

---

## PENGEMBANGAN INDIKATOR INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI VIDEO SELF ASSESSMENT (VSA) PADA PERMAINAN KASTI SISWA KELAS VIII SMP LABORATORIUM UM

**Alfredo Adam Gustavian<sup>1</sup>, Gema Fitriady<sup>2</sup>, Zihan Novita Sari<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

<sup>3</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian keterampilan sosial yang dapat memudahkan guru dalam menilai berdasarkan bukti yang nyata. Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan 7 langkah penelitian. Data kualitatif berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dari hasil wawancara guru SMP Laboratorium UM. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan instrumen penilaian yang dikembangkan sangat layak digunakan dan dapat mempermudah guru dalam menilai keterampilan sosial dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Instrumen video *self assessment* terbukti tepat digunakan, Pengoprasian tergolong mudah, mudah dimengerti oleh siswa, mempercepat proses pengambilan nilai dan menggunakan bukti yang nyata.

**Kata kunci:** keterampilan sosial 1; Instrumen Penilaian 2; Berbasis Bukti 3

### Abstract

This research aims to develop a social skills assessment instrument that facilitates teachers in evaluating based on tangible evidence. The study adopts the Research and Development (R&D) method, utilizing 7 research steps. Qualitative data, in the form of data reduction, data presentation, and conclusion drawing, were gathered through interviews with teachers at UM Laboratory Junior High School. Quantitative data were analyzed using percentage techniques. The results of this research indicate that the developed assessment instrument is highly suitable for use and can ease teachers in assessing social skills in learning. Therefore, it can be concluded that the Video Self-Assessment Instrument proves to be appropriate for use, its operation is relatively easy, understandable by students, accelerates the grading process, and employs tangible evidence.

**Keywords:** social skills 1; Assessment Instrument 2; Evidence-Based 3

---

Correspondence author: Alfredo Adam Gustavian, Universitas Negeri Malang, Indonesia.

Email: [alfredogustavian9@gmail.com](mailto:alfredogustavian9@gmail.com)



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Keterampilan sosial merupakan perilaku yang dilakukan individu untuk berinteraksi dengan orang lain dengan memberikan suatu kenyamanan didalamnya (Siska, 2011). Keterampilan sosial merupakan upaya meningkatkan suatu pendekatan antar individu dengan melakukan interaksi, komunikasi, partisipasi dalam kelompok (Umami, 2020). keterampilan sosial memberikan upaya yang baik dalam menjalankan kehidupan antar makhluk sosial pada era sekarang ini, dimana pada era sekarang bisa dikatakan sangat kurang pada tingkat berkomunikasi antar sesama terutama di usia remaja, dikarenakan pengaruh penggunaan media sosial yang tinggi sehingga tidak ada dorongan atau inisiatif antar individu dalam menciptakan suasana berketerampilan sosial yang baik. hal ini bertujuan menciptakan rasa keharmonisan antar makhluk sosial seperti berinteraksi, berkomunikasi dengan orang lain (Husaini & Lestari, 2019). Dengan adanya keterampilan sosial yang baik diharapkan komunikasi antar individu dapat berjalan secara efektif sehingga akan menimbulkan kerjasama yang dapat memberikan hasil yang baik dalam suatu kelompok tersebut (Simbolon, 2018). Keterampilan sosial merupakan upaya meningkatkan suatu pendekatan antar individu dengan melakukan interaksi, komunikasi, partisipasi dalam kelompok (Umami, 2020).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purwaka Hadi dan kawan kawan pada tahun 2018 ditemukan hasil jika para siswa SMP sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional berada dalam kategori rendah, dan setelah diberi permainan tradisional meningkat atau berada pada kategori tinggi. Terdapat pengaruh positif yang signifikan pada permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh lebih dari 2 orang, sehingga dituntut untuk melakukan interaksi antara satu dengan yang lainnya. Selain itu permainan tradisional mampu melatih seseorang untuk bekerja sama, memiliki rasa empati antar sesama siswa, menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan melatih berinteraksi secara positif (Hadi, Sinring, &

Aryani, 2018). Kelebihan dari penelitian tersebut lebih menekankan interaksi khusus kepada peserta didik agar lebih terbiasa untuk berinteraksi, bekerjasama, dan juga memudahkan guru dalam memberikan penilaian kepada siswa dengan perlakuan baik terlebih dahulu sehingga lebih efektif dalam melakukan proses penilaian.

