



PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BOLA BASKET KELAS XI SMA N 1 PEGANDON

Diana Milati Ibrahim¹, Fajar Ari widiyatmoko²

¹FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

email: milatidiana5@gmail.com

²FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

email: fajarariwidiyatmoko@upgris.ac.id

Artikel Info

Korespondenpenulis :

Nama penulis pertama

Email

milatidiana5@gmail.com

- Diterima 3 Maret 2022
- Direview 11 Juli 2022
- Disetujui 12 Juli 2022
- Dipublikasi 12 Juli 2022

Kata Kunci:

Reward, Ice Breaking dan Motivasi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre eksperimen dengan model one group pre test post test design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon dengan jumlah siswa 284 dan responden 156. Sampel yang diambil sebanyak 24 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Kemudian diolah menggunakan SPSS 26. Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward dan ice breaking terhadap motivasi siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon. Data penelitian ini menggunakan angket pemberian reward, pemberian ice breaking dan motivasi untuk melihat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bola basket. Analisis data yang digunakan yaitu teknik uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sampel-test. Hasil penelitian yang diperoleh dari data ini ialah nilai rata-rata motivasi belajar (pretest) 44,75. Dan untuk nilai rata-rata motivasi belajar (posttest) 46,96. Maka mengalami peningkatan motivasi belajar 4,9%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan, pemberian reward dan ice breaking terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon.

Abstract

This research aims to determine the effect of giving rewards and ice breaking on the motivation to learn basketball in class XI SMA N 1 Pegandon. This research is a quantitative research with a pre-experimental research method with a one-group pre-test post-test design model. The population in this study were students of class XI SMA N 1 Pegandon with a total of 284 students and 156 respondents. The sample was taken as many as 24 students using purposive sampling technique. Then it was processed using SPSS 26. Based on the results of research data analysis showed that giving rewards and ice breaking on the motivation of class XI students of SMA N 1 Pegandon. The data of this study used a questionnaire of rewards, giving ice breaking and motivation to see students' learning motivation in basketball learning. The data analysis used were normality test, homogeneity test, paired sample-test. The results obtained from this data are the average value of learning motivation (pretest) 44.75. And for the average value of learning motivation (posttest) 46.96. Then there is an increase in learning motivation by 4.9%. The conclusion of this study is that there is a significant effect of giving rewards and ice breaking on the motivation to learn basketball in class XI SMA N 1 Pegandon.

Keywords:

Reward, Ice Breaking dan Motivation



1. PENDAHULUAN

Dalam kalangan kehidupan baik individu maupun kelompok, pendidikan merupakan elemen yang sangat penting. Indonesia adalah salah satu negara yang berkembang dan besar juga membutuhkan sumber daya manusia yang memadai di setiap provinsi, baik di desa maupun di kota. Pendidikan ialah sesuatu yang dapat menumbuhkan kualitas sumber daya manusia karena pendidikan salah cara untuk membentuk manusia yang berbudi luhur dan baik menurut nilai-nilai dan cita-cita dan masyarakat dan membentuk manusia yang pandai yang tidak hanya pandai dalam aspek efektif saja tetapi juga pandai dalam aspek kognitif dan psikomotor Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) ialah proses pembelajaran secara berkembang dan menyeluruh.

Dalam pembelajaran, media diperlukan untuk mendorong kemampuan fisik keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran penghayatan nilai (sikap, emosional, mental dan spiritual sosial) (Kasirena et al., 2020) Surat yang sesuai dengan edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona virus Disease (Covid-19) terkait proses belajar menegaskan bahwa pembelajaran daring jarak jauh atau belajar dari rumah diselenggarakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran daring

merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, video, telepon konferensi, video streaming online, pesan suara email, kelas virtual, dan teks online animasi. Dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara berbayar maupun gratis (Jayal dan Irwanto (2020) Muhajur (2013 19) mengungkapkan bahwa bola basket merupakan suatu permainan yang masing-masing regu memiliki lima orang pemain baik putra maupun putri dan permainan bola basket ini dimainkan oleh dua tim atau regu. Tujuan permainan ini untuk mencari angka atau nilai sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke kekeranjang papan pantul lawan dan mencegah lawan supaya mendapatkan nilai atau angka. Menurut (Rosyid (2018 8) *reward* ialah salah satu metode guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut untuk di hargai *Reward* atau hadiah merupakan salah satu bentuk motivasi dan sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai (Rosyid (2018 12). Menurut (Susanah dan Alanfin (Suenarno (2014) bahwa "Teknik pembelajaran *ice breaking* ialah perpindahan situasi dari yang membosankan, menjenuhkan. membuat tegang dan mengantuk menjadi bersemangat, meyenangkan dan rileks, tidak membuat mengantuk serta ada rasa senang dan ada perhatian untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau



