

Pengembangan model evaluasi partisipatif-reflektif berbasis *e-journal* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani

Development of e-journal-based participatory-reflective evaluation model in Physical Education learning

Resty Gustiawati^{*1}, Fahrudin¹, Terbit Surya¹, Muhamad Farhan Amien¹

¹Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat, Indonesia

^{*}Corresponding Author

Abstrak

Guru Pendidikan Jasmani masih menghadapi kendala dalam melakukan evaluasi pembelajaran, terutama pada materi permainan yang menuntut penilaian proses, performa kelompok, serta refleksi belajar peserta didik. Penilaian kerap tidak terlaksana optimal karena keterbatasan waktu dan belum tersedianya instrumen yang mampu mendokumentasikan proses belajar secara sistematis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model evaluasi partisipatif reflektif berbasis jurnal belajar elektronik sebagai alternatif evaluasi yang mendukung keterlibatan peserta didik dan refleksi diri. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model R2D2 melalui tahap penetapan, desain, pengembangan, dan uji coba produk. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling dengan melibatkan 27 peserta (mahasiswa S1 dan S2) yang memiliki pengalaman dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Instrumen mencakup tiga ranah cerita (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dan divalidasi menggunakan korelasi Pearson serta reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Seluruh item dinyatakan valid ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel} = 0,32$) dengan rata-rata validitas 0,88 pada instrumen partisipatif dan 0,84 pada refleksi; reliabilitas berada pada kategori tinggi ($\alpha = 0,935; 0,793; 0,783$). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model evaluasi partisipatif-reflektif dengan platform jurnal belajar elektronik yang memungkinkan dokumentasi proses belajar secara real-time dan meningkatkan otonomi peserta didik dalam kerangka Merdeka Belajar. Produk yang dikembangkan dinilai layak dan efektif mendukung evaluasi pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian selanjutnya disarankan menguji penerapan model ini pada jenjang sekolah yang berbeda, mengintegrasikannya dengan analisis data otomatis, serta membandingkannya dengan model evaluasi lain untuk melihat efektivitas secara lebih komprehensif.

Kata Kunci: Evaluasi Partisipatif; Refleksi Diri; Jurnal Belajar Elektronik; Pendidikan Jasmani.

Abstract

Physical Education teachers still face obstacles in conducting learning evaluations, especially on game materials that require process assessment, group performance, and student learning reflection. Assessments are often not carried out optimally due to time constraints and the unavailability of instruments capable of systematically documenting the learning process. This study aims to develop a reflective participatory evaluation model based on electronic learning journals as an alternative evaluation that supports student engagement and self-reflection. The

study uses a Research and Development (R&D) approach with the R2D2 model through the stages of product determination, design, development, and testing. The sampling technique used was purposive sampling involving 27 participants (undergraduate and postgraduate students) who have experience in Physical Education learning. The instrument covers three story domains (attitudes, knowledge, and skills) and is validated using Pearson correlation and Cronbach's Alpha reliability. All items are declared valid (r -calculated $>$ r -table = 0.32) with an average validity of 0.88 for the participatory instrument and 0.84 for the reflection instrument; The reliability was in the high category (α = 0.935; 0.793; 0.783). The novelty of this research lies in the integration of the participatory-reflective evaluation model with an electronic learning journal platform that allows real-time documentation of the learning process and increases student autonomy within the Merdeka Belajar framework. The developed product is considered feasible and effective in supporting the evaluation of Physical Education Learning. Further research is recommended to test the application of this model at different school levels, integrate it with automated data analysis, and compare it with other evaluation models to obtain a more comprehensive view of its effectiveness.

Keywords: Participatory Evaluation; Self-Reflection; Electronic Learning Journal; Physical Education.

Received: 20 Mei 2024; Revised: 23 Juni 2024; Accepted: 30 Juni 2024

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v3i3.238>

Corresponding author: Resty Gustiawati, Jl. H.S. Ronggowaluyo Teluk Jambe
41361 Karawang
Email: resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam Pendidikan Jasmani karena berfungsi memantau perkembangan proses dan hasil belajar peserta didik serta memberikan umpan balik bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (O'Sullivan, 2018). Durden-Myers et al., (2018) menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran Pendidikan Jasmani perlu mempertimbangkan proses, bukan hanya hasil akhir. Hal ini diperkuat oleh Casey et al., (2017) yang menemukan bahwa penilaian proses lebih mampu menggambarkan keterlibatan taktis dan pemahaman peserta didik dalam situasi permainan.

