

PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP HASIL BELAJAR SHOOTING BOLA BASKET (Studi pada Siswa Kelas XI SMA PGRI 2 Jombang)

Dony Suryanto

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, suryanto.doni@gmail.com

Abdulrachman Syam Tuasikal

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Ada beberapa teknik permainan bola basket yang harus bisa di kuasai seperti halnya teknik mengoper bola (*passing*), teknik dasar menggiring (*dribbling*), dan teknik dasar menembak (*shooting*). *Shooting* merupakan suatu teknik dasar terpenting dalam permainan bola basket karena dalam permainan bola basket regu yang memasukan bola terbanyak diakhir pertandingan dinyatakan sebagai pemenang. Oleh karena itu memasukan bola ke ring dianggap penting, dengan demikian setiap pemain harus dilatih atau diajarkan cara memasukan bola ke keranjang sehingga mereka memiliki keberanian untuk melakukannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI SMA PGRI 2 jombang Penelitian ini bersifat eksperimen semu dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA PGRI 2 jombang sebanyak 40 siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal penulis menggunakan tes keterampilan (*skill*) *shooting* bola basket. Dari hasil penelitian pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket memiliki rata-rata *pretest* 6,25 sedangkan hasil rata-rata *posttest* memiliki rata-rata sebesar 10,25. Dengan standart deviasi *pretest* sebesar 3,631, dan *posttest* sebesar 3,812, yang memiliki nilai varians *pretest* sebesar 13,187, dan *posttest* sebesar 14,537. Dengan nilai terendah *pretest* sebesar 1 dan *posttest* sebesar 4. Untuk nilai tertinggi *pretest* sebesar 16 dan *posttest* sebesar 19. Dari hasil uji normalitas menyebutkan data hasil *pretest* sebesar (*Kolomogrov-Smirnov* $Z = 754$). Sedangkan dari data hasil *posttest* sebesar (*Kolomogrov-Smirnov* $Z = 638$). Karena hasil data keduanya lebih besar dari (5%) maka hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* adalah normal. Untuk mengetahui nilai koefisien *Paired Sampel t-test* (uji beda rata-rata berpasangan). Hasil penelitian mengatakan bahwa analisa *Paired Sampel t-test* didapatkan : nilai $t_{hitung} (7,352) > t_{tabel} (1,685)$. Dari hasil data yang dikumpulkan didapat dari perhitungan $\frac{MD}{Mpre} \times 100\%$ yaitu sebesar 54,4%. Dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh pada pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI IPA 2 SMA PGRI 2 Jombang dengan peningkatan sebesar 54,4%.

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

Abstract

There are several techniques basketball game that must be mastered as well as techniques to pass the ball (*passing*), basic techniques lead (*dribbling*), and the basic techniques of shooting (*shooting*). *Shooting* is one of the most important basic techniques in a basketball game because the game of basketball teams who enter the highest end of the game the ball is declared the winner. Therefore enter the ball into the ring is important, so every player must be trained or taught how to enter the ball into the basket so that they have the courage to do it. The purpose of this study was to determine how much influence the reward system to the learning outcomes shooting basketball in grade students of SMA PGRI 2 jombang xi This study is quasi-experimental research design with one group pretest-posttest design. Samples of this research is class xi SMA PGRI 2 jombang 40 students. To get the maximum learning authors use a test of skills (*skills*) shooting a basketball. From the research the effect of reward on learning outcomes shooting basketball has average pretest 6.25 whereas the average posttest results had an average of 10.25. With a standard deviation of 3.631 pretest and posttest of 3.812, which has a value of 13.187 variance pretest and posttest at 3.812. With the lowest value of 1 pretest and posttest for 4. For the highest score of 16 pretest and posttest by 19. From the results of the normality test result data pretest mention of (*Kolomogrov-Smirnov* $Z = 754$). While the data from posttest results for (*Kolomogrov-Smirnov* $Z = 638$). Because the data results are both greater than (5%) then this shows that the pretest and posttest results are normal. To determine the value of the coefficient Paired samples t-test (mean difference test in pairs). Research suggests that the analysis Paired samples t-test is obtained: $t_{count} (7.352) > t_{table} (1.685)$. Data collected from the results obtained from the calculation of the $MD / Mpre \times 100\%$, ie by 54.4%. In other words

that there is an influence on the outcome of reward learning outcomes shooting basketball in class XI IPS 2 SMA PGRI 2 Jombang with an increase of 54.4%.

Keywords: reward, learning outcomes, shooting a basketball.

