

## PENGARUH PENERAPAN *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE BOLA BASKET*

(Studi pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 16 Surabaya Tahun Ajaran 2012/2013)

**Ganang Ari Dwianto**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,  
[ari.ganang13@gmail.com](mailto:ari.ganang13@gmail.com), [ari\\_ganang@yahoo.co.id](mailto:ari_ganang@yahoo.co.id)

**Dwi Cahyo Kartiko**

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

### Abstrak

Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) mendapatkan materi permainan bola besar, salah satunya permainan bola basket. Bola basket merupakan permainan yang membutuhkan intensitas gerak yang sangat tinggi, sehingga gerak siswa lebih banyak dan baik untuk kebugaran. Dalam permainan bola basket terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya adalah menggiring bola, mengoper, Menembak, Olah kaki. Oleh karena itu materi bola basket, salah satunya *dribble* diharapkan dapat menunjang atau mencapai tujuan belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh kegiatan penerapan *reward and punishment* terhadap kemampuan siswa dalam materi pembelajaran teknik dasar *dribble* bola basket dalam pendidikan jasmani di SMP Negeri 16 Surabaya.

Setelah melakukan penelitian selama 4 minggu yang terbagi dalam 4 kali pertemuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan hukuman ternyata memberikan peningkatan yang signifikan pada siswa kelompok eksperimen sebesar 13,20% dan siswa kelompok kontrol sebesar 1,41%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan hadiah dan hukuman memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

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

### Abstract

In Junior High School have material of bigball game, one of which is basketball game. Basketball is a game of requires movement intensity of very high, so that the student movement is more and better for fitness. In basketball game there are various basic techniques, such as dribble, passing, shooting, footwork. Because of this, material of basketball, one of which is dribble expected to support or achieves learning objectives.

The purpose of this research is to get overall picture of activities implementation of reward and punishment to the ability student in learning materials of dribble of basketball in physical education at 16 Junior High School of Surabaya.

After the research during 4 weeks were divided into 4 times meets, for experiment groups nor control groups. Researcher can concluded that to gift extrinsic motivation to be in the form of reward and punishment turned of to give significant increases to students of experiment groups 13,20% and students of control groups 1,41%. It's proved that use of reward and punishment gift significant influence to the dribble result of basketball to experiment groups than control groups.

**Keywords:** Reward and punishment, result, dribble, basketball.

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, 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 (Sriundy, 2010: 89).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik,

perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sriundy, 2010: 75).

Karakteristik siswa yang masih pasif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, membuat guru harus mengubah metode pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar guru lebih sebagai orang

yang mengontrol dalam kegiatan belajar dan siswa lebih berperan aktif di dalam pembelajaran.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik lagi.
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang sportif.

(Sriundy, 2010: 75)

Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) mendapatkan materi permainan bola besar, salah satunya permainan bola basket. Bola basket merupakan permainan yang membutuhkan intensitas gerak yang sangat tinggi, sehingga 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*) 4. Olah kaki (*footwork*). Oleh karena itu materi bola basket, salah satunya *dribble* diharapkan dapat menunjang atau mencapai tujuan belajar.

Dalam proses pembelajaran penjasorkes, guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, salah satunya adalah *dribble* bola basket. Mengingat pentingnya kemampuan siswa dalam mata pelajaran penjasorkes sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka sangat penting untuk menyelesaikan permasalahan yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan, khususnya pada *dribble* bola basket.

Guru berperan penting di kelas dengan mengontrol langsung kegiatan belajar siswa dan harus menentukan logika yang penting agar untuk menyampaikan materi pelajaran dengan langkah-langkah dan kemudian memberikan *reinforcement* (penguatan) segera sesudah siswa merespon. Dengan demikian, peneliti menggunakan model pembelajaran yang menghubungkan

tingkah laku dengan konsekuensi terhadap hasil belajar siswa yang dikenal dengan pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*).

Seperti halnya pada jaman kerajaan kuno, dimana pemberian hadiah dan hukuman juga sudah berlaku. Pada saat itu seorang raja akan memerintah prajuritnya untuk membunuh lawan politiknya. Jika berhasil, prajurit akan diberi hadiah, namun jika tugas tersebut gagal, maut sebagai hadiah (hukuman) baginya. Tentu itu sudah tidak relevan jika diaplikasikan pada jaman sekarang, tapi dengan sudut pandang tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa jika berhasil melaksanakan tugas akan diberi hadiah, namun jika gagal akan diberi hukuman. Di dunia olahraga, hal ini sudah diterapkan seperti pada turnamen liga sepak bola. Sebagai contoh di Italia yang dikenal dengan Liga Calcio Seri-A Italia dimana tim yang berada di peringkat terbawah akan terdegradasi ke Seri-B yaitu kompetisi dibawah Liga Calcio Seri-A, kemudian bagi peringkat teratas akan mendapat hadiah yaitu berupa piala dan uang.

