



Contents lists available at [Elora Center](#)

Lentera Negeri

Journal homepage: <https://lentera.eloracenter.org/lentera>



Model CIPP dalam evaluasi pembelajaran gerak berirama sekolah dasar

Ranintya Meikahani^{*)}, Fadli Ihsan, Anisa Herdiyana, Muhammad Rayhan, Pramusinta Putri Dewanti

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Aug 01th, 2026

Revised Aug 05th, 2026

Accepted Aug 07th, 2026

Keyword:

Evaluasi,
Pembelajaran gerak berirama,
Sekolah dasar,

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran gerak berirama di sekolah dasar kelas bawah. Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner untuk guru PJOK berdasarkan model evaluasi CIPP (context, input, process, product). Subjek penelitian ini adalah 43 guru PJOK tingkat sekolah dasar di area Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor yang diperoleh berdasarkan pemahaman dan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan metode evaluasi CIPP termasuk dalam kategori sedang dan mencapai persentase sebesar 88,62%, dengan rincian masing-masing aspek adalah sebagai berikut: (1) aspek context sebesar 84%; (2) aspek input sebesar 93,02%; (3) aspek process sebesar 89,19%; dan (4) aspek product sebesar 88,28%. Dari hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya upaya peningkatan dari masing-masing aspek agar pembelajaran gerak berirama dapat berjalan dengan maksimal.



© 2026 The Authors.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Ranintya Meikahani,

✉ ranintya.m@uny.ac.id

Introduction

Pendidikan jasmani adalah proses yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik pada kualitas fisik, mental, dan emosi peserta didik, yang disajikan melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) guna mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Kasenda et al., 2016). Pada jenjang sekolah dasar, PJOK berperan sebagai pondasi pembentukan karakter dan kesiapan peserta didik untuk jenjang pendidikan berikutnya, sehingga mutu pelaksanaannya perlu senantiasa dipastikan melalui evaluasi yang sistematis.

Salah satu materi yang dipelajari dalam PJOK adalah gerak berirama, mengacu pada kegiatan yang diekspresikan oleh gerakan tubuh kreatif berirama dalam musik yang diiringi, dan gerakan tubuh anak secara kreatif mengekspresikan morfologi eksternal dan keadaan gerak untuk hal-hal tertentu atas dasar pengamatan diri, imitasi, pemahaman dan imajinasi. Pembelajaran gerak berirama pada tingkat sekolah dasar memiliki tingkat kesulitan tertentu. Hal ini dapat menimbulkan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Kesulitan umum adalah suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan pencapaian tujuan, sedangkan kesulitan belajar dapat diartikan sebagai suatu keadaan dalam suatu proses pembelajaran yang ditandai dengan hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. Hambatan pembelajaran gerak berirama di area Daerah Istimewa Yogyakarta (Meikahani et al., 2021) didapatkan berdasarkan lima aspek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan dari aspek guru 46%, aspek siswa 55%, sarana dan prasarana 35%, kurikulum 6% dan lingkungan 14%. Hambatan tentunya berdampak terhadap hasil belajar siswa. Meskipun model evaluasi CIPP telah cukup

banyak diterapkan pada berbagai jenjang dan program pembelajaran PJOK (Haryono et al., 2022; Gusdiyanto & Mustafa, 2022; Irwanto, 2019), evaluasi yang secara spesifik menasar materi gerak berirama pada kelas bawah sekolah dasar masih sangat terbatas. Akibatnya, belum diketahui secara komprehensif sejauh mana keempat komponen context, input, process, dan product telah terpenuhi dalam pembelajaran gerak berirama, sehingga menjadi kesenjangan yang mendasari penelitian ini. Padahal, penelitian bereputasi internasional menunjukkan bahwa pengembangan model dan instrumen pembelajaran gerak/motorik berbasis permainan di sekolah dasar Indonesia efektif meningkatkan keterampilan motorik kasar peserta didik (Wahyuniati et al., 2023; Suherman et al., 2019; Masrun et al., 2023), sehingga evaluasi CIPP yang komprehensif terhadap pembelajaran gerak berirama akan melengkapi bukti empiris yang sudah ada.

