

Optimalisasi Pembelajaran Perkembangan dan Belajar Motorik Melalui *Smartclass* Selama PTM di Masa Covid 19

Basuki^{1✉}, Rahayu Prasetyo², Faisol Hamid³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur, Indonesia

Email: basuki.stkipjb@gmail.com¹, prasetyo.rahayu07@gmail.com², faisol.stkipjb@gmail.com³

Info Artikel

Kata Kunci:

Kualitas Proses Pembelajaran,
Smartclass, Pandemi Covid 19

Keywords:

Quality of the Learning Process,
Smartclass, Covid 19 Pandemic

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui optimalisasi *smartclass* dan pengaruhnya terhadap prestasi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan rancangan Eksperimen *The Posttest-Only Control Group Design*. Subjek penelitian ini menggunakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani di STKIP PGRI Jombang. Teknik sampling yang di gunakan yaitu *Teknik Purposive Sampling* dengan jumlah penelitian ini berjumlah 62 mahasiswa. Analisis data menggunakan deskriptif dan inferensial dengan SPSS 20. Hasil penelitian menunjukkan dari kualitas proses pembelajaran menggunakan *smartclass* sama-sama memiliki kualitas yang katagori baik, tetapi ada perbedaan mean dan persentase. Persentase kelompok perlakuan 93.92% sedangkan persentase kelompok kontrol 91.75%. Berdasarkan uji hipotesis nilai probabilitas perlakuan kurang dari 0,05 yakni sebesar 0,000. Dengan demikian hipotesis nol ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Artinya ada perbedaan antara *smartclass* dengan kelas kontrol. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan *smartclass* dengan yang ada perbedaan meskipun kualitas proses pembelajaran dalam katagori yang sama. Saran penelitian, untuk meningkatkan kualitas dan prestasi mahasiswa keberadaan *smartclass* dapat mendukung.

Abstract

This study aims to determine the optimization of smartclass and its effect on student achievement. This study uses the experimental design of The Posttest-Only Control Group Design. The subjects of this study used students of the Physical Education Study Program at STKIP PGRI Jombang. The sampling technique used is the purposive sampling technique with the number of this study totaling 62 students. Data analysis used descriptive and inferential with SPSS 20. The results showed that the quality of the learning process using smartclass both had good quality categories, but there were differences in mean and percentage. The percentage of the treatment group was 93.92% while the percentage of the control group was 91.75%. Based on the hypothesis test the probability value of treatment is less than 0.05, which is 0.000. Thus the null hypothesis is rejected and the research hypothesis is accepted. This means that there is a difference between smartclass and control class. The conclusion of this study is the use of smartclass with which there is a difference even though the quality of the learning process is in the same category. Research suggestions, to improve the quality and achievement of students, the existence of smartclass can support

© 2022 Author

✉ Alamat korespondensi:

STKIP PGRI Jombang

E-mail: basuki.stkipjb@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan pengantar terkait topik Mahasiswa STKIP PGRI

Jombang Program Studi Pendidikan Jasmani merupakan calon pendidikan dalam mata pelajaran PJOK yang ada di sekolah menekankan materi praktek. Materi pelajaran PJOK dirasa kebanyakan guru sulit atau bahkan tidak mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran tanpa adanya tatap muka atau luring (luar jaringan) sedangkan kondisi yang sekarang tidak memungkinkan luring, sehingga daring (dalam jaringan) atau dengan PTM (Pertemuan Tatap Muka) terbatas. Hal ini, menjadikan semua pendidik mengubah metode dalam pembelajaran diberikan kepada peserta didik, sama hal dengan Dosen prodi pendidikan Jasmani di STKIP PGRI Jombang yang banyak menekankan matakuliah praktek, ini menjadikan tantangan untuk semua pendidik/dosen dalam menyampaikan materi agar dapat diserap secara keseluruhan dan dapat memberikan bekal sebagai calon pendidik PJOK yang profesional.

