Penilaian motor learning dengan permainan tetris pada mahasiswa eksakta dan non eksakta : suatu pendekatan fungsi kognitif serebelum

Arman Yurisaldi Saleh, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=113515&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Latar belakang: selama ini serebelum hanya dikenal sebagai organ yang mengatur keseimbangan tubuh saja. Pendapat ini berubah dalam 2 dekade terakhir, didasarkan peranan serebelum memodulasi kognitif. Fungsi kognitif serebelum termasuk motor learning, didasarkan jaras kortikoserebelar yang telah dibuktikan dengan studi PET Sken. Berdasarkan PET Sken diketahui bahwa seseorang yang mahir di bidang eksakta memiliki hubungan jaras interkortikal yang lebih kompleks dibandingkan non eksakta. Belum ada baku emas untuk menilai kemampuan motor learning jenis adaptation.

Tujuan: Membandingkan skor awal, skor akhir, kenaikan skor permainan Tetris pada hari pertama dibandingkan hari kelima serta mengetahui ada / tidak perbedaan kemampuan motor learning pada kelompok berdasarkan jurusan eksakta dan non eksakta.

Metode: seratus sembilan puluh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, terdiri dari 95 orang mahasiswa eksakta (jurusan matematika) dan non eksakta (jurusan bimbingan konseling) dengan jumlah yang sama dengan status generalis serta neurologi dalam batas normal. Setelah dilakukan tes penyaringan spasial navigasi (Zig Zag Tuckling Task) dan termasuk kriteria naive player, bermain Tetris setiap hari selama 5 hari berturut-turut dinilai skor Tetris awal, akhir, dan perubahan skor.

Hasil: terdapat perbedaan bermakna antara skor Tetris awal dibandingkan akhir $p < 0,001$, demikian juga kelompok eksakta dibanding non eksakta dalam hal skor Tetris awal, akhir dan perubahan skor $p < 0,001$.

Kesimpulan: kemampuan motor learning jenis adaptasi dipengaruhi kemampuan dasar dan latihan. Terdapat hubungan kortikoserebelar yang lebih baik pada kelompok eksakta dibandingkan non eksakta dengan alat ukur permainan Tetris.