Keberhasilan guru PJOK dalam tugas mengajar, dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Rahmawati et al., 2019). Untuk mengetahui hasil yang telah dicapai tersebut, guru perlu melakukan suatu kegiatan evaluasi terhadap kegiatan proses belajar mengajar siswa (Fepriyanto et al., 2021). Evaluasi merupakan kegiatan yang meliputi evaluasi proses sampai hasil belajar (Sujarwo et al., 2020). Hasil kegiatan evaluasi tersebut akan memberikan gambaran kepada guru dalam menyusun program yang lebih baik untuk berikutnya (Chiva-Bartoll et al., 2019). Gambaran tersebut dapat bersifat baik atau sebaliknya, dengan demikian akan memberi kesempatan kepada guru untuk melakukan perbaikan atau pengayaan dalam materi gerak berirama. Sebagai mata pelajaran, PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang berfungsi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan kesenjangan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran gerak berirama pada guru PJOK sekolah dasar kelas bawah di Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan model CIPP (context, input, process, product), guna mengidentifikasi komponen yang paling memerlukan penguatan sebagai dasar perumusan rekomendasi peningkatan pembelajaran gerak berirama yang lebih efektif.

Method

Mengevaluasi pembelajaran gerak berirama menggunakan model CIPP (Context, Input, Process, Product). Model CIPP merupakan model evaluasi pembelajaran yang baik karena bersifat mendasar, karena mencakup objek-objek inti kurikulum yaitu tujuan, materi, proses pembelajaran, dan evaluasi itu sendiri. Subjek penelitian adalah guru PJOK sekolah dasar di area Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 43 orang guru. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar kuesioner. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan persentase capaian pada setiap komponen CIPP, yang selanjutnya dikategorikan ke dalam kriteria tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan norma ideal (mean ideal dan standar deviasi ideal) dari instrumen. Pendekatan ini sejalan dengan praktik pengembangan instrumen berbasis model CIPP pada penelitian bereputasi internasional, yang menekankan pentingnya pelaporan bukti validitas (misalnya melalui Aiken's V) dan reliabilitas (misalnya Intraclass Correlation Coefficient) instrumen sebelum digunakan untuk pengambilan keputusan (Silviariza et al., 2023).

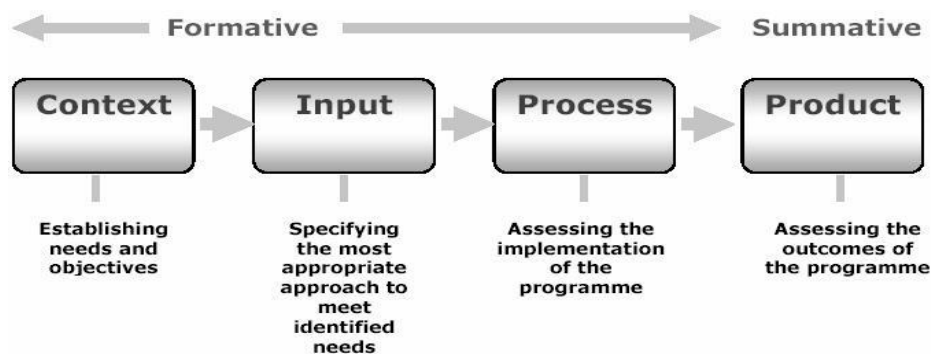


Figure 1. Bagan model evaluasi CIPP

Results and Discussions

Kategorisasi skor pada Tabel 1 sampai Tabel 4 didasarkan pada kriteria ideal (mean ideal/ M_i dan standar deviasi ideal/ SD_i) yang dihitung dari skor maksimal dan minimal ideal tiap komponen, dengan rumus: kategori Tinggi apabila $X \geq M_i + 1SD_i$, Sedang apabila $M_i - 1SD_i \leq X < M_i + 1SD_i$, dan Rendah apabila $X < M_i - 1SD_i$. Perlu dibedakan antara persentase pada Tabel 1 sampai Tabel 4, yang menunjukkan sebaran kategori skor 43 responden secara individual, dengan persentase pada Tabel 5 dan Tabel 6, yang menunjukkan pencapaian skor rata-rata (mean) kelompok terhadap skor ideal maksimal pada masing-masing komponen. Kedua jenis persentase tersebut mengukur hal yang berbeda sehingga tidak dapat dibandingkan secara langsung.