Dalam praktiknya, evaluasi Pendidikan Jasmani pada materi permainan masih menghadapi banyak tantangan. Guru sering mengalami kesulitan mengamati performa peserta didik secara menyeluruh karena keterbatasan waktu, banyaknya jumlah peserta didik, dan kompleksitas penilaian dalam konteks permainan kelompok. Akibatnya, proses penilaian tidak terdokumentasi secara autentik dan tidak mampu mencerminkan

perkembangan belajar peserta didik secara komprehensif (Johnson & Turner, 2016). Evaluasi sejatinya digunakan untuk memantau kemajuan, mengidentifikasi kelemahan, serta menyediakan dasar perbaikan pembelajaran (Arikunto, 2021).

Pendekatan evaluasi partisipatif berbasis *The Most Significant Change Technique* (MSC) menyediakan alternatif penilaian kualitatif yang efektif karena menggali pengalaman belajar yang paling bermakna melalui teknik bercerita (Davies & Dart, 2005). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa MSC mampu mengidentifikasi perubahan signifikan pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui narasi pengalaman belajar (Gustiawati et al., 2019). Keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi juga berkontribusi terhadap peningkatan kesadaran belajar dan rasa tanggung jawab akademik (Astuti D, 2015). Selain partisipasi, refleksi diri merupakan elemen penting dalam pembelajaran karena memungkinkan peserta didik memahami kekuatan, kelemahan, dan strategi perbaikan atas pengalaman belajar mereka. Refleksi diri terbukti meningkatkan kesadaran metakognitif dan kualitas praktik pembelajaran (Loughran, 2002). Refleksi juga mendukung pertumbuhan kompetensi dan perkembangan personal peserta didik (Brady & Bowd, 2005).

Penggunaan media digital dalam proses evaluasi semakin relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Jurnal belajar elektronik memungkinkan guru dan peserta didik mendokumentasikan proses belajar secara sistematis, fleksibel, dan mudah diakses. Teknologi pendidikan telah terbukti meningkatkan efektivitas umpan balik, mempercepat proses evaluasi, dan memperkuat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Murphy & Manzanares, 2008). Chen & Tsai, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah dokumentasi proses belajar. Hal yang sama juga ditegaskan oleh Lorenz et al., (2019), yang menemukan bahwa platform digital memperkuat kualitas umpan balik dan mempermudah guru meninjau perkembangan peserta didik secara berkelanjutan. Penggunaan jurnal belajar elektronik mendukung kemandirian dan kemampuan reflektif

peserta didik (Voogt & Roblin, 2012). Dalam konteks kebijakan Merdeka Belajar, Kemendikbud menekankan pentingnya kemandirian, refleksi diri, dan partisipasi aktif melalui pemanfaatan perangkat digital yang mendukung perkembangan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2020).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas evaluasi proses, refleksi, maupun penggunaan teknologi, sebagian besar studi tersebut masih membahas ketiganya secara terpisah. Penelitian terkait MSC banyak fokus pada perubahan sikap dan pengalaman belajar, namun belum mengintegrasikannya dengan media digital. Di sisi lain, studi tentang jurnal elektronik lebih menekankan dokumentasi proses dan keterlibatan peserta didik, tetapi belum menggabungkannya dengan pendekatan partisipatif berbasis narasi. Selain itu, penelitian refleksi diri umumnya berfokus pada pengembangan metakognitif tanpa mengaitkannya dengan konteks evaluasi permainan dalam Pendidikan Jasmani. Kondisi ini menunjukkan adanya gap penelitian berupa kurangnya model evaluasi yang mengintegrasikan partisipasi, refleksi diri, dan digitalisasi secara simultan dalam konteks praktik permainan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan partisipatif dan reflektif dalam satu model evaluasi berbasis jurnal belajar elektronik yang dirancang khusus untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani. Integrasi tersebut belum banyak dijumpai pada penelitian sebelumnya, terutama yang menggabungkan narasi pengalaman belajar, refleksi diri, dan dokumentasi digital dalam satu sistem evaluasi yang aplikatif. Penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa model evaluasi yang tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga merekam proses belajar secara berkelanjutan melalui platform jurnal elektronik yang memfasilitasi partisipasi aktif dan refleksi diri peserta didik sebagai bagian dari peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penggunaan jurnal belajar elektronik juga memiliki kontribusi penting terhadap refleksi diri. Guo, (2022) mengungkapkan bahwa refleksi melalui media digital membantu peserta didik memahami proses belajar secara lebih mendalam. Temuan ini selaras dengan gagasan Schön, (2017) tentang *reflective*

practitioner, yang menekankan bahwa refleksi merupakan inti dari peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, [Panesi et al., \(2020\)](#) menunjukkan bahwa refleksi diri berpengaruh positif terhadap kesadaran metakognitif dan performa akademik.

