



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

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I
Untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Diana Milati Ibrahim

17230045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL DAN KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2021

LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN

Kami selaku pembimbing skripsi I dan II dari mahasiswa Universitas PGRI Semarang

Nama : Diana Milati Ibrahim
NPM : 17230045
Fakultas/Progdi : FPIPSKR/PJKR
Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Pegandon

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah selesai dan siap untuk diujikan.

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pandu Kresnapati, S.Pd.,M.Pd
NPP. 159001503

Pembimbing II

Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd.,M.Pd
NPP. 158701473

Mengetahui,

Dekan FPIPSKR



Dr. Agus Sutomo, S.Fil.,M.Phil

NPP. 107801284

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH REWARD DAN ICE BREAKING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BOLA BASKET KELAS XI SMA N 1 PEGANDON”**.

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI Semarang :

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Agus Sutomo, S.Fil.,M.Pd

NPP. 107801284



Cor.

Galih Dwi Pradipta, S.Pd.,M.Or

NPP. 149001426

Penguji

1. Pandu Kresnapati S.Pd.,M.Pd
NPP. 159001503
2. Fajar Ari Widiyatmoko S.Pd.,M.Pd
NPP. 158701473
3. Husnul Hadi S.Pd.,M.Or
NPP. 159001501

Tanda Tangan

Amo
(.....)

Keef
(.....)

Husnul Hadi
(.....)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Bukan ilmu yang seharusnya mendatangimu, melainkan kamu yang seharusnya mendatangi ilmu.” (Imam Malik)

Persembahan:

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Almamater Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama mahasiswa : Diana Milati Ibrahim

NPM : 17230045

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang.....2021

Yang membuat pernyataan



Diana Milati Ibrahim

17230045

ABSTRAK

Diana Milati Ibrahim “Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Bola Basket Kelas XI SMA N 1 Pegandon”, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang 2021.

Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas khususnya materi bola basket. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon. Jenis penelitian ini adalah 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. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji paired sample-test. Hasil penelitian data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu 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.

Kata Kunci: *Pemberian Reward, Pemberian Ice Breaking dan Motivasi Belajar*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufiq, hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon”.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang mendukung dan membantu selesainya penulisan skripsi. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucap terimakasih atas bantuan dan perannya pada penyelesaian penulisan skripsi ini.

1. Rektor Universita PGRI Semarang, yang telah memberi kesempatan kepada penulis menuntut ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan FPIPSKR Universitas PGRI Semarang, yang telah memberikan ijin penelitian
3. Ketua program studi pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, yang telah memberi ijin penelitian skripsi.
4. Pandu Kresnapati, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang berarti hingga selesainya penulisan skripsi.
5. Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing II yang memberikan bimbingan dan ilmu yang berarti hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dewan penguji yang telah memberikan kesempatan untuk mempertanggungjawabkan hasil penulisan skripsi ini.

7. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberi bekal selama belajar di Universitas PGRI Semarang
8. Ayah dan Bunda serta keluarga yang selalu mendoakan dan membimbing serta memberikan semangat lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Nurhadi, S.Pd selaku kepala sekolah SMA N 1 Pegandon yang telah memberikan izin dalam penelitian dan membantu dalam melancarkan penelitian sehingga terselesaikannya penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan selama menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritikan dan saran membangun dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2021

Penulis

Diana Milati Ibrahim

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	i
LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Landasan Teori.....	16
C. Hipotesis Penelitian	46
BAB III	47

METODE PENELITIAN	47
A. Desain Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	49
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	52
F. Teknik Analisis Data	55
BAB IV	58
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Diskripsi Umum Objek Penelitian	58
B. Hasil Penelitian dan Analisis Data	62
C. Pembahasan	66
BAB V	69
PENUTUP	69
A. Simