

## **PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* BOLA BASKET (Studi Pada Kelas SMA Negeri 1 Soko )**

**Mulyo Utomo**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya, Mulyoutomo870@gmail.com

**Dwi Cahyo Kartiko**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu upaya mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik menjadi suatu yang aktual. Sehingga pengembangan potensi tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah. Untuk mencapai hasil belajar siswa pada tingkat yang optimal, guru olahraga diharapkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Salah satunya dengan cara pemberian *reward* terhadap siswa yang sudah berhasil menuntaskan dengan baik dalam proses pembelajaran. Pada sekolah menengah atas terdapat berbagai permainan bola besar salah satunya bola basket. Bola basket merupakan permainan yang membutuhkan intensitas gerak siswa lebih banyak dan baik untuk kebugaran. Dalam permainan bola basket terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya adalah 1. Menggiring bola (*dribble*) 2. Mengoper (*passing*), 3. Menembak (*shooting*) dan 4. Olah kaki (*Footwork*). Untuk melakukan *shooting* dibutuhkan koordinasi antara mata tangan dan kaki. Berdasarkan pengalaman peneliti waktu praktek pengalaman lapangan (PPL), peneliti menemukan permasalahan yang dialami siswa dalam melakukan *shooting*. Saat melakukan *shooting* siswa kesulitan dan kurang termotivasi untuk melakukan *shooting* saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga peneliti menerapkan pemberian *reward* dalam penelitiannya. Tujuan penelitian ini adalah 1. Mengetahui Apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran *shooting* bola basket pada siswa XI di SMA Negeri 1 Soko. 2. Mengetahui besarnya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran *shooting* bola basket pada siswa XI di SMA Negeri 1 Soko. Setelah melakukan penelitian selama 4 minggu yang terbagi dalam 4 kali pertemuan baik kelompok eksperimen dan maupun kelompok kontrol. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah ternyata memberikan peningkatan signifikan pada siswa kelompok eksperimen sebesar 70,59% dan siswa kelompok kontrol sebesar 45,22%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan hadiah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil *shooting* bola basket pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

**Kata Kunci :** reward, hasil belajar, shooting, bola basket.

### **Abstract**

Learning is essentially an effort to develop the potential of students to be an actual. So that the development of this potential can be done through teaching and learning in schools. To achieve the learning outcomes of students at an optimal level, sports teachers are expected to use learning methods that make students more active and creative. One way to reward students who have successfully completed the well in the learning process. At the high school terdapat permainan berbagai great ball one ball Basket. Basketball is a game that requires more intensity the student movement and good for fitness. In a basketball game there are many basic techniques, which are 1. Menggiring ball (*dribble*) 2. Mengoper (*passing*), 3. Shooting (*shooting*) and 4. Olah feet (*Footwork*). To perform shooting eye coordination is needed between the hands and feet. Based on the experience of researchers time practice field experience (ppl), researchers found that the problems experienced by students in doing the shooting. So the researchers applied the reward system in the research.

The purpose of this study was 1. Knowing Is there any influence of the reward system to the learning outcomes of students in learning basketball shooting at XI students in Senior High School 1 Soko. 2.

Knowing the magnitude of the effect the effect of reward on learning outcomes of students in learning basketball shooting at XI student at Senior High School 1 Soko

After doing research for 4 weeks and is divided into 4 meetings both nk and the experimental group or the control group. Researchers were able to conclude that administration of extrinsic motivation in the form of gift turned out to provide a significant increase in the experimental group students by 70.59% and the control group students by 45.22%. It is proved that the use of gift giving significant influence on the results of shooting the basketball in the experimental group compared with the control group.

**Keywords :** Reward, relust, shooting, basketball.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu upaya mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik menjadi suatu yang aktual. Sehingga pengembangan potensi tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Sebagaimana yang dikemukakan tersebut, perkembangan baru terhadap pandangan proses belajar mengajar (proses pembelajaran) membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensi karena proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sebagai besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Guru olahraga yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola pembelajaran sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal.

Dalam pembelajaran PJOK terdapat berbagai macam permainan dan olahraga, dimana pada sekolah menengah atas/SMA terdapat beberapa jenis permainan bola besar, salah satunya yaitu permainan bola basket. Olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang populer di kalangan pelajar saat ini, tidak terkecuali di SMA Negeri 1 Soko. SMA Negeri 1 Soko merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Kabupaten Tuban Jawa Timur dengan nama awal SMA Negeri 1 Parengan di Soko. Tanggal 9 Oktober 2009, SMA Negeri 1 Parengan di Soko berubah status menjadi SMA Negeri 1 Soko Tuban.