Untuk memperkuat kerangka teoretik, penelitian ini memadukan temuan-temuan sebelumnya secara komparatif. Misalnya, temuan [Gustiawati et al., \(2019\)](#) tentang kekuatan MSC dalam menggali pengalaman bermakna dibandingkan dengan jurnal elektronik yang lebih fokus pada dokumentasi proses ([Voogt & Roblin, 2012](#)). Sementara itu, refleksi diri menurut [Loughran, \(2002\)](#) memiliki kedalaman analitis yang tidak ditemukan dalam evaluasi proses taktis ([Casey et al., 2016](#)). Perbandingan ini memperjelas bahwa setiap pendekatan memiliki kelebihan tetapi juga keterbatasan, sehingga integrasi ketiganya diperlukan untuk membentuk model evaluasi yang lebih komprehensif. Dengan demikian, integrasi evaluasi partisipatif, refleksi diri, dan digitalisasi menjadi landasan penting dalam pengembangan model evaluasi pembelajaran yang lebih komprehensif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan model evaluasi partisipatif reflektif berbasis jurnal belajar elektronik. Proses pengembangan mengacu pada model R2D2 (*recursive, reflective, design and development*) sebagaimana dikemukakan oleh [Willis, \(2009\)](#), yang menekankan pengembangan secara rekursif, reflektif, dan partisipatif. Pada model ini, proses penelitian berlangsung secara nonlinier sehingga setiap tahap dapat direvisi atau dikembangkan kembali berdasarkan temuan di lapangan.

Tahap pengembangan model dilaksanakan melalui tiga fokus utama yang terdiri dari penetapan, desain dan pengembangan, serta diseminasi produk. Pada tahap desain dan pengembangan dilakukan perumusan instrumen, pembuatan prototipe jurnal belajar elektronik, serta integrasi instrumen naratif ke dalam platform *Google Sites*. Prinsip rekursif diterapkan dalam bentuk pengambilan keputusan sementara pada setiap tahap yang

kemudian ditinjau kembali untuk direvisi secara berulang. Prinsip reflektif dilakukan melalui kegiatan penilaian ulang, pencarian umpan balik, dan peninjauan ide-ide yang muncul selama proses pengembangan. Sebagaimana dijelaskan oleh [Cook-Sather, \(2016\)](#) yang menekankan bahwa pelibatan peserta secara aktif dalam memberikan tanggapan, menyampaikan pengalaman, dan berkontribusi pada evaluasi merupakan inti dari pendekatan partisipatif.

Pelaksanaan uji coba produk memperhatikan lima komponen utama, yaitu desain uji coba, subjek data, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data sebagaimana dianjurkan oleh [Willis \(2009\)](#). Subjek penelitian terdiri dari 27 peserta, yaitu mahasiswa S1 dan S2 yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan relevansi kebutuhan uji coba. Jenis data meliputi data naratif berupa cerita pengalaman belajar dan data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen.

Instrumen yang digunakan adalah instrumen cerita partisipatif dan instrumen refleksi diri yang memuat tiga dimensi utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Instrumen berisi 6 butir pertanyaan naratif (item terbuka) yang masing-masing dirancang untuk menggali aspek sikap (item 1–2), pengetahuan (item 3–4), dan keterampilan (item 5–6). Setiap butir memberikan ruang cerita terbuka untuk menggambarkan pengalaman, permasalahan, pemahaman konsep, dan keterampilan praktik. Seluruh instrumen disusun dalam format digital melalui *Google Form* dan terhubung langsung dengan jurnal belajar elektronik:

Tabel 1. Instrumen Penelitian versi cetak

No	Aspek Cerita	Cerita Partisipatif- Reflektif	Penilaian
1	Ceritakanlah, sikap positif apa yang kalian peroleh dari hasil pembelajaran ...?		
2	Ceritakanlah, Permasalahan apa yang kamu rasakan dalam pembelajaran ... dan bagaimana solusi untuk mengatasinya?		
3	Ceritakanlah, Apa yang telah kamu pahami dari materi-materi pembelajaran ...?		
4	Ceritakanlah, permasalahan apa yang dihadapi dalam Pembelajaran ... dan		

No	Aspek Cerita	Cerita Partisipatif- Reflektif	Penilaian
	bagaimana solusi mu untuk mengatasi hal tersebut?		
5	Ceritakanlah, apa yang telah kalian kuasai dalam keterampilan pembelajaran?		
6	Ceritakanlah, Apa kendala yang kalian alami dalam menguasai eketerampilan pembelajaran ... dan bagaimana solusinya untuk mengatasi kendala tersebut?		

