

**Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability
(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)**

PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP *MOTOR EDUCABILITY*

Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah

**Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang**

E-mail: rekha_ratri@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap *motor educability*. Teknik pengumpulan data menggunakan *motor educability tes* atau IOWA Brace test. Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif metode eksperimen yang terdiri dari tiga tahap yaitu: *pre-test*, *treatment* dan *post test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui *motor educability* awal siswa sebelum mendapat perlakuan dengan permainan kecil. *Treatment* dilakukan dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan kecil dan kemudian *post test* untuk mengetahui *motor educability* setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan t-tes dan menunjukkan, permainan kecil berpengaruh terhadap *motor educability* peserta ekstrakurikuler Pramuka.

Kata kunci: permainan kecil, *motor educability*.

**Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability
(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of small game against the motor educability. The data collection technique using a motor educability test or IOWA Brace test. This study uses a quantitative approach to research experimental method which consists of three stages: pre-test, treatment and post test. The pre-test was conducted to determine the motor educability students before the beginning treated with a little game. Treatment is done by learning with the use of small game and then post test to determine the motor educability after being given treatment. The results were obtained by using t-test and showed little effect on the game of motor educability Scout extracurricular participants.

Keywords: small game, motor educability.

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability
(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)

PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler termasuk kegiatan pengembangan diri yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri sesuai dengan potensi, bakat, minat, kebutuhan dan perkembangan peserta didik melalui kegiatan yang bersifat mandiri atau kelompok. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler adalah pramuka, pramuka adalah kegiatan pengembangan diri dari berbagai aspek, baik fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Dimana kegiatan dilakukan untuk pengembangan aspek tersebut melalui kegiatan permainan, eksplorasi lingkungan, interaksi sosial sehingga aspek fisik, mental, intelektual, emosional dan social berkembang dan mempengaruhi keterampilan dan kehidupan peserta didik.

Aspek fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial yang diperoleh dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka menjadi dasar perkembangan peserta didik dalam pembelajaran penjas, dimana pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, sikap, sportif, kerjasama dan kecerdasan emosi. Kegiatan pendidikan jasmani berupa permainan kecil yang bersifat menarik dan menyenangkan dapat dilakukan saat ekstrakurikuler pramuka seperti saat berkemah. Permainan kecil dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka diberikan dengan maksud agar peserta didik dapat bergerak aktif, tidak mudah bosan, dan melatih kognitif dengan permainan yang menggunakan strategi dalam permainan kelompok maupun individu.

Aktivitas fisik berupa permainan kecil yang diberikan akan mempengaruhi aspek fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial, selain itu kemampuan gerak dan keterampilan gerak yang merupakan faktor dari *motor educability* dapat meningkatkan pengalaman dalam aktivitas fisik sehingga pertumbuhan, perkembangan, minat, kemauan dan usia mempengaruhi mutu keterampilan yang dikuasainya.

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability **(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)**

Motor Educability

Motor artinya bergerak, *educatic* artinya pengetahuan dan *ability* artinya kemampuan. Jadi, *motor educability* adalah kemampuan seseorang untuk mempelajari dan menerima tugas gerakan baru secara cermat dan cepat. *Motor educability* juga merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi tingkat penguasaan suatu keterampilan gerak. Jika seseorang memperlihatkan penampilan dalam menguasai gerakan dengan kualitas dan kuantitas yang baik, maka orang itu dikatakan memiliki tingkat *motor educability* yang baik pula (Rusli Lutan:1988).

Upaya seseorang mempelajari aktivitas yang baru dikenalnya tidaklah mudah karena harus memadukan antara kemampuan berpikir dengan kemampuan gerak. *Motor educability* merupakan kemampuan dasar dan dapat berkembang didukung dengan kondisi fisik yang baik melalui aktivitas olahraga. Kemampuan dasar atau intelegensi berperan dalam kemampuan mengingat, berpikir, dan menganalisa dan dipengaruhi oleh faktor bawaan. Kemampuan berketerampilan motorik seperti *motor educability* bukan hanya bertujuan untuk mencapai suatu prestasi olahraga melainkan meningkatkan pengalaman dalam beraktivitas dalam pendidikan jasmani, selain itu untuk mengembangkan kapasitas setiap individu untuk digunakan dalam kegiatan yang dipilihnya.