Ada beberapa problem dalam pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Soko, faktor tersebut disebabkan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai, sehingga siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu menurut penggalaman peneliti sewaktu menjadi siswa di SMA Negeri 1 Soko, Guru jarang sekali memberikan *reward* (hadiah) pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Dalam proses pembelajaran PJOK, guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, salah satunya *shooting* bola basket. Mengingat

pentingnya kemampuan siswa dalam mata pelajaran PJOK sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka sangat penting untuk menyelesaikan permasalahan yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan, khususnya pada *shooting* bola basket.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, digunakan strategi pembelajaran yang menghubungkan tingkah laku dengan konsekuensi terhadap hasil belajar siswa yang dikenal dengan pemberian hadiah (*reward*).

Dari pernyataan tersebut, akan diteliti seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket di SMA Negeri 1 Soko kabupaten Tuban.

## Hakikat Reward

Menurut Djamarah (2011:160) *reward* adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan atau cenderamata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bisa berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Penerima hadiah tidak tergantung dari jabatan, profesi, dan usia seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari orang seseorang dengan motif-motif tertentu.

Hadiah sering dipermasalahkan bila seseorang ingin memberikan sebuah cenderamata kepada kerabat, adik, kakak, kekasih, sebagai kenang-kenangan berupa materi dalam berbagai jenis dan bentuknya. Kegiatan itu biasanya berlangsung bila ada diantara orang tertentu yang ingin memberikan hadiah kepada orang yang akan melaksanakan hari ulang tahun, orang yang akan melaksanakan perkawinan dan sebagainya.

Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada anak didik lainnya. Dalam pendidikan modern, anak didik teladan dan untuk perguruan tinggi universitas disebut sebagai mahasiswa teladan. Sebagai penghargaan atas prestasi mereka dalam belajar, uang beasiswa supersemar

pun mereka terima setiap bulan dengan jumlah dan jangka waktu yang ditentukan.

Hadiah berupa uang beasiswa supersemar diberikan adalah untuk memotivasi anak didik/mahasiswa agar senantiasa mempertahankan prestasi belajar selama bersekolah. Kepentingan lainnya adalah untuk membantu anak-anak atau mahasiswa yang berprestasi dalam segala hal, tetapi termasuk kelompok anak dengan latar belakang ekonomi orang tua mereka yang lemah, sehingga bila tidak dibantu berupa uang beasiswa supersemar, studi mereka akan kandas di tengah perjalanan atau gagal sama sekali.

Pemberian hadiah bisa juga diberikan bukan berbentuk beasiswa supersemar, tetapi berbentuk lain seperti buku-buku tulis, pensil, bolpoin, dan buku-buku bacaan lainnya yang dikumpulkan dalam sebuah kotak terbungkus dengan rapi. Pemberian hadiah seperti itu dapat dilakukan pada setiap kenaikan kelas. Dengan cara itu anak didik akan termotivasi untuk belajar guna mempertahankan prestasi belajar yang telah mereka capai. Dan tidak menutup kemungkinan akan mendorong anak variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Didik lainya untuk ikut berkompetisi dalam belajar. Hal ini merupakan gejala yang baik dan harus disediakan lingkungan yang kreatif bagi anak didik. Pemberian hadiah yang sederhana ini perlu digalakkan karena relatif murah dan dirasakan cukup efektif untuk memotivasi anak didik dalam kompetisi belajar. Jangan menunggu hadiah yang muluk-muluk dan mahal dengan maksud membanggakan diri sendiri.

Sedangkan menurut Maksum (2008:15) ada beberapa efektifitas *Reward and Punishment* yang diberikan dipengaruhi oleh:

1. Intensitas  
Semakin besar *Reward* yang diberikan semakin tinggi peluang tingkah laku untuk diulang. Demikian juga semakin tinggi intensitas *punishment* yang diberikan semakin besar peluang *punishment* mencegah munculnya tingkah laku.
2. Frekuensi  
Semakin sering tingkah laku mendapat *reward* semakin tinggi peluang tingkah laku tersebut untuk diulang. Demikian juga semakin sering tingkah laku mendapat *punishment* semakin besar hambatan tingkah laku tersebut untuk muncul.
3. Interval waktu

Waktu yang efektif untuk memberikan *reward and punishment* adalah sesegera mungkin setelah tingkahlaku tersebut dilakukan.