Tabel 2. Rubrik Penilaian Instrumen Partisipatif – Reflektif pada Aspek Sikap

Indikator	Skor	Kriteria
Cerita mengungkapkan perasaan dan perilaku yang selalu positif dalam partisipasi belajar yang dilakukan	4	SB
Cerita mengungkapkan perasaan dan perilaku yang positif dalam partisipasi belajar yang dilakukan	3	B
Cerita mengungkapkan perasaan dan perilaku yang cukup positif dalam partisipasi belajar yang dilakukan	2	CB
Cerita mengungkapkan perasaan dan perilaku yang kurang positif dalam partisipasi belajar yang dilakukan	1	KB

Tabel 3. Rubrik Penilaian Instrumen Partisipatif – Reflektif pada Aspek Pengetahuan

Indikator	Skor	Kriteria
Cerita memuat sangat banyak konten materi yang dilakukan serta niat yang sangat keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi	4	SB
Cerita memuat banyak konten materi yang dilakukan serta niat yang keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi	3	B
Cerita memuat cukup banyak konten materi yang dilakukan serta niat yang cukup keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi	2	CB
Cerita memuat kurang banyak konten materi yang dilakukan serta niat yang kurang keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi	1	KB

Tabel 4. Rubrik Penilaian Instrumen Partisipatif – Reflektif pada Aspek Keterampilan

Indikator	Skor	Kriteria
Cerita memuat sangat banyak keterampilan yang dilakukan serta niat yang sangat keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi	4	SB

Indikator	Skor	Kriteria
keterampilan Cerita memuat banyak keterampilan yang dilakukan serta niat yang keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi keterampilan	3	B
Cerita memuat cukup banyak keterampilan yang dilakukan serta niat yang cukup keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi keterampilan	2	CB
Cerita memuat kurang banyak keterampilan yang dilakukan serta niat yang kurang keras untuk melakukan perubahan peningkatan kompetensi keterampilan	1	KB

Tabel 5. Kriteria Penilaian Instrumen Partisipatif Reflektif

Nilai Konversi	Huruf Mutu	Keterangan
100 – 91	SB	Berpartisipasi dengan Sangat Baik
90 – 81	B	Berpartisipasi dengan Baik
80 – 71	CB	Berpartisipasi dengan Cukup Baik
70 - 61	KB	Berpartisipasi dengan Kurang Baik

Penciptaan produk google site

Pada proses penciptaan produk ini setelah membuat instrumen yang ditempatkan pada *google form* kemudian membuat akun *google site* yang diarahkan pada *crome* dengan fitur yang ditawarkan lalu memilih *google site* dengan vitur yang telah diciptakan yaitu Beranda, Cerita Perubahan, Pendampingan serta tanggapan mengenai produk yang diciptakan.

Tabel 6. Tampilan *Google Site*

Tampilan Google Sites	Keterangan
	1. Berisikan Pengertian Evaluasi pembelajaran penjas 2. Berisikan Gambar yang berkaitan Tentang Evaluasi 3. Bersisikan data pembuatan media evaluasi pembelajaran melalui google site beserta foto pembuat layanan evaluasi pembelajaran berbasis google site

Tampilan Google Sites	Keterangan
	1. Pada tampilan cerita perubahan bersikan gambar tentang layan google site 2. bersikan google form yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yang bersikan: a. nama b. no absen c. pilihan kelas d. d.pilihan pembelajaran
	1. Pada tampilan pendampingan bersikan gambar tentang layan google site 2. bersikan google form yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yang bersikan: a. nama b. no absen c. pilihan kelas d. d.pilihan pembelajaran

Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui pengisian instrumen yang terintegrasi pada laman Google Sites. Instrumen partisipatif-reflektif memungkinkan peserta menggambarkan pengalaman belajar mereka secara naratif sebagai dasar penilaian kualitatif dalam pendekatan MSC. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan uji validitas Pearson Product Moment dan uji reliabilitas Cronbach's Alpha melalui program IBM SPSS Statistics. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r -hitung lebih besar daripada r -tabel pada taraf signifikansi 0,05. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,70 sebagaimana direkomendasikan oleh Sugiyono, (2018). Selain itu, analisis deskriptif digunakan untuk menilai kelayakan produk, respon peserta, dan konsistensi prinsip R2D2 dalam proses pengembangan. Dan penelitian ini melibatkan persetujuan etis (*ethical clearance*) dengan memastikan seluruh peserta memberikan persetujuan sadar (*informed consent*). Peserta

diberitahu mengenai tujuan penelitian, prosedur pengumpulan data, kerahasiaan identitas, dan hak untuk mengundurkan diri kapan saja tanpa konsekuensi. Data naratif peserta disimpan secara aman dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Tidak ada risiko fisik maupun psikologis yang ditimbulkan dalam penelitian ini.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan model evaluasi partisipatif reflektif berbasis jurnal belajar elektronik disajikan berdasarkan empat tahapan, yaitu penetapan pendefinisian, analisis kebutuhan, desain instrumen, serta penciptaan dan pengembangan produk. Setiap temuan pada masing-masing tahap dikaitkan dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan model evaluasi yang valid, reliabel, dan relevan untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Penetapan pendefinisian