Aspek context menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif memperoleh skor tertinggi sebesar 32, skor terendah sebesar 22, dengan nilai mean 26,88 dan standar deviasi 2,63. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa aspek context berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 84%, yang mengindikasikan bahwa kondisi awal, tujuan, kebutuhan, dan latar belakang pelaksanaan pembelajaran gerak berirama telah dipahami dengan baik oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang baik mengenai pentingnya pembelajaran gerak berirama sebagai bagian dari pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Meskipun demikian, masih terdapat variasi skor yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi sebesar 2,63, yang mengindikasikan adanya perbedaan tingkat pemahaman maupun kesiapan antar guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan melalui sosialisasi, pelatihan, atau pendampingan agar seluruh guru memiliki persepsi dan pemahaman yang seragam terhadap tujuan dan pelaksanaan pembelajaran gerak berirama.

Tabel 1. Rentang skor dari aspek context

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 29$	Tinggi	12	27,91%
$24 \leq X < 29$	Sedang	27	62,79%
$X < 24$	Rendah	4	9,3%
Jumlah		43	100%

Aspek input menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif memperoleh skor tertinggi sebesar 24, skor terendah sebesar 18, dengan nilai mean 22,32 dan standar deviasi 1,65. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa aspek input berada pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 93,02%, yang mengindikasikan bahwa komponen pendukung pembelajaran gerak berirama, seperti kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana, media pembelajaran, serta perencanaan pembelajaran telah tersedia dan mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Nilai standar deviasi yang relatif kecil (1,65) menunjukkan bahwa variasi penilaian antarresponden cukup rendah, sehingga dapat diartikan bahwa persepsi guru terhadap aspek input cenderung seragam. Meskipun demikian, peningkatan kualitas sumber daya, penyediaan media pembelajaran yang lebih inovatif, serta optimalisasi fasilitas pembelajaran tetap perlu dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran gerak berirama dapat berlangsung lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Tabel 2. Rentang skor dari aspek input

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 23$	Tinggi	24	55,8%
$20 \leq X < 23$	Sedang	17	39,5%
$X < 20$	Rendah	2	5,8%
Jumlah		43	100%

Aspek process menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif memperoleh skor tertinggi sebesar 40, skor terendah sebesar 28, dengan nilai mean 35,67 dan standar deviasi 3,06. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa aspek process berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 89,19%, yang mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran gerak berirama telah berlangsung dengan baik sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Guru dinilai mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, serta menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Nilai standar deviasi sebesar 3,06 menunjukkan adanya variasi penilaian antarresponden, namun perbedaannya masih tergolong relatif kecil sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat dikatakan cukup konsisten. Meskipun demikian, peningkatan kualitas proses pembelajaran tetap perlu dilakukan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif,

variasi metode pembelajaran, serta pemberian umpan balik yang lebih optimal agar tujuan pembelajaran gerak berirama dapat tercapai secara maksimal.

Tabel 3. Rentang skor dari aspek process

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 38$	Tinggi	11	25,58%
$32 \leq X < 38$	Sedang	27	62,79%
$X < 32$	Rendah	5	11,63%
Jumlah		43	100%

Aspek product menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif memperoleh skor tertinggi sebesar 24, skor terendah sebesar 17, dengan nilai mean 21,19 dan standar deviasi 2,00. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa aspek product berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 88,28%, yang mengindikasikan bahwa hasil pembelajaran gerak berirama telah tercapai dengan baik sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Pencapaian tersebut terlihat dari meningkatnya penguasaan keterampilan gerak berirama, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta berkembangnya sikap positif selama mengikuti proses pembelajaran. Nilai standar deviasi sebesar 2,00 menunjukkan bahwa penilaian responden terhadap hasil pembelajaran relatif homogen, sehingga dapat diartikan bahwa sebagian besar guru memiliki persepsi yang hampir sama mengenai keberhasilan hasil pembelajaran gerak berirama. Meskipun demikian, upaya peningkatan kualitas hasil pembelajaran tetap perlu dilakukan melalui pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik, pemberian latihan yang berkesinambungan, serta evaluasi yang komprehensif agar capaian belajar siswa dapat meningkat secara optimal pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, kategori evaluasi berdasarkan empat komponen model CIPP disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Rentang skor dari aspek product