#### 4. Konsistensi

*Reward* yang diberikan secara tidak konsisten membuat individu enggan melakukan tingkahlakunya. Demikian juga *punishment* yang diberikan secara tidak konsisten membuat individu tidak takut mengulang tingkahlakunya. (Maksum, 2008:15)

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam arti siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri. Dan dengan *reward* itu, juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa.

#### Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melainkan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.



- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sedangkan menurut Bloom (Suprijono, 2013:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rautinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik fisik, social, manajerial, dan intelektual.

### Pengertian Bola Basket

Bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu terdiri atas lima pemain. Menurut PERBASI *Official Basketball Rules* (2012:1) Perbandingan bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan angka. Sedangkan keranjang yang diserang oleh suatu tim adalah keranjang yang dipertahankan oleh suatu tim adalah keranjang sendiri. Selain itu tim yang mencetak angka lebih banyak pada akhir waktu permainan akan menjadi pemenang. Untuk lapangan permainan bola basket harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas.

Bola basket juga merupakan olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia. Merasakan bahwa bola basket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Bola basket juga sangat cocok untuk ditonton karena bisa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu bola basket mudah dipelajari karena bentuk

bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola.

Sedangkan menurut Ahmadi (2007:13) Bola basket mempunyai beberapa teknik dasar, teknik dasar merupakan teknik atau gerakan dasar yang digunakan dalam suatu permainan olahraga. Permainan bola basket merupakan salah satu permainan yang kompleks gerakannya, artinya merupakan gabungan yang terdiri dari unsure gerakan yang terkoordinasi secara rapi. Secara umum ada beberapa teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut :

- a. Teknik dasar mengoper bola (*Passing*)
- b. Teknik dasar menerima
- c. Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)
- d. Teknik dasar menembak (*shooting*)
- e. Teknik dasar latihan olah kaki (*footwork*)
- f. Teknik latihan *pivot*

### Pengertian Shooting

Menurut Sodikun menembak (*Shooting*) adalah menembak merupakan sasaran akhir setiap bermain. Sedangkan tujuan *shooting* adalah memasukan bola kedalam ring untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin agar dapat memenangkan suatu pertandingan. Dalam melakukan *shooting* atau menembak harus dilakukan sesering mungkin untuk melatih gerakan otomatisasi dengan benar serta terlatih kecepatannya. Adapun teknik dasar yang harus diperhatikan untuk melakukan *shooting* atau tembakan, yaitu :

1. Pandangan ke arah ring.
2. Posisi badan (keseluruhan) menghadap ke ring.
3. Pada saat melakukan tembakan badan tidak maju.
4. Jalannya bola parabola.
5. Karena yang diblatih gerakan yang baik dan benar maka dilakukan dari yang paling sederhana yakni dari dekat keranjang atau ring.
6. Tidak kaku baik badan, kaki, dan tangan.
7. Kesimbangan (*balance*).
8. Konsentrasi.
9. Biasakan melakukan telapak tangan menghadap ke atas.
10. Terlalu cepat menarik tangan penyeimbang bola

Adapun tahapan gerakan pada masing-masing adalah sebagai berikut:

### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabelnya. Menurut Maksom (2012: 68), dalam penelitian eksperimen, bila terdapat 4 hal seperti pemberian perlakuan, menggunakan mekanisme kontrol, terdapat *random* dan terdapat ukuran keberhasilan maka dikatakan penelitian ini sebagai penelitian eksperimen murni.

R	T1	X	T2
R	T1	-	T2

Keterangan:

R : Random

T1 : *Pre-test*

X : Perlakuan (*Treatement*)

- : Tanpa Perlakuan

T2 : *Post-test*

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman, sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu.

Dalam pengertian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. (Maksum, 2006: 23-24)

1. Variabel bebas adalah : Pengaruh pemberian *reward*
2. Variabel terikat adalah : Hasil belajar *shooting* bola basket

Populasi menurut Maksum (2012:53) adalah keseluruhan individu atau objek yang di maksudkan untuk di teliti. Maka populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Soko.

