

**PENGARUH PENERAPAN *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR  
*DRIBBLE* BOLA BASKET  
(Studi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo tahun Ajaran 2015/2016)**

**Nurul Ilmiyah**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Surabaya, nilmiyah4@gmail.com

**Dwi Cahyo Kartiko**

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

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Menerapkan pemberian *reward and punishment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *reward and punishment* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang di ambil hanya (laki-laki) di SMP Negeri 2 taman Sidoarjo. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan tes *dribble* melewati kun secara zig-zag dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 21*. Teknik analisa yang digunakan adalah kuantitatif, dianalisis dengan mencari nilai *mean*, standart deviasi, varian, menghitung uji-t, dan menghitung besar prosentase. Setelah melakukan penelitian selama 4 minggu terbagi menjadi 4 pertemuan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian motivasi ekstrinsik berupa *reward and punishment* ternyata memberikan peningkatan yang signifikan pada siswa kelompok eksperimen sebesar 13,15% dan siswa kelompok kontrol sebesar 2,65%. Hal tersebut membuktikan bahwa pemberian *reward and punishment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol.

**Kata Kunci:** *reward and punishment*, hasil belajar, *dribble*, bola basket

**Abstract**

The purpose of this research is 1. Applying the provision of reward and punishment to improve study results. 2. Know how big the influence of the application of reward and punishment of the result on the study dribble basketball. The research is research his experiment with the quantitative approach. Sample in this research is two classes are in extract just a male in SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. An instrument that in use is using passes a test dribble in crossover by using *IBM SPSS Statistic 21*. Technique working analysis is quantitative, analyzed by seeking mean, standart deviantion, counting t-test, and counted large prosentase. After conducting research for four weeks devided into four meeting devided into two groups is the experiment group and control group. Researchers can conclude that the extrinsic motivation of reward and punishment in fact provides a significant increase in the experiment group students 13,15 % and the control group students of 2,65%. This proves that the reward and punishment give significant influence of the result of the study dribble basketball on the experiment group student and the control group students.

**Keyword :** Reward And Punishment, Result, Dribble and Basketball

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang No. 20 tahun 2003 pada bab I pasal 1). Pendidikan memiliki sasaran pedagogi, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi

manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman (Mahardika, 2010: 89). Pendidikan jasmani merupakan salah satu wadah untuk melakukan aktivitas. Sesuai dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 pada bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang dinyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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 tanggung jawab.

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan (Undang-undang No. 20 tahun 2003 pada bab I No. 8). Indonesia memiliki berbagai jenjang pendidikan yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (Undang-undang No. 20 tahun 2003 pada bab IV pasal 14). Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD), dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTS) atau sederajat. Sementara pendidikan menengah berbentuk sekolah menengah atas (SMA), madrasah aliyah (MA), sekolah menengah kejuruan (SMK) atau sederajat. Sedangkan Perguruan tinggi (PT) merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi (Undang-undang No. 20 tahun 2003 pada pasal 17-19).

Sekolah menengah pertama merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Sekolah menengah pertama ditempuh dalam kurun waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9 ([www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id)).

SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo merupakan sebuah sekolah yang terletak di Jalan Sawunggaling No.04 Taman Sidoarjo. SMP Negeri 2 Taman merupakan salah satu sekolah yang *favorite* atau menjadi idaman peserta didik. SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo menggunakan Kurikulum 2013, untuk mencapai hasil belajar peserta didik, ranah yang dinilai bukan hanya satu nilai ranah saja, melainkan 4 ranah yaitu sikap keagamaan atau *religius*, nilai sikap, nilai pengetahuan dan nilai penerapan pengetahuan (praktek). Guru diharuskan melakukan pembelajaran berbasis saintifik yang biasa disebut 5 (lima) M yaitu (1) mengamati: yang perlu diamati baik dari gambar, model atau video, (2) menanya: setelah mengamati proses berfikir, akan timbul pertanyaan dari peserta didik, (3) mencoba atau *explorasi*: melakukan apa yang sudah diamati dan akan menjawab pertanyaan, (4) mengasosiasi: menganalisa hasil dan, (5) mengkomunikasikan atau mengevaluasi hasil belajar.

Sekolah menengah pertama peserta didik mendapatkan materi permainan bola besar, salah satunya bola basket. Bola basket merupakan materi yang wajib ditempuh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran *dribble* bola basket. Peserta didik mempelajari teknik bola basket diantaranya yaitu: 1)

menggiring bola (*dribble*), 2) melempar dan menangkap, 3) menembak bola (*shooting*), 4) olah kaki (*foot walk*) 5) teknik gerakan berporos, 6) teknik merayah (Sodikun, 1992: 48). Untuk mengembangkan berbagai teknik dasar tersebut perlu adanya latihan yang bersifat *continue* dan terprogram.