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 23$	Tinggi	14	32,56%
$19 \leq X < 23$	Sedang	23	53,49%
$X < 19$	Rendah	6	13,95%
Jumlah		43	100%

Tabel 5. Nilai rata rata presentase

Aspek	Kategori	Presentase
Context	Sedang	84%
Input	Tinggi	93,02%
Process	Sedang	89,19%
Product	Sedang	88,28%
Jumlah		88,62%

Tabel 6. Rentang skor dan presentase

Interval	Kategori	Interval dalam persen
$X \geq 92$	Tinggi	$X \geq 92\%$
$85 \leq X < 92$	Sedang	$85\% \leq X < 92\%$
$X < 85$	Rendah	$X < 85\%$

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh gambaran mengenai capaian evaluasi pembelajaran gerak berirama pada setiap komponen model CIPP (Context, Input, Process, dan Product). Analisis dilakukan dengan melihat nilai rata-rata (mean), persentase pencapaian, serta kategori evaluasi pada masing-masing komponen. Hasil tersebut memberikan informasi mengenai tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sekaligus menunjukkan aspek-aspek yang masih memerlukan peningkatan. Adapun nilai rata-rata, persentase, serta kategori evaluasi berdasarkan empat komponen model CIPP, persentase rata-rata adalah sebesar 88,62% sehingga termasuk dalam kategori sedang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masing-masing skor dari tiap aspek menunjukkan bahwa masuk dalam kategori sedang. Aspek context yaitu aspek kemampuan dalam merencanakan dan membuat bahan ajar materi pembelajaran yang dimiliki oleh guru termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut akan lebih baik jika pendidik lebih meningkatkan penguasaan materi. Selanjutnya aspek input yaitu kompetensi penunjang penyelenggaraan pembelajaran yang dimiliki oleh guru termasuk dalam kategori sedang. Aspek

process termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, salah satunya adalah tidak semua materi gerak berirama mudah dipraktikkan oleh siswa, bahkan tidak semua guru menguasai, sedangkan aspek product termasuk dalam kategori sedang.

Hasil skor untuk dari aspek product berkaitan dengan ketiga aspek sebelumnya yaitu aspek context, input, process sehingga untuk meningkatkan aspek product dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas dari aspek context, input, dan process. Sehingga untuk meningkatkan hasil dari aspek product perlu dilakukan peningkatan dari masing-masing aspek tersebut agar aspek product dapat terlaksana dengan lebih baik. Evaluasi Pembelajaran adalah suatu proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya melalui cara yang sistematis (Ewais & Troyer, 2019). Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi landasan dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar peserta didik, serta keefektifan pendidik dalam mengajar (Carpenter et al., 2020). Pengukuran dan penilaian menjadi kegiatan utama dalam evaluasi pembelajaran (Raibowo & Nopiyanto, 2020). Hasil kegiatan evaluasi tersebut akan memberikan gambaran kepada guru dalam menyusun program berikutnya. Hal ini, menjadi acuan bagi guru untuk mengevaluasi kembali bagaimana meningkatkan proses belajar yang maksimal dan sesuai dengan hasil yang didapat. Proses pembelajaran selama memberikan kesulitan pada pengamatan guru dalam menilai keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu gerakan dalam mata pelajaran PJOK.

Untuk menyediakan informasi tentang baik dan buruknya proses dan hasil pembelajaran perlu dilakukan evaluasi (Hinojo Lucena et al., 2020). Proses evaluasi tersebut diharapkan dapat memberikan sebuah informasi yang dijadikan dasar untuk mengetahui taraf kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar siswa, serta keefektifan pegajaran guru, sehingga bermanfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia (Varea & González-Calvo, 2021). Selanjutnya, tahap akhir dari suatu pembelajaran adalah penilaian hasil belajar (Sholikhati et al., 2021). Penilaian atau evaluasi hasil belajar ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Hasil penilaian akan digunakan sebagai penyusunan laporan dan perbaikan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan guru terhadap hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Sistem penilaian dalam pembelajaran daring PJOK meliputi 3 aspek yaitu, psikomotor, kognitif, dan afektif.

