

Dampak Permainan Kecil dengan Tingkat Motor Educability Terhadap Keterampilan Passing Permainan Futsal Pada Siswa Ekstrakurikuler

Deny Syahril^{1*}, Deden Noveadi², Aditiawarman³

¹²³ Pendidikan Olahraga, SMA Negeri 1 Dompu

* Correspondence: denyshahril4444@gmail.com

Abstract

Research is air- goal to assess on : (1) Are there influences the game little by the level of motor educability high and low of the motivation game futsal ; (2) Are there influences the game little by the level of motor educability high and low on the skill of the passing game of futsal ; (3) Is there an influence of motivation and passing skills in futsal games for students who use small game exercises based. On high and low motor.educability levels ; (4) Is there an interaction between small games based on highand low motor educability levels on the motivation and passing skills of futsal. The subject of research is extracurricular SDIT Ghilmani Surabaya as many as 64 students yes ng divided into 4 groups. Groups of experiments based on the level of motor educability high and low given the exercise a little game attack 1-2-1 and catch fish, a group control based on the level of motor educability high and low is not given exercise little game attack 1-2-1 and catch fish. This type of research uses quantitative research with a quasi-experiment method. The research design uses factorial design, and data analysis uses t-test and two way ANOVA. The process of data retrieval is done by Likert scale for learning motivation and passing skills to obtain data at the time of the pretest and posttest. The results of the study indicate that the data pretest and posttest of analysisusing SPSS, respectively kelompok ,namely : (a) Group treatment using a small game based on the motor educability high and low on motivation to learn gained an average 06,31 % and forpassing futsal gained a mean 06,90 % with sig <0.05. (b) The group controls do not use a small game based on the motor educability high and low on motivation to learn gained a mean of 0 to 1,37 % and for passing futsal obtained a mean of 0 to 1,40 % with sig> 0.05 Based on the above analysis, it can be concluded that there is an increase in learning motivation and futsal passing skills for the treatment group after being given a small game treatment as seen from the results of the t-test. The sig influence is shown through the ANOVA test. It can be concluded that the small game is effective in the treatment group for learning motivation and futsal passing.

Keyword: *Small Games, Motor Educability, Motivation, and Futsal Passing*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang: (1) Apakah ada pengaruh permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah terhadap motivasi permainan futsal; (2) Apakah ada pengaruh permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah terhadap keterampilan passing permainan futsal; (3) Apakah terdapat pengaruh motivasi dan keterampilan passing permainan futsal siswa yang menggunakan latihan permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah; (4) Apakah terdapat interaksi antara permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah terhadap motivasi dan keterampilan passing permainan futsal. Subjek penelitian adalah ekstrakurikuler SDIT Ghilmani Surabaya sebanyak 64 siswa yang dibagi menjadi 4 kelompok. Kelompok eksperimen berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah diberikan latihan permainan kecil *attack* 1-2-1 dan menjala ikan, kelompok kontrol berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah tidak diberikan latihan permainan kecil *attack* 1-2-1 dan menjala ikan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Rancangan penelitian menggunakan *factorial design*, serta analisis data menggunakan uji-t dan *anova two way*. Proses pengambilan data dilakukan dengan skala *Likert* untuk motivasi belajar dan ketrampilan passing untuk mendapat data pada saat *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari analisis menggunakan SPSS, masing-masing kelompok yaitu: (a) Kelompok perlakuan menggunakan permainan kecil berdasarkan *motor educability* tinggi dan rendah terhadap motivasi belajar diperoleh rerata 06,31% dan untuk passing futsal diperoleh rerata 06,90% dengan $\text{sig} < 0,05$. (b) Kelompok kontrol tidak menggunakan permainan kecil berdasarkan *motor educability* tinggi dan rendah terhadap motivasi belajar diperoleh rerata 01,37% dan untuk passing futsal diperoleh rerata 01,40% dengan $\text{sig} > 0,05$. Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan ketrampilan passing futsal untuk kelompok perlakuan setelah diberi perlakuan permainan kecil dilihat dari hasil uji-t. Terdapat pengaruh yang sig ditunjukkan melalui uji *anova*. Dapat disimpulkan bahwa permainan kecil efektif pada kelompok perlakuan terhadap motivasi belajar dan passing futsal.