Motor educability ditunjang oleh kemampuan motorik dan keterampilan motorik. Kemampuan motorik (*motor ability*) merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak, manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi tujuannya. Kemampuan motorik merupakan hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerak yang bukan gerak olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik. Kemampuan motorik mempunyai pengertian yang sama dengan kemampuan gerak dasar yang merupakan gambaran umum dari kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas. Aktivitas tersebut dapat membantu berkembangnya pertumbuhan anak. Berkembangnya kemampuan motorik ditentukan oleh faktor pertumbuhan dan faktor perkembangan.

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability

(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)

Keterampilan merupakan gambaran kemampuan motorik seseorang yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerakan (Heri Rahyubi:2012). Dalam suatu proses pembelajaran motorik, seorang anak diharapkan mampu menguasai keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melakukan tugas gerak secara maksimal sesuai dengan kemampuannya. Keterampilan motorik pada setiap orang berbeda karena banyak faktor yang mempengaruhi, yaitu minat atau kemauan, usia dan pengalaman.

Motor educability merupakan kemampuan seseorang dalam mempelajari atau melakukan gerakan yang baru (*new motor skill*), tinggi rendahnya *motor educability* yang mereka miliki akan berpengaruh dalam mempelajari atau melakukan gerakan yang baru tersebut. Sementara Donald K. Mathews mengatakan *motor educability* berhubungan dengan ukuran tubuh, tinggi, berat, kekuatan, daya tahan, keseimbangan dan kelincahan.

Tes *Motor Educability* dilakukan untuk memprediksikan gerak, kemampuan olahraga, pemilihan atlet dalam suatu tim serta mengklasifikasikan siswa untuk pendidikan jasmani. *Motor Educability* tes telah disempurnakan oleh Mc Cloy yang menyusun *IOWA BRACE TEST* untuk menyusun tes *motor educability* Mc Cloy meneliti 41 jenis latihan serta mempelajari suatu persatuan yang akhirnya terpilih 21 jenis latihan diantara 10 jenis latihan yang diambil dari - *BRACE TEST* yang memenuhi criteria sebagai berikut :

- a. Presentase berhasilnya seseorang melakukan gerakan itu sesuai dengan bertambahnya usia mereka.
- b. Butir-butir tesnya mempunyai koreksi dengan pengukuran kekuatan ukuran tubuh madah.
- c. Tes ini mempunyai koreksi yang tinggi dengan kemampuan tes beratletik.

Dalam kaitannya dengan pendidik jasmani, seorang siswa yang mempunyai kemampuan *motor educability* yang baik, maka akan dengan mudah mempelajari gerakan-gerakan yang berhubungan dengan pelajaran pendidikan jasmani disekolah. Guru pendidikan jasmani relatif tidak akan mengalami kesulitan dalam memberikan materi kepada siswanya.

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability

(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)

IOWA BRACE TEST yang berguna memprediksi kecakapan individu dalam belajar motorik. Jika seseorang mempunyai dasar kecakapan motorik, maka pembina atau pelatih dapat meneruskan dengan mengembangkan latihan keterampilan yang lebih khusus dengan tidak membuang waktu dan tenaga yang lebih besar lagi untuk kecakapan umum. Tes *motor educability* yang telah dikembangkan oleh David K. Brace secara umum dapat menilai kemampuan dasar meliputi :

- a. *Control precision* (respon yang melibatkan otot besar), mendukung produksi respon dengan hasil berupa gerakan cepat dan cermat, namun gerakan tersebut dilakukan oleh sekumpulan otot atau segmen tubuh yang relative besar.
- b. *Multilimb Coordination* (gerakan lebih dari satu anggota tubuh), mendukung tugas yang membutuhkan koordinasi anggota tubuh dalam keadaan secara simultan bergerak, seperti dua tangan dan dua kaki atau tangan dan kaki.
- c. *Reaction Orientation*, mendukung tugas gerak yang membutuhkan dengan abilitas memilih gerakan yang benar dalam situasi memilih waktu reaksi.
- d. *Reaction Time*, mendukung tugas dalam keadaan terdapat stimulus dan satu respond dan subyek harus bereaksi secepat mungkin setelah stimulant disampaikan dalam situasi waktu dan reaksi.
- e. *Speed Of Arm Movement*, mendukung tugas ketika gerakan anggota tubuh digerakan dari satu tempat ketempat lain dengan cermat dan pengukuran penampilan gerak adalah waktu gerak.
- f. *Rate Control* atau *Timing*, mendukung tugas ketika gerakan anggota tubuh yang cepat harus disesuaikan dengan gerakan lingkungan, sehingga tubuh seseorang digerakan dalam waktu yang cepat dan cermat.
- g. *Manual Dexterity*, mendukung bagi penanganan obyek yang besar terutama dengan tangan dan lengan.
- h. *Finger Dexterity*, mendukung tugas yang memerlukan gerakan jari-jari terutama untuk menangani obyek yang kecil.