PENDAHULUAN

Pendidikan harus melahirkan sikap, pemikiran, dan perilaku nyata karena pendidikan tidak boleh menjadikan manusia asing terhadap dirinya dan hatinuranyanya. Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar. Menurut Mulyasana (2012: 4) "Pendidikan adalah fase program dari keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh dan merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran psikomotor, kognitif, dan afektif untuk setiap siswa"

Sedangkan menurut UU No. 20 tahun 2003 (dalam Faturrahman, 2012: 2) mengatakan bahwa:

"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 di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara." salah satu bentuk pendidikan adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) Menurut (husdarta, 2012: 3) penjasorkes adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah antara fisik dan mentalnya.

Pada kenyataannya penjasorkes mempunyai keterkaitan yang saling berhubungan dalam suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya terpusat pada peningkatan gerak manusia. Lebih kusus lagi, penjasorkes berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh - fisik dengan pikiran dan jiwa seseorang. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itu sendiri yang bisa menjadikanya lebih baik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani dan kesehatan yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Menurut Ahmadi Nuril (2007: 3) Di dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) terdapat berbagai pembelajaran bola besar yang salah satunya adalah permainan bola basket. Bola basket sebuah permainan yang pada awalnya hanya di kenal oleh lingkungan yang terbatas khususnya pelajar seperti pelajar di kota besar yaitu, Yogyakarta dan Solo. Permainan bola basket seperti jenis permainan yang lain, juga memiliki karakter sosial tertentu dengan corak permainan yang banyak mengandung unsur gerak. Hal ini dapat terlihat dari pola permainannya yakni mengelabui lawan dengan berbagai gerak tipuan yang dilakukan dengan menggunakan hampir semua anggota tubuh.

Permainan bola basket itu sendiri sebenarnya tidak mudah di lakukan oleh setiap orang, sebab dalam permainan bola basket di butuhkan teknik - teknik dasar permainan bola basket yang benar sehingga dapat bermain dengan benar. Ada beberapa teknik permainan bola basket yang harus bisa di kuasai seperti halnya teknik mengoper bola (*passing*), , teknik dasar menggiring (*dribbling*), dan teknik dasar menembak (*shooting*). *Shooting* merupakan suatu teknik dasar terpenting dalam permainan bola basket karena dalam permainan bola basket regu yang memasukan bola terbanyak diakhir pertandingan dinyatakan sebagai pemenang. Oleh karena itu memasukan bola ke ring dianggap penting, dengan demikian setiap pemain harus dilatih atau diajarkan cara memasukan bola ke keranjang sehingga mereka memiliki keberanian untuk melakukannya.

Ketika peneliti melakukan observasi di SMA PGRI 2 Jombang peneliti menemukan adanya kesulitan belajar *shooting* yang dilakukan oleh siswa dalam melakukan permainan *shooting* bola basket. Hal ini disebabkan karena sebelumnya siswa belum pernah sama sekali mendapatkan materi pembelajaran *shooting* bola basket, sehingga siswa banyak yang belum memahami tentang pembelajaran *shooting* bola basket.

Melihat permasalahan ini penulis ingin menerapkan suatu metode pembelajaran dalam bentuk *reward* (penghargaan) "Fungsi *reward* untuk pembelajaran adalah memperkuat motivasi untuk memacu diri agar mencapai prestasi" (Suwanto, 2011 dalam irma-tuna).

Melihat kondisi yang ada, maka penulis ingin menerapkan metode pembelajaran dalam bentuk pemberian *reward*, dengan harapan dapat memberikan pengaruh yang sangat besar kepada siswa sehingga bisa

memaksimalkan hasil belajar siswa. Dengan metode pemberian reward maka siswa akan mengikuti pelajaran dengan senang hati, penuh perhatian dan lebih terarah beraktivitas dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada saat melakukan observasi maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket Pada Siswa Kelas XI IPA 2 di SMA PGRI 2 Jombang”.

Pengertian *Reward*

Media pemberian *reward* merupakan sebuah media yang bertujuan untuk menanamkan minat belajar pada siswa. Dengan pemberian reward maka siswa akan termotivasi dan terpacu dalam pembelajaran yang kemudian bisa meningkatkan prestasi belajar. Reward juga mendorong aktivitas belajar siswa menjadi semakin terarah. Pemberian *reward* sebagai salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat di perlukan sehingga dengan *reward* tersebut di harapkan siswa akan berbuat yang lebih baik. Dalam pemberian reward sendiri di antaranya adalah pemberian penghargaan, persaingan, kompetisi, hadiah, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar siswa. (Sudjana, 2012: 23).

Peran *Reward* (kaos bola) dalam pembelajaran

Berperan untuk penanaman minat belajar siswa dengan pemberian *reward* maka siswa akan termotivasi dan terpacu dalam dalam pembelajaran dan prestasi dan memberikan perhatian pada siswa untuk belajar serta mendorong aktivitas siswa sehingga belajarnya lebih terarah. Sedangkan pemberian *reward* sebagai salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat di perlukan sehingga dengan *reward* tersebut di harapkan siswa akan berbuat yang lebih baik. Di dalam pemberian *reward* sendiri di antaranya pemberian penghargaan, persaingan, kompetisi, hadiah, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar siswa dimana didalam pembelajaran *Shooting* bola basket yang di mana di dalamnya terdapat media pemberian.