Tahap ini menunjukkan bahwa penelitian merupakan lanjutan roadmap individu peneliti yang telah selaras dengan Roadmap UNSIKA pada bidang penelitian pendidikan berkarakter dan berdaya saing. Hasil analisis situasi menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Jasmani masih menghadapi kendala, khususnya pada materi permainan. Guru mengalami kesulitan menilai performa peserta didik dalam konteks kelompok, keterbatasan waktu observasi, serta padatnya materi kurikulum, sehingga penilaian proses sering tidak dilakukan. Pendekatan *The Most Significant Change Technique* (MSC) menjadi dasar pengembangan model ini. Pendekatan ini mengumpulkan cerita perubahan signifikan melalui teknik bercerita (Davies & Dart, 2005) dan telah menghasilkan instrumen evaluasi partisipatif pada penelitian sebelumnya (Gustiawati et al., 2019). Pengembangan lanjutan pada tahun 2021 menambahkan aspek refleksi diri, sehingga peserta didik tidak hanya dinilai, tetapi juga melakukan evaluasi diri sebagai umpan balik pembelajaran. Tahap penetapan mengarahkan pengembangan jurnal belajar elektronik sebagai sistem yang menyimpan refleksi belajar secara sistematis untuk mendukung tujuan Merdeka Belajar dan Profil Pelajar Pancasila. Temuan tahap ini menjadi landasan filosofis

dan konseptual untuk memastikan model yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran Penjas dan mendukung evaluasi proses secara partisipatif.

Tahap analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan berangkat dari permasalahan pelaksanaan evaluasi belajar, yaitu penilaian dalam permainan yang jarang dilakukan, kesulitan menilai performa kelompok, keterbatasan waktu guru, serta padatnya materi kurikulum. Dari analisis ini diperoleh tiga kebutuhan utama. Pertama, diperlukan instrumen partisipatif yang dapat membantu guru mengukur dan menilai kinerja serta hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran permainan dan olahraga. Kedua, dibutuhkan instrumen atau rubrik yang dapat memandu penilaian diri dan penilaian teman sejawat, sehingga guru dapat menggunakan hasil tersebut atau melakukan *cross-check* sebagai solusi keterbatasan waktu dalam menilai seluruh peserta didik. Ketiga, diperlukan jurnal belajar digital yang memudahkan guru memeriksa hasil kerja peserta didik kapan saja dan di mana saja, sekaligus menyimpan evaluasi dan refleksi belajar secara terdokumentasi.

Temuan ini menegaskan bahwa hambatan guru tidak hanya terletak pada teknis penilaian, tetapi juga pada kurangnya media dokumentasi yang sistematis. Dengan demikian, model evaluasi berbasis jurnal elektronik menjadi solusi langsung terhadap kebutuhan tersebut. Dan analisis kebutuhan memastikan bahwa model yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan lapangan dan memiliki urgensi implementatif.

Tahap desain instrumen

Instrumen Evaluasi Partisipatif Reflektif dirancang dalam Google Form yang terhubung ke Google Sites sebagai jurnal belajar elektronik. Instrumen disusun dalam bentuk cerita naratif yang mengukur tiga ranah belajar: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Enam butir pertanyaan mengarahkan peserta didik untuk menceritakan pengalaman belajar, pemahaman materi, hingga refleksi atas kendala dan strategi perbaikan.

Rubrik penilaian menggunakan skala 1–4, dengan skor akhir dikonversi menjadi kategori mutu. Desain juga menyertakan skema penilaian diri dan penilaian teman sejawat. Rancangan instrumen berbasis cerita memungkinkan evaluasi proses yang lebih autentik dibandingkan tes konvensional, karena peserta didik mengungkapkan proses berpikir, dinamika interaksi, dan refleksi diri. Dan tahap desain ini membentuk instrumen dasar yang nantinya diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa model evaluasi memenuhi standar kualitas ilmiah.

Penciptaan dan pengembangan produk

Pada tahap penciptaan produk, instrumen yang telah disusun diinput ke dalam Google Form dan diintegrasikan ke dalam Google Sites sebagai jurnal belajar elektronik. Jurnal belajar elektronik dirancang dengan beberapa tampilan utama, yaitu beranda, halaman cerita perubahan, dan halaman pendampingan. Beranda berisi pengertian evaluasi pembelajaran penjas, visual terkait evaluasi, serta informasi mengenai media evaluasi pembelajaran melalui *Google Sites*. Halaman cerita perubahan memuat tautan *Google Form* yang berisi isian nama, nomor absen, pilihan kelas, dan pilihan pembelajaran. Halaman pendampingan juga memuat formulir serupa yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pendampingan dan tanggapan terhadap produk.