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability

(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)

- i. *Postural Discrimination*, mendukung tugas ketika subjek harus merespon terhadap perubahan gerakan penting dari tubuh dalam keadaan tidak ada unsur penglihatan untuk melakukan penyesuaian badan secara cermat.
- j. *Respon Integratin*, mendukung tugas ketika menggabungkan dari beberapa respon yang ditimbulkan sehingga mempunyai gerakan yang serasi.
- k. *Arm Hand Steadiness*, mendukung tugas tangan sewaktu bergerak dari satu gerakan kegerakan yang lain.
- l. *Fist Finger Speed*, mendukung tugas gerakan jari-jari agar kecepatan yang tugas ketepatan suatu titik tertentu.
- m. *Timing*, mendukung tugas ketepatan suatu titik tertentu.
- n. *Physical Proficiency Sbilities*, yang meliputi : kelenturan ditempat, kelenturan bergerak, kakuatan ditempat, kekutan dipinggang, daya ledak, koordinasi anggota tubuh, keseimbangan, daya tahan fisik, fleksible dinamis, kekuatan statis, kekuatan togog, kekuatan eksplosif, koordinasi badan, keseimbangan dan stamina.

Permainan Kecil

Bermain adalah akibat langsung dari perhatian anak yang merupakan titik awal untuk mengajarkan perilaku sosial yang diinginkan. Melalui bermain, anak mengenal lingkungannya, yang memungkinkan guru memperkenalkan banyak hal esensial tentang hubungan sosial (Achmad Paturusi, 2012:49). Sedangkan, permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan (Saeful Zaman, 2010:1). Dalam suasana demikian seseorang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah laku pada kehidupan sehari-hari, misal seperti cara mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu, dan berkomunikasi. Hal tersebut berarti permainan menjadi sebuah contoh keadaan yang sebenarnya.

Permainan kecil adalah segala bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan. Permainan kecil

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability

(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)

dapat disesuaikan dengan keadaan ataupun situasi dimana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan (Sukintaka, 1992:89). Jenis permainan yang dimainkan oleh anak sangat ditentukan oleh umur anak, untuk kelompok umur tertentu jenis permainan akan berbeda dengan jenis permainan yang dimainkan oleh kelompok umur yang lain. Hal ini disebabkan oleh kemampuan dan kesenangan anak.

Bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan karena dengan bermain aktivitas yang dilakukan secara sukarela atas dasar rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan dan untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan diri sendiri. Permainan anak-anak biasanya ada dua macam permainan dengan peraturan yang dibuat oleh mereka sendiri, biasanya mereka akan bermain dengan patuh pada peraturan-peraturan yang mereka sepakati. Melalui kegiatan bermain, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial.

Permainan kecil terbagi menjadi, permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat. Permainan yang diberikan dalam penelitian ini adalah: permainan tupai dan pemburu, tikus dan kucing, dan menjala ikan. Permainan tupai dan pemburu melatih ketangkasan, reaksi dan kelincahan. Permainan tikus dan kucing dapat melatih kecepatan gerak dan fisik, reaksi dan kelincahan, siswa dituntut bergerak secara tepat (Pepen Supendi dan Nurhidayat:2008). Permainan menjala ikan melatih daya tahan dan kelincahan, dalam permainan ini siswa dituntut untuk melakukan gerak, berpindah tempat berlari dari tempat satu ke tempat lain dan menuntut kekompakan saat bermain (Sukintaka:1992).

Permainan kecil membutuhkan gerak yang beragam dalam pelaksanaannya, semakin banyak bergerak dan semakin lama waktu bergerak akan melatih meningkatkan daya tahan tubuh dan keterampilan gerak. Keterampilan gerak merupakan kemampuan motorik yang ditujukan melalui penguasaan suatu gerakan dan pengalaman gerak dalam menjalankan aktivitas gerak.

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability

(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)

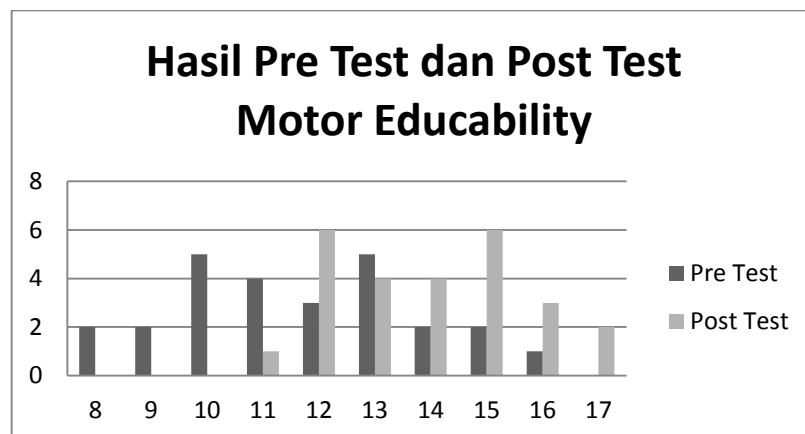
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen. Pertemuan pertama dilakukan *pre-test motor educability* kemudian diberikan perlakuan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan dengan permainan kecil. Perlakuan pertama dan keempat diberi permainan tupai dan pemburu, perlakuan kedua dan kelima permainan menjala ikan dan perlakuan ketiga dan keenam permainan tikus dan kucing. Setelah 6 (enam) kali perlakuan, dilakukan *post test motor educability*. Bentuk penelitian eksperimen dipilih atas dasar pemikiran ingin mengetahui apakah permainan kecil berpengaruh terhadap *motor educability*.

HASIL

Data analisis statistik *pre test* dan *post test motor educability* peserta ekstrakurikuler pramuka.

	Rerata	Simpangan Baku
<i>Pre test</i>	11,65	2,17
<i>Post test</i>	13,96	1,70



Uji persyaratan analisis dilakukan dan diperoleh nilai untuk uji normalitas $L_{hitung} = 0,1225$ dan diperoleh $L_{tabel} = 0,173$ dari taraf signifikan 0,05. Maka hasil perhitungan memiliki distribusi normal. Untuk uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 1,61$ dan $F_{tabel} = 1,96$. Maka variabel bersifat homogen.

Uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai sebesar 16,42 dan $t_{tabel} = 1,70$ dimana hipotesis nol ditolak bersifat signifikan.

Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability (Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)

PEMBAHASAN

Setelah peserta ekstrakurikuler mendapat perlakuan dengan menggunakan permainan kecil, dilakukan *post test* untuk membuktikan perubahan dari perlakuan yang diberikan. Hasil yang diperoleh dari hitungan statistik menggunakan rumus uji t adalah sebesar 16,42 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,706 yang berarti hipotesis nol ditolak. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test motor educability*. Dengan demikian ada pengaruh positif dari permainan kecil terhadap *motor educability* peserta ekstrakurikuler pramuka. Secara statistik peningkatan *motor educability* dengan permainan kecil sebesar 19,82%.

SIMPULAN

Pertama, terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan kecil terhadap *motor educability* peserta ekstrakurikuler pramuka sebesar 16,42.

Kedua, *motor educability* peserta ekstrakurikuler pramuka mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan permainan kecil, terlihat dari hasil rata-rata skor *pre test* sebesar 11,65 dan *post test* sebesar 13,96.

DAFTAR RUJUKAN

- Lutan, Rusli. 1988. Belajar Keterampilan Gerak Pengantar Teori dan Metode. Jakarta:P2LPTK, Dirjen Perguruan Tinggi.
- Patusuri, Achmad. 2012. Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahyubi, Heri. 2012. Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1992. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Sukintaka. 1992. Modul Teori Bermain untuk D2 PGSD. Jakarta: DEPDIKBUD DIRJEN DIKTI Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

**Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability
(Rekha Ratri Julianti, Tuti Alawiyah)**

Supendi, Pepen dan Nurhidayat. 2008. Fun Games 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor. Jakarta: Penebar Swadaya.

Widiastuti. 2011. Tes dan Pengukuran Olahraga. Jakarta: PT Bumi Timur Jaya.

Zaman, Saeful. 2010. Game Kreatif Pilihan untuk meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok. Jakarta: Gagas Media.

BIODATA LENGKAP PENULIS

NAMA LENGKAP : REKHA RATRI JULIANTI, M.Pd
TEMPAT, TANGGAL LAHIR : JAKARTA, 01 JULI 1985
PEKERJAAN : DOSEN
NAMA INSTANSI : UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA
KARAWANG
ALAMAT KANTOR : JL. H.S. RONGGOWALUY
TELUKJAMBE
TIMUR KARAWANG
RIWAYAT PENDIDIKAN : S2 PENDIDIKAN OLAHRAGA
ALAMAT RUMAH : JL. SERDANG BARU I RT.001/05 NO.
29
KEMAYORAN JAKARTA
NO. TELP : 081806826001