*Reward and Punishment* diciptakan oleh seorang psikolog terkemuka di Harvard University yang bernama *Burrhus Frederic Skinner* (1904). Dia adalah penganut paham *behaviorisme* yang mengembangkan teori teori belajar yang dikenal dengan *operant conditioning*. Belajar secara operant itu sendiri dapat diartikan sebagai belajar menggunakan konsekuensi yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam mengubah tingkah laku, sehingga jelaslah bahwa Skinner memandang *reinforcement* (penguatan) sebagai unsur yang paling penting dalam proses belajar.

Dari pernyataan tersebut, akan diteliti seberapa besar pengaruh penerapan *reward and punishment* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Adakah pengaruh penerapan *reward and punishment* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas IX SMP Negeri 16 Surabaya tahun ajaran 2012/2013?"

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh kegiatan penerapan *reward and punishment* terhadap kemampuan siswa dalam materi pembelajaran teknik dasar *dribble* bola basket dalam pendidikan jasmani di SMP Negeri 16 Surabaya.

*Reward and punishment* disini merujuk pada teori belajar yang diciptakan oleh Skinner yang diambil dari percobaan yang kemudian dikenal dengan istilah (*operant conditioning*) yang beraliran *behaviorism*. Dalam penelitian ini *reward and punishment* yang diberikan bervariasi sesuai dengan tingkah laku objek penelitian. Memberikan balikan/*feedback* berupa *reward and punishment* terhadap siswa. *Reward* yang diberikan

adalah memberi pujian, memberikan kata-kata motivasi, tepuk tangan, dan memberikan tambahan nilai kepada siswa yang dapat menuntaskan tugas belajar, serta dapat menjadi contoh yang baik kepada siswa lainnya, sementara *punishment* yang diberikan adalah lari keliling lapangan, mengembalikan peralatan, *push up*. Memberikan pengarahan bahwa nantinya pada saat *posttest* akan diambil tiga terbaik untuk mendapatkan hadiah.

Hasil belajar *dribble* bola basket adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar sehingga perubahan tingkah laku individu secara kuantitatif yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan diantaranya sikap, pengetahuan, dan kecakapan dasar. Dalam hal ini sesuatu yang dicapai dan diperoleh adalah hasil belajar dari *dribble* bola basket selama dua kali pertemuan, tidak termasuk *pretest* dan *posttest*.

Dalam penelitian ini penulis berasumsi bahwa semua siswa SMP Negeri 16 Surabaya masih belum memahami bagaimana melakukan teknik dasar *dribble* pada permainan bola basket dengan benar dan dianggap memiliki kemampuan dan pengetahuan yang sama dalam permainan bola basket.

Ruang lingkup penelitian ini adalah pada siswa kelas IX SMP Negeri 16 Surabaya yang saya pilih secara random dan dalam penelitian ini mengambil materi *dribble* bola basket. Adapun peneliti hanya mengkaji mengenai pengaruh penerapan *reward and punishment* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. *Reward* yang diberikan adalah memberi pujian, memberikan kata-kata motivasi, tepuk tangan, dan memberikan tambahan nilai kepada siswa yang dapat menuntaskan tugas belajar, serta dapat menjadi contoh yang baik kepada siswa lainnya, sementara *punishment* yang diberikan adalah lari keliling lapangan, mengembalikan peralatan, *push up*. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sriundy, 2010: 75).

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Reward and punishment* terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola basket” ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan statistik kuantitatif komparatif pada hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket. Arti dari penelitian

eksperimen itu sendiri adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variable-variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dikenakan pada subjek atau objek penelitian (Maksum, 2009: 48).

### 1. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti menggunakan desain *Randomize Control Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini menggunakan kelompok kontrol dan *pretest* maupun *posttest*.

|   |    |   |    |
|---|----|---|----|
| R | T1 | X | T2 |
| R | T1 | — | T2 |

Gambar 1 Desain penelitian (Maksum, 2009: 60).