Jenis-jenis *Reward*

Penghargaan berupa perlengkapan olahraga, sepertikaos bola, peluit, dan berbagai macam jenis bola, bisa juga berupa pujian, atau berupa penilaian yang bagus bagi siswa.

Bentuk *Reward* yang di berikan

Dalam penelitian ini *reward* yang akan di berikan adalah sebuah kaos olahraga yang sesuai dengan kondisi psikologi siswa SMA.

Hubungan *Reward* dengan *Sooting* bola basket

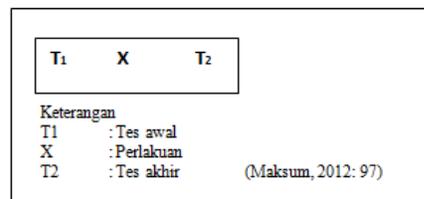
Melihat dari wacana diatas maka pembelajaran *shooting* yang akan di laksanakan akan memerlukan

media *reward* dengan itu siswa akan termotivasi dan terpacu dalam pembelajaran dan prestasi dan memberikan perhatian pada siswa untuk belajar serta mendorong aktivitas siswa sehingga belajarnya lebih terarah.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah. Eksperimen semu (*One Group Pretest-Posttest design*).Dimana eksperimen ini tidak ada kelompok kontrol, sehingga subjek tidak ditempatkan secara acak, kelebihan desain ini adalah dilakukannya pretest dan posttest sehingga dapat di

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *one group Pretest-Posttest Design* Dalam desain ini tidak ada kelompok control, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya pretest dan posttest sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan



Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat suatu variabel yang dipengaruhi (Maksum, 2012: 30) penelitian ini mencari pengaruh pemberian *reward* dengan hasil belajar *shooting* bola basket dengan :

1. Variabel bebas : Pemberian *reward*.
2. Variabel terikat : Hasil belajar *shooting* bola basket

Definisi Operasional

a. Hasil belajar *shooting* bola basket

Pembelajaran *shooting* yang akan di laksanakan akan memerlukan media berupa *reward* dengan itu siswa akan termotivasi dan terpacu dalam pembelajaran serta prestasi dan memberikan perhatian pada siswa untuk belajar serta mendorong aktivitas siswa sehingga belajarnya lebih terarah. Hasil belajar *shooting* bola basket adalah perubahan sikap atau perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar di dalam pembelajaran *shooting* bola basket.

b. Metode Pembelajaran dalam bentuk *Reward*

Metode pembelajaran dalam bentuk *reward* di gunakan untuk penanaman minat belajar siswa dengan pemberian *reward* maka siswa akan termotivasi, terpacu dalam pembelajaran dan prestasi memberikan perhatian pada siswa untuk belajar serta mendorong aktivitas siswa sehingga belajarnya lebih terarah. Sedangkan pemberian

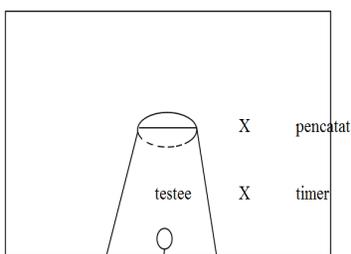
reward sebagai salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat di perlukan sehingga dengan *reward* tersebut di harapkan siswa akan berbuat yang lebih baik. Di dalam pemberian *reward* itu sendiri meliputi pemberian penghargaan, persaingan, kompetisi, dan hadiah. Pemberian *reward* dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar siswa dalam pembelajaran *shooting* bola basket terhadap pemberian *reward* dilakukan pada akhir pembelajaran, dimana peneliti menyesuaikan ketahu dengan pasti perbedaan hasil akibat perakuan yang telah diberikan

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012: 53). Berdasarkan pengertian yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan individu atau obyek penelitian yang dapat disimpulkan mempunyai suatu ciri atau sifat yang sama. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 2 SMA PGRI 2 Jombang yang jumlahnya 5 kelas.

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2012: 53). Yang maksud dari sampel ini sendiri yaitu untuk memperoleh suatu keterangan mengenai obyek penelitian. Dalam penelitian ini jumlah siswa yang dijadikan sampel adalah sebanyak 40 siswa.

