

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR BOLABASKET  
(Peserta Didik kelas VIII SMPN 2 Perak)**

**ARTIKEL**



Oleh :

**ATIKAH WIDIYAWATI**  
NIM. 158020

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI  
2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN JURNAL**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI**  
**STKIP PGRI JOMBANG**

---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novita Nur Synthiawati, M.Pd

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui jurnal ilmiah ini :

Nama Penulis : Atikah Widiyawati

NIM : 158020

Judul : PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR BOLABASKET  
(Peserta Didik kelas VIII SMPN 2 Perak)

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di Jurnal/Artikel sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 12 Februari 2020

Pembimbing,

**Novita Nur Synthiawati, M.Pd**

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR BOLABASKET  
(Peserta Didik kelas VIII SMPN 2 Perak)**

Atikah Widiyawati  
email: atikaagc@gmail.com  
Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

Widiyawati, Atikah. 2020. Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Bolabasket (Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Perak). Dosen Pembimbing : Novita Nur Synthiawati, M.Pd

Pemberian hadiah dalam proses pembelajaran merupakan usaha yang dapat dilakukan pendidik dan bertujuan memudahkan peserta didik mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pembelajaran bolabasket. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar bolabasket peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 2 Perak.

Penelitian ini bersifat eksperimen kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian one group *pretest-posttest design*. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMPN 2 Perak sebanyak 30 siswa. Tes yang di gunakan adalah angket atau kuisioner untuk mendapatkan hasil motivasi belajar.

Berdasarkan perhitungan dari seluruh data yang diperoleh oleh peneliti dari SMPN 2 Perak diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,66 yang kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan jumlah reponden 30 peserta didik dengan  $df = n-1$  diperoleh 29,  $t_{tabel}$  dengan interpretasi sebesar 2,045, dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh *pretest* dan *posttest*, karena  $t_{hitung} (6,66) < t_{tabel} (2,045)$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada pemberian *reward* terhadap motivasi belajar bolabasket peserta didik kelas VIII F di SMPN 2 Perak.

Kata Kunci : Pemberian *Reward*, Motivasi Belajar Bolabasket

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR BOLABASKET**  
(Peserta Didik kelas VIII SMPN 2 Perak)

AtikahWidiyawati  
email: atikaagc@gmail.com  
PendidikanJasmanidanKesehatan STKIP PGRI Jombang

Widiyawati, Atikah. 2020. The Effect of Rewarding Against Basketball Motivation Motivation (Students of Class VIII SMPN 2 Perak). Supervisor: Novita Nur Synthiawati, M.Pd

Giving gifts in the learning process is an effort that can be done by educators and aims to make it easier for students to take physical education, sports and health subjects, especially learning basketball. The purpose of this study was to determine the effect of giving rewards to motivation to learn basketball in eighth grade students of SMP Negeri 2 Perak.

This research is a quantitative experiment using a one group pretest-posttest design research design. The sample of this study was 30 students of class VIII F SMPN 2 Perak. The test used was a questionnaire or questionnaire to get the results of learning motivation.

Based on calculations from all data obtained by researchers from SMPN 2 Perak obtained  $t$  of 6.66 which is then compared with  $t$  at a significant level of 5% with the number of respondents 30 students with  $df = n-1$  obtained 29,  $t$  with an interpretation of 2.045, thus it can be seen that there is an influence of pretest and posttest, because  $t (6.66) < t (2,045)$ . Thus it can be concluded that there is an influence on the provision of rewards for motivation to learn basketball VIII F grade students at SMPN 2 Perak.

Keywords: Giving Reward, Learning Motivation Basketball

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Pendidikan jasmani berguna untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi jasmani, rohani, seperti afektif dan kognitif serta psikomotor.

Masih banyak dijumpai saat mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan ada peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran disebabkan kurangnya inovasi-inovasi yang dilakukan oleh guru. Hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pengajaran pendidikan jasmani yang sangat kompleks yang seharusnya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial. Hal ini sesuai dengan tuntutan dari UU RI No: 20/tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2a: Pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis (Permendiknas, 2003).

Pemberian hadiah dalam proses pembelajaran merupakan usaha yang dapat dilakukan pendidik dan bertujuan memudahkan peserta didik mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pembelajaran bolabasket. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar bolabasket peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 2 Perak.

Permasalahan yang dihadapisekolah, karena dalam permainan bolabasket sebenarnya tidak mudah di lakukan oleh setiap orang. Karena di dalam permainan bolabasket terdapat teknik dasar yang harus di mengerti dan di pahami dengan benar sehingga dapat bermain dengan benar. Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan bahwa: adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi Bolabasket siswa kelas VIII F SMP Negeri 2 Perak Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020. Tujuan penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang di hadapi sekolah yaitu, mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar Bolabasket peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 2 Perak Jombang dalam pembelajaran bolabasket Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **KAJIAN PUSTAKA**

*Reward* (hadiah) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori *behavioristik*. Menurut teori *behavioristik* belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut (Djamarah, 2010). menjelaskan bahwa *reward* adalah salah satu alat pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik. Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa *reward* adalah sesuatu yang di berikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cendramata. Hadiah yang di berikan kepada orang lain bias berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Peranan *reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Tujuan pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dan

ekstrinsik dalam artian 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, karena *reward* itu adalah bagian dari pada rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa (Saputri, 2018).