Kata kunci: Permainan Kecil, *Motor Educability*, Motivasi, dan Passing Futsal

Received: April 2024 | Revised: - 2024
Accepted: 2024 | Published: - 2024

Pendahuluan ← 14pt, bold

Peranan penting dunia pendidikan sangat berpengaruh besar terhadap keberlangsungan kehidupan manusia, akan tetapi juga tidak melupakan peranan beberapa hal penting lainnya. Pendidikan pada dasarnya sudah terjadi saat manusia berada di bumi, akan tetapi proses pendidikannya belum disadari dan sangat sederhana, seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2011, p.23) bahwa proses pendidikan pada kehidupan manusia mengalami perkembangan sejajar dengan perkembangan tingkat hidup manusia, dari kegiatan pendidikan yang sangat sederhana tanpa disadari dan tanpa tujuan yang jelas dan konkrit, menjadi proses pendidikan yang semakin disadari, direncanakan dengan jelas, dan menjadi kegiatan yang semakin jelas arah dan tujuannya. Proses pendidikan semakin dikenal dan terus mengalami perkembangan hingga saat ini. Proses pendidikan pada dasarnya terbesar berada di lingkungan keluarga lalu di masyarakat dan yang terakhir yaitu di sekolah. Pendidikan secara umum memiliki arti sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sehari-hari. Pendidikan di sekolah berupa proses transfer ilmu berupa mata pelajaran. Di sekolah proses pendidikan bisa terjadi antar teman sesama siswa, lalu antar siswa dan guru, guru dan guru, dan lain sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan bisa berupa proses belajar dan mengajar. Ada beberapa paradigma yang salah terjadi pada saat proses pendidikan salah satu diantaranya yaitu ketika proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru monoton dan tidak mengedepankan demokrasi dalam proses belajar mengajar. Secara tidak langsung hal tersebut memberikan siswa doktrin agar menjadi seorang yang patuh akan apa yang dikatakan oleh atasan. Proses pendidikan dalam sekolah tentunya tidak lepas dari beberapa mata pelajaran yang ada dalamnya, salah satunya yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Tujuan mata pelajaran PJOK menuntut siswa untuk memiliki kebugaran yang bagus melalui beberapa tugas gerak dari yang ringan sampai yang kompleks. Seperti yang ada pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pengembangan potensi peserta didik sebagaimana dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Lalu Kristiyandaru (2010, p.33) pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pencapaian pengalaman belajar dalam ekstrakurikuler diharapkan semua siswa dapat memperoleh keberhasilan. Keberhasilan yang dimaksud berupa tercapainya kompetensi-kompetensi yang telah dikuasai siswa. Keberhasilan dalam mencapai kompetensi ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya yaitu kemampuan guru dalam menjalankan ekstrakurikuler. Saat menyampaikan materi, seorang

guru diharapkan tidak hanya berperan sebagai informan materi saja, tetapi juga sebagai organisator, fasilitator, mediator, motivator, dan evaluator. Saat proses belajar mengajar, guru memerlukan strategi dan pendekatan yang menarik untuk memudahkan siswa dalam menangkap atau menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan begitu materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru dapat tersampaikan secara maksimal kepada siswa. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Pasal 3 Ayat 1 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, kegiatan ekstrakurikuler terdiri atas kegiatan ekstrakurikuler wajib dan kegiatan ekstrakurikuler pilihan. Tujuan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, disebutkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Marantika (2012, p.35) kegiatan ekstrakurikuler dilakukan untuk mengembangkan para siswa dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka. Melalui ekstrakurikuler, maka peserta didik secara sadar melakukan aktivitas fisik sekaligus memperoleh pendidikan sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi fisik, mengoptimalkan gerak dasar dan juga menemukan karakternya sendiri. Dari sisi lain, ekstrakurikuler juga dapat menyalurkan keinginan peserta didik untuk lebih bergerak secara optimal. Dari beberapa hal tersebut dapat dilihat bahwa siswa harus memenuhi pola gerak atau motoriknya. Seperti yang diungkapkan oleh Usman dan Setiawati (1993, p.22) Meningkatkan pengetahuan siswa dalam aspek kognitif maupun afektif. Mengembangkan bakat serta minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya. Mengetahui, mengenali, serta membedakan hubungan antara satu mata pelajaran dengan yang lainnya. Selain itu motivasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler penting untuk diperhatikan. Memperhatikan motivasi siswa merupakan salah satu syarat penting untuk mengajak siswa agar memperhatikan apa yang diinstruksikan, karena apabila siswa mempunyai motivasi yang bagus terhadap suatu materi maka akan memperlancar atau memberikan proses belajar mengajar yang interaktif tanpa ada paksaan untuk melakukan suatu tugas. Menurut Hamalik (2009, p.33) selain guru ada salah satu yang mempengaruhi hasil belajar mengajar yaitu motivasi. Nursalim (2007, p.120) motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif atau motif-motif menjadi tindakan atau perilaku untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan. Proses ekstrakurikuler tentunya seringkali memberikan tugas langsung praktek saat di lapangan. Hal tersebut tentunya membutuhkan minat yang bagus dari siswa untuk mengikuti proses ekstrakurikuler. Menumbuhkan motivasi siswa tentunya tidaklah mudah, banyak cara untuk mewujudkannya diantaranya melalui metode belajar yang digunakan, lalu pembawaan seorang guru, dan media yang digunakan. Selain motivasi, keterampilan passing dalam permainan futsal yang mungkin dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Dalam permainan futsal terdapat beberapa keterampilan yang harus dicapai siswa. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki seorang siswa adalah keterampilan