ruangan pertemuan. Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini pembelajaran penjasorkes dengan materi bola basket dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi *google classroom* dan belum pernah menggunakan aplikasi video conference berupa zoom, goole meet dll. Siswa cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran yang disajikan di *google classroom*. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa dengan materi bola basket terlihat monoton, selain terlihat monoton pembelajaran yang diterapkan kurang adanya *feedback* (umpan balik) dari guru terhadap peserta didik. Sehingga motivasi belajar materi bola basket masih terbilang sangat lemah. Dari penjelasan diatas dapat diketahui pentingnya pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam proses pembelajaran penjasorkes materi bola basket yang dilakukan secara daring. Dimana pemberian *reward* dan *ice breaking* bisa menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran pada siswa. Dengan ini penulis tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre eksperimen dengan model one grup pre test post desigh. Eksperimen

merupakan suatu penelitian untuk mengenal hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel yang dilakukan secara ketat. Dalam sebuah penelitian sangat diperlukannya desain penelitian, dimana dalam penelitian ini menggunakan desain one group pre test design eksperimen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling karena berdasarkan ciri atau sifat populasinya sudah diketahui lebih dulu oleh peneliti. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI dengan total responden 156 Sampel pada penelitian ini adalah XI MIPA 3 dengan jumlah 24 siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dipaparkan tentang hal penelitian yang sudah dilaksanakan analisis data beserta pembahasannya. Pendeskripsian data dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mempermudah dalam pemahaman terhadap variabel penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian group pretest-posttest design, tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh pemberian *reward* dan *ice braeking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI MIPA 3 yang sebelum *treatmen* dan sesudah diberikan *treatmen*

Hasil didapat dari penelitian yang telah dilakukan:



Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	24	35	60	44,75	6,569
PostTest	24	35	60	46,96	5,722
Valid N (listwise)	24				

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif menggunakan IMB SPSS 26 diperoleh rata-rata pretest motivasi belajar yaitu 44.75 dengan nilai minimum (terendah) 35, nilai maximum (tertinggi) 60 dan simpangan baku (std Deviation) sebaran datanya sebesar 6,569. Kemudian untuk posttest motivasi belajar dengan penerapan pemberian *reward* dan *ice breaking* diperoleh rata-rata posttest motivasi belajar yaitu 46.96 dengan nilai minimum (terendah) 35, nilai maximum (tertinggi) 60 dan simpangan baku (std Deviation) sebaran datanya sebesar 5,722.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PreTest	0,133	24	.200*	0,956	24	0,357
PostTest	0,094	24	.200*	0,985	24	0,969

Sumber : Data diolah (2021)

Kriteria data diatas dapat dikatakan normal apabila nilai Asymp. Sig > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil pengolahan menggunakan SPSS 26 pada tabel diatas, maka perolehan angka probabilitas atau Asym. Sig (2-tailed). Nilai Sig = 0,357 pada pretest (sebelum diberi treatment) dan nilai tersebut lebih besar dari probabilitas 0.05 (0.35 > 0,05)

Kemudian nilai Sig = 0.969 pada posttest (sesudah diberi treatment) dan nilai yang diperoleh lebih dari probabilitas 0,05 (0.569 >0.05). Berarti pada kedua kelas memiliki nilai sig > 0,05, yang artinya data berdistribusi normal pada signifikasi 5%.

Peningkatan Presentase

Rumus yang digunakan untuk mengetahui hasil presentase adalah sebagai berikut :

Data	Rata-rata	Perhitungan Persentase	Peningkatan (%)
Motivasi Belajar	Pre-test 44,75 Post-test 46,96	$\frac{46,96 - 44,75}{44,75} \times 100$	4,9

Sumber : Data diolah (2021)

Rata-rata tabel motivasi belajar diatas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata motivasi belajar yaitu 4,9%, sedangkan untuk peningkatan rata-rata *reward* yaitu 12,1% dan untuk peningkatan rata-rata *ice breaking* yaitu 17,0. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaking* pada pembelajaran bola basket dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 3 SMA N I Pegandon.

4. KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMAN 1 Pegandon.



5. REFERENSI

Abdillah, R. H. (2020). Efektifitas BION (Bintang Online) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 di Kelas V SDN 1 Ngembel. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 184–198. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14674>.

Arikunto, S.(2010). Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. 2017. Irwansyah. (2016). PJOK Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA/MA/SMK Kelas XI.

Jayul, A., (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.

Kustria. K. S. (2021). Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Peserta Didik Sma/Smk Di Kecamatan Rendang Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3), 173. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.30646>.

Muhajir. (2013). Penjasorkes 1 Kelas SMP kelas VII.

Mulyanto. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.