Proses belajar mengajar adalah suatu proses dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada. Keinginan ini selalu ada pada setiap diri guru dimana pun dan kapan pun. Hanya sayangnya, tidak semua keinginan guru itu terkabul semua karena berbagai penyebab. Masalah motivasi merupakan salah satu dari beberapa penyebab anak didik kurang dapat menerima pelajaran dengan baik (Djamarah, 2010). Berikut ini penjelasan mengenai motivasi dalam pembelajaran (Sardiman, 2011). Istilah motivasi berasal dari kata "motif", diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan).

Ada beberapa teknik dasar bolabasket yang harus di kuasai. Setiap pemain basket dituntut untuk dapat melakukan setiap unsur gerak yang terangkum dalam berbagai teknik dasar yang benar. Jika setiap unsur gerak dapat dikuasai, maka setiap pemain akan mudah mengkombinasikan dan mengembangkan berbagai macam gerakan. Ada beberapa teknik dasar permainan bolabasket menurut (Devita, 2013) yakni, teknik mengumpan (*passing*), teknik menggiring (*dribbling*), teknik menembak (*shooting*), teknik tembakan dengan melayang (*lay up shoot*), teknik berputar dengan 1 poros (*pivot*).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, menurut (Sugiyono, 2010). metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* dengan model berikut ini. Desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Menurut (Sukmadinata, 2011) populasi adalah untuk memperoleh kesimpulan tentang kelompok yang besar dalam lingkup wilayah yang luas, tetapi hanya dengan meneliti kelompok kecil dalam daerah yang lebih sempit. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 2 Perak Jombang kelas VIII sebanyak 202 peserta didik. Menurut (Arikunto, 2011). menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Menurut (Maksum, 2012) teknik *random sampling* merupakan teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel yang akan di ambil yaitu kelas VIII F SMP Negeri 2 Perak Jombang sebanyak 30 peserta didik.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner. Dengan menggunakan skala likert, dengan jumlah pernyataan sebanyak 40 pernyataan. Instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang di perlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan (Sukardi, 2011). Instrumen penelitian akan menentukan keberhasilan penelitian, karena instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Adapun instrumen penelitian ini adalah angket atau kuisisioner. Data yang diperoleh kemudian di olah menggunakan *software* statistik SPSS 20 *windows*.

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar bolabasket pada peserta didik kelas VIII F di SMPN 2 Perak tahun pelajaran 2019/2020, data hasil belajar teknik dasar bolabasket pada peserta didik kelas VIII F di SMPN 2 Perak. Dan kemudian di analisa dengan menggunakan beberapa analisa statistik.

Melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* pada peserta didik dengan uji beda dua rata-rata (uji-t), dalam penelitian ini, data angket yang diberikan kepada siswa dalam materi teknik dasar bolabasket pada peserta didik kelas VIII F di SMPN 2 Perak Jombang. Untuk mengetahui perbedaan antara *pretest* dan *posttest* peserta didik dari hasil pemberian *reward* terhadap materi teknik dasar bolabasket, peneliti menggunakan rumus uji beda dua rata-rata (uji-t).

Berdasarkan perhitungan dari seluruh data yang diperoleh oleh peneliti dari SMPN 2 Perak diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,66 yang kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan jumlah reponden 30 peserta didik dengan  $df = n-1$  diperoleh 29,  $t_{tabel}$  dengan interpretasi sebesar 2,045, dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh hasil belajar peserta didik *pretest* dan kelas *posttest* karena  $t_{hitung} (6,66) > t_{tabel} (2,045)$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada pengaruh pemberian *reward* (hadiah) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII F di SMPN 2 Perak Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020.

## PENUTUP

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

Berdasarkan perhitungan dari seluruh data yang diperoleh oleh peneliti dari SMPN 2 Perak Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,66 yang kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar pada taraf signifikan 5% dengan jumlah reponden 30 siswa dengan  $df = n- 1 = 29$  diperoleh  $t_{tabel}$  dengan interpretasi sebesar 2,045, dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh hasil belajar peserta didik *pretest* dan *posttest* karena  $t_{hitung} (6,66) < t_{tabel} (2,045)$ . Dari perhitungan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* (hadiah) terhadap motivasi belajar bolabasket pada

peserta didik kelas VIII F di SMPN 2 Perak Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan melihat hasil dari uji beda di atas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Devita, A. (2013). *Survey Tes Tingkat Kemampuan Teknik Dasar Bermain Bola Basket (Passing, Dribbling, Dan Shooting) Pada Tim Bola Basket Putra Kelompok Umur 18 Tahun Klub Sahabat Semarang Tahun 2012*.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. UNESA University Press-2012.
- Permendiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*. (1).
- Saputri, M. (2018). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Kelas I MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018*.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, cv Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya Jl. Ibu Inggit Garnasih No. 40, Bandung 40252.
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. PT Bumi Aksara Jl. Sawo Raya No. 18 Jakarta 13220.