Temuan bahwa keempat komponen CIPP berada pada kategori sedang hingga tinggi sejalan dengan sejumlah evaluasi pembelajaran PJOK berbasis CIPP lain di jenjang sekolah dasar, yang juga cenderung menemukan capaian pada kategori sedang pada sebagian besar komponen (Haryono et al., 2022; Gusdiyanto & Mustafa, 2022). Pola serupa turut dilaporkan pada evaluasi CIPP untuk mata pelajaran PJOK di jenjang lain (Irwanto, 2019) maupun pada program pembelajaran berbasis CIPP secara umum (Diharja et al., 2023), yang menunjukkan bahwa kondisi "sedang" pada komponen proses dan produk kerap muncul ketika penguatan kompetensi guru dan sarana pendukung belum sepenuhnya optimal. Kesamaan pola ini memperkuat plausibilitas temuan penelitian ini, sekaligus menunjukkan bahwa tantangan pencapaian kategori tinggi secara konsisten pada seluruh komponen CIPP bukan merupakan kasus tunggal, melainkan pola yang berulang pada konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar di Indonesia.

Triangulasi lebih lanjut dengan literatur bereputasi internasional (terindeks Scopus) memperkuat argumen tersebut. Studi intervensi berbasis sekolah terhadap keterampilan gerak fundamental anak menunjukkan bahwa penguatan kompetensi proses pembelajaran secara konsisten menjadi faktor penentu keberhasilan (Kelly et al., 2021), sementara kajian kurikulum PJOK menegaskan pentingnya keselarasan antara desain kurikulum dengan implementasi aktual di lapangan (O'Connor & Penney, 2021). Pada konteks Indonesia, temuan mengenai keterampilan motorik anak usia sekolah dasar (Bakhtiar et al., 2023; Mardiansyah et al., 2023) dan pengembangan keterampilan gerak manipulatif maupun lokomotor melalui aktivitas bermain (Setiawan et al., 2024; Suryadi et al., 2024) turut mengonfirmasi bahwa capaian kategori sedang pada aspek process dan product merupakan pola yang umum dijumpai pada evaluasi pembelajaran gerak di sekolah dasar Indonesia, sehingga memperkuat validitas eksternal temuan penelitian ini.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan temuan. Pertama, desain penelitian bersifat deskriptif dan berbasis persepsi diri guru melalui kuesioner, sehingga rentan terhadap bias respons dan belum menggambarkan observasi langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kedua, data hanya dianalisis secara deskriptif tanpa pengujian statistik inferensial, sehingga perbedaan antar komponen CIPP yang tampak pada data belum dapat dipastikan signifikansinya secara statistik. Ketiga, subjek penelitian terbatas pada satu wilayah (Daerah Istimewa Yogyakarta), sehingga generalisasi temuan ke konteks geografis lain perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian

selanjutnya disarankan untuk melengkapi bukti validitas dan reliabilitas instrumen secara eksplisit, menambahkan analisis inferensial serta triangulasi data melalui observasi atau wawancara, dan memperluas cakupan wilayah maupun jenjang penelitian agar temuan CIPP terhadap pembelajaran gerak berirama dapat digeneralisasi secara lebih meyakinkan.