*Dribble* adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan atau menggiring bola basket atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul (Perbasasi, 2012: 28). *Dribble* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari bola basket dan penting bagi permainan individual dan tim. Untuk dapat meningkatkan keterampilan dasar olahraga khususnya pada teknik dasar *dribble* supaya peserta didik tetap semangat mengikuti proses belajar mengajar maka diperlukan metode pembelajaran yang tepat salah satunya pemberian *reward and punishment*. *Reward* segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan oleh peserta didik karena hasil baik dalam proses pembelajarannya. Sementara *punishment* adalah hukuman yang diberikan kepada peserta didik karena melakukan suatu pelanggaran.

Menurut hasil wawancara dengan guru PJOK dan hasil pengamatan peneliti di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo, masalah yang ada di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo yaitu keterbatasan waktu untuk melakukan olahraga, alokasi waktu di SMP Negeri 2 Taman adalah 90 menit, tentu saja tidak sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu alokasi waktunya 4 x 40 menit hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dari peserta didik, peserta didik juga kurang diberikan *feedback*/umpan balik oleh guru sehingga motivasi belajar dari peserta didik masih lemah terutama pada mata pelajaran *dribble* bola basket. Metode pembelajaran yang kurang benar menyebabkan materi yang seharusnya dapat tersampaikan dan sangat menarik akhirnya tidak tersampaikan karena metode yang kurang tepat. Peneliti mencoba untuk memberikan suatu metode pembelajaran berupa *reward and punishment*. Harapannya ada peningkatan hasil belajar keseluruhan dari materi *dribble* bola basket. Dilihat dari latar masalah tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian mengenai pengaruh penerapan pemberian *reward and punishment* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

## METODE

Dalam penelitian ini Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya

perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian (Maksum, 2012: 65). Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian eksperimen dengan menggunakan desain Randomized Control Group Pretest-Posttest. Desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan *pretest* maupun *posttest*.

Dalam desain ini sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok diberi *pretest* untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa *reward and punishment* dan untuk kelompok perbandingan atau kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah selesai perlakuan kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur hasil dari perlakuan yang diberikan.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksud untuk diteliti yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012: 53). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 11 kelas dengan jumlah 420 siswa.

Sampel adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada (Maksum, 2012: 53). Penelitian menggunakan *Cluster Sampling*, "Dalam *Cluster Sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *Cluster*" (Maksum, 2012: 57). Peneliti menggunakan 2 kelas hanya (laki-laki) yang berjumlah 40 orang.

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2009: 203). Instrumen dalam penelitian ini berupa:

#### 1. Tes *Dribble*

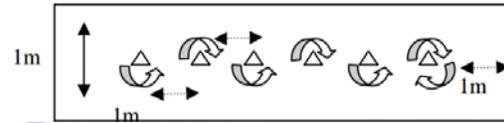
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah sebuah instrumen atau alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai individu atau objek (Maksum, 2012: 107). Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar *dribble* bola basket adalah menggunakan rubrik penilaian 2 (ranah nilai) dalam kurikulum 2013, yaitu:

##### a. Nilai Pengetahuan

1. Bagaimana cara memegang bola yang baik saat melakukan *dribble* bola basket?
2. Kesalahan apa yang sering terjadi saat melakukan *dribble* pada bola basket?
3. Sebutkan macam-macam *dribble* bola basket yang anda ketahui?
4. Apa pengertian dari *dribble* bola basket?

##### b. Nilai Keterampilan.

Menggunakan tes *dribble* dengan cara Siswa melewati rintangan yang telah disediakan. Makin sedikit waktu yang ditempuh untuk menggiring bola basket mulai dari bunyi peluit sampai ke garis finish setelah melalui rintangan yang telah disediakan. Makin sedikit waktu yang ditempuh berarti kecepatan menggiringnya makin baik (Sodikun, 1992: 128).



Gambar 1 Pelaksanaan Tes *Dribble* (sodikun, 1992: 128)

Sarana dan prasarana yang digunakan adalah lapangan bola basket, *cone*/rintangan, peluit, *stopwatch*, bola basket, meteran, lembar observasi (nilai *religius/spiritual*, nilai sikap sosial dan lembar soal pengetahuan), blangko penilaian tes *dribble*, papan, media pembelajaran, alat-alat tulis, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), tripod, *handycam* dan kamera sebagai alat dokumentasi.

#### Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian adalah:

- a. Mengajukan judul
- b. Membuat *Term Of Referency* (TOR)
- c. Melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi pembelajaran materi bola basket di sekolah tersebut.
- d. Membuat proposal penelitian
- e. Membuat dan menyiapkan Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) dan jadwal pelaksanaan selama 4 kali pertemuan.
- f. Membuat atau meminta data (absen) keseluruhan siswa yang akan dijadikan sampel kepada petugas TU sekolah
- g. Melakukan sidang proposal dan menyerahkan hasil revisi dari proposal skripsi
- h. Memberikan pengarahan tentang pelaksanaan *pretest* dan *posttest* serta maksud dan tujuan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diberikan sama.
  - i. Pelaksanaan *pretest*
  - j. Pelaksanaan (*treatment*) pembelajaran *dribble* bola basket selama dua kali pertemuan dengan diberikan perlakuan berupa *reward and punishment* bagi kelompok eksperimen.

Pelaksanaan tes *dribble* bola basket (*posttest*):

- a. Siswa atau sampel menggiring bola secepat-cepatnya diawali dari garis start melintasi rintangan hingga kembali ke garis finish pada satu kali tempuh.

- b. Jarak tempuh giringan bola, siswa dibatasi oleh garis pembatas berjarak 1 meter dari berdirinya rintangan.
- c. Apabila pada kesempatan menggiring bola siswa melakukan kesalahan dengan keluarnya bola dari batas ruang giringan bola maka kesempatan tersebut dianggap gagal.
- d. Tester mencatat waktu tempuh yang dicapai dari tiga kali kesempatan untuk mendapatkan waktu terbaik sebagai skor siswa.

Waktu dan tempat penelitian

- 1) Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada 27 januari 2016 – 17 februari 2016
- 2) Tempat penelitian di SMP Negeri Taman Sidoarjo jalan sawunggaling No.04 Jemundo Taman Sidoarjo.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil tes *dribble* bola basket**

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

Disini akan dianalisis hasil dari kedua kelompok tersebut (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Berdasarkan hasil data nilai *pretest* dan nilai *posttest* (lihat lampiran 3 halaman 122) dan dengan menggunakan 1 program *SPSS for window reales 21.0* (lihat lampiran 4 halaman 134), selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

**Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes *Dribble* kelompok Eksperimen**

Deskripsi	<i>PRETEST</i>	<i>POSTTEST</i>
Rata-rata	13,30	11,55
Standart deviasi	2,04	2,10
Varians	4,20	4,43
Waktu maksimum	17,59	15,38
Waktu minimum	10,35	9,56
Peningkatan %	13,15 %	

Dari Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil tes *dribble* siswa kelompok eksperimen sebelum pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan pujian (*pretest*) yang diukur pada kecepatan siswa melewati rintangan berjarak 1 meter dengan panjang 6 meter mulai dari garis *start* sampai kembali lagi melewati garis *finish* adalah rata-rata 13,30 dengan varians sebesar 4,20 standart deviasi sebesar 2,04 serta waktu maksimum 17,59 dan waktu minimum 10,35.

Hasil tes *dribble* siswa kelompok eksperimen setelah pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan pujian (*posttest*) yang diukur pada kecepatan siswa melewati rintangan berjarak 1 meter dengan panjang 6 meter mulai dari garis *start* sampai kembali lagi melewati garis *finish* adalah rata-rata 11,55 dengan varians sebesar 4,43 standart deviasi sebesar 2,10 serta waktu maksimum 15,38 dan waktu minimum 9,56.

Peningkatan hasil *dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen sebesar 13,15 % hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan pujian ternyata berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen sebesar 13,15 %.

**Tabel 2 Deskripsi Hasil Tes *Dribble* kelompok Kontrol**

Deskripsi	<i>PRETEST</i>	<i>POSTTEST</i>
Rata-rata	12,99	12,11
Standart deviasi	2,13	1,98
Varians	4,53	3,93
Waktu maksimum	17,36	16,36
Waktu minimum	10,14	8,48
Peningkatan %	2,65 %	

Dari Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil tes *dribble* siswa kelompok kontrol (*pretest*) yang diukur pada kecepatan siswa melewati rintangan berjarak 1 meter dengan panjang 6 meter mulai dari garis *start* sampai kembali lagi melewati garis *finish* adalah rata-rata 13,09 dengan varians sebesar 4,53 standart deviasi sebesar 2,13 serta waktu maksimum 17,36 dan waktu minimum 8,48.