Pengembangan produk dilanjutkan dengan uji coba kepada 27 peserta yang terdiri dari mahasiswa S1 dan S2 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Uji coba ini digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen serta menilai keterpakaianya dalam konteks jurnal belajar elektronik. Hasil uji validitas instrumen cerita partisipatif disajikan pada Tabel 7. Seluruh item memiliki nilai *r*-hitung lebih besar daripada *r*-tabel (0,32), dengan rata-rata koefisien korelasi sebesar 0,88.

Tabel 7. Hasil uji validitas instrumen cerita partisipatif

Nama item tes	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Sikap positif	0,97	0,32	Valid
Sikap negatif	0,70	0,32	Valid
Pemahaman materi	0,96	0,32	Valid

Nama item tes	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Permasalahan pembelajaran	0,93	0,32	Valid
Keterampilan dikuasai	0,80	0,32	Valid
Kendala keterampilan	0,89	0,32	Valid
Rata-rata	0,88	—	Valid

Hasil uji validitas instrumen refleksi diri ditampilkan pada Tabel 8 Seluruh item memiliki nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel, dengan rata-rata 0,84.

Tabel 8. Hasil uji validitas instrumen refleksi diri

Nama item tes	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Keunggulan pembelajaran	0,91	0,32	Valid
Kelemahan pembelajaran	0,78	0,32	Valid
Solusi pembelajaran	0,84	0,32	Valid
Rata-rata	0,84	—	Valid

Hasil uji validitas instrumen penilaian partisipatif disajikan pada Tabel 9 Seluruh item kembali menunjukkan nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel, dengan rata-rata koefisien korelasi sebesar 0,80.

Tabel 9. Hasil uji validitas instrumen penilaian partisipatif

Nama item tes	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Penilaian sikap positif	0,89	0,32	Valid
Penilaian pengetahuan	0,70	0,32	Valid
Penilaian keterampilan	0,79	0,32	Valid
Rata-Rata	0,80		Valid

Reliabilitas instrumen penilaian partisipatif memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,783 untuk tiga item. Pada bagian akhir analisis, seluruh item dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan kriteria bahwa instrumen yang baik harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas, dengan koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* lebih dari 0,70.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model evaluasi partisipatif reflektif berbasis jurnal belajar elektronik berfungsi efektif sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih autentik dan berorientasi pada proses. [Mitchell et al., \(2020\)](#) menemukan bahwa evaluasi yang melibatkan peserta didik

secara aktif, terutama melalui penilaian diri dan teman sejawat, meningkatkan akurasi informasi yang diperoleh guru tentang proses belajar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa evaluasi dalam pendidikan jasmani seharusnya tidak hanya menilai performa akhir, tetapi juga memantau perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotor secara menyeluruh (Pangrazi & Dauer, 1979). Melalui pendekatan naratif partisipatif, peserta didik mampu menggambarkan pengalaman belajar yang dialaminya, sehingga guru memperoleh informasi lebih komprehensif mengenai perubahan yang terjadi selama pembelajaran.

Instrumen partisipatif dan reflektif yang dikembangkan terbukti valid dan reliabel, mencerminkan bahwa narasi pengalaman peserta didik dapat menangkap perkembangan belajar secara menyeluruh. Pendekatan *Most Significant Change* (MSC) yang digunakan menunjukkan efektivitasnya dalam mengidentifikasi perubahan bermakna sebagaimana ditegaskan oleh (Davies & Dart, 2005; Gustiawati et al., 2019). Tingginya reliabilitas instrumen menunjukkan konsistensi respons peserta didik, sehingga model layak diterapkan untuk evaluasi proses belajar yang berlangsung secara berkesinambungan.

Meskipun demikian, analisis kritis diperlukan untuk memahami konteks implementasi model. Pertama, penggunaan jurnal naratif memerlukan kesiapan peserta didik dalam menuliskan refleksi, sementara tidak semua peserta memiliki kemampuan verbal yang setara. Peserta didik dengan kemampuan literasi rendah cenderung menghasilkan narasi yang lebih pendek dan kurang mendalam, yang dapat memengaruhi kualitas evaluasi. Kedua, beban waktu guru juga menjadi tantangan. Meskipun jurnal digital mempermudah dokumentasi, guru tetap memerlukan waktu untuk membaca, menilai, dan memberikan umpan balik secara periodik. Ketiga, kemampuan guru dalam memfasilitasi refleksi juga berbeda-beda, sehingga implementasi model membutuhkan pelatihan agar guru dapat mengembangkan pertanyaan pemantik refleksi, menginterpretasi narasi, dan memberi umpan balik yang konstruktif.