### Keterangan:

T1 = Pretest. X = Perlakuan  
T2 = Posttest — = Kontrol  
R = Random

Di dalam desain ini sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi pretest untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa *reward and punishment* dan untuk kelompok pembandingan atau kelompok kontrol tidak diberi perlakuan berupa *reward and punishment*. Sesudah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi atau *posttest*.

“Populasi adalah keseluruhan atau subjek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit. (Maksum, 2009: 40)

Penelitian ini menggunakan *Cluster Sampling*, “Dalam *Cluster Sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*”. (Maksum, 2009: 43)

Berdasarkan cirri-ciri tersebut peneliti kemudian memilih 2 kelas secara random sebagai *cluster* atau area penelitian yang mewakili seluruh kelas IX SMP Negeri 16 Surabaya.

## Instrumen Penelitian

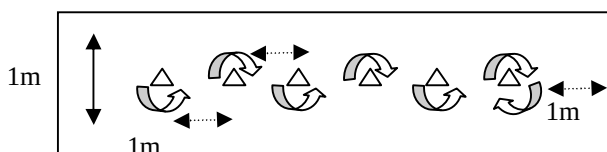
Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti dalam menggunakan metode pengumpulan data. Dengan demikian terdapat kaitan antara metode dengan instrumen pengumpulan data (Arikunto, 2009: 101). Instrumen dalam penelitian ini berupa:

*Tes Dribble*



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat (Maksum, 2009: 68).

Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar *dribble* bola basket adalah menggunakan rintangan. Nilai atau skor tes adalah waktu yang ditempuh untuk mendribel bola mulai dari bunyi peluit sampai ke garis finis setelah melalui rintangan yang telah disediakan. Makin sedikit waktu yang ditempuh berarti kecepatan menggiringnya makin baik (Sodikun, 1992:128).



**Gambar 2 Pelaksanaan Tes Dribble (Sodikun, 1992: 139).**

Sarana, prasarana, dan alat-alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lapangan bola basket, bola basket, bola voli, corong/rintangan, peluit, alat-alat tulis dan blanko penilaian, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), stopwatch dan meteran, kamera sebagai media dokumentasi

#### Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian adalah:

- Sebelum melaksanakan penelitian, diawali dengan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi pembelajaran materi bola basket di sekolah tersebut.
- Membuat RPP dan jadwal pelaksanaan penelitian selama 4 kali pertemuan.
- Menyiapkan lembar observasi.
- Menyiapkan semua alat-alat yang dibutuhkan dalam penelitian.
- Membuat atau meminta daftar nama keseluruhan siswa yang dijadikan sampel kepada petugas TU sekolah.
- Memberikan pengarahan tentang pelaksanaan *pretest* dan *posttest* serta maksud dan tujuan. (Dalam *pretest* dan *posttest*, tes yang diberikan sama).
- Pelaksanaan *pretest*
- Pelaksanaan (*treatment*) pembelajaran *dribble* bola basket selama dua kali pertemuan dengan memberikan *reward and punishment* bagi kelompok eksperimen.

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

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

Tempat dan Waktu Penelitian

- Tempat yang digunakan untuk penelitian ini di lapangan basket SMP Negeri 16 Surabaya
- Waktu pelaksanaan penelitian dimulai tanggal 31 Oktober s/d tanggal 21 Nopember 2012

#### Teknik Analisis Data

Berdasarkan rumusan masalah, maka untuk menganalisis data yang telah terkumpul, digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menghitung Mean, untuk mencari rata-rata dari perhitungan *pretest* dan *posttest* dengan rumus sebagai berikut:
- Menghitung Varian, untuk mencari ukuran variabilitas yang dihitung dengan cara mengkuadratkan Standar Deviasi dengan rumus sebagai berikut:
- Menghitung Uji-t, untuk mencari perbedaan atau selisih antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu dengan rumus Uji-t sebagai berikut:
- Untuk menghitung seberapa besar persentase peningkatan rata-rata hasil belajar *dribble* antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan} = \frac{MD}{M_{pre}} \times 100\%$$

- Untuk mempermudah penafsiran terhadap hasil analisis persentase yang digunakan dalam penilaian lembar observasi kelas dikjasor, maka digunakan klasifikasi persentase berupa penafsiran sebagai berikut:

$$\begin{aligned} (75\%-100\%) &= \text{baik} \\ (60\%-74\%) &= \text{cukup} \\ (>60\%) &= \text{kurang baik} \end{aligned}$$

(Arikunto, 2010 : 344)

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

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 (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pembelajaran *dribble* bola basket dengan pemberian hadiah dan pujian.

