

Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket

Dimas Candra Putra*, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*dimasputra2@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar shooting bola basket. Penelitian ini sendiri dilakukan di SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif pada efektivitas belajar siswa dalam pembelajaran bola basket, dan menggunakan desain penelitian Randomized Control Group Pretest-Posttest . Sampel kelas penelitian yang pertama berjumlah 35 siswa untuk kelas eksperimen dan 29 siswa untuk kelas kontrolnya. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes keterampilan yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Untuk rata-rata pretest sebesar 1.2857 dan untuk rata-rata posttest sebesar 1.7714. Sedangkan untuk nilai standart deviasi pretest sebesar 1.65514 dan untuk posttest sebesar 1.61037, dengan memiliki nilai varian pretest sebesar 2.739 dan nilai varian posttest sebesar 2.593. Untuk memastikan varian setiap kelompok sama atau sejenis, maka digunakan uji homogenitas yang memiliki nilai sebesar 0,005. Karena nilai signifikan kurang dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari populasi data tersebut adalah tidak sama. Sedangkan dari data hasil uji normalitas, nilai dari pretest sebesar 0,000 dan untuk posttest sebesar 0,001. Dikarenakan hasil data keduanya lebih kecil dibanding (5%) maka data tersebut tidak normal, karena distribusi data tidak normal maka menggunakan uji beda non-parametrik wilcoxon. Dari data uji beda non-parametrik wilcoxon ini memiliki nilai -2.473 dan signifikansi sebesar 0.013. Maka dapat dapat dinyatakan bahwa penelitian ini berpengaruh, karena nilai signifikan lebih kecil dibanding 0.05. Sedangkan untuk nilai besarnya peningkatan pretest dan posttest sebesar 4%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada pemberian reward terhadap hasil belajar shooting bola basket di SMP Negeri 21 Surabaya dengan peningkatan yaitu sebesar 4 %.

Kata Kunci: Pemberian *reward*, Hasil belajar, *Shooting* bola basket.

Abstract

This research aims to determine the effect of rewarding in basketball shooting learning outcomes. The research was conducted in the Junior High School 21 Surabaya Academic Year 2019/2020. The research method in the research is quasi-experimental research with a quantitative approach to inquiry the effectiveness of student learning in basketball shooting and using the *Randomized Control Group Pretest-Posttest* research design. The research samples were 35 students for the experimental class and 29 students for the control class. The research instrument was the skill test which was given at the *pretest* and *posttest*. The average *pretest* is 1.2857 and *posttest* is 1.7714. Whereas the standard deviation *pretest* is 1.65514 and *posttest* is 1.61037. Furthermore, the variant value of *pretest* is 2.739 and *posttest* is 2.593. The homogeneity test is used to determine the variance of each group the same or similar, which has a value of 0.005. The variant of the data population is not the same because the significant value is less than 0.05. Whereas from the normality test results, the value of the *pretest* is 0,000 and for the *posttest* is 0,001. Because the results of the data are both smaller than (5%), the distribution data is not normal. Therefore, the Wilcoxon non-parametric difference test was used. From this data, the Wilcoxon non-parametric value is -2,473 and the significance is 0.013. It can be stated that this treatment has an effect because the significant value is smaller than 0.05. Whereas the value of the increase in *pretest* and *posttest* is 4%. From this research, it can be concluded that there is an effect of giving rewards to learning outcomes of basketball shooting at Junior High School 21 Surabaya with an increase of 4%.

Keywords: Giving reward, Learning outcomes, Shooting basketball..