Tidak hanya itu saja, pendidik diharapkan mampu memiliki kemampuan dalam menstimulus anak didiknya untuk dapat memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS=*high order thinking skill*). Tuntutan kemampuan abad 21 yang kompetitif, calon guru perlu memiliki *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication dan Collaboration* (Lavin, 2008). Pendidikan sebagai pengembang peran reformatif dan transformatif dapat mempersiapkan calon guru untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut. Kebutuhan terhadap lulusan yang kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif sebagai kompetensi lulusan, terlebih dengan adanya Pandemi covid 19 yang belum berakhir menyebabkan proses pembelajaran dilakukan dengan tatap muka yang tidak penuh atau luring (luar jaringan) atau juga dikenal dengan PTM (Pertemuan Tatap Muka) terbatas.

Kompetensi abad ke-21, mengedepankan kompetensi 4C (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2016). Tidak hanya itu calon pendidik diharapkan tetap memiliki kemampuan dalam menstimulus peserta didiknya kedepan meskipun dalam masa pandemi. Dosen perlu mengkondisikan proses pembelajaran yang sedemikian rupa agar capai lulusan dapat tercapai serta dapat memberikan contoh oleh mahasiswa yang nanti sebagai calon pendidik atau guru

terlebih pada matakuliah perkembangan dan belajar motorik. Matakuliah perkembangan dan belajar motorik merupakan matakuliah wajib yang diberikan pada mahasiswa di STKIP PGRI Jombang sebagai bentuk bekal utama dalam mendidik dan memberikan stimulus gerak, kognitif dan afektif. Hal ini menjadikan matakuliah perkembangan dan belajar motorik berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani secara mutlak, sehingga dosen dalam memberikan materi perkuliahan perkembangan dan belajar motorik menguasai dan mencapai mutu.

Di STKIP PGRI Jombang dalam menghadapi tantang global dan pandemi COVID 19 yang menuntut proses pembelajaran berjalan maksimal meski dibatasi dengan jumlah mahasiswa yang hadir di setiap pertemuan. Sehingga STKIP PGRI Jombang menghadirkan tiga kelas digital atau yang dikenal smartclass untuk menjawab tantangan tersebut. Smartclass adalah kelas yang dilengkapi dengan sarana digital dan akses pembelajaran yang lengkap dan mampu dijadikan proses pembelajaran jarak jauh yang memadai. Ini merupakan wujud kesiapan kampus STKIP PGRI Jombang dalam menghadapi tantangan abad 21 dan pandemi COVID 19 yang belum berakhir. Berdasarkan hal-hal di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: Optimalisasi Pembelajaran Perkembangan dan Belajar Motorik Melalui *Smartclass* Selama PTM di Masa Pandemi Covid 19.

Perkembangan dan Belajar Motorik dalam olahraga merupakan bidang yang tepat untuk dibahas. Karakteristik olahraga secara langsung dapat berkaitan dengan ciri-ciri perilaku manusia dan dengan berbagai macam kegiatannya di masyarakat. Apabila ditelaah secara mendalam, maka kegiatan olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan esensi gerak pada bidang olahraga. Olahraga sendiri terbangun dari keterampilan gerak demi mencapai tujuannya yaitu prestasi maksimal. Selain dari segi esensi pada akhirnya keterampilan gerak (motorik) seseorang olahragawan yang menekuni cabang olahraga tertentu yang akan dinilai, apakah dia mempunyai keterampilan gerak yang baik atau tidak, sebagai contoh pemain dengan keterampilan gerak yang baik dalam bermain bola voli, sepakbola, bola basket, pencak silat, senam dan cabang olahraga lainnya akan bermuara pada sebuah prestasi pada bidang

tersebut. Peak performance seseorang tidak muncul begitu saja, melainkan melalui tahap demi tahap latihan gerak yang terprogram, terencana, teratur dan berkelanjutan. Tahap demi tahap proses latihan demi mencapai keterampilan gerak inilah yang dinamakan proses belajar gerak (motorik) (Lobo & Galloway, 2013).

Pada dasarnya belajar gerak (motor learning) merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang optimal secara efisien dan efektif (Lin et al., 2014). Schmidt (Hung et al., 2016) menegaskan bahwa belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, keterampilan gerak yang diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kemampuan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak. Proses belajar gerak melibatkan banyak unsur-unsur yang terkandung di dalamnya, proses belajar juga melalui beberapa tahapan untuk mencapai tujuan yaitu keterampilan gerak. Beberapa tahapan belajar gerak tersebut diantaranya adalah tahap formasi rencana (Tahap formasi rencana merupakan tahap di mana seseorang sedang menerima rangsangan pada alat-alat reseptornya sebagai masukan bagi sistem memorinya), tahap informasi (Tahap ini merupakan tahap analisis informasi yang masuk. Sebelum respons kinetik diberikan terhadap suatu stimuli) dan tahap otomatisasi (Tahap ini merupakan tahap akhir dari rangkaian proses belajar dan gerakan otomatisasi merupakan hasil dari latihan yang dilakukan dengan efektif) (Sriwahyuniati, 2017), (Baktiar, 2015).