Disini akan dianalisis hasil dari kedua kelompok tersebut (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Berdasarkan hasil sata nila *pretest* dan *posttest* (lihat lampiran 4 halaman 60) dan dengan menggunakan program *SPSS for Windows release 20.0* (lihat lampiran 5 halaman 71), selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

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

| Deskripsi       | PRE-TEST | POST-TEST |
|-----------------|----------|-----------|
| RATA-RATA       | 13,11    | 11,38     |
| STANDAR DEVIASI | 1,59     | 1,38      |
| VARIANS         | 2,54     | 1,90      |
| WAKTU MAKSIMUM  | 16,23    | 14,01     |
| WAKTU MINIMUM   | 9,95     | 8,94      |
| PENINGKATAN (%) | 13,20    |           |

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil tes *dribble* siswa kelompok eksperimen sebelum pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan pujian (*pre-test*) 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 13,11, dengan varians sebesar 2,54, standar deviasi sebesar 1,59, serta waktu maksimum 16,23 dan waktu minimum 9,95.

Hasil tes *dribble* siswa kelompok eksperimen setelah pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah dan pujian (*post-test*) 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 11,38, dengan varians sebesar 1,90, standar deviasi sebesar 1,38, serta waktu maksimum 14,01 dan waktu minimum 8,94.

Peningkatan hasil *dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen sebesar 13,20%. 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 13,20%.

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

| Deskripsi       | PRE-TEST | POST-TEST |
|-----------------|----------|-----------|
| RATA-RATA       | 12,41    | 12,23     |
| STANDAR DEVIASI | 1,73     | 1,70      |
| VARIANS         | 2,98     | 2,91      |
| WAKTU MAKSIMUM  | 15,46    | 15,38     |
| WAKTU MINIMUM   | 9,48     | 9,34      |
| PENINGKATAN (%) | 1,41     |           |

**Tabel 3 Hasil Belajar Kelompok Eksperimen**

| NO | Kel. Eksperimen | Siswa yang Tuntas | Prosentase (%) |
|----|-----------------|-------------------|----------------|
| 1  | PRETEST         | 17                | 42,11          |
| 2  | POSTTEST        | 32                | 81,58          |

**Tabel 4 Hasil Belajar Kelompok Kontrol**

| NO | Kel. Kontrol | Siswa yang Tuntas | Prosentase (%) |
|----|--------------|-------------------|----------------|
| 1  | PRETEST      | 20                | 50,00          |
| 2  | POSTTEST     | 22                | 55,26          |

## 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 siswa kelompok eksperimen sebesar 13,20% dan siswa kelompok kontrol sebesar 1,41%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan 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 menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 8,047 > t_{tabel} 2,03$ . Dengan kata lain bahwa pemberian hadiah dan hukuman pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dari kelompok kontrol terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemberian motivasi berupa *reward and punishment* ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif pada siswa kelompok eksperimen sebesar 13,20% dan siswa kelompok kontrol sebesar 1,41% terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan *reward and punishment* pada kelompok eksperimen ternyata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dibandingkan dengan kelompok kontrol.
2. Uji Paired Sample T-test (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) Kelompok Eksperimen dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

karena nilai  $t_{hitung} 10,769 > t_{tabel} 2,03$ . 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 terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen.

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  $t_{hitung} 1,636 < t_{tabel} 2,03$ . Dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *dribble* bola basket siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran pada siswa kelompok kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelompok kontrol.
4. Uji *Independent Sample T-test* (uji beda rata-rata antar kelompok) dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak karena nilai  $t_{hitung} 8,047 > t_{tabel} 2,03$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui pemberian *reward and punishment* pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada kelompok kontrol terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

#### Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian, guru pendidikan jasmani olahraga diharapkan memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan *reward and punishment* agar siswa lebih termotivasi sehingga hasil belajar juga akan meningkat.
2. Penerapan *reward and punishment* dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bidang III PB Perbasi. 2009. *Peraturan Resmi Bola Basket 2008*. Jakarta: PB Perbasi
- Hartiyani, Zolt. 2006. *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta : BIDANG II PB PERBASI.

- Irsyada, Machfud. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas
- Maksum, A. dkk. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Jurusan Pendidikan Olahraga Unesa.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Pers.
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Pers.
- Oliver, John. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Intan Sejati.
- Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas
- Sriundi, I Made Mahardika. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Pers.
- Sriundi, I Made Mahardika. 2010. *Pengantar Perencanaan Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Pers.
- Sudjana. 1996. *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suryabrata, Sumadi. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.