Sedangkan sampel Dalam penelitian ini menggunakan *Cluster random sampling*. Karena dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area, yang kemudian disebut *cluster*. Jadi *cluster* dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari 8 kelas yang terdapat di SMA Negeri 1 Soko. 1 kelas sebagai kelompok kontrol dan 1 kelas sebagai kelompok eksperimen. Cara pengambilan sampelnya adalah dengan cara *random* yaitu semua ketua kelas XI di SMA Negeri 1 Soko dikumpulkan untuk melakukan pengundian sampel, kemudian setiap ketua kelas

menggambil 1 kertas yang sudah disediakan dalam kertas tersebut ada 2 kertas yang bertulis sampel kelompok eksperimen dan sampel kelompok kontrol. Jadi jika ada ketua kelas yang mendapatkan kertas bertuliskan sampel maka kelas tersebut terpilih menjadi sampel dalam penelitian. Peneliti menggunakan siswa kelas XI karena peneliti berasumsi bahwa semua siswa kelas XI telah beradaptasi 1 tahun dengan cara pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Soko Kabupaten Tuban.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mendapatkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. *Tess Menembak Berulang-ulang*

Seorang siswa mengambil salah satu posisi di bawah keranjang dan berusaha memasukkan bola sebanyak mungkin dalam waktu 30 detik dalam keranjang. Kalau berhasil memasukkan bola ia harus mengubah sisi penembak. Adapun beberapa kriteria penilaian berdasarkan usia dan jumlah bola masuk hasil *shooting*.

**Tabel 1. kriteria penilaian *shooting* bola basket**

Usia	A	B	C	D
13 tahun	10+	7-9	4-6	1-3
14 tahun	14+	10-13	6-9	2-5
15 tahun	16+	12-15	7-11	2-6
18-19 tahun	18+	15-17	11-14	5-10

Berdasarkan penilaian di atas untuk penilaian usia anak SMA berkisar 15-17 Tahun dan *reward* akan diberikan kepada siswa yang berhasil memasukkan bola ke dalam ring dengan hasil *shooting* dalam jumlah yang maksimal.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik dengan rumus, yaitu:

a. *Mean*

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

b. *Standar Deviasi*

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}}$$

c. Uji homogenitas

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

d. Uji T *Dependent*

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \times \sum D^2) - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

e. Uji T *Independent*

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{s^2}{N_1} + \frac{s^2}{N_2}}}$$

f. Besar Peningkatan

$$\frac{Md}{Mpre} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi data

Data yang akan disajikan berupa data yang diperoleh dari hasil tes *shooting* sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) dari pengaruh pemberian hadiah (*reward*).

Dalam perhitungan analisis data ini peneliti menggunakan dua jenis teknik perhitungan statistik secara manual dan menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) *Statistics* 21.

### Deskripsi Data

Pada deskripsi ini data ini akan membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes *shooting* bola basket pada masing-masing kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pembelajaran *shooting* bola basket dengan pemberian hadiah dan pujian (*reward*).

Disini akan dianalisis hasil dari kedua kelompok tersebut (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan program *SPSS for Windows release* 21.0

### 1. Kelompok Eksperimen (Pemberian *Reward*)

**Tabel 2. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Shooting hasil Belajar Siswa pada Kelompok Eksperimen**

Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Pos test</i>
Rata-rata	4,59	7,73
Standart deviasi	2,03	2,97
Varians	4,13	8,83
Nilai tertinggi	9	15
Nilai terendah	0	2
Presentasi	70,59%	

Dari tabel 2. dapat diketahui bahwa hasil tes *shooting* siswa kelompok eksperimen sebelum pemberian motivasi ekstrinsik berupa pujian dan hadiah (*pre-test*)

yang diketahui dari usaha memasukan bola kedalam keranjang (ring) sebanyak mungkin dalam waktu kurang lebih 30 detik adalah rata-rata dari *pretest* 4,59 dengan standar deviasi sebesar 2,03 varians sebesar 4,13, serta nilai tertinggi 9 dan terendah 0.

Hasil tes *shooting* siswa kelompok eksperimen setelah pemberian motivasi ekstrinsik berupa pujian dan hadiah (*posttest*) yang dilihat dari usaha memasukan bola kedalam keranjang (ring) sebanyak mungkin dalam waktu kurang lebih 30 detik adalah rata-rata 7,73 dengan standar deviasi sebesar 2,97, varians 8,83 serta nilai tertinggi 15 dan terendah 2.

Peningkatan hasil *shooting* bola basket siswa kelompok eksperimen sebesar 70,59%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui pemberian motivasi ekstrinsik berupa pujian dan hadiah ternyata berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket kelompok eksperimen sebesar 70,59%.