Smartclass terwujud seiring berjalannya waktu dan keinginan membaiknya kondisi pandemi Covid-19 dalam pendidikan dalam meningkatkan pembelajaran berbasis digital dengan teknologi aplikasi dan perangkat keras yang mendukung, salah satunya adalah *smartclass*. *Smartclass* adalah salah satu fasilitas pembelajaran yang dibuat untuk mendukung kegiatan perkuliahan menjadi lebih hidup dengan cara memanfaatkan teknologi penyiaran / *broadcasting*. Metode perkuliahan ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman mengajar secara langsung bertatap muka/diluar jaringan

sekaligus bertatap maya/dalam jaringan. Penggunaan metode *broadcasting* ini memungkinkan dosen untuk mengajar secara langsung kepada beberapa mahasiswa yang dihadirkan di ruangan dengan menerapkan protokol kesehatan penyebaran Covid-19, dengan dibantu oleh operator yang mengoperasikan aplikasi penyiaran ke media sosial youtube sekaligus menghubungkan rekan mahasiswa lain yang tidak bisa hadir ke kampus melalui aplikasi zoom/google meet.

Smartclass merupakan ruang kelas yang memiliki sistem infrastruktur digital yang bertujuan untuk memudahkan interaksi pembelajaran langsung (*direct*) maupun jarak jauh (*online*) antara pengajar dengan pembelajar. *Smartclass* (Junaidi, April, 2015) ini terdiri dari (1) Papan tulis layar sentuh digital (*digital touch screen*) (2) adanya *server* dan *client server* sehingga *connected* antara perangkat pengajar dan pembelajar. (3) Video Conference antar luar ruang kelas. (4) Content distribution Standard, yaitu konten terstandar dari master kelas terdistribusi ke kelas lainnya. (5) *Multy way interactivity* komunikasi yang multi arah dan interaktif. (6) Recording activity, satu kali pembelajaran terekam untuk dapat diulang oleh pembelajar.

Penggunaan *smartclass* diharapkan dapat memunculkan pembelajaran yang beraneka sumber, lebih nyata & interaktif; standar mutu pembelajaran lebih terjamin serta dapat mengatasi keterbatasan & kekurangan SDM dosen (Saputra, 2018). Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan pesat menuntut manusia untuk berkembang mengikutinya dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam aspek pendidikan. Di tengah serangan virus Covid-19 yang mempengaruhi seluruh kehidupan manusia, teknologi semakin berkembang dan dibutuhkan karena penularan virus covid-19 dapat terjadi lewat interaksi secara langsung antara manusia, sehingga bentuk komunikasi yang terjalin adalah secara digital/dalam jaringan lewat media sosial dan sebagainya. Pendidikan juga merupakan aspek yang terdampak dari perubahan yang terjadi secara drastis ini, dari pembelajaran yang dilakukan secara langsung melalui tatap muka dikelas berubah menjadi pembelajaran secara daring melalui aplikasi digital seperti zoom (aplikasi pertemuan dalam jaringan), google meet, aplikasi web pendidikan, bahkan aplikasi pemesanan.

Terlihat dari kaca mata pendidikan di dunia, Indonesia berada di urutan ke-64, Indonesia kalah dari Brasil dan Meksiko berdasarkan The Learning Curve yang dikeluarkan oleh firma pendidikan Pearson. Ditambah lagi berdasarkan hasil tes PIRLS, TIMSS, dan PISA diketahui bahwa peserta didik Indonesia tidak mampu menjawab pertanyaan yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Ini menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas dan inovasi peserta didik Indonesia (Sani, 2015). Padahal pemerintah telah memberikan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi manusia yang demokratis dan bertanggung jawab". Ini menunjukkan bahwa semua mata pelajaran tidak terkecuali PJOK mampu mengakomodir dari tujuan pendidikan nasional tersebut.