passing. Passing merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan dalam permainan futsal dan memiliki kesulitan tersendiri bagi siswa, karena siswa dengan latar belakang yang berbeda-beda tentunya memiliki penguasaan motorik yang berbeda-beda juga, oleh karena itu diharapkan dalam penyampaian materi, seorang guru harus kreatif agar siswa tidak bosan dan tertarik untuk mencoba dan melakukan passing. Selain keterampilan passing permainan passing ada hal yang harus diperhatikan oleh guru dan pelatih yaitu metode belajar yang digunakan. Metode belajar yang digunakan oleh seorang guru, sangat berpengaruh besar terhadap minat siswa dalam mengikuti proses ekstrakurikuler. Untuk mendukung metode belajar yang baik tentunya membutuhkan media-media pendukung. Dalam permainan futsal media-media pendukung bisa berupa sarana prasarana. Namun seringkali dalam suatu sekolah sarana prasarana olahraga seringkali kurang memadai hal tersebut mengakibatkan seorang guru kebingungan untuk memberikan materi. Selain itu pada kemajuan teknologi dan *gadget* pada jaman sekarang sangat pesat dan merambah kepada para siswa. Hal tersebut berdampak pada siswa yang kecanduan *gadget* sehingga siswa malas untuk melakukan aktivitas fisik. Untuk itu diperlukan suatu metode yang sesuai agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti ekstrakurikuler salah satunya yaitu melalui metode bermain.

Mengingat tujuan PJOK adalah memperkaya gerak siswa, maka dirasa tepat pada masa sekolah merupakan masa dimana para siswa senang bermain, tidak hanya anak usia dini saja bahkan remaja maupun dewasa juga membutuhkan bermain untuk mencukupi kebutuhan gerak yang kompleks sekaligus bersifat rekreasi (Hartati, Priambodo, & Kristiyandaru, 2012, p.10). Selain itu Hartati, dkk. (2012, p.11) juga mengatakan bahwa bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual, dan emosional seseorang. Melihat kegunaan atau manfaat bermain bagi seseorang, maka bisa dikatakan metode ini bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran. Masa remaja merupakan masa tahap pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Ketika memasuki masa sekolah Dasar (SD) dapat dikatakan dengan rentang usia 10-15 tahun (Caskey, 2014, p.10). Tentunya penguasaan motoriknya bermacam-macam dari penguasaan motorik yang tinggi dan penguasaan motorik yang rendah. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap keterampilan geraknya. Seperti yang dikatakan oleh Mesnan (2015, p.31) interpretasi untuk *motor educability* menunjukkan bagaimana seseorang merasa senang atau mudah dalam belajar keterampilan olahraga. Kemampuan *motor educability* setiap siswa berbeda-beda. Kemampuan *motor educability* ini dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu tingkat *motor educability* tinggi dan tingkat *motor educability* rendah. Untuk menarik minat siswa terhadap ekstrakurikuler tentunya seorang guru harus inovatif. Metode belajar dengan menggunakan permainan kecil tentu diharapkan dapat menarik minat siswa agar lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar ekstrakurikuler, karena dalam sebuah permainan mengandung beberapa manfaat seperti

yang dikatakan Hartati, dkk., (2012, p.19) menyebutkan bahwa manfaat permainan yang didapat yaitu (1) keceriaan, (2) keterampilan baru dalam motorik halus dan kasar, (3) sosialisasi, (4) mengenal aturan, (5) percaya diri, (6) membantu perkembangan berpikir, (7) dan perkembangan emosional yang baik.