Conclusions

Hasil evaluasi menggunakan model CIPP menunjukkan capaian sebesar 84% (kategori sedang) pada aspek context, 93,02% (kategori tinggi) pada aspek input, 89,19% (kategori sedang) pada aspek process, dan 88,28% (kategori sedang) pada aspek product, dengan rata-rata keseluruhan 88,62% (kategori sedang). Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan model CIPP, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran gerak berirama di sekolah dasar masih memerlukan peningkatan pada setiap aspek, yaitu context, input, process, dan product. Peningkatan pada aspek context diperlukan untuk memperkuat pemahaman guru mengenai tujuan, kebutuhan, dan manfaat pembelajaran gerak berirama. Pada aspek input, diperlukan optimalisasi kompetensi guru, penyediaan sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang lebih memadai. Aspek process perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Sementara itu, pada aspek product, peningkatan diperlukan agar hasil belajar peserta didik, baik dari aspek keterampilan, pengetahuan, maupun sikap, dapat tercapai secara lebih optimal dan merata. Dengan demikian, peningkatan pada seluruh komponen context, input, process, dan product perlu dilakukan secara berkelanjutan agar kualitas pembelajaran gerak berirama di sekolah dasar semakin efektif, efisien, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran PJOK secara optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk merancang studi eksperimental atau kuasi-eksperimental guna menguji intervensi peningkatan pada aspek process, misalnya melalui pelatihan guru atau pengembangan media pembelajaran gerak berirama berbasis teknologi, disertai instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya serta analisis inferensial untuk memperkuat keberlakuan temuan.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru PJOK sekolah dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.

References

- Bakhtiar, S., Syahputra, R., Putri, L. P., Mardiansyah, A., Atradinal, Hendrayana, A. A., Afrian, H., Mardela, R., & Pion, J. (2023). Sports talent profile of 7–12 years old: Preliminary study of talent identification in Indonesia. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3167–3177. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12361>
- Behzadnia, B., Adachi, P. J. C., Deci, E. L., & Mohammadzadeh, H. (2018). Associations between students' perceptions of physical education teachers' interpersonal styles and students' wellness, knowledge, performance, and intentions to persist at physical activity: A self-determination theory approach. *Psychology of Sport and Exercise*, 39, 10–19. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.07.003>
- Carpenter, S. K., Witherby, A. E., & Tauber, S. K. (2020). On students' (mis)judgments of learning and teaching effectiveness. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 9(2), 137–151.
- Chiva-Bartoll, O., Ruiz-Montero, P. J., Martín-Moya, R., Pérez López, I., Giles Girela, J., García-Suárez, J., & Rivera García, E. (2019). University service-learning in physical education and sport sciences: A systematic review. *Revista Complutense de Educación*, 30(4), 1147–1164. <https://doi.org/10.5209/uced.60191>
- Diharja, U., Machrawinayu, I., & Ritonga, M. G. A. (2023). Evaluasi Model CIPP dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran pada Program Kampung Cambridge Mutiara Cendekia. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3989–4002. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6580>
- Ewais, A., & Troyer, O. De. (2019). A usability and acceptance evaluation of the use of augmented reality for learning atoms and molecules reaction by primary school female students in Palestine. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1643–1670. <https://doi.org/10.1177/0735633119855609>
- Fepriyanto, A., Helaprahara, D., Supriyanto, N. A., Rasyid, A., & Azis, A. (2021). Konsep Guru PJOK dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran dimasa Pandemi Covid-19. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani & Olahraga*, 2(1), 14–20.

