

ANALISIS OPTIMASI KOMPETENSI MAHASISWA TERHADAP KEGIATAN KULIAH PRAKTIKUM PADA MATA KULIAH BELAJAR MOTORIK

Cerlvin Ardo¹, Maulana²
¹Pendidikan Olahraga
²Teknik Komputer
*) maulana9901@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis optimasi kompetensi mahasiswa terhadap kegiatan kuliah praktikum pada mata kuliah belajar motorik. Subjek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa semester empat Universitas Teknokrat Indonesia yang mengikuti kegiatan praktikum pada mata kuliah Perkembangan Motorik. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuesioner yang disebarakan melalui media sosial untuk mencegah penyebaran COVID dan menjaga agar tetap aman di masa pandemi COVID-19. Kegiatan praktikum diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami dan mengingat pembelajaran yang diberikan melalui gerakan yang dilakukan. Anggapan analisis menunjukkan kegiatan praktikum dapat mengoptimalkan kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah belajar motorik, meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam belajar belajar motorik, dan meningkatkan kepuasan mahasiswa terhadap metode pembelajaran yang berikan.

Kata Kunci: kompetensi mahasiswa, belajar motorik, kegiatan praktikum.

PENDAHULUAN

Secara umum, permasalahan pendidikan di Indonesia terdapat pada beberapa indikator seperti kualitas, relevansi dan manajemen pendidikan. Indikator kualitatif dilihat berdasarkan analisis pendidikan secara komparatif yaitu dengan cara membandingkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan pendidikan di negara Asia lainnya (Wantoro, 2018)(Dewi & Septa, 2019)(Ulfa & Puspaningtyas, 2020)(Maskar, 2018)(Sugama Maskar, n.d.). Berbagai macam problematika pendidikan muncul seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat (Wiguna et al., 2019)(Hidayat, 2014)(Andrian, 2021)(Rianto, 2021). Problematika berasal dari bahasa Inggris yaitu “problem” yang berarti masalah. Permasalahan pendidikan muncul akibat ketidakpastian tujuan yang akan dicapai, ketidaksesuaian kurikulum pendidikan terhadap kebutuhan masyarakat, ketidaksesuaian landasan yang digunakan dalam penerapan pendidikan, tenaga pendidik yang kurang berkualitas, serta kurangnya metode yang efektif dalam penerapan pendidikan dasar hingga

perguruan tinggi. Oleh karena itu, perlu dilakukan peninjauan lebih lanjut terhadap problematika pendidikan yang terjadi di Indonesia saat ini. Salah satunya dengan cara meninjau proses belajar yang optimal untuk memaksimalkan kompetensi dalam kegiatan belajar (Saputra & Aguss, 2021)(Sudibyo & Nugroho, 2020)(Aguss, 2020)(Fahrizqi et al., 2021). Belajar keahlian motorik atau pun keahlian gerak adalah suatu yang sangat berarti. Gerak adalah salah satu inti kegiatan manusia pada kehidupan(Melyza & Aguss, 2021)(Pratomo & Gumantan, 2021)(Agus & Fahrizqi, 2020). Semenjak manusia dilahirkan manusia telah aktif bergerak (Mahfud & Yuliandra, 2020)(Gumantan & Fahrizqi, 2020)(Mahfud & Gumantan, 2020)(Yuliandra & Fahrizqi, 2020). Dalam kehidupan tiap hari terdapat 2 bagian besar berhubungan gerak, adalah gerak selaku tujuan serta gerak selaku perlengkapan ataupun instrumen buat menggapai tujuan. Dalam kenyataan kehidupan, manusia sangat bergantung pada geraknya, paling utama gerak selaku perlengkapan untuk mencapai tujuan, oleh karenanya, gerak butuh dipelajari serta dilatih, kemudian gerak yang dicoba jadi efektif, efisien, serta produktif (Yuliandra & Fahrizqi, 2020)(Gumantan et al., 2021)(Pratiwi & Ayu, 2020). Model pembelajaran blended learning pada pendidikan jasmani serta berolahraga, ada sebagian khasiat dalam pelaksanaan model ini, pemanfaatan ataupun pelaksanaan BL menjadikan mahasiswa bisa secara mandiri belajar dan mempraktekkan melalui bermacam sumber belajar yang terdapat, pendidik tidak jadi salah satu sumber belajar satu satunya, tetapi pendidik pula wajib mengendalikan ataupun memberikan bantuan partisipan didik guna mencapai tujuan dari BL ialah menghasilkan pendidikan yang efisien serta efektif. Ada motivasi siswa dalam menjajaki pendidikan ini sebab terdapatnya kombinasi dalam teknik belajar menjadikan siswa memiliki energi tarik tertentu, dan bisa tingkatkan mutu pengetahuan yang positif serta lebih baik dibanding pendidikan konvensional ataupun tradisional. Mahasiswa dengan model pendidikan BL lebih kilat menerima serta mencerna data yang didapat sebab adanya kerja sama dari bermacam sumber belajar yang disediakan pada model pendidikan blended learning. Diharapkan pelaksanaan model pendidikan ini bisa diterapkan dalam teknik pembelajaran khususnya buat pembelajaran jasmani serta berolahraga dalam lingkup pembelajaran resmi dari para pendidik ataupun guru ataupun pelatih berolahraga (Heri Kuswoyo & Wahyudin, 2017). Tujuan pengkajian ini merupakan buat mengenali perbandingan pengaruh sentral model pendidikan media terpadu serta model pendidikan konvensional dengan keahlian motorik dasar besar serta keahlian motorik dasar rendah terhadap hasil belajar motorik pada perkuliahan praktikum di Universitas Teknokrat