Melihat perkembangan dunia menurut *Partnership for 21st Century Skills, Education & Competitiveness* (Partnership for 21st Century Skills, Education & Competitiveness A Resource And Policy Guide, 2008) membutuhkan generasi yang memiliki kemampuan fleksibel dan adaptif, berinisiatif dan mandiri, memiliki keterampilan sosial dan budaya, produktif dan akuntabel serta memiliki jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab terhadap perkembangan teknologi. Untuk itu perlu adanya kurikulum yang dimana proses pembelajarannya mampu mengembangkan cara berpikir kreatif pada peserta didik, kritis menyelesaikan masalah, dan komunikasi serta kolaborasi. Caroll (Caroll, 2007); Trilling & Fadel (*Partnership for 21st Century Skills, Education & Competitiveness A Resource And Policy Guide*, 2008) menyatakan perlunya transformasi, standar baru untuk peserta didik, apa yang harus dapat dilakukan adalah dengan menggantikan kompetensi keterampilan dan harapan pengetahuan dasar dari masa lalu. Untuk memenuhi tantangan sekarang ini, sekolah diharapkan mampu

membawa peserta didik memperoleh berpikir kreatif, fleksibel pemecahan masalah, kolaborasi dan keterampilan yang inovatif agar peserta didik sukses dalam pekerjaan dan kehidupan kedepannya.

Berdasarkan *Tough Choices or Tough Times National Center on Education and the Economy* (Rink & Hall, 2008) mengungkapkan bahwa kreativitas menjadi kunci utama untuk sukses seiring dengan perkembangan jaman yang serba canggih. Di dunia perkejaan sangat diperlukan pekerja yang memiliki berpikir tingkat tinggi HOTS yang tinggi. Untuk menciptakan peserta didik yang memiliki bekal kreatif untuk masa depan perlu dimulai dari proses pembelajaran yang ada. Krathwohl (Krathwohl, 2002) menyatakan bahwa kemampuan yang paling tinggi adalah kreatif dan ini dibentuk dengan pembelajaran berbagai kombinasi dari dimensi pengetahuan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memberikan gambaran secara umum tentang variabel-variabel pada penelitian yang dilaksanakan, Crosswel (Creswell & Poth, 2018). Desain penelitian ini adalah *The Posttest-Only Control Group Design* (Cresswell, 2009).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas pembelajaran dan tingkat pemahaman materi matakuliah perkembangan dan belajar motorik mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani di STKIP PGRI Jombang. Variabel penelitian ini adalah kualitas proses pembelajaran dan kemampuan pemahaman. Classsmart yang dilakukan model pembelajaran yang digunakan menjadikan variabilitas atau keragaman nilai (Maksum, 2012). Dapat artikan bahwa penelitian ini mengambil variabel bebas yaitu smartclass sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu kualitas pembelajaran dan kemampuan pemahaman materi. Smartclass adalah ruang kelas yang dilengkapi dengan system infrastruktur yang memudahkan interaksi antara pendidik dan anak didik. Kualitas pembelajaran adalah proses pembelajaran perkembangan dan belajar motorik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tingkat Pemahaman adalah tingkat pengetahuan dalam materi matakuliah perkembangan dan belajar motorik.

Sasaran penelitian ini adalah mahasiswa pada jenjang pendidikan perguruan tinggi (STKIP PGRI Jombang

program studi pendidikan Jasmani. Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk nantinya di teliti yang nanti akan di kenakan generalisasi (Maksum, 2012). penelitian ini populasinya yaitu seluruh mahasiswa penjas STKIP PGRI Jombang yang masih aktif dalam perkuliahan 62 mahasiswa. Sampel adalah sebagian kecil individu yang di jadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2012). Sampel dengan cara purposive merupakan teknik pengambilan sampel bertujuan. Setiap responden memiliki kesempatan yang mengisi angket menjadi sampel. Arti purposive disini adalah semua responden diberikan informasi untuk mengisi angket akan dalam pelaksanaan tidak semua, maka data yang mengisi yang dipakai (Maksum, 2012) angkatan 2019. Sehingga jumlah seluruh responden adalah 80 responden.

Tempat penelitian dilaksanakan dikampus STKIP PGRI Jombang. Terkait dengan waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap 2021/2022

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012). Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan instrumen FCE untuk mengetahui kualitas pembelajaran dan tes pengetahuan.