### 2. Kelompok Kontrol (Tanpa *Reward*)

**Tabel 3. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Shooting Hasil Belajar Siswa pada Kelompok Kontrol**

Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Pos test</i>
Rata-rata	4,29	5,29
Standart deviasi	2,36	2,56
Varians	5,61	6,58
Nilai tertinggi	11	14
Nilai terendah	0	2
Presentasi	45.22%	

Dari tabel 4. dapat diketahui bahwa hasil tes *shooting* siswa kelompok kontrol sebelum pembelajaran *shooting* bola basket (*pre-test*) yang diketahui dari usaha memasukan bola kedalam keranjang (ring) sebanyak mungkin dalam waktu kurang lebih 30 detik adalah rata-rata dari *pretest* 4,29 dengan standar deviasi sebesar 2,36 varians sebesar 6,58 serta nilai tertinggi 11 dan terendah 0.

Hasil tes hasil tes *shooting* siswa kelompok kontrol sesudah pembelajaran *shooting* bola basket (*post-test*) yang diketahui dari usaha memasukan bola kedalam keranjang (ring) sebanyak mungkin dalam waktu kurang lebih 30 detik adalah rata-rata dari *post-test* 5,29 dengan standar deviasi sebesar 2,56 varians sebesar 6,58 serta nilai tertinggi 14 dan nilai terendah 2.



Peningkatan hasil *shooting* bola basket siswa kelompok kontrol sebesar 45,22%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran *shooting* bola basket ternyata ada peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket kelompok kontrol sebesar 45,22%.

### Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, terdapat langkah-langkah yang diperlukan antara lain a. Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan suatu data, salah satunya dengan menggunakan uji Lilefors versi Kolmogorov-Smirnov. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel tersebut dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *Statistical package for the social* (SPSS) *Statistics* versi 21.

**Tabel 4. Hasil Pengujian Normalitas**

Kelompok	X <sup>2</sup> hitung	P-Value	Keterangan
Eksperimen <i>Pre-test</i>	0.380	0,05	Normal
Eksperimen <i>Post-test</i>	0.537	0,05	Normal
Kontrol <i>Pre-test</i>	0.238	0,05	Normal
Kontrol <i>Post-test</i>	0.160	0,05	Normal

Berdasarkan hasil tabel 4. memberikan informasi bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol nilai signifikan  $> 0,05$ . Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semua berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### Uji Homogenitas

Uji Homogenitas ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah hasil skor *pre-test* eksperimen dan skor *pre-test* kontrol memiliki variasi yang sama. Keterangan mengenai variasi yang sama atau tidak, ini dibutuhkan dengan pengujian *t-test*. Dari pengujian didapatkan dua nilai statistik uji, yaitu *F-test* untuk data yang berdistribusi normal dan *levens's test* untuk semua jenis distribusi. Untuk mengetahui apakah deskripsi data

bersifat homogeny atau tidak, maka dapat diketahui dengan cara membandingkan nilai *F*hitung dan *F*tabel.

Berikut hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan *Statistical package for the social* (SPSS) *Statistics* versi 21.

- a) Uji homogenitas *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

**Tabel 5. Test of Homogeneity of Variances**

*Pretest* eksperimen dan kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.507	6	25	.797

Dalam uji homogenitas dari tabel diatas berlaku ketentuan seperti uji normalitas, yakni *p-value* lebih besar dibanding 0,05, maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika *p-value* lebih kecil dibanding 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen. Dari analisis diatas dapat dinyatakan bahwa data kedua kelompok *pretest* eksperimen dan kontrol bersifat homogen, karena *p-value* lebih besar dibanding 0,05 atau 0,797. Uji homogenitas sangat diperlukan pada analisis.

- b) Uji homogenitas *postes* kelompok eksperimen dan kontrol

**Tabel 7 Test of Homogeneity of Variances**

*Posttest* eksperimen dan kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.813	6	25	.137

Dalam uji homogenitas dari tabel diatas berlaku ketentuan seperti uji normalitas, yakni *p-value* lebih besar dibanding 0,05, maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika *p-value* lebih kecil dibanding 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen. Dari analisis diatas dapat dinyatakan bahwa data kedua kelompok *posttest* eksperimen dan kontrol bersifat homogen, karena *p-value* lebih besar dibanding 0,05 atau 0,137. Uji homogenitas sangat diperlukan pada analisis.

### Analisis data

Pada bagaian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari test yang telah diberikan kepada tester. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya. Untuk menjawab hipotesis yang diajukan, maka uji hipotesis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah

uji beda rata-rata (uji beda mean) dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (sampel berpasangan) dan uji *independent t-test* (beda antar kelompok).