Indonesia (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Tata cara pendidikan didefinisikan selaku cara-cara buat menggapai hasil pendidikan serta digunakan dalam keadaan tertentu buat menggapai hasil pendidikan yang di idamkan (Wahyudin, 2015)(Aguss, Fahrizqi, & Wicaksono, 2021)(Qodriani & Kardiansyah, 2018).

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran keterampilan, pengetahuan, dan kebiasaan seorang atau sekumpulan orang yang diwariskan turun menurun melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan mengajarkan secara sistematis ilmu dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar untuk mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan dapat membuat seseorang memiliki kecerdasan, kekuatan spiritual, akhlak mulia, kepribadian, dan keterampilan yang bermanfaat.

Motorik

Motorik merupakan gerakan otot-otot besar untuk menggerakkan tubuh, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, dipengaruhi oleh usia, berat badan, perkembangan secara fisik (Aguss, Fahrizqi, & Abiyyu, 2021)(Mahfud & Fahrizqi, 2020). perkembangan sistem saraf, kemampuan fisik untuk bergerak, dan lingkungan yang mendukung perkembangan kemampuan motorik(Rizki & Aguss, 2020)(Aguss, 2021) .

METODE

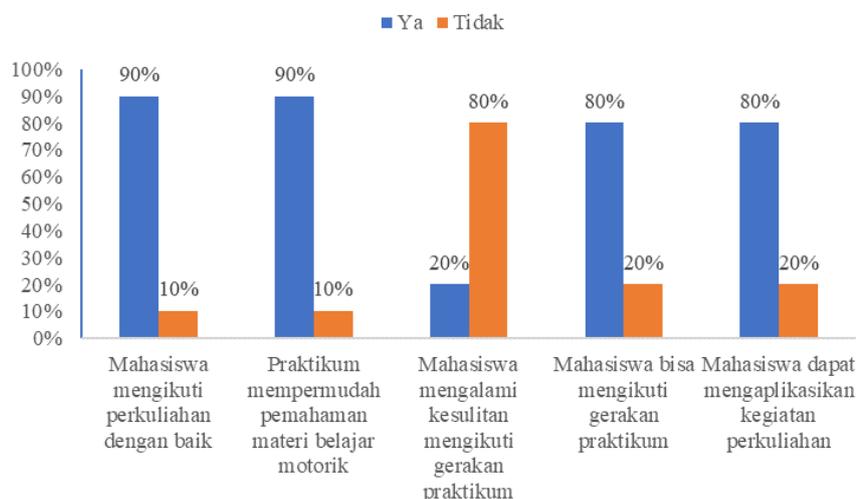
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuesioner. Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survey dengan memberikan pertanyaan kepada responden. Pujihastuti, I. (2010). Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas belajar motorik mahasiswa dalam memahami dan mengingat pembelajaran yang diberikan melalui gerakan/mobilitas yang dilakukan pada perkuliahan praktikum. Angket kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 1.1. Data diperoleh dari Mahasiswa tahun 2019 yang mengikuti kegiatan praktikum pada mata kuliah Belajar Motorik. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuesioner yang disebarakan melalui media sosial.