Permainan tradisional mampu melatih keterampilan sosial dikarenakan bermain adalah bagian dari kebiasaan sehari-hari mereka, apalagi dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan dengan cara berkelompok sehingga anak akan terbiasa bermain secara tim dan saling bekerjasama dalam pelaksanaannya (Hery Yuli Setiawan, 2016). Ditemukan kelemahan bahwa Anak-anak yang umumnya masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan sehingga masih dalam proses pembentukan, guru atau pendidik harus lebih ekstra dalam membimbing karena biasanya mereka enggan untuk diarahkan jika tidak menyukai kegiatan tersebut. Selain itu, keterampilan sosial juga diperlukan guru dalam proses pembelajaran supaya tidak bosan dalam pelaksanaannya. Keterampilan sosial yang baik dan efektif dapat mengurangi kecemasan siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Nurmawanti & Novitasari, 2021). Dimana permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa karena mempunyai tujuan untuk perkembangan kognitif pada siswa (Parji & Andriani, 2016)

Penilaian yang digunakan dalam studi kasus ini adalah menggunakan teknik penilaian ekstrem, dimana penilaian ini bertujuan untuk bisa menilai atau tidak hanya 1 siswa saja, tetapi bisa dalam jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas. Penilaian ekstrem ini memiliki gambaran yaitu siswa yang memiliki keterampilan yang baik (menonjol) serta siswa yang tidak bisa menguasai keterampilan dengan baik (pasif) dan siswa lainnya masuk dalam kategori rata-rata (sedang). Setelah itu diberikan penilaian sesuai karakteristik yang telah ditentukan. Pada prosesnya, guru dan peneliti juga harus menganalisis apa saja kendala yang terjadi pada saat pengambilan nilai, sehingga analisis tersebut bisa

digunakan untuk membuat sistem penelitian kedepannya menjadi lebih maksimal dan efektif. Selain itu penilaian ini juga mengkombinasikan disiplin inkuiri, dimana usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi dan juga terlibat pada sebuah proses perbaikan dan perubahan (Aderibigbe, 2018). Karena pada dasarnya dalam tujuan pembelajaran, keterampilan sosial atau bisa disebut kecerdasan emosional termasuk dalam ranah afektif sehingga lebih kepada hasil pikir seseorang (Sari, Nurasih, & Amalia, 2020).

Guru memberikan arahan kepada siswa yang cenderung memiliki keterampilan sosial yang kurang dengan cara menggali potensi yang dimiliki siswa dalam mengembangkan suatu permainan (kasti) sebagai upaya meningkatkan pendekatan antar siswa dengan cara berketerampilan sosial pada pelaksanaannya. Hal tersebut bisa dilakukan dengan acara penilaian diri, penilaian sejawat dan juga penilaian menggunakan video agar bisa digunakan sebagai acuan mengenai kegiatan apa yang lebih diminati oleh siswa dan siswi di sekolah dalam mengembangkan suatu keterampilan yang baik. Selain itu kesenangan dalam latihan adalah modal utama agar siswa tertarik dengan materi yang diberikan (Bloor & Wood, 2016). Sehingga guru mampu memberikan beberapa pilihan metode mengajar supaya siswa tidak merasa bosan (Dan, Dasar, & Bola, 2017). Guru juga harus memberikan bimbingan dan pemahaman bagi siswa berupa arahan, semangat atau motivasi serta menjelaskan berulang kali jika keterampilan sosial itu sangat penting dalam menjalankan suatu kegiatan yang bersangkutan dengan pendidikan (Gunawan & Indrayani, 2021).

Apabila Penelitian ini tidak dilakukan maka guru akan tetap menggunakan suatu metode penilaian ekstrim dimana dapat membuat guru akan lebih sulit dalam pengambilan nilai karena harus melihat dari keseluruhan siswa pada saat pelaksanaannya sehingga menyebabkan pengambilan nilai menjadi kurang efektif. Untuk itu peneliti memberikan suatu jenis penelitian baru dengan metode pelaksanaannya menggunakan

video *self assessment* karena bisa memudahkan guru dalam pengambilan nilai dan juga lebih efektif karena bisa mendapatkan suatu penilaian berbasis bukti.

Dengan demikian pentingnya kreativitas guru dalam memberikan arahan pembelajaran kepada siswa mampu menumbuhkan keterampilan sosial yang baik pada pelaksanaannya, Sehingga potensi yang dimiliki siswa bisa terlihat dan nantinya dapat dijadikan sebagai suatu acuan kegiatan pembelajaran yang efektif dan mampu mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara penilaian menggunakan video *self assessment* dengan memvideokan aktivitas siswa dalam melaksanakan praktik permainan kasti, sehingga guru akan lebih mudah dalam melakukan penilaian untuk kedepannya karena dengan adanya video tersebut guru bisa mengamati ke seluruh siswa pada saat melakukan praktik di lapangan dan juga bisa dilakukan secara berulang ulang.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa instrumen video *self assessment* untuk menilai keterampilan sosial peserta didik pada kegiatan permainan kasti. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan modifikasi berupa penyederhanaan langkah-langkah penelitiannya menjadi tujuh langkah, di antaranya 1) Analisis kebutuhan, berupa kegiatan mengumpulkan informasi menggunakan wawancara untuk mengetahui penyebab permasalahan dan menganalisis solusi dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran 2) perencanaan, berupa kegiatan merancang prototipe produk instrumen video *self assessment* 3) pengembangan produk awal, berupa kegiatan penyajian instrumen video *self assessment* yang divalidasi oleh ahli 4) pengujian terbatas berupa kegiatan mengukur/menilai produk dengan mempertimbangkan masukan dari ahli dalam hasil validasi 5) Pengujian produk, berupa kegiatan pengujian produk apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dari pendapat ahli, 6) uji produk utama berupa penerapan

produk terhadap siswa sebanyak 47 siswa/i dari 2 kelas beserta tanggapan mereka mengenai penelitian yang dilakukan, 7) revisi produk berupa penyempurnaan produk yang telah diuji. Dengan demikian Metode *Research Development (R&D)* ini telah dimodifikasi menjadi lebih sederhana karena point point yang terdapat dalam langkah langkah tersebut dinilai sesuai dengan apa yang akan dilakukan ketika proses pengambilan data sampai dengan proses penilaian dalam kegiatan yang dilakukan. Penelitian ini melibatkan 2 subjek dalam pelaksanaannya, yaitu Guru PJOK SMP Laboratorium UM yang berjumlah 2 orang, siswa kelas VIII SMP Laboratorium UM yang berjumlah 47 dari 2 kelas, serta 2 ahli yang bertugas memvalidasi hasil penelitian. Teknik analisis kualitatif berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dari hasil wawancara guru SMP Laboratorium UM. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik persentase (Sugiyono, 2013).

## HASIL

### Analisis Kebutuhan

Hasil dari penelitian pengembangan instrumen video *self assessment* untuk keterampilan sosial pada permainan kasti siswa kelas VIII mata pelajaran PJOK di SMP Laboratorium UM, pada tahap ini analisis kebutuhan dilaksanakan wawancara terhadap 2 guru SMP Laboratorium UM sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru PJOK SMP Laboratorium UM

No	Pernyataan	Hasil
1	Permainan bola kecil dalam pembelajaran PJOK	Guru masih memasukkan permainan bola kecil dalam materi yang dijalankan, permainan bola kecil sendiri masuk dalam suatu kegiatan yang perlu diperkenalkan lagi ke siswa, karena dari keseluruhan siswa masih banyak yang belum mengetahui apa

