

PENERAPAN PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI (Studi Pada Siswa Kelas III SDN Margorejo I/403 Surabaya)

Oka Vianto Suprpto

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

Donny Andrijanto

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

Abstrak

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat (Suherman, 2000:56). Pemberian penghargaan atau *reward* merupakan salah satu aspek yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan pemberian *reward* di SDN Margorejo I/403 Surabaya. Untuk mengetahui tentang besarnya peningkatan penerapan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN Margorejo I/403 Surabaya. Pada pengambilan sampel, teknik sampling yang digunakan adalah *cluster sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Jumlah kelas III berjumlah 3 kelas. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Subjek penelitiannya adalah 40 siswa di SDN Margorejo I/403 Surabaya. Yang diambil dari 3 kelas a,b,c berjumlah 120 siswa dengan proses pengudian. Dari hasil penelitian secara umum dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *reward*. Terbukti dengan hasil hitung uji hipotesis dari instrumen angket yang digunakan yaitu sebesar $2,552 > 1,685$.

Kata Kunci: pendidikan jasmani, pemberian *reward*, minat belajar siswa.

Abstract

Physical, health, and sport education has very important role in intensifying education as a process of human development that last for a lifetime. Physical, health, and sport education can provide opportunities for students to be directly involved in a variety of learning experiences through physical activity, playing, and exercise that conducted in a systematic, planned and organized way. Debriefing of that learning experience is directed to foster and to establish a healthy and active lifestyle for a lifetime (Suherman, 2000:56). Granting reward is one aspect that is given by physical education teachers to increase students' interest in the learning process. The purpose of this study was to determine the students' participating the physical education lessons through the reward system in SDN Margorejo I/403 Surabaya. In order to find out about the increase in the application of granting reward to the students' interest in teaching learning activity of physical education at SDN Margorejo I/403 Surabaya. At sampling, the sampling technique is cluster sampling. In using cluster sampling, the observer did not choose individual sample, but group or areas that came to be called cluster then. There are 3 classes of third grade. Research subjects were 40 students from SDN Margorejo I/403 Surabaya. Taken from three classes of a,b,c its about 120 of students by using drawn method. From the results of the research, it can be concluded that there is a difference result in students 'interest before and after granting reward. It was proved that the result is $2,552 > 1,685$ from hypothesis test used questionnaire instrument.

Keywords: physical education, granting reward, student interest.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan

kebugaran jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani. (Bucher dalam Sukintaka, 2004). Oleh sebab itu, pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan di sekolah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak dan variasi gerak yang bermakna juga akan membantu proses pertumbuhan anak. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.

“Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana, pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat” (Suherman, 2000:16).

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, seringkali ditemukan siswa yang kurang atau bahkan tidak mempunyai minat, sehingga siswa tidak maksimal dalam mengikuti kegiatan tersebut, siswa seringkali merasa bosan mengikuti pelajaran disebabkan kurangnya kreatifitas yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.

Adapun penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam bergerak, sehingga bermanfaat untuk kemampuan gerak dasar siswa. Kejenuhan siswa dalam belajar dapat menimbulkan lemahnya semangat dan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini dapat berakibat pada penurunan prestasi siswa, untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya suatu pendidikan yang dapat menggairahkan siswa dalam belajar, menanamkan kedisiplinan, kebersamaan, dan ketaatan terhadap peraturan sekolah. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai pengaruh terhadap kemampuan fisik dan psikis siswa dalam berfikir dan berperilaku.

Pemberian penghargaan atau *reward* merupakan salah satu aspek yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena dengan pemberian *reward* diinterpretasikan sebagai tingkah laku subjektif yang dihubungkan dengan kesenangan (Djiwandono, 2002:131).

Berdasarkan latar belakang di atas untuk mengkaji tentang pemberian *reward* dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka penelitian ini mengambil judul “Penerapan Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan, Pada Siswa Kelas III SDN Margorejo I/403 Surabaya”.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode *Pre Eksperimental Design*. *Pre Eksperimental Design* sering kali dipandang sebagai eksperimen tidak sebenarnya. Oleh karena itu, sering disebut dengan eksperimen semu (*quasi experiment*).

Untuk memperoleh data tentang penerapan *reward* terhadap minat belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas III SDN Margorejo I/403 Surabaya digunakan desain penelitian berupa *One Group Pretest-Posttest*.

Didalam pemberian perlakuan berupa proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini berupa *reward*.