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal, yakni sebaran angka sebagian besar ada ditengah, dan semakin ke kanan atau ke kiri, sebaran angka akan semakin kecil, sehingga

menyerupai bel atau kurva. Pengujian normalitas bisa dilakukan dengan *chi-Square*, *Kolmogrof-Smirnov*, dan *Shapiro-Wilks*. Dalam uji normalitas berlaku ketentuan: jika p-value lebih besar dibanding 0,05, maka dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika p-value lebih kecil dibandingkan 0,05, maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dimaksudkan sebagai mengetahui varian sebaran data yang ada (Maksum, 2012). Pengujian homogen berlaku ketentuan: jika harga F tidak signifikan atau lebih besar dari 0.05 atau *sig* > 0.05, maka dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika harga F signifikan atau lebih kecil dari .05 atau *sig* > 0.05, maka dinyatakan tidak homogen (Maksum, 2012).

Uji hipotesis untuk mengetahui hasil penelitian ada tidaknya pengaruh dari Smartclass terhadap tingkat pengetahuan materi perkuliahan perkembangan dan belajar motorik. Pengujian hipotesis berlaku ketentuan: jika harga F tidak signifikan atau lebih kecil dari *sig* < 0.05, maka dinyatakan ada pengaruh. Sebaliknya, jika harga F signifikan atau lebih kecil dari .05 atau *sig* < 0.05, maka dinyatakan tidak ada pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh di kelas A (perlakuan) dari data kuesioner kualitas proses pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1. Kualitas Proses Pembelajaran Kelas Perlakuan

Komponen	Item Petanyaan	No soal	N	Y	T	TT	Y%	T%	TT%	K	JY	JT	JTT	JK	KK
Hasil	Pengalaman berkesan	1	28	87	0	6	90.63	0	9.38	93.40	243	4	22	269	2.80
	Keterampilan	2	28	81	2	6	84.38	6.25	9.38						
	Pengetahuan	3	28	75	2	10	78.13	6.25	15.63						
Kemauan	Kesungguhan	4	28	78	0	12	81.25	0	18.75	95.31	168	1	14	183	2.86
	Kesenangan	5	28	90	1	2	93.75	3.13	3.13						
Metode	Kesegaran belajar	6	28	72	2	12	75	6.23	18.75	89.06	144	5	22	171	2.67
	Usaha Belajar	7	28	72	3	10	75	9.38	15.63						
Kerjasama	Sikap kepada teman	8	28	90	1	2	93.75	3.13	3.13	97.92	183	1	4	188	2.94
	Belajar kerjasama	9	28	93	0	2	96.88	0	3.13						
Jumlah				738	11	62	768.8	11.46	768.8						
Rerata				82	1.22	6.89	85.42	1.27	85.42						

Berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan yaitu: Hasil, yang meliputi pengalaman berkesan, keterampilan, pengetahuan diperoleh 93.40%. Komponen kemauan yang meliputi kesungguhan dan kesenangan dalam proses pembelajaran diperoleh 95.31%. Komponen metode yang meliputi kesegaran belajar dan usaha belajar diperoleh 89.06%. Komponen metode kerjasama meliputi: sikap kepada teman dan belajar kerjasama diperoleh 97.92%. Berarti hasil dari instrumen kualitas proses pembelajaran menunjukkan persentas 93.92% dikategorikan baik.

Berdasarkan tabel di atas, uraian masing-masing komponen yaitu: 1) hasil, yang meliputi: pengalaman berkesan,

keterampilan, pengetahuan diperoleh 2.80. Komponen kemauan yang meliputi: kesungguhan dan kesenangan dalam proses pembelajaran diperoleh 2.86. Komponen metode yang meliputi: kesegaran belajar dan usaha belajar diperoleh 2.67. Komponen kerjasama meliputi: sikap kepada teman dan belajar kerjasama diperoleh 2.94. Berarti berdasarkan kualitas proses pembelajaran yang menunjukkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor 2.63 berarti baik.