- itu permainan bola kecil dan bagaimana cara bermainnya.
- 2 Pembelajaran PJOK Keterampilan sosial sudah dimasukkan di menerapkan menerapkan seluruh materi yang telah diajarkan, dan juga keterampilan sosial tugas guru menjelaskan terlebih dahulu seperti kerjasama, tentang aturan aturan permainan, kemudian kolaborasi, dll siswa melakukan keterampilan sosial pada didalamnya saat permainan berlangsung seperti komunikasi, kolaborasi dll.
  - 3 Guru melakukan Guru menggunakan teknik penilaian extrem, penilaian keterampilan dimana penilaian ini bertujuan untuk bisa sosial kepada siswa menilai atau tidak hanya 1 siswa saja, tetapi bisa dalam jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas.
  - 4 guru mempunyai kendala Guru tidak bisa melihat siswa secara detail dalam melakukan pada saat siswa melaksanakan praktek penilaian sehingga pada saat pengambilan nilai guru hanya bisa melihat dari keseluruhan siswa dan tidak dapat menilai satu persatu

---

## Perencanaan

Instrumen video *self assessment* bisa memudahkan guru dalam pengambilan nilai dan juga lebih efektif karena bisa mendapatkan suatu penilaian berbasis bukti. langkah penyusunan instrumen penilaian keterampilan sosial menggunakan media Google Form dalam materi permainan kasti di SMP Laboratorium UM.

## Pengembangan Produk

Penyajian produk awal instrumen penilaian video *self assessment* dengan menggunakan google form berupa variabel keterampilan sosial dan memasukkan sub variabel interaksi, partisipasi, dan emosional serta

indikator didalamnya untuk mendapatkan tanggapan siswa mengenai penilaian yang dilaksanakan.

### Pengujian Terbatas

Produk awal pengembangan instrumen *video self assessment* untuk keterampilan sosial pada permainan kasti siswa kelas VIII mata pelajaran PJOK di SMP Laboratorium UM diuji 2 ahli evaluasi pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Hasil FGD validasi instrument

#### KONSEP: PENGEMBANGAN VIDEO SELF ASSESSMENT UNTUK KETERAMPILAN SOSIAL PADA PERMAINAN KASTI

Variabel: Keterampilan Sosial

(Jurevičienė et al., 2012)

---

Sub. Variabel	Indikator
Interaksi	Verbal <ul style="list-style-type: none"><li>• Saya menyusun Strategi (menyerang/ bertahan) sebelum pelaksanaan permainan dimulai</li></ul>
Komunikasi	Verbal <ul style="list-style-type: none"><li>• Saya berbicara dengan teman (memberikan arahan) pada saat permainan berlangsung</li><li>• Saya merespon arahan dari teman.</li><li>• (Tim penjaga) Meminta (meminta secara verbal atau omongan) umpan kepada teman untuk mematikan lawan dengan jarak sasaran dekat maupun jauh</li></ul>
	Non verbal

---

- Saya memberikan sinyal (tangan) kepada pelembar untuk melempar bola setinggi dada
- Saya meminta bola dengan mengangkat tangan kepada teman 1 tim

Partisipasi Tim pemain

- Saya terlibat dalam menghasilkan point

Tim penjaga

- Saya terlibat menghentikan atau menghalangi lawan untuk mencetak point

Emosional Senang /Menang

- Saya tidak menyombongkan diri disaat memenangkan pertandingan
- Saya tidak memprovokasi lawan

Marah/ Kalah

- Saya menerima hasil akhir dari pertandingan dengan sportif
- Saya tidak terprovokasi atas kemenangan lawan

VSA

---

---

#### Saran validator 1

Validator memberikan masukan berupa perbaikan untuk indikator interaksi dilakukan satu arah saja, contoh bisa digunakan pada saat siswa memberikan arahan ke teman, dan menambah sub variabel komunikasi verbal dan non verbal karena bersifat 2 arah yang saling memberikan respon antar siswa. karena sesuai dengan kriteria dalam pelaksanaan permainan kasti

## Saran validator 2

Validator memberikan masukan untuk memperjelas sub variabel partisipasi. Contoh: (partisipasi seperti apa?) serta sub variabel emosional untuk menyesuaikan agar mudah terlihat dalam video sehingga mempermudah siswa dalam menganalisis. Contoh senang, marah.