Dari hasil pengamatan di lapangan peneliti melihat dan berdiskusi dengan pelatih ekstrakurikuler futsal di SDIT Ghilmani Surabaya, menurutnya motivasi siswa untuk berlatih teknik dasar futsal kurang baik dibandingkan keinginan siswa yang ingin langsung bermain futsal. Oleh sebab itu kemampuan passing yang dimiliki siswa kurang baik, ditunjukkan pada saat siswa bermain futsal disisa waktu ekstrakurikuler. Peneliti melihat dan mengamati teknik passing siswa tidak akurat, sering sekali terjadi salah passing pada tim sendiri dan penguasaan permainan kurang baik. Kesalahan passing dalam permainan futsal dapat berakibat fatal, tidak jarang dalam permainan futsal *counter attack* tim lawan datang dari kesalahan passing dan kemampuan passing yang kurang baik Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu di atas memiliki kesamaan yaitu permainan, *motor educability* tinggi, dan motivasi, dapat meningkatkan kemampuan *motor skill*, motivasi belajar, dan kemampuan siswa dalam mempelajari teknik baru. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang tidak banyak antara lain variabel yang dipengaruhi, dan cabang olahraganya, kemudian keunggulan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah peneliti menganalisis variabel yang mempengaruhi meningkatnya *motor skill* bahwa siswa dengan *motor educability* yang bagus lebih baik dari siswa lainnya. Permainan juga dapat meningkatkan keterampilan motorik dan motivasi belajar siswa. Hal inilah yang mendorong penelitian ini dilakukan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang pengaruh permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* terhadap motivasi dan keterampilan passing permainan futsal pada siswa ekstrakurikuler futsal SDIT Ghilmani Surabaya

Metode ← 14pt, bold

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen (*Quasi Experimental*). Desain dalam penelitian ini menggunakan desain faktorial (*Factorial design*), umumnya desain faktorial digunakan untuk melakukan eksperimen dengan dua variabel bebas atau lebih. Menurut Sugiyono (2013, p.113), “desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen).” Dalam desain penelitian ini terdapat kelompok perlakuan dan kontrol yang diberikan *pretest* pada awal pertemuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* pada akhir pertemuan untuk mengetahui seberapa pengaruh perlakuan (*treatment*) yang diberikan dengan permainan kecil berdasarkan *motor educability* terhadap motivasi dan passing permainan futsal siswa. Bentuk desain faktorial yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam Tabel 3.1

Tabel 3.1
Desain Faktorial 2x2

<u>Experimen</u>	O ₁	Y ₁	X ₁	O ₂
		Y ₂	X ₁	O ₃
<hr/>				
<u>Kontrol</u>	O ₄	Y ₁	X ₂	O ₅
		Y ₂	X ₂	O ₆

Sumber: (Sugiyono, 2015, p.76)

Keterangan:

- O₁ : Pretest kelompok perlakuan
- O₂ : Posttest kelompok perlakuan berdasarkan tingkan ME rendah
- O₃ : Posttest kelompok perlakuan berdasarkan tingkat ME tinggi
- O₄ : Pretest kelompok kontrol
- O₅ : Posttest kelompok kontrol berdasarkan tingkat ME rendah
- O₆ : Posttest kelompok kontrol berdasarakan tingkat ME tinggi
- X₁ : Perlakuan kelompok eksperimen
- X₂ : Perlakuan kelompok kontrol
- Y₁ : ME (*motoreducability*) rendah
- Y₂ : ME (*motor educability*) tinggi

Hasil dan Pembahasan ← 12pt, bold

Hasil

Penggambaran data yang akan dijabarkan dari data skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok perlakuan dan kelompok kontrol meliputi n, minimum, maximum, mean, standar deviasi.

Hasil deskripsi data dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 4.1

Tabel 4.1
Deskripsi Data Skor *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Statistik	Kelompok			
		Pretest		Posttest	
		Kel A Kel C	Kel B Kel D	Kel A Kel C	Kel B Kel D
Motivasi	N	32	32	32	32
	Minimum	74	70	81	72
	Maximum	89	91	92	92
	Mean	80,47	79,97	86,78	81,34
	Std. Deviation	3,77	3,98	3,32	3,82
Passing	N	32	32	32	32
	Minimum	44	43	50	45
	Maximum	58	55	69	56
	Mean	48,28	48,88	55,19	50,28
	Std. Deviation	2,41	3,14	4,30	3,17

Dari hasil tes motivasi dan passing futsal, pada *pretest* kelompok perlakuan dengan permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah diperoleh rerata 80,47% dan 48,28%, sedangkan kelompok kontrol tanpa diberikan latihan diperoleh rerata 79,97% dan 48,88%. Setelah diberikan latihan pada kelompok perlakuan, hasil *posttest* motivasi dan passing futsal diperoleh rerata 85,78% dan 55,19%, sedangkan kelompok kontrol, hasil *posttest* motivasi dan passing futsal diperoleh rerata 81,34% dan 50,28%.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat pertama yang dilakukan untuk mengetahui apakah pengujian selanjutnya menggunakan uji parametrik atau uji non parametrik. Pengujian normalitas distribusi menggunakan uji *shapiro wilk* dengan taraf kesalahan 5%. Prosedur pengujian adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis

Ho : Skor berdistribusi normal

Hi : Skor tidak Berdistribusi normal

2. Taraf Kesalahan 5%
3. Wilayah Kritik
Terima Ho jika nilai Sig > 0.0
4. Uji Statistik: Shapiro Wilk
5. Hasil Pengujian

Tabel 4.2
Normalitas Distribusi Skor *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Statistik	Kelompok							
		Pretes				Postes			
		Kel A	Kel C	Kel B	Kel D	Kel A	Kel C	Kel B	Kel D
Motivasi	Statistic	0,98	0,90	0,98	0,91	0,96	0,89	0,98	0,87
	df	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00
	Sig	0,93	0,08	0,94	0,12	0,67	0,05	0,86	0,08
Passing	Statistic	0,94	0,87	0,89	0,95	0,92	0,83	0,95	0,96
	df	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00	16,00
	Sig	0,40	0,07	0,07	0,57	0,19	0,08	0,12	0,59

Dari analisis tabel diatas menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pada variabel motivasi dan passing futsal menunjukkan data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi digunakan untuk mengetahui apakah skor dari dua kelompok yang diukur memiliki varian yang homogen. Pengujian prasarat ini dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan anova dua jalur. Prosedur pengujian homogenitas variansi adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis

Ho : Skor berasal dari varian yang homogen

Hi : Skor berasal dari varian yang tidak homogen

2. Taraf Kesalahan 5%
3. Daerah Kritik
Terima Ho jika nilai Sig > 0.05
4. Uji Statistik: levene's Test
5. Hasil Pengujian

Tabel 4.3
Homogenitas Variansi Skor

Kelompok	Levene			
	Statistic	df1	df2	Sig.
Tingkat <i>Motor Educability</i> dan <i>Motivasi</i>	1,28	3,00	60,00	0,28
Tingkat <i>Motor Educability</i> dan <i>Passing</i>	1,67	3,00	60,00	0,18

Dari uji *levене's* diperoleh hasil antara variabel moderator dan variabel terikat dalam penelitian ini menunjukkan sebaran data yang homogen.

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa seluruh skor memiliki nilai Sig > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data yang digunakan dalam penelitian memiliki varian yang homogen

C. Uji Pengaruh Perlakuan

Pengujian hipotesis yang pertama memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari perlakuan yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan dua jenis perlakuan untuk mengukur dua variabel yang berbeda. Perlakuan pertama adalah permainan kecil dengan pola *attack* 1- 2-1, dan perlakuan kedua adalah permainan kecil menjala ikan. Variabel yang akan diukur adalah motivasi dan passing futsal. Terdapat variabel moderator yaitu tingkat *motor educability*. Prosedur pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

. 1 . Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang diberikan

Hi : Terdapat pengaruh yang diberikan

2. Taraf Kesalahan 5%

3. Daerah Kritik

Terima Ho jika nilai Sig > 0.05

4. Uji Statistik:Paired sampel t tes

5. Hasil Pengujian

Tabel 4.4
Uji Pengaruh Perlakuan

Variabel	Kelompok	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi	Tingkat ME dengan Kelompok Perlakuan	-6,31	1,97	-18,08	31,00	0,00
	Tingkat ME dengan Kelompok Kontrol	-1,37	0,60	-01,16	31,00	0,25
Passing	Tingkat ME dengan Kelompok Perlakuan	-6,90	3,49	-11,20	31,00	0,00
	Tingkat ME dengan Kelompok Kontrol	-1,40	0,91	-0,78	31,00	0,44

Tabel diatas menunjukkan pengaruh perlakuan pada kelompok yang diberikan latihan permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* terhadap variabel motivasi dan passing futsal. Dari analisis tabel diatas menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kelompok yang diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak terdapat pengaruh dibandingkan pada kelompok perlakuan.