Berdasarkan data yang diperoleh di kelas B (kontrol) dari data kuesioner kualitas proses pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

Tabel 2. Kualitas Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

Komponen	Item Petanyaan	No soal	N	Y	T	TT	Y %	T %	TT %	K	JY	JT	JTT	JK	KK
Hasil	Pengalaman berkesan	1	36	75	4	6	78.13	4.167	9.38	92.01	231	4	30	265	2.76
	Keterampilan	2	36	78	0	12	81.25	0	18.75						
	Pengetahuan	3	36	78	0	12	81.25	0	18.75						
Kemauan	Kesungguhan	4	36	60	4	16	62.5	4.167	25	90.63	150	4	20	174	2.72
	Kesenangan	5	36	90	0	4	93.75	0	6.25						
Metode	Kesegaran belajar	6	36	81	0	10	84.38	0	15.63	89.58	144	4	24	172	2.69
	Usaha Belajar	7	36	63	4	14	65.63	4.167	21.88						
Kerjasama	Sikap kepada teman	8	36	84	0	8	87.5	0	12.5	94.79	162	0	20	182	2.84
	Belajar kerjasama	9	36	78	0	12	81.25	0	18.75						
Jumlah				687	12	94	715.6	12.5	146.9	91.75	687	12	94	811	2.75
Rerata				76.33	1.333	10.44	79.51	1.389	16.32						

Berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan yaitu: Hasil, yang meliputi pengalaman berkesan, keterampilan, pengetahuan diperoleh 92.01%. Komponen kemauan yang meliputi kesungguhan dan kesenangan dalam proses pembelajaran diperoleh 90.63%. Komponen metode yang meliputi kesegaran belajar dan usaha belajar diperoleh 89.58%. Komponen metode kerjasama meliputi: sikap kepada teman dan belajar kerjasama diperoleh 94.79%. Berarti hasil dari kualitas proses pembelajaran menunjukkan kualitas pembelajaran dipersentasekan 91.75% dikategorikan baik.

Berdasarkan tabel di atas, uraian masing-masing komponen yaitu: 1) hasil, yang meliputi: pengalaman berkesan, keterampilan, pengetahuan diperoleh 2.76. Komponen kemauan yang meliputi:

kesungguhan dan kesenangan dalam proses pembelajaran diperoleh 2.72. Komponen metode yang meliputi: kesegaran belajar dan usaha belajar diperoleh 2.67. Komponen kerjasama meliputi: sikap kepada teman dan belajar kerjasama diperoleh 2.84. Berarti berdasarkan kualitas proses pembelajaran yang menunjukkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor 2.75 berarti baik.

Rancangan penelitian ini menggunakan *The Posttest-Only Control Group Design* (Creswell, 2012) yaitu rancangan penelitian yang terdiri dari dua kelompok yaitu treatment dan kontrol. Setelah data dianalisis dengan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas dilanjutkan dengan uji comparative untuk melihat perbedaan antar kelompok. Untuk melihat

perbedaan secara detail dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel Diskripsi Data Statistik

		N	Mean	Std. Deviation
<u>Hasil</u>	<u>Perlakuan</u>	28	85.56	14.096
	<u>Kontrol</u>	36	74.25	7.968

Berdasarkan table di atas dapat terlihat jelas dari perbedaan nilai meannya. Kelompok perlakuan dalam hal ini di

smartclass memperoleh nilai mean 85.56, sedangkan untuk kelompok kontrol 74.25.

Tabel 4. Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*

	N	<u>Perlakuan</u>	<u>Kontrol</u>
		28	36
<u>Normal Parameters^{a,b}</u>	<i>Mean</i>	85.56	74.25
	<i>Std. Deviation</i>	14.096	7.968
<u>Most Extreme Differences</u>	<i>Absolute</i>	.119	.205
	<i>Positive</i>	.119	.205
	<i>Negative</i>	-.083	-.181
<u>Kolmogorov-Smirnov Z</u>		.672	1.159
<u>Asymp. Sig. (2-tailed)</u>		.757	.136

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan dengan melihat nilai sig nya, jika sig>0.05 berartinya data berdistribusi normal. Sig di atas menunjukkan nilai 0.757 untuk perlakuan yang artinya berdistribusi normal.

Untuk kelompok kontrol memperoleh nilai sig 0.136 yang artinya lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Homogenitas

		<u>Levene's Test for Equality of Variances</u>	
		F	Sig.
<u>Hasil</u>	<u>Equal variances assumed</u>	3.43	.69

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan dengan melihat nilai sig nya, jika sig>0.05 berartinya data bervariasi Homogen.