---

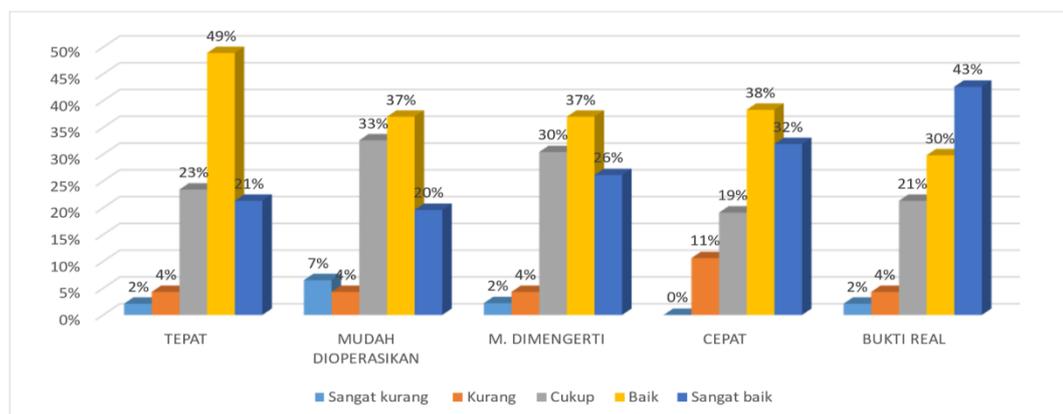
## Pengujian Produk

Pengujian produk awal berupa kegiatan pengisian *google form* dari instrumen penilaian keterampilan sosial pada permainan kasti yang diisi peserta didik kelas VIII D, F sebanyak 47 siswa.

## Uji Produk & Revisi Produk

Berikut hasil dari tanggapan pengisian *google form* di SMP Laboratorium UM berjumlah 47 siswa dari 2 kelas terhadap instrument *video self assessment* yang telah dilakukan:

Gambar 1. Hasil Tanggapan Siswa



Instrumen penilaian keterampilan sosial berbasis *video self assessment* (VSA) terbukti sangat sesuai untuk digunakan dalam mata pelajaran PJOK di sekolah. Dari 47 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 94% menyatakan bahwa instrumen ini tepat dan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Siswa dengan mudah mengoperasikan

instrumen penilaian keterampilan sosial berbasis video *self assessment* (VSA) untuk menilai kemampuan sosial mereka. Persentase nilai sebesar 89% menunjukkan bahwa instrumen ini sangat valid dalam memberikan penilaian. Instrumen penilaian keterampilan sosial berbasis video *self assessment* (VSA) mudah dipahami oleh siswa dalam melakukan penilaian terhadap kemampuan sosial mereka sendiri. Persentase sebesar 94% menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Penggunaan instrumen penilaian keterampilan berbasis video *self assessment* (VSA) membantu siswa dalam melakukan penilaian terhadap kemampuan keterampilan sosial mereka dengan cepat. Persentase sebesar 89% menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Siswa memperoleh hasil penilaian sesuai dengan bukti nyata setelah menggunakan instrumen penilaian keterampilan sosial berbasis video *self assessment* (VSA). Persentase sebesar 94% menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

Presentase	Kualifikasi
75,01% 100,00%	- Sangat valid atau sangat layak (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01% 75,00%	- Cukup valid atau cukup layak (dapat digunakan namun harus revisi)
25,01% 50,00%	- Kurang valid atau kurang layak (tidak dapat digunakan)
00,00% - 25,00%	Tidak valid atau tidak layak (terlarang digunakan)

Sumber rujukan: (Sriwiyana, H., & Akbar 2010)