Penggunaan jurnal belajar elektronik melalui *Google Sites* memberikan nilai tambah dalam proses evaluasi. Media digital ini memungkinkan guru dan peserta didik mendokumentasikan capaian belajar secara sistematis, terstruktur, dan mudah diakses. Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi instrumen digital dalam jurnal belajar mempermudah proses pengumpulan data, penyimpanan, serta peninjauan kembali hasil belajar. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan kemandirian, refleksi diri, dan akuntabilitas belajar.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa model yang dikembangkan mampu mengatasi kendala praktis yang dialami guru Pendidikan Jasmani, seperti keterbatasan waktu menilai performa peserta didik dan kesulitan melakukan evaluasi kelompok. Melalui penilaian diri dan teman sejawat, peserta didik berperan aktif sebagai evaluator, sehingga beban observasi guru dapat diminimalkan. Hal ini didukung oleh [Astuti D, \(2015\)](#) yang menemukan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam evaluasi meningkatkan kualitas refleksi dan akurasi informasi belajar yang disajikan.

Integrasi jurnal belajar elektronik juga memberikan kelebihan dalam pengelolaan informasi belajar. [Lorenz et al., \(2019\)](#) melaporkan bahwa dokumentasi digital memudahkan guru meninjau kembali progres peserta didik dan meningkatkan akuntabilitas peserta didik. Temuan penelitian ini mendukung hal tersebut karena peserta mampu merekam pengalaman belajar secara runtut dan terorganisasi. Praktik refleksi yang terbentuk melalui jurnal elektronik juga konsisten dengan pandangan [Schön \(2017\)](#) bahwa refleksi adalah kunci dari proses pembelajaran berkelanjutan. Dengan demikian, model yang dikembangkan tidak hanya menilai kinerja peserta didik, tetapi juga menumbuhkan kesadaran reflektif yang menjadi bagian penting dari perkembangan personal dan akademik peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi partisipasi, refleksi, dan digitalisasi dalam model evaluasi memberikan

pendekatan yang lebih komprehensif dan selaras dengan prinsip pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kebaruan penelitian terletak pada penyatuan instrumen partisipatif dan reflektif dalam satu platform jurnal elektronik yang terdigitalisasi. Model ini tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga memfasilitasi proses reflektif yang berkelanjutan, sehingga peserta didik dapat terus memperbaiki kualitas belajar sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kemandirian, bernalar kritis, dan tanggung jawab terhadap proses belajar.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Cakupan sampel yang terbatas pada satu wilayah menyebabkan temuan belum dapat digeneralisasi pada konteks yang lebih luas. Instrumen evaluasi berbasis narasi reflektif juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan verbal peserta didik sehingga berpotensi menimbulkan bias subjektif dalam menggambarkan pengalaman belajar. Meskipun demikian, hasil penelitian memberikan implikasi praktis bagi guru PJOK, khususnya dalam penerapan evaluasi proses yang lebih partisipatif dan berorientasi pada pemantauan perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik. Untuk memperkuat temuan, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas wilayah penelitian, menggunakan kombinasi metode seperti observasi dan penilaian kinerja, serta menguji model evaluasi ini pada berbagai materi pembelajaran agar diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model evaluasi partisipatif reflektif berbasis jurnal belajar elektronik yang dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran Pendidikan Jasmani yang lebih autentik dan berorientasi pada proses belajar. Model ini berhasil mengintegrasikan pendekatan partisipatif melalui teknik bercerita dengan refleksi diri yang memungkinkan peserta didik memahami pengalaman belajarnya secara lebih mendalam. Instrumen yang dikembangkan terbukti layak digunakan karena mampu menggambarkan perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik melalui narasi pengalaman belajar yang terdokumentasi

secara sistematis dalam jurnal elektronik. Penggunaan jurnal belajar elektronik memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi karena proses penilaian dapat dilakukan secara fleksibel, terstruktur, dan akuntabel. Peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk melakukan evaluasi diri dan menilai teman sejawat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, kolaboratif, dan selaras dengan prinsip Merdeka Belajar. Selain itu, model ini mampu mengatasi kendala evaluasi pada pembelajaran Pendidikan Jasmani yang selama ini sulit dilaksanakan, terutama pada materi permainan yang menuntut observasi proses, kerja sama, dan performa kelompok.