Teknik sampling yang digunakan adalah *cluster sampling*. Dalam *cluster sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*, dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang dipilih dengan cara diundi. Kelompok tersebut terdiri dari 40 siswa SDN Margorejo I/403 Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Angket diberikan kepada siswa SDN Margorejo I/403 Surabaya kelas III. Jenis angket yang diberikan adalah angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah ada.

Pedoman angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*, yang dikembangkan oleh *Likert* (1932) yang paling sering digunakan mengukur sikap, pendapat, persepsi responden terhadap suatu obyek. Perhitungan indeks reliabilitas sebesar 0,887 (Ilyas, 2011:32).

Metode angket untuk mengungkap penerapan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Angket terdiri dari 20 pertanyaan untuk mengungkap penerapan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diterima oleh siswa tersebut. Disini responden disuruh menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang dianggap sesuai dengan minat belajar siswa yang diterimanya.

Untuk mengetahui berapa besar hasil penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa rumus sebagai berikut : Mean, Standart Deviasi, Uji Normalitas, Uji Beda.

Pada deskripsi data ini akan dibahas deskripsi data, syarat uji hipotesis, selanjutnya uji beda menggunakan uji beda *independent*. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang deskripsi data hasil angket yang meliputi nilai

rata-rata, simpangan baku, varian, rentangan nilai tertinggi dan terendah dan nilai akhir minat siswa terhadap pemberian *reward* dari masing-masing siswa di SDN Margorejo I/403 Surabaya.

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan program *IBM Statistical Package for The Social Sciences (SPSS) Statistics 16* maka dapat dideskripsikan data dari hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Olah Angket Pre-Test dan Post- Test

DESKRIPSI	PRE-TEST	POST-TEST	BEDA
RATA-RATA	78	81.05	3.05
STANDAR DEVIASI	7.82	6.08	-1.74
VARIAN	61.1	37	-24.1
NILAI MAKSIMUM	94	93	-1
NILAI MINIMUM	60	70	10
BESAR PERBEDAAN	3.91 %		

Dari tabel 4.1 di atas dapat diketahui nilai akhir minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pemberian *reward*. Dengan nilai rata-rata akhir *pre-test* sebesar 78, standar deviasi sebesar 7.82 dengan varian 61,1, serta nilai tertinggi sebesar 94 dan terendah sebesar 60. Sedangkan nilai rata-rata akhir *post-test* sebesar 81,05 standar deviasi sebesar 6,08 dengan varian 37 serta nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 70.

Beda rata-rata antara nilai minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pemberian *reward* dari *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 3,05, standar deviasi -1,74 dengan varian -24,1. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai akhir minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pemberian *reward* dari kedua kelompok memiliki perbedaan yaitu sebesar 3,91%.

Hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP. Silabus, lapangan, dan peralatan. Dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan nilai minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan dengan pemberian *reward*, dikarenakan dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan dalam 3 kali pertemuan, sehingga dalam hasil penerapan pemberian *reward* dapat mengenai sasaran.

Selain itu dengan adanya dampak pemberian *reward* juga bisa disebabkan karena bentuk *reward* akhir yang dibagikan sangat menarik. Sebagaimana dapat diketahui siswa saat ini gemar makan-makanan ringan. Kondisi ini bisa menyebabkan siswa merasa antusias untuk meraih *reward* yang ditawarkan karena unik dan menyenangkan bagi siswa.

PENUTUP

Simpulan

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan secara umum dapat disimpulkan bahwa $t = 2.552 > 1.685$ terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *reward*.
2. Besar peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan penerapan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa adalah 3,91%.

Saran

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan dua saran sebagai upaya tindak lanjut dari hasil penelitian agar hasil penelitian ini dapat benar - benar bermanfaat.

- (1) Upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan pemberian *reward* perlu dikemas lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi lagi untuk meraih hasil belajar.
- (2) Guru diharapkan lebih kreatif dan teliti untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- (3) Untuk penelitian yang sejenis, diharapkan frekuensi perlakuan bisa ditambah, sehingga efek eksperimen lebih tampak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta

Djiwandono, Sri Esti. 2006. *Psikologi Pendidikan* Jakarta. PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Ilyas, Muhammad. 2011. *Penerapan Pendekatan Modifikasi untuk Meningkatkan Belajar Siswa dalam Permainan Bola voli*. Surabaya: Skripsi.

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Winaputra, Udin. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Yudianto. 2011. *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstakulikuler Bola voli*. Surabaya. Tidak di Publikasikan. UNESA.