Tabel 1.1 Angket Optimasi Kompetensi Mahasiswa terhadap Perkuliahan Praktikum

No.	Indikator	Ya	Tidak
1	Apakah anda dapat mengikuti perkuliahan dengan baik	90%	10%
2	Apakah kuliah praktikum mempermudah untuk memahami mata kuliah belajar motorik	90%	10%
3	Apakah anda mengalami kesulitan mengikuti gerakan yang diajarkan dalam praktikum	20%	80%
4	Apakah anda dapat mengikuti gerakan yang diajarkan pada kuliah praktikum	80%	20%
5	Apakah anda dapat mengaplikasikan kegiatan perkuliahan tersebut	80%	20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil penelitian tentang analisis optimasi kompetensi mahasiswa di Universitas Teknokrat Indonesia terhadap kegiatan kuliah praktikum pada mata kuliah belajar motorik yang diperoleh melalui angket penyebaran kuesioner melalui media sosial. Hasil rekapitulasi angket yang disebarakan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Persentase kepuasan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan praktikum dari masing-masing indikator .

Keahlian gerak dasar adalah keahlian yang bermanfaat serta diperlukan dalam kehidupan manusia. Tetapi pada era modern dengan kemajuan teknologi saat ini, mayoritas manusia lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain dengan metode menikmati sarana yang sudah ada dibandingkan melaksanakan kegiatan yang wajib menggerakkan otot. Hal tersebut menjadi suatu tantangan bagi generasi muda bangsa Indonesia untuk membentuk generasi yang lebih cerdas, produktif, dan kreatif. Sasi, D. N. (2011).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa kuliah praktikum yang diajarkan dapat mengoptimalkan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi kuliah belajar gerak/motorik. Kuliah praktikum memberikan kemudahan mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah belajar motorik dengan baik. Dapat dilihat pada Gambar 1.1, secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya kepuasan dalam hal kompetensi dan materi. Belajar motorik dilakukan melalui tiga tahapan utama yaitu tahap kognitif, asosiatif, dan otomatisasi. Pada tahap kognitif, sistem reseptor akan menerima rangsangan dari luar untuk mengimpuls kinerja pada sistem memori. Gerak yang diajarkan akan dipahami dan diterima oleh otak, serta dimasukkan ke dalam sistem memori. Kemudian pada tahap asosiatif, sistem memori yang sudah terbentuk akan diekspresikan melalui gerakan sebagai respon dari rangsangan yang diterima. Gerakan yang berulang akan membentuk ikatan reseptor-efektor yang kuat pada sistem memori manusia. Hal tersebut merupakan respon yang terjadi pada tahap otomatisasi.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas dapat kami simpulkan bahwa mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan praktikum pada mata kuliah belajar motorik tidak banyak hambatan dan rintangan dalam proses pembelajaran. Mahasiswa tetap dapat mengikuti perkuliahan dengan baik saat pandemic COVID-19 ini.

REFERENSI

- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164–174.
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M. (2021). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). ANALISIS DAMPAK WABAH COVID-19 PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.

- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43–54.
- Gumantan, A., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengaruh Latihan Fartlek dan Cross Country Terhadap Vo2Max Atlet Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 1–9.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2021). Analysis of the Implementation of Measuring Skills and Physical Futsal Sports Based Desktop Program. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10(1), 11–15.
- Heri Kuswoyo, S. S., & Wahyudin, A. Y. (2017). *Improving Student" s Listening Skill Using Task-Based Approach in EFL Classroom Setting*.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).
- Mahfud, I., & Gumantan, A. (2020). Survey Of Student Anxiety Levels During The Covid-19 Pandemic. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(1), 86–97.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66.
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Pratiwi, Z. F., & Ayu, M. (2020). THE USE OF DESCRIBING PICTURE STRATEGY TO IMPROVE SECONDARY STUDENTS' SPEAKING SKILL. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 38–43.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Qodriani, L. U., & Kardiansyah, M. Y. (2018). Exploring Culture in Indonesia English Textbook for Secondary Education. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 51–58.

- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 20–24.
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.
- Sudiby, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Sugama Maskar, V. H. S. (n.d.). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*.
- Ulfa, M., & Puspaningtyas, N. D. (2020). The application of SPADA to students understanding of mathematical concepts. *International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia*, 5, 1–6.
- Wahyudin, A. Y. (2015). *The implementation of scientific method in teaching English as a foreign language at senior high school level*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wantoro, A. (2018). KOMPARASI PERHITUNGAN PEMILIHAN MAHASISWA TERBAIK MENGGUNAKAN METODE PERHITUNGAN KLASIK DENGAN LOGIKA FUZZY MAMDANI & SUGENO. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1).
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(1), 51–55.
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2020). Development Of Endurance With The Ball Exercise Model In Basketball Games. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(1), 61–72.