### 1. T-Test *Dependent* kelompok Eksperimen dan Kontrol

Tabel 6. Uji Beda Menggunakan Uji T *Dependent*

Kelompok	N	Df	t <sub>hitung</sub>	t <sub>Tabel</sub>	Keterangan
Eksperimen <i>Pre-test – Post-test</i>	34	33	9,888	2,042	Signifikan
Kontrol <i>Pre-test – Post-test</i>	34	33	5.169	2,042	Signifikan

#### a. kelompok eksperimen

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada t hitung > t tabel dengan nilai 9,888 > 2,042. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pembelajaran *shooting* bola basket pada kelompok eksperimen.

#### b. kelompok kontrol

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada t hitung > t tabel dengan nilai 5.169, > 2,042. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pembelajaran *shooting* bola basket pada kelompok kontrol.

### 2. Uji Beda (Uji T *Independent*)

Dalam hal ini peneliti menggunakan taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut:  
Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ,  $H_0$  ditolak

Hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $H_0$  ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan manual dan dengan menggunakan program IBM *Statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) *Statistics* 21 dapat dideskripsikan hasil uji beda rata-rata berpasangan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Beda *Independent*

Eksperimen dan Kontrol	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
<i>Pre test</i>	3,797	2,015	Tidak ada beda
<i>Pos tet</i>	189	,03	Ada beda

Dari tabel 8. Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak karena nilai  $t_{hitung}$  189 >  $t_{tabel}$  2,03. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui pemberian hadiah (*reward*) pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada kelompok kontrol terhadap hasil belajar *shooting* bola basket.

### 3. Peningkatan

Uji peningkatan digunakan untuk menguji atau untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar yang dicapai.

#### a. Kelompok Eksperimen

$$\begin{aligned} \text{Besar Peningkatan} &= \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\% \\ \text{Besar Peningkatan} &= \frac{8,24}{4,39} \times 100\% \\ &= 70,59\% \end{aligned}$$

Dari penghitungan rumus besar peningkatan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen sebesar 70,59 %.

#### b. Kelompok Kontrol

$$\begin{aligned} \text{Besar Peningkatan} &= \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\% \\ \text{Besar Peningkatan} &= \frac{1,94}{4,29} \times 100\% \\ &= 45,22\% \end{aligned}$$

Dari penghitungan rumus besar peningkatan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen sebesar 45,22%.

### PENUTUP

#### Simpulan

Dari hasil penelitian yang diuraikan dalam bab sebelumnya, maka pada akhir penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pemberian motivasi berupa *reward* ternyata memberikan pengaruh dengan rata-rata peningkatan



yang positif pada siswa kelompok eksperimen sebesar 1,79 % dan siswa kelompok Kontrol sebesar 1,41% terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Soko di Kabupaten Tuban.

2. Sesuai dengan rumusan masalah tujuan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar *shooting* bola basket melalui pemberian motivasi ekstrinsik berupa pujian kalimat verbal bagus, betul, terus, dan berupa hadiah buku, bolpoin, pensil, penghapus ternyata memberikan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen sebesar 70,59% sedangkan kelompok kontrol sebesar 45,22%.

#### Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka saran-saran dari penelitian adalah :

1. Dilihat dari hasil penelitian, bahwa pemberian *reward* berupa kalimat verbal (bagus, betul, terus) dan hadiah berupa barang ( buku, bolpoin, pensil, penghapus) kepada siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar ternyata memberikan pengaruh lebih besar di banding siswa yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Soko, diharapkan adanya kesadaran bagi guru dan pihak sekolah apabila menghadapi permasalahan tentang kegiatan proses belajar mengajar, metode pemberian *reward* bisa diterapkan pada peserta didik atau para staf SMA Negeri 1 Soko.
2. Penerapan *reward* bisa dijadikan solusi apabila siswa-siswai atau peserta didik mengalami kejenuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena pemberian *reward* pada penelitian ini sudah berhasil memberikan dampak positif bagi siswa yang mengalami perubahan nilai hasil belajar *shooting* setelah pemberian *treatment reward*.

Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga*. Surabaya : Unesa University Pres.

Maksum, Ali. 2012. *Metode Penelitian*. Surabaya : Unesa..

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Tim Penyusun. 2012. *Official Basketball Rules*. Senayan. Jakarta : Pengurus PERBASI.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta : Era Intermedia.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Maksum, Ali. 2006. *Metode Penelitian*. Surabaya : Unesa.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa.