- Gusdiyanto, H., & Mustafa, P. S. (2022). Evaluasi Rancangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Bunulrejo 1 Kota Malang. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 7(1), 115–131. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v7i1.2116>
- Haryono, B., Kumaat, N. A., & Kristiandaru, A. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SD Negeri Kelurahan Magetan. *Jurnal Bravo*, 10(3), 197–207. <https://doi.org/10.32682/bravos.v10i3.2592>
- Hinojo Lucena, F. J., López Belmonte, J., Fuentes Cabrera, A., Trujillo Torres, J. M., & Pozo Sánchez, S. (2020). Academic effects of the use of flipped learning in physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 276. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010276>
- Irwanto, I. (2019). Evaluasi Proses Belajar Dan Pembelajaran Dengan Model Cipp Untuk Mata Pelajaran Penjasorkes Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 4(2), 6–13. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i2.656>
- Kelly, L., O'Connor, S., Harrison, A. J., & Ni Chéilleachair, N. J. (2021). Effects of an 8-week school-based intervention programme on Irish school children's fundamental movement skills. *Physical Education and Sport Pedagogy*. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1834526>
- Kasenda, L. M., Sentinuwo, S. R., & Tulenan, V. (2016). Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14808>
- Lin, Y. (2014). Exploration of teaching modes of children creative rhythmic activities. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Science and Social Research (ICSSR 2014)* (pp. 919–922). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/ICSSR-14.2014.202>
- Shin, J., Kim, M. S., Hwang, H., & Lee, B. Y. (2018). Effects of intrinsic motivation and informative feedback in service-learning on the development of college students' life purpose. *Journal of Moral Education*, 47(2), 159–174. <https://doi.org/10.1080/03057240.2017.1419943>
- Mardiansyah, A., Syafruddin, & Bakhtiar, S. (2023). Assessment of motor competence in Indonesian elementary school children using the Körperkoordinationstest für Kinder (KTK3+). *Journal of Physical Education and Sport*, 23(10), 2632–2641.
- Masrun, Khairuddin, Umar, & Yauma, V. (2023). Implementation of fun game training model toward improving kids locomotor movement and concentration. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3364–3370. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12385>
- Meikahani, R., Iswanto, A., Sukoco, P., Mulyaningsih, F. (2021). Barriers in Learning Rhythmic Motion.
- O'Connor, J., & Penney, D. (2021). Informal sport and curriculum futures: An investigation of the knowledge, skills and understandings for participation and the possibilities for physical education. *European Physical Education Review*, 27(1), 3–26. <https://doi.org/10.1177/1356336X20915937>
- Peter H. Werner, Lori H. Williams, Tina J. Hall. (2012). *Teaching children gymnastics*. USA: Human Kinetics.
- Rahmawati, R., Lestari, F., & Umam, R. (2019). Analysis of the effectiveness of learning in the use of learning modules against student learning outcomes. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 233–240.
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko melalui Pendekatan Model Context, Input, Process & Product (CIPP). *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 146–165.
- Setiawan, E., Susanto, B. H., & Sulistianoro, D. (2024). La eficacia del desarrollo de habilidades de movimiento manipulativo a través de actividades de juego en estudiantes de escuela primaria de 10 a 12 años. *Retos*, 52, 219–224. <https://doi.org/10.47197/retos.v52.102040>
- Sholikhati, N. I., Prayogo, M. M., & Santoso, J. (2021). The Effect of Distance Learning on Learning Outcomes of Children with Special Needs in Inclusive Schools in the New Normal. *IJDS: Indonesian Journal of Disability Studies*, 8(1), 145–154.
- Silviariza, W. Y., Sumarmi, Utaya, S., Bachri, S., & Handoyo, B. (2023). Development of evaluation instruments to measure the quality of spatial problem based learning (SPBL): CIPP framework. *International Journal of Instruction*, 16(2), 413–436. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16223a>
- Suherman, W. S., Dapan, Guntur, & Muktiani, N. R. (2019). Development of a traditional children game based instructional model to optimize kindergarteners' fundamental motor skill. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356–365. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>
- Sujarwo, S., Sukmawati, S., Akhiruddin, A., Ridwan, R., & Siradjuddin, S. S. S. (2020). An analysis of university students' perspective on online learning in the midst of covid-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 125–137.

- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Suryadi, D., Nasrulloh, A., Yanti, N., Ramli, R., Fauzan, L. A., Kushartanti, B. W., Sumaryanti, S., Suhartini, B., Budayati, E. S., Arovah, N. I., Mashud, M., Suganda, M. A., Sumaryanto, S., Sutapa, P., Abdullah, N. M. bin, & Fauziah, E. (2024). Stimulation of motor skills through game models in early childhood and elementary school students: systematic review in Indonesia. *Retos*, 51, 1255–1261.
- Varea, V., & González-Calvo, G. (2021). Touchless classes and absent bodies: teaching physical education in times of Covid-19. *Sport, Education and Society*, 26(8), 831–845.
- Wahyuniati, F. S., Hidayatullah, M. F., Purnama, S. K., Siswantoyo, S., & Tomolius, T. (2023). Game-based rhythmic gymnastics exercise models to develop gross motor skills for primary school students. *Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 100–109. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i1.46027>