplikasi sebagai bahan untuk evaluasi kepada peserta didik dalam materi senam dasar. Dengan demikian guru/tenaga pendidik dapat mengevaluasi materi senam dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini bisa sebagai acuan dalam mengembangkan teori yang lebih baik dan lebih luas lagi terhadap penelitian yang sejenis.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah *self assessment* berbasis aplikasi yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. *Self assessment* berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di smartphone dengan sistem operasi Android.
2. *Self assessment* dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar pada materi senam dasar.

3. Hal yang dimuat dalam aplikasi *self assessment* antara lain: penilaian *roll* ke depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

Pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana cara mengembangkan *self assessment* berbasis aplikasi pada peserta didik untuk evaluasi senam dasar yaitu *roll* depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang peserta didik SD Negeri 2 Tanjung Gadang setelah uji validitas dan realibilitas.

G. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya pengertian yang keliru tentang konsep variabel yang terlibat didalam penelitian ini, maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Roll depan, roll ke belakang, sikap lilin dan kayang

Roll depan, *roll* ke belakang, sikap lilin dan kayang merupakan teknik dasar senam ketangkasan atau senam dasar yang menjadi objek dalam penelitian.

2. Tes

Tes merupakan suatu alat ukur yang memiliki isi berupa pertanyaan-pertanyaan atau tantangan-tantangan yang harus dijawab dan dilakukan secara sengaja dalam situasi yang telah di standarisasikan, dan bermaksud untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar individu atau kelompok.

3. Pengukuran

Pengukuran adalah suatu prosedur untuk memberikan nilai (skor) kepada suatu sifat atau kateristik berdasarkan kriteria-kriteria.