Penyempurnaan produk di ambil dari hasil validasi instrumen video *self assessment* untuk keterampilan sosial pada permainan kasti yang telah

dilakukan oleh ahli (validator) dan menghasilkan penilaian layak digunakan akan tetapi tetap ada sedikit perbaikan untuk penyempurnaan produk dalam beberapa poin yang ada dalam instrument seperti penambahan link video *self assessment* yang sudah dilaksanakan siswa, pengurangan sub variabel menjadi verbal saja dan memperjelas indikator, menambah sub variabel komunikasi beserta indikator diperjelas, memperjelas indikator partisipasi, Memperjelas indikator emosional berupa tindakan yang dapat terlihat di video.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa dalam menjalankan suatu kegiatan pembelajaran di sekolah. Keterampilan sosial merupakan upaya meningkatkan suatu pendekatan antar individu dengan melakukan interaksi, komunikasi, partisipasi dilihat dari keseharian siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran yang dijalani, seperti bisa menyesuaikan diri dan juga bisa saling berhubungan antar sesama teman atau orang lain (Reichenbach et al., 2019). Dalam pembelajaran guru diwajibkan berperan penting untuk menerapkan suatu kreativitas dan selalu berinovasi pada saat mengajar Pjok, agar supaya lebih memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran yang telah diajarkan dengan mengedepankan aspek keterampilan sosial didalamnya (Made et al., 2020). Keterampilan sosial dapat mempermudah siswa dalam meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan dan juga bisa membantu guru dalam menjalankan suatu kegiatan yang lebih efektif dan menyenangkan (Murtafiah, n.d.).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum ada penilaian keterampilan sosial yang menggunakan VSA atau bisa dibilang penilaian berbasis bukti. Dengan menggunakan media permainan kasti terbukti dapat meningkatkan peserta didik dalam memenuhi standar pembelajaran yang diinginkan serta menunjukkan penilaian ini layak digunakan dalam menjalankan suatu pembelajaran (Oktaviani & Hamdu, 2018). Dengan menggunakan media yang efektif dan metode penilaian yang tepat, siswa

dapat mencapai pembelajaran yang menyeluruh dan menyenangkan dalam pelaksanaannya.

Guru SMP Laboratorium UM memasukkan aspek keterampilan sosial pada saat pembelajaran PJOK berlangsung dengan materi permainan tim atau bisa disebut kelompok, dimana didalam suatu kelompok tersebut akan terjadi suatu interaksi sosial, komunikasi, partisipasi, dan emosional, agar supaya dapat berjalan sesuai dengan harapan yang siswa lakukan. Pada pengambilan nilai guru SMP Laboratorium UM menggunakan jenis penilaian ekstrem, yang dimana penilaian ini guru melihat dari keseluruhan siswa pada saat melaksanakan praktek dengan cara melihat siswa yang menonjol (bagus), siswa yang pasif(kurang), dan siswa yang masuk kategori (rata rata). Pada pelaksanaan penilaian, guru mengalami kendala keterbatasan untuk melihat keseluruhan siswa pada saat melakukan praktek, hal tersebut bisa mengakibatkan dampak yang kurang baik dalam menentukan hasil suatu pembelajaran, hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan penilaian diri pada pelaksanaan pembelajaran PJOK di SMP Laboratorium UM (Fitriady, Sugiyanto, & Sugiarto, 2020). Dengan demikian teknik penilaian ekstrem bisa dibidang kurang dalam pelaksanaannya, untuk itu peneliti memberikan solusi agar guru bisa memberikan penilaian video *self assessment* berbasis bukti supaya bisa memudahkan guru untuk melakukan penilaian yang lebih efektif dalam menjalankan suatu pembelajaran (Wirayasa, Darmayasa, & Satyawan, 2021).