Sig di atas menunjukkan nilai 0.69 yang artinya lebih besar dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bervariasi Homogen.

Tabel 6. Uji Hipotesis *Independent Samples Test*

		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper	
Hasil	<i>Equal variances assumed</i>	3.95	62	.000	11.313	2.862	5.59	17.03
	<i>Equal variances not assumed</i>	3.95	48.97	.000	11.313	2.862	5.56	17.07

Berdasarkan data yang diperoleh dapat didiskripsikan yaitu rerata treatment adalah 85.56 dan kelompok kontrol 74.25. Hasil perhitungan analisis data menunjukkan bahwa nilai probabilitas uji produk kurang dari 0.05 yakni sebesar 0,000. Dengan demikian hipotesis nol ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Artinya ada pengaruh perbedaan *smartclass* terhadap prestasi mahasiswa. Hasil ini sesuai dengan Saputra, (2018) keberadaan *smartclass* yang menunjang proses pembelajaran yang ideal memiliki kelengkapan 1) Deteksi Wajah Dosen dan Mahasiswa, 2) Smart AC, 3) Smart Lamp, 4) Smart Viewer, 5) Smart White Board.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartclass* ada perbedaan signifikan antara *smartclass* dengan kelas kontrol. Tetapi untuk kualitas proses pembelajaran memperoleh persentase yang sama. Untuk lebih rincian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Hasil uji coba hipotesis uji hipotesis nilai probabilitas perlakuan kurang dari 0,05 yakni sebesar 0,000. Dengan demikian hipotesis nol ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara *smartclass* dengan kelas kontrol.
2. Hasil analisis diskriptif persentase memperoleh kelompok perlakuan 93.92% katagori baik sedangkan persentase kelompok kontrol 91.75% katagori baik.

REFERENSI

Baktiar, S. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (1st ed.). UNP Press Padang.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan

Menengah, Pub. L. No. 21 tahun 2016, 1 (2016).

- Caroll, T. G. (2007). *Building a 21st Century U.S. Education System*. the National Commission on Teaching and America's Future.
- Cresswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitatif, and Mixed Methodes Approaches*. SAGE Publication, Inc.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design Chosing Among Five Approaches* (Fourth Edi). SAGE Publication, Inc.
- Hung, N. C., Lin, S. H., Chi, M. H., Lin, C. H., Chen, P. S., Lee, I. H., Chen, K. C., & Yang, Y. K. (2016). Poor performance of fine motor activity among biological parents of children with attention deficit/hyperactivity disorder. *Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 32(12), 630–633. <https://doi.org/10.1016/j.kjms.2016.10.001>
- Junaidi April. (2015). Internet Of Things, Sejarah, Teknologi Dan Penerapannya : Review. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, IV(3), 62–66.
- Krathwohl, D. R. (2002). *A Revision of Bloom 's Taxonomy* : 41(4), 212–219.
- Lavin, J. (2008). *Creative Approaches to Physical Education Helping*.
- Lin, C. K., Meng, L. F., Yu, Y. W., Chen, C. K., & Li, K. H. (2014). Factor analysis of the Contextual Fine Motor Questionnaire in Children. *Research in Developmental Disabilities*, 35(2), 512–519. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2013.10.007>
- Lobo, M. A., & Galloway, J. C. (2013). Assessment and stability of early learning abilities in preterm and full-term infants across the first two years of life. *Research in Developmental Disabilities*, 34(5), 1721–1730.

<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2013.02.010>

- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga* (p. 29). Universitas Negeri Surabaya.
- Partnership for 21st Century Skills, Education & Competitiveness A Resource And Policy Guide*. (2008). Partnership for 21 St Century Skills.
- Rink, J. E., & Hall, T. J. (2008). *Research on Effective Teaching in Elementary School Physical Education Physical Education*. 108(3), 207–218.
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi 2013*. PT Bumi Aksara.
- Saputra, N. (2018). Perancangan Smart Class Berdasarkan Kultur Kampus Di Indonesia. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Universitas PGRI Yogyakarta, 2018*(Senadi), 53–60.
- Sriwahyuniati, F. (2017). *Belajar Motorik* (Pertama). UNY Press.
- Tough Choices or Tough Times National Center on Education and the Economy*. (2007). National Center on Education and The Economy.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003).