Hasil tes *dribble* siswa kelompok kontrol (*posttest*) yang pada kecepatan siswa melewati rintangan berjarak 1 meter dengan panjang 6 meter mulai dari garis *start* sampai kembali lagi melewati garis *finish* adalah rata-rata 12,11 dengan varians sebesar 3,93 standart deviasi sebesar 1,98 serta waktu maksimum 16,36 dan waktu minimum 8,48.

Peningkatan hasil *dribble* bola basket siswa kelompok kontrol sebesar 2,65 % hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran tanpa pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan pujian ternyata memberikan peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelompok kontrol sebesar 2,65%.

**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis Kolmogorov-Smirnov dan untuk penghitungannya menggunakan program SPSS versi 21.0 for windows.

Hasil uji normalitas untuk variabel penelitian disajikan sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Melalui Kolmogorov Smirnov Test.

	Pre Eks	Post Eks	PreKont	Post-Kont
Kolmogorov-smirnov z	0,626	0,932	0,593	0,500
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,828	0,350	0,874	0,964

Hasil Tabel 3 memberikan informasi bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol nilai signifikasi > 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semuanya distribusi normal.

**2. Independent Sample T-test (uji beda rata-rata antar kelompok).**

Tabel 4 Independent Sample T-test

		F	Sig.	t	df	Sig
Pre-Test	Equal variances assumed	0,09	0,77	<b>0,47</b>	38	,641
	Equal variances not assumed			<b>0,47</b>	37,94	,641

**4. Uji Paired Sample T-test (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) kelompok kontrol.**

Tabel 6 Uji Paired Sample T-test

	T	df	Sig
Kelompok Kontrol	<b>-,86</b>	38	0,39

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena nilai  $t_{hitung}$  1,723 <  $t_{tabel}$  1,729 dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *dribble* bola basket siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah pelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran pada siswa kelompok kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil *dribble* bola basket kelompok kontrol.

**5. Uji Independent Sample T-test (uji beda rata-rata antar kelompok).**

Tabel 7 Uji independent Sample T-test

	Mean	SD	T	Df	Sig
Pre-Post Postkont	0,89	2,29	1,72	19	,101

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena nilai  $t_{hitung}$  0,470 >  $t_{tabel}$  1,685. Dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan awal *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan, sehingga memenuhi persyaratan desain eksperimen.

**3. Uji Paired Sample T-test (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) kelompok eksperimen:**

Tabel 5 Uji Paired Sample T-test

	Mean	SD	T	Df	Sig
Pair 1 Preeks Posteks	1,75	1,21	6,47	19	,000

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena nilai  $t_{hitung}$  6,473 >  $t_{tabel}$  1,729 dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan hukuman. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran melalui pemberian hadiah dan hukuman memberikan pengaruh signifikan

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena nilai  $t_{hitung}$  - 0,863 >  $t_{tabel}$  1,685. Dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan, sehingga memenuhi persyaratan desain eksperimen.

**Data Hasil Belajar *dribble* Bola Basket**

Tabel 8 Hasil belajar kelompok eksperimen

No.	Kel. Eksperimen	Siswa yang Tuntas	prosentase
1	PRETEST	7	35%
2	POSTTEST	15	75%

Tabel 9 Hasil belajar kelompok kontrol

No.	Kel. Eksperimen	Siswa yang Tuntas	prosentase
1	PRETEST	6	30%
2	POSTTEST	14	70%

## PEMBAHASAN

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar *dribble* bola basket melalui pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan hukuman ternyata memberikan peningkatan yang signifikan pada peserta didik kelompok eksperimen sebesar 13,15 % dan peserta didik kelompok kontrol sebesar 2,65 %. Hal tersebut membuktikan bahwa pemberian hadiah dan hukuman memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil uji beda rata-rata antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 0,470 > t_{tabel} 1,685$  dengan kata lain bahwa kemampuan awal *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan, sehingga memenuhi persyaratan desain eksperimen.

Hasil uji beda rata-rata antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah pemberian perlakuan (*posttest*) menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} - 0,863 > t_{tabel} 1,685$  dengan kata lain bahwa kemampuan awal *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan, sehingga memenuhi persyaratan desain eksperimen.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Uji *dependent sample t-test* (uji beda rata-rata antar kelompok) dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol nilai *pretest* karena  $t_{hitung} 0,470 > t_{tabel} 1,685$  dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal *pretest dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sementara, Uji *dependent sample t-test* (uji beda rata-rata antar kelompok) dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol nilai *pretest* karena  $t_{hitung} - 0,863 > t_{tabel} 1,685$  dengan kata lain tidak terdapat perbedaan kemampuan awal *posttest dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Uji *paired sample T-test* (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) kelompok eksperimen dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai  $t_{hitung} 6,473 > t_{tabel} 1,729$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pemberian motivasi ekstrinsik berupa *reward and punishment*. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan

pembelajaran melalui pemberian *reward and punishment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket.