## **KESIMPULAN**

Penelitian pengembangan instrumen video *self assessment* untuk keterampilan sosial dalam permainan kasti siswa kelas VIII di SMP Laboratorium UM menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menunjukkan beberapa temuan yang dapat diinterpretasikan sebagai berikut: (1) Instrumen video *self assessment* ini terbukti tepat digunakan dalam konteks permainan kasti bagi siswa kelas VIII di SMP Laboratorium UM. (2) Pengoprasian instrumen ini tergolong mudah, memungkinkan siswa untuk dengan lancar menggunakannya tanpa

kesulitan yang berarti. (3) Instrumen ini mudah dimengerti oleh siswa, sehingga mereka dapat dengan cepat memahami cara menggunakannya tanpa kesulitan yang berarti. (4) Penggunaan instrumen ini mempercepat proses pengambilan nilai, sehingga meminimalkan waktu yang dibutuhkan dalam memberikan penilaian terhadap keterampilan sosial siswa dalam permainan kasti. (5) Instrumen *video self assessment* ini menggunakan bukti yang nyata dan dapat diamati secara langsung, sehingga membantu guru dalam memberikan penilaian yang valid pada pelaksanaannya.

## REFERENSI

- Aderibigbe. (2018). MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN BOLA KASTI MODIFIKASI. *Energies*, 6(1), 1–8. Retrieved from <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110><https://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001><https://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044><https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- Bloor, M., & Wood, F. (2016). Purposive Sampling. *Keywords in Qualitative Methods*, 3–15. <https://doi.org/10.4135/9781849209403.n73>
- Dan, S., Dasar, K., & Bola, P. (2017). *JUARA: Jurnal Olahraga*. 2(2), 128–142.
- Fitriady, G., Sugiyanto, & Sugiarto, T. (2020). Penilaian Online Aspek Kognitif Dalam Pendidikan Tinggi. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 82–90. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Gunawan, P. A., & Indrayani, L. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 44. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v13i1.32090>
- Hadi, P., Siring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional

- Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hery Yuli Setiawan, M. (2016). Improving Early Childhood Social Skills Through Traditional Games. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 1–8.
- Husaini, A., & Lestari, S. (2019). Studi kasus tentang siswa yang kesulitan bersosialisasi dengan teman sebaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–8.
- Jurevičienė, M., Kaffemanienė, I., & Ruškus, J. (2012). Concept and Structural Components of Social Skills. *Baltic Journal of Sport and Health Sciences*, 3(86), 42–52.  
<https://doi.org/10.33607/bjshs.v3i86.266>
- Made, N., Kusadi, R., Sriartha<sup>2</sup>, P., & Kertih<sup>3</sup>, W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *TSCJ*, 3(1).
- Murtafiah, A. (n.d.). *Pelaksanaan Bimbingan Pribadi Sosial Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Terisolir Di SMP Negeri 5 Banguntapan*. 1–29.
- Nurmawati, I., & Novitasari, S. (2021). *SOSIALISASI PENTINGNYA KETERAMPILAN SOSIAL GURU DALAM*. 4(April), 329–333.
- Oktaviani, I., & Hamdu, G. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Instrumen Penilaian Kinerja Pada Pembelajaran Outdoor Permainan Tradisional Berbasis STEM di Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 5, Issue 4). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Parji, P., & Andriani, R. E. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.27>

- Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., ... Holmes, D. (2019). TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR SETELAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI NGRANCAH BANTUL TAHUN AJARAN 2018/2019 E-JOURNAL. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Sari, P. A., Nurashah, I., & Amalia, A. R. (2020). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Make A Match Di Kelas Tinggi. *Jurnal Perseda*, III(1), 36–40.
- Simbolon, E. T. (2018). Pentingnya Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 40–52. Retrieved from <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi anak usia dini. *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 1(1), 31–37.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Sriwiyana, H., & Akbar, S.D. 2010. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Yogyakarta: Cipta Media.  
[http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p+show\\_detail&id=6708](http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p+show_detail&id=6708).
- Umami, I. (2020). UPAYA GURU IPS DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI MTs ROGOJAMPI BANYUWANGI TAHUN 2019. *Heritage: Journal of Social Studies* |, 1(1), 7.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 87. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>