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa nilai sig pada kelompok perlakuan < 0.05 . Hasil ini jatuh pada daerah kritik untuk menolak > 0.05 . Hasil ini jatuh pada penerimaan H_0 dan penolakan H_1 . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang diberikan oleh kelompok perlakuan baik pada variabel motivasi maupun passing futsal dan sebaliknya pada kelompok control tidak terdapat pengaruh pada variabel motivasi dan passing futsal

Pembahasan

Pada dasarnya tidak semua siswa dapat mencapai tingkat *motor educability* (kemampuan gerak) yang bagus atau optimal, meskipun kesempatan dan fasilitas yang diberikan sama, setiap siswa memiliki perbedaan sendiri-sendiri tingkat *motor educability*. Sedangkan *motor educability* itu menurut Simanjuntak (2018, p.193) bahwa kemampuan seseorang untuk mempelajari gerakan disebut *motor educability*. *Motor educability* adalah kemampuan motorik untuk menunjukkan kapasitas seseorang untuk mempelajari keterampilan gerak baru dalam periode waktu singkat dengan kualitas yang baik. Hal yang sama diungkapkan Sunarno (1991, p.19) bahwa *motor educability* adalah kemampuan seseorang untuk mempelajari suatu keterampilan yang baru. Mudah atau susah nya seseorang menguasai keterampilan yang baru disesuaikan dengan kemampuannya masing-masing. Oleh sebab itu tingkat *motor educability* siswa perlu di ketahui terlebih dahulu tingkat *motor educability* Sejumlah tes *motor educability* (ME) telah dikembangkan diantaranya adalah tes “*IOWA Brace motor educability*” dimana karakteristik item tes sangat mudah dilakukan

dan sesuai untuk diterapkan pada sampel dari rentang usia 8-18 tahun. Tes *Motor Educability* telah disempurnakan oleh Mc. Cloy yang membuat *IOWA Brace Test*. Untuk mendukung siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan gerak baru perlu adanya motivasi belajar yang baik, motivasi belajar menurut Uno (2013, p.27). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Ullah dkk (2013, p.103) motivasi belajar adalah keterlibatan dan komitmen siswa untuk belajar dan memperoleh nilai akademik keunggulan yang dapat memudahkan dalam pekerjaan masa depan mereka. Williams & Williams (2011, p.2) menuturkan bahwa motivasi belajar itu sendiri merupakan suatu elemen yang diperlukan untuk pendidikan yang berkualitas.

A. Permainan Kecil Berdasarkan Tingkat *Motor Educability* terhadap Motivasi

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan terdapat pengaruh permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah, hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikan dari variabel motivasi $< 0,05$. Hal yang sama dikemukakan oleh Julianti & Tuti (2016, p.86) Setelah peserta ekstrakurikuler mendapat perlakuan dengan menggunakan permainan kecil, dilakukan *post test* untuk membuktikan perubahan dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian ada pengaruh positif dari permainan kecil terhadap *motor educability* peserta ekstrakurikuler. Hal serupa yang diungkapkan oleh Pahliwandari (2014, p.90) terdapat hubungan yang positif antara *motor educability*, kebugaran jasmani dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar pendidikan jasmani. Setelah pemaparan hasil perhitungan SPSS dan hasil kutipan penelitin yang serupa diatas dapat disimpulkan pemberian permainan kecil dengan tingkat *motor educability* yang berbeda-beda dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

B. Permainan Kecil Berdasarkan Tingkat *Motor Educability* terhadap Keterampilan Passing Futsal

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan terdapat pengaruh permainan kecil berdasarkan *motor educability* tinggi dan rendah, hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikan dari variabel keterampilan passing futsal $< 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil yang signifikan antara variabel, demikian pula yang diungkapkan oleh Sarmiento (2016, p.628) analisis permainan futsal semestinya tidak hanya mencakup aksi permainan di lapangan saja, namun sebaiknya pemain futsal yang dapat dihasilkan dari lapangan khususnya pola atau strategi untuk menciptakan gol. Demikian juga Lukmanto (2016, p.4) untuk menjadi pemain futsal yang baik, setidaknya pemain harus menguasai keterampilan atau teknik

dasar futsal, diantaranya meliputi: mengumpan bola (*passing*), mengumpan lambung (*chipping*), menguasai bola (*controlling*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*) dan menembak bola (*shooting*). Selanjutnya teknik keterampilan futsal hampir sama dengan sepak bola, hanya perbedaan yang paling mendasar dalam futsal banyak mengontrol atau menahan bola dengan menggunakan telapak kaki (*sole*), karena permukaan lapangan yang keras para pemain harus menahan bola tidak boleh jauh dari kaki, karena apabila jauh dari kaki dengan ukuran lapangan yang kecil pemain lawan akan mudah merebut bola. Selain itu, pergerakan pemain yang terus menerus juga menyebabkan pemain harus terus melakukan operan (*passing*). Tak heran bila 90% permainan futsal diisi oleh *passing* (Murhananto, 2006,p.2).