PENDAHULUAN

Mempermudah suatu pembelajaran adalah tugas yang paling utama guru, guru tidak saja dituntut untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan diri masing-masing murid, memang pendidikan bukanlah melulu penerapan teori belajar dan pembelajaran di ruang kelas. PJOK merupakan suatu media untuk meningkatkan kemampuan motorik serta meningkatkan fisik dan psikis agar berkembang dengan baik. Sebagaimana di kemukakan di atas siswa membutuhkan motivasi agar bisa memberikan hasil terbaik untuk menjadi optimal, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satunya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu sebuah hadiah atau reward terhadap siswa yang mampu berhasil menuntaskan tugasnya dengan sangat baik. Menurut Langa, (2014:7) Pemberian *reward* dan *punishment* lebih direkomendasikan dalam proses pendidikan, dikarenakan secara perlahan akan membentuk perilaku murid. Tujuan *Reward* yaitu untuk lebih mengembangkan motivasi yang bersifat intrinstik dan motivasi ekstrinstik, (dalam Sabartiningsih, 2018: 64), sedangkan menurut Rachmasari (2015: 15) "*Reward* dan *punishment* adalah pemberian konsekuensi yang menyenangkan bagi seseorang yang berprestasi atau berbuat sesuai dengan peraturan. Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani mencakup berbagai macam permainan dan olahraga, salah satunya yaitu permainan basket. Bola basket sendiri dikembangkan sejak pertama diciptakan pada akhir abad ke-19 oleh Dr. James Naismith, seorang guru pendidikan olahraga di YMCA Internasional Training School (kini Springfield College) menciptakan olahraga bola basket pada musim gugur tahun 1891 (Oliver,2004:6). Basket ini adalah olahraga yang salah satunya sangat populer dikalangan pelajar saat ini, tidak terkecuali di SMP Negeri 21 Surabaya. Tetapi ada beberapa masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 21 Surabaya beberapa faktor tersebut disebabkan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai serta minat siswa akan permainan bola basket yang tidak terlalu besar seperti halnya sepak bola pembelajaran pendidikan jasmani mencakup berbagai macam permainan dan olahraga, salah satunya yaitu permainan bola basket. Bola basket merupakan permainan yang membutuhkan intensitas gerak yang banyak dan baik untuk kebugaran. Di dalam permainan bola basket terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya 1. Menggiring (*dribble*) 2. Mengoper (*passing*) 3. Menembak (*shooting*) 4. Olah kaki (*footwork*). Oleh karena itu materi *shooting* di harapkan dapat mencapai tujuan belajar. *Shooting* merupakan

salah satu gerak dasar yang sangat penting dalam permainan bola basket. Karna kemenangan suatu tim selalu di tentukan oleh keberhasilan *shooting* pemain untuk mendapatkan angka sebanyak-banyaknya. Tujuan dalam *shooting* sendiri adalah memasukkan bola ke dalam ring untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin agar dapat memenangkan suatu pertandingan. Mengingat pentingnya *shooting* dalam permainan bola basket, maka setiap siswa di harapkan dapat menguasai gerakan teknik dasar *shooting* dengan baik dan benar. Mengingat pentingnya kemampuan siswa dalam pembelajaran penjasorkes sebagai tolak ukur keberhasilan belajar dan sebagai tolak ukur keterampilan siswa khususnya pada *shooting* bola basket. Karakter juga ikut berperan penting dalam proses belajar (Kamaruddin,2012:224).

Shooting sendiri adalah gerakan melemparkan bola dengan mengarah dan mengusahakan agar bola jatuh tepat di sasaran (Amber, 2006:13). Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Januari 2019 bahwa di SMP Negeri 21 Surabaya terdapat masalah yang di ungkapkan oleh guru penjas yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran permainan bola basket dikarenakan siswa lebih suka bermain sepak bola dibandingkan bermain bola basket, dari permasalahan yang ada di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar *shooting* siswa yang di kenal dengan metode pemberian hadiah (*reward*). Pemberian hadiah dan penalti akan berdampak positif pada perilaku siswa (Ching, 2012:30).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif pada efektivitas belajar siswa dalam pembelajaran bola basket. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang tidak dapat memenuhi empat kriteria yaitu perlakuan, randomisasi dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2018: 81).