Secara praktis, model evaluasi ini direkomendasikan untuk diimplementasikan di sekolah sebagai bagian dari strategi evaluasi proses dalam kegiatan PJOK, terutama untuk memperkuat budaya refleksi dan meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan jurnal elektronik sebagai alat pemantauan berkelanjutan terhadap perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik. Penelitian lanjutan dianjurkan untuk memperluas uji coba model ini pada berbagai level pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas serta mengintegrasikannya dengan platform digital lain agar diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai efektivitas dan adaptabilitas model dalam beragam konteks pembelajaran.

KONTRIBUSI PENULIS

Resty Gustiawati: Writing - Review & Editing. **Fahrudin:** Methodology. **Terbit Surya:** Writing - Review & Editing. **Muhamad Farhan Amien:** Software and Writing - Original Draft.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3 (R. Damayanti (ed.). In *Bumi Aksara* (Vol. 3, Issue 2). Bumi Aksara.
- Astuti D, S. I. (2015). Inovasi Desain Produk Batik Melalui Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 28(2), 247–264. <https://doi.org/10.21831/jk.v28i2.18998>
- Brady, P., & Bowd, A. (2005). Mathematics anxiety, prior experience and confidence to teach mathematics among pre-service education students.

- Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 11(1), 37–46.
<https://doi.org/10.1080/1354060042000337084>
- Casey, A., Goodyear, V. A., & Armour, K. M. (2016). Digital technologies and learning in physical education: Pedagogical cases. *Digital Technologies and Learning in Physical Education: Pedagogical Cases*, 1–264.
<https://doi.org/10.4324/9781315670164>
- Chen, C. H., & Tsai, C. C. (2021). In-service teachers' conceptions of mobile technology-integrated instruction: Tendency towards student-centered learning. *Computers and Education*, 170, 104224.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104224>
- Cook-Sather, A. (2006). Sound, presence, and power: "Student Voice" in educational research and reform. *Curriculum Inquiry*, 36(4), 359–390.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-873X.2006.00363.x>
- Davies, R., & Dart, J. (2005). The 'most significant change'(MSC) technique. *A Guide to Its Use*, 10.
- Durden-Myers, E. J., Whitehead, M. E., & Pot, N. (2018). Physical literacy and human flourishing. *Journal of Teaching in Physical Education*, 37(3), 308–311. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2018-0132>
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach. In *Human Kinetics Publishers*. Human Kinetics.
- Guo, L. (2022). How should reflection be supported in higher education? — A meta-analysis of reflection interventions. *Reflective Practice*, 23(1), 118–146. <https://doi.org/10.1080/14623943.2021.1995856>
- Gustiawati, R., Fahrudin, F., Kurniawan, F., & Indah, E. P. (2019). Pengembangan Pendekatan Evaluasi the Most Significant Change Technique Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18(2).
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v18i2.7624>
- Johnson, T. G., & Turner, L. (2016). The Physical Activity Movement and the Definition of Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(4), 8–10.
<https://doi.org/10.1080/07303084.2016.1142192>
- Kemendikbud. (2020). Pendidikan Karakter Wujudkan Pelajar Pancasila. https://M.Antaraneews.Com/Berita/1824776/Mendikbud-Pendidikan-Karakter_Wujudkan-Pelajar-Pancasila.
- Lorenz, R., Endberg, M., & Bos, W. (2019). Predictors of fostering students' computer and information literacy – analysis based on a representative sample of secondary school teachers in Germany. *Education and Information Technologies*, 24(1), 911–928.
<https://doi.org/10.1007/s10639-018-9809-0>
- Loughran, J. J. (2002). Effective reflective practice in search of meaning in learning about teaching. *Journal of Teacher Education*, 53(1), 33–43.
<https://doi.org/10.1177/0022487102053001004>

- Murphy, E., & Manzanares, M. A. R. (2008). Contradictions between the virtual and physical high school classroom: A third-generation Activity Theory perspective. *British Journal of Educational Technology*, 39(6), 1061–1072. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00776.x>
- O’Sullivan, M. (2018). PETE Academics as public intellectuals and activists in a global teacher education context. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(5), 536–543. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1470617>
- Panesi, S., Bocconi, S., & Ferlino, L. (2020). Promoting Students’ Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01563>
- Pangrazi, R. P., & Dauer, V. P. (1979). *Lesson plans for dynamic physical education for elementary school children*. Human Kinetics Publishers (UK) Ltd.
- Schön, D. A. (2017). The reflective practitioner: How professionals think in action. In *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315237473>
- Sugiono. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Alfabeta, Bandung*. Alfabeta.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21 st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>
- Willis, J. (2009). Three Trends In Instructional Design. In *Constructivist Instructional Design (C-ID) - Foundations, Models and Examples*. Information Age Publishing Charlotte.