Pada dasarnya penelitian tidak dapat melepaskan diri dari data-data yang diperlukan untuk membuktikan kebenaran suatu hipotesis. Instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengumpulkan informasi atau dapat dikatakan alat untuk mengukur. Data juga harus disesuaikan dengan jenis data yang akan dijarah begitu juga kualitas pengukuran dan penilaian yang dilakukan sangat tergantung pada kualitas instrumen yang digunakan. Instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Tes Keterampilan (*skill*) *shooting* bola basket yang diberikan saat *pre-test* dan *post-test*

a. Tes keterampilan *shooting* (menembak) ke ring selama 1 menit dengan menggunakan pedoman AMBER (2013: 101)



Kategoriusia	A	B	C	D
Usia 16 tahun	10+	7-9	4-6	1-3
Usia 17 tahun	15+	10-14	6-9	2-5
Usia 18 tahun	20+	12-19	7-11	2-6

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dibahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode dan teknik pengumpulan data, maka pada bagian ini disajikan tentang hasil penelitian, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi komputer Statistical Product and Service Solution Version 16.00 (SPSS) for windows.

Deskripsi data akan disajikan berupa data nilai yang diperoleh dari hasil test *Underbasket shoot* pada siswa kelas XI IPA 2 SMA PGRI 2 Jombang pada penelitian ini jumlah sampel yang diambil yaitu 40 siswa.

Deskripsi Data Pretest dan Posttest *Underbsket Shoot* test

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai terendah yang didapat dari hasil pretest dan posttest *Underbasket shoot* test

Tabel 1 Hasil test *Underbasket shoot* test

Deskripsi data	Pretest	Posttest	Beda
Jumlah sampel	40	40	-
Rata-rata / Mean	6,25	10,25	4
Standar Deviasi	3,631	3,812	0,181
Varians	13,287	14,537	1,25
Nilai Terendah	1	4	3
Nilai Tertinggi	16	19	3
Peningkatan	54,4 %		

Berdasarkan hasil analisis data diatas maka diketahui bahwa:

1. Hasil *pretest* pada tes *Underbasket shoot* test memiliki rata-rata sebesar 6,25 standar deviasi sebesar 3,631 dan nilai varians sebesar 13,287 dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi sebesar 16.
2. Sedangkan hasil *posttest* pada test *Underbasket shoot* test memiliki nilai rata-rata sebesar 10,25 standar deviasi 3,812 dan nilai varians 14,537 dengan nilai terendah sebesar 4 dan nilai tertinggi 19.

Perubahan hasil *pretest* ke *posttest* memiliki rata-rata sebesar 4 dan standar deviasi sebesar 0,181 dengan perubahan varians sebesar 1,25 serta nilai terendah sebesar 3 dan nilai tertinggi sebesar 3

Dari hasil analisis beserta penjelasan diatas dapat dilihat bahwa pemberian *reward* meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket sebesar 54,4%.

Syarat Uji Normalitas

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas digunakan pada skor awal dari masing-masing sampel. Dari perhitungan SPSS 20.00 menggunakan uji normalitas *One Sampel Kolomogrov-Smirnov* berada diatas nilai alpha (5%) maka H_0 di terima dan H_1 di tolak. Sedangkan jika nilai signifikan dari nilai hitung *One Sampel Kolomogrov-Smirnov* berada dibawah nilai alpha (5%) maka H_1 diterima H_0 ditolak. Karena pada umumnya derajat yang direflesikan oleh kesalahan yang dapat ditoleransi dalam fluktuasi (labil) proporsi sampel umumnya diambil 5%.

Jika H_0 diterima maka perhitungan dilakukan dalam statistik inferensial parametrik. Sedangkan jika H_1 diterima perhitungan dilakukan dalam statistik non-parametrik berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS 20.00 *for mindows*.

Tabel 2 Hasil pengujian normalitas

Model	N	K-S Z	Sig	Keterangan
Pretest	40	754	621	Normal
Posttest	40	638	621	Normal

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan dari *pretest* dan *posttest* maka diperoleh nilai signifikan (*kolomogrov-smirnov Z*) lebih besar dari nilai alpha (5%) sehingga diputuskan H_0 diterima yang berarti bahwa yang data memenuhi asumsi normal adalah *pretest* dan *posttest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia
- Anurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Afabeta
- Amber vic. (2013). *Petunjuk Untuk pelatih dan Pemain bola basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Erman (2009). *Metodologi Penelitian Olahraga*. Surabaya: Unesa University Pers.
- Faturrahman. Dkk. (2012). *Pengantar pendidikan*: Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Hamalik, Oemar. (2008) *Proses BelajarMengajar*: Jakarta :PTBumiAksara
- Husdarta H.J.S (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Pustaka Insan Madani.
- Mulyasana Dedi. (2012). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*: Bandung Alfabeta
- Maksum Ali. (2009). *Statistik: Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Pers

Maksum Ali. (2012). *Metodologi Penelitian: Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Pers.

Munadi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GaungPersada (GP) Press

Penyusun, Tim. (2006), *PanduanPenulisan Dan PenilaianSkripsiUniversitasNegeri Surabaya*. Surabaya. Unesa University Press

Rahayu Trisna Ega. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.