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan (Maksum, 2018: 114). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain penelitian "*Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*" merupakan desain yang dipilih, dalam desain ini terdapat kelompok kontrol, dan subjek di tempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah peneliti dapat menguji perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Mengingat untuk tercapainya

dilaksanakan di SMP Negeri 21 Surabaya yang berada di Jl. Jambangan IV Surabaya. Dalam penelitian ini menggunakan *Cluster random sampling*. Karena dalam *Cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area, yang kemudian disebut *cluster* (Maksum, 2018: 68). Jadi cluster dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari 10 kelas dari strata kelas VII yang terdapat di SMP Negeri 21 Surabaya, kemudian 2 kelas tersebut di pilih secara acak untuk mendapatkan kelas kontrol dan kelas eksperimennya. Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2018:168). Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes keterampilan yang diberikan pada saat pre-test dan post-test. Instrumen tersebut menggunakan pedoman (Amber,2013:101) tentang tes keterampilan shooting ke dalam ring selama 30 detik

Tabel 1. Norma Penilaian Tes Keterampilan (Skill) Shooting Bola Basket dari Amber, 2013:102)

Kategori usia	Nilai A	Nilai B	Nilai C	Nilai D
Usia 16 tahun	10+ Jumlah bola masuk	7-9 Jumlah bola masuk	4-6 Jumlah bola masuk	1-3 Jumlah bola masuk
Usia 17 tahun	15+ Jumlah bola masuk	10-14 Jumlah bola masuk	6-9 Jumlah bola masuk	2-5 Jumlah bola masuk
Usia 18 tahun	20+ Jumlah bola masuk	12-19 Jumlah bola masuk	7-11 Jumlah bola masuk	2-6 Jumlah bola masuk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari SMP Negeri 21 Surabaya. Dalam penelitian ini sampel diperoleh dengan *cluster random sampling* dan memperoleh sampel yaitu kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen yang melaksanakan pelajaran PJOK pada hari Selasa jam ketiga sampai jam keempat dengan jumlah siswa 36 dan kelas VIII J sebagai kelompok kontrol yang melaksanakan pelajaran PJOK pada hari Kamis jam ketiga sampai jam keempat dengan jumlah siswa 30. Pengolahan data dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*), berikut hasil pengamatan yang telah dilakukan.

Tabel 2. Distribusi data Pre-test Shooting Bola Basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Maks	Min
Tes shoot eks	35	1.7714	2.593	1,61037	5.0	00,00
Tes shoot kontrol	29	1.2379	1.552	1.24568	5.0	00,00

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pre-test Shooting* Bola Basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya sebagai berikut: Hasil *Pre-test Shooting* Bola Basket untuk kelas eksperimen mempunyai nilai sebesar 1.2857, nilai varian sebesar 2.739, nilai standart deviasi 1.65514, nilai terendah sebesar .00, dan nilai tertinggi sebesar 7.00. Untuk hasil *Pre-test* kelas kontrol mempunyai nilai sebesar 1.3793, nilai varian 2.101, nilai standar deviasi 1.44948, nilai terendah sebesar .00, dan nilai tertinggi sebesar 6.00.

Tabel 3. Distribusi data Post test Shooting Bola Basket siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya.

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Maks	Min
Tes shoot eks	35	1.2857	2.739	1.6514	7.00	00.00
Tes shoot kontrol	29	1.3793	2.101	1.4494	6.00	00.00

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pre-test Shooting* Bola Basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya sebagai berikut: Hasil *Post-test Shooting* Bola Basket untuk kelas eksperimen mempunyai nilai sebesar 1,7714, nilai varian sebesar 2,593, nilai standar deviasi 1,61037, nilai terendah sebesar ,00, dan nilai tertinggi sebesar 5,00. Untuk hasil *Post-test* kelas kontrol mempunyai nilai sebesar 1,1379, nilai varian 1,552, nilai standar deviasi 1,24568, nilai terendah sebesar ,00, dan nilai tertinggi sebesar 5,00.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Deskripsi	Pre eksperimen	Post eksperimen	Pre kontrol	Post kontrol
N	35	35	29	29
Mean	1.2857	1.7714	1.3793	1.1379
P-Value	00.000	00.001	00.009	00.000
Keterangan	(p) < α = 0,05	(p) < α = 0,05	(p) < α = 0,05	(p) < α = 0,05
Status	Tidak normal	Tidak normal	Tidak normal	Tidak normal