3. Uji *paired sample t-test* (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena nilai  $t_{hitung} 1,723 < t_{tabel} 1,729$ . Dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah pemberian motivasi ekstrinsik berupa *reward and punishment*. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran melalui pemberian *reward and punishment* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket.
4. Besar pengaruh pemberian motivasi berupa *reward and punishment* ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif pada siswa kelompok eksperimen sebesar 13,15 % dan siswa kelompok kontrol 2,65 % terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Hal tersebut membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa pemberian *reward and punishment* pada kelompok eksperimen ternyata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dibandingkan kelompok kontrol.

### Saran

1. Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan dapat mengaplikasikan materi pembelajaran dengan menggunakan pemberian motivasi ekstrinsik berupa *reward and punishment* agar peserta didik lebih termotivasi sehingga hasil belajar juga akan meningkat.
2. Bagi sekolah agar tidak membatasi waktu pelaksanaan kegiatan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Perlu adanya penekanan pada motivasi belajar peserta didik dengan diberikan motivasi ekstrinsik berupa pemberian *reward and punishment* untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dan meningkatkan hasil belajar terutama pada materi *dribble* bola basket pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.
3. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan penelitian yang sejenis dengan melibatkan sampel yang berbeda dan jumlah poulasi yang lebih besar lagi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bidang SDM. 2012. *Official Basketball Rules 2012-terjemahan*. Jakarta: Perbasasi.
- Dwiantoro, Ganang Ari. 2013. *Pengaruh Penerapan Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket*, (Online), Vol 1, Nomor 2, (<http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal-pendidikan-jasmani>, diakses pada 11 November 2015).
- Pengertian Kurikulum 2013 (online). [www.salamedukasi.com/2014/06/pengertiandefinisi-pendekatansaintifik.html?m=1](http://www.salamedukasi.com/2014/06/pengertiandefinisi-pendekatansaintifik.html?m=1). (diakses pada 12 Januari 2016 pukul 06.00 WIB)
- Maksum, Ali. 2006. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mylsidayu, Apta. 2014. *Psikologi Olahraga*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mahardika, I Made Sriundi. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mukhsin. (2014). Peningkatan kemampuan siswa dalam materi pembelajaran *dribble* pada permainan bola basket melalui pendekatan bermain. (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-unesa/issue/archive> di akses pada 30 Desember 2015 pukul 07.00 WIB)
- Nursalim, Mochamad. dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pengertian sekolah menengah pertama (Online). [www.kemendikbud.go.id-sekolah-menengah-pertama](http://www.kemendikbud.go.id-sekolah-menengah-pertama) (diakses pada Rabu, 4 November 2015 pukul 08.20 WIB)
- Pungkasari, Dwi Hastuti. (2014). Konsep *reward and punishment* dalam teori pembelajaran *behavioristik* dan relevansinya dengan pendidikan islam.(Online). (<http://digilip.uin-suka.ac.id> diakses pada 30 Desember 2015 pukul 04.30 WIB)
- Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas.
- Sutrisno, Budi dan Muhajir. (2013). *Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan
- Sugito. 2013. Hubungan antara kelincahan dan kecepatan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket pada mahasiswa tingkat II prodi penjaskesrek FKIP UNP Kediri. (Online). ([lp2m.unpkediri.ac.id/efektor/nomor23](http://p2m.unpkediri.ac.id/efektor/nomor23) diakses pada 12 November 2015 pukul 03.42 WIB).
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman penulisan Skripsi*. Surabaya
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Online). ([www.google.com-UU20-2003Sisdiknas.pdf](http://www.google.com-UU20-2003Sisdiknas.pdf) diakses pada Selasa, 17 November 2015 pukul 02.23WIB)
- Wahyuni. (2013). Penerapan pendekatan modifikasi untuk meningkatkan efektivitas teknik *dribble* bola basket pada siswa kelas V SDN Simomulyo V/102, (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archieve>, di akses pada 30 desember 2015 pukul 04.00 WIB)
- Wulandari, Ika Suci. (2014). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Passing Bola Voli, (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>, di akses pada 12 November 2015).