C. Pengaruh Motivasi dan Keterampilan Passing Futsal dengan Perlakuan Permainan Kecil Berdasarkan Tingkat *Motor Educability*

Berdasarkan hasil uji hipotesis, untuk mengetahui pengaruh motivasi dan keterampilan *passing* permainan futsal siswa yang menggunakan latihan permainan kecil, dapat dilihat dari hasil uji Anova (*Analysis Of Variance*) *two way*. Pada hasil terdapat pengaruh motivasi dan keterampilan *passing* permainan futsal siswa yang menggunakan latihan permainan kecil, ditunjukkan pada hasil uji pengaruh $\text{sig} < 0,05\%$. Dari hasil perhitungan diatas ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain futsal seperti yang diungkapkan oleh Ridlo (2016, p.216-217) Kemampuan motorik merupakan hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerak yang bukan gerak olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik. Selanjutnya Nurhasan (2007, p.142) kemampuan motorik berasal dari bahasa Inggris yaitu *motorabilty*. Gerak (motorik) merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak (*motor*) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya.

D. Permainan Kecil Berdasarkan Tingkat *Motor Educability* Terhadap Motivasi dan Keterampilan Passing Futsal

Berdasarkan uji hipotesis, untuk mengetahui terdapat interaksi antara permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah terhadap motivasi dan keterampilan *passing* permainan futsal siswa, dapat dilihat dari hasil uji Anova (*Analysis Of Variance*) *two way*. Ditunjukkan dengan grafik bahwa tidak terdapat hubungan berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah pada permainan kecil dan hal yang serupa terjadi pada motivasi dan keterampilan *passing* futsal siswa.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima, ditunjukkan dengan hasil analisis jatuh pada daerah kritik penolakan H_1 , bahwa tidak ada interaksi antara permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* terhadap motivasi belajar dan keterampilan passing futsal siswa. Dari hasil analisis di atas dapat dipengaruhi beberapa faktor seperti yang diungkapkan oleh Noviyana, dkk (2014) Hal ini disebabkan karena intensitas latihan yang sangat minim, fasilitas yang kurang memadai. Metode latihan atau metode pengajaran yang kurang efektif karena kurangnya kombinasi antara proses latihan dengan bermain, model pelatihan yang diajarkan atau dilatihkan tidak menekankan pada teknik dasar, kurangnya kemampuan beradaptasi terhadap penguasaan keterampilan atau kemampuan gerak (*motor ability*) yang rendah, serta faktor lingkungan berlatih yang kurang mendukung (p.4). Peneliti menyadari bahwa siswa memiliki kemampuan gerak (*motor*) yang berbeda-beda tingkatannya, sehingga dapat mempengaruhi siswa untuk dapat mempelajari gerakan baru (*new motor skill*).

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan dari bab sebelumnya, dapat dijelaskan kesimpulan penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh secara signifikan permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah terhadap motivasi permainan futsal siswa.
2. Terdapat pengaruh secara signifikan permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah terhadap keterampilan passing permainan futsal siswa.
3. Terdapat pengaruh secara signifikan antara motivasi dan keterampilan passing permainan futsal siswa yang menggunakan latihan permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability*.
4. Tidak terdapat pengaruh yang berarti antara permainan kecil berdasarkan tingkat *motor educability* tinggi dan rendah terhadap motivasi dan keterampilan passing permainan futsal siswa.

Daftar Pustaka ← 12pt, bold

- Arias, J. L., Argundo, F. M., & Alonso, J. I. (2011). Review of Rule Modification in Sport. *Journal of Sports Science and Medicine*, 10(1), 1-8.
- Bahagia, Y., & Suherman, A. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Blegur, J., & Rambu, M. P. W. (2018) *Permainan Kecil: Teori dan Aplikasi*. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Caskey, M. M., Anfara, V. A., & Jr. (2007). Research summary: Young adolescents' developmental characteristics. *authorized administrator of PDXScholar*. Retrieved 6/14/ 2013, from <http://www.nmsa.org/Research/ResearchSummaries/DevelopmentalCharacteristics/tabid/1414/Default.aspx>.
- Das, J. (2014). A Study On Physical Fitness and Motor Educability Of Different Age Group . *International Research Journal of Commerce Arts and Science*, 5(10), 11-15.
- Dehkordi, M. R. (2017). The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children. *International Journal of Science Culture and Sport*, 5(3), 134-139.
- Demir, K. (2011). Teachers Intrinsic and Extrinsic Motivation as Predictors of Student Engagement. *New World Science Academy*, 6(2), 1397-1409.
- Fajriyanto, A. (2018). Pengaruh Gaya Mengajar dan Motor Educability terhadap Hasil Belajar Passing Atas Permainan Bolavoli, *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Edisi 1 Tahun 2018*, <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pjkr/article/viewFile/10634/10174> [9-1-2020]
- Ghosh, S., Heifetz, A., & Verbrugge, R. (2015). Do Players Reason by Forward Induction in Dynamic Perfect Information Games? *In: Ramanujam, R. (ed.) Proceedings of the 15th Conference on Theoretical Aspects of Rationality and Knowledge 2015, EPTCS 215, 2016, 159-175.*
- Hamalik, O. (2010). *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Irawan, A. (2009). *Teknik Dasar Modern Futsal*. Jakarta: Pena Pundi Aksara
- Julianti, R. R., & Tuti, A. (2016). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 2(2), 77-87.
- Lhaksana, J. (2012). *Taktik & Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion