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui nilai sig dari distribusi data pretest kelompok eksperimen yaitu 0.000 sehingga nilai sig tersebut tidak normal karena signifikan lebih kecil dibanding α (0,05), sedangkan untuk nilai sig dari posttest kelompok eksperimen yaitu 0.001 sehingga nilai dikatakan tidak normal karena nilai

lebih kecil dari (0,05), dan untuk nilai sig kelas kontrol yaitu pretest 0.009 dan posttest 0.000, maka nilai tersebut tidak normal karena nilai sig kurang dari (0.05) Selanjutnya akan dilakukan uji beda , dikarenakan distribusi data tidak normal maka akan menggunakan uji *non-parametrik Wilcoxon*

Tabel 5. Uji Beda Distribusi Pre-test dan Post-test Shooting bola basket.

Variabel	Z	Asymp Sig.	A	Keterangan
Pre-Post eksperimen	-2.473	0.013	0.05	Ada pengaruh
Pre-Post kontrol	-1.811	0.070	0.05	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 5 maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas eksperimen dari sebelum dan setelah diberikannya treatment, dengan nilai sig 0.013 < taraf signifikansi 0.05. sedangkan untuk kelas kontrol tidak terdapat pengaruh karena memiliki nilai sig 0.070 < dari taraf signifikansi 0.05

Tabel 6. Uji Homogenitas Varian

Variabel	Sum of squares	Df	Mean square	F	Sig.
Between group	8.384	1	8.384	8.656	0.005
Within group	60.053	62	.969	-	-
Total	68.437	63	-	-	-

Berdasarkan tabel 6 dapat dikatakan bahwa data dari dua kelompok atau varian dari populasi data tersebut adalah tidak sama, dikarenakan nilai signifikansi < 0.05 atau kurang dari 0.05.

Selain itu untuk mengetahui besarnya peningkatan *pre-test* dan *post-test*, dapat dilakukan perhitungan manual menurut (Maksum,2009:90) sebagai berikut:

$$P = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100$$

$$= \frac{4857}{1.2857} \times 100$$

$$= 4 \times 100\% = 4\%$$

Dari data di atas dapat diketahui nilai *shooting* bola basket siswa kelas eksperimen memiliki rata-rata *pre-test* 1.2857 dan *post-test* 1.7714 dengan selisih 4857 sehingga memiliki peningkatan sebesar 4%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penerapan *reward* efektif dalam meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya.
2. Terdapat peningkatan terhadap hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya yaitu sebesar 4%.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan terkait penelitian yang telah dilakukan yaitu.:

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa penerapan *reward* itu efektif dalam meningkatkan semangat siswa untuk belajar, oleh karena itu guru dapat mengaplikasikan cara ini sebagai metode untuk pembelajaran yang lebih baik guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa hendaknya untuk lebih sering melatih teknik *shooting*nya lagi untuk meningkatkan kemampuannya lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambler, V. (2013). *Petunjuk Untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Langa, C. (2014). "Rewards And Punishments Role In Teacher-Student Relationship From The Mentors Perspective". *Journal Of Acta Didactica Napocensia*. Vol. 7 (4): pp (7-12).
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa: University Press.
- Maksum, A. (2009). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, A. (2009). *Psikologi Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Oliver, J. (2007). *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya Pustaka.
- Ching, G. (2012). "Looking Into The Issues Of Rewards And Punishment In Students". *Journal Of Research Studies In Psychology*. Vol. 1(2): pp (29-38).
- Rachmasari, S. (2015). *Penerapan Metode Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Program Studi SI Pendidikan Administrasi*

Perkantoran UNY. Yogyakarta: PPs
Universitas Negeri Yogyakarta.

Sabartiningsih, Muzakki, dan Durtam. (2018).
“Implementasi Pemberian *Reward* Dan
Punishment Dalam Membentuk Karakter
Disiplin Anak Usia Dini”. *Jurnal
Pendidikan Anak*. Vol.4 (1): hal. 64-66..
(2012). “Character Education And Students
Social Behavior”. *Journal Of Education
And Learning*. Vol. 6 (4): pp (223-230).

Kamaruddin. (2012). “Character Education And Social
Behavior”. *Journal Of Education And
Learning*. Vol 6 (4): pp (223-230)