- Komarudin. (2015). An Analytical Study of the Stunt Type Test as a Measure of Motor Educability. *Research Quarterly. American Physical Education Association*, 8(3), 46-55.
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahardika, I. S. (2017). *Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maksum, A. (2011). *Membangun Mental Prestatif: Tugas Utama Pendidikan ke Depan*. In Sirikit Syah & Martadi (Eds.), "Rekonstruksi Pendidikan". Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Marantika. (2012). *Kegiatan Ekstrakurikuler*. diakses dari (<http://man6-jkt.sch.id/new/?page-id35>), tanggal 28 mei 2019.
- Marhendro A. S. D., & Saryono. (2012). *Tes Keterampilan Dasar Bermain Futsal*. Yogyakarta: FIK-UNY.
- Mc. Cloy., C. H., & Young, N. D. (1984). *Test and Measurement in Health and Physical Education*. New York: Appleton Century Crofts Inc.
- Mesnan. (2015). The Effect of Teaching Method and The Motor Educability Towards Learning Result Skills to Play Basket Ball. *Faculty of Sport Science, Medan State University: International Journal of Science and Research (IJSR)*., 6(4), 30-32.
- Montolulu, B. E. F. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mursalin. (2011, Febuari 11). *Tahap Bermain Pada Anak*. [Pesan web log]. Diperoleh dari <http://mursalin-nersboyz.blogspot.com/2011/02/tahap-perkembangan-bermain-pada-anak.html>.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nursalim, M. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. p. Pasal 3 Ayat 1.
- Pradana, VO, & Noval, A. (2018). Hubungan Motor Educability dan Percaya Diri Dengan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas Pada Siswa Putra Kelas X SMA Budi Mulia Jakarta. *Area Olahraga Jurnal*, 3 (1), 79–86.

- Quinn, T., & Eckerson, T. (2010). Motivating Students to Read with Collaborative Reading Quizzer. *National Council of Teachers of English*, 100(1), 88-91. <https://www.jstor.org/stable/20787699>.
- Santrock, J. W. (2009). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Simanjuntak, V. (2018). Learning Result of Mawashi Geri Karate. Physical Education Study Program, Department of Sports Science. *Universitas Tanjungpura, Pontianak: 2nd International Conference on Sports Sciences and Health 2018 (ICSSH 2018)*, 7, 191-195.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudijandoko, A. (2010). Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*, 7(1), 1-6.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1992). *Modul Teori Bermain untuk D2 PGSD*. Jakarta: DEPDIKBUD DIRJEN DIKTI Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sunarno, A. (1991). *Hubungan Antara Motor Educability dengan Hasil Passing Bawah Dalam Olahraga Voli*. Medan: FPOK-IKIP.
- Supendi, P., & Nurhidayat. (2016). *50 Permainan Indor dan Outdoor Mengasikkan*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Syamsuddin. (2014). Influences of Teaching Styles and Motor Educability on Learning Outcomes of Volleyball. *Canadian Center of Science and Education*, 10(5), 109-113
- Ullah, M. I., Sagheer, A., Sattar, T., & Khan, S. (2013). *Factors Influencing Students Motivation to Learn in Bahauddin Zakariya University*. Multan (Pakistan). *International Journal of Human Resource Studies*: 3(2). 90-108.
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. U., & Setiawati, L. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widodo, S. A. (2015). *Motivasi Siswa Kelas IV dan V Saat Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di SD Negeri Terbahsari Kecamatan Wates Kulon Progo*. Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri Yogyakarta.

- widiastuti. (2011). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: Bumi Timur Jaya
- William, K. C., & William, C. C. (2011). Five Key Ingredients For Improving Student Motivasion. *Research in Higher educatin journal*, 12, 1-23.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118-134.
- Zulfikar, I., Hidayat, T., & Pratama, S. A. (2024). Kontribusi latihan shuttlerun terhadap kemampuan menggiring bola. *JURNAL ANGGARA: Jurnal Pendidikan Olahraga, Kesehatan, Rekreasi dan Terapannya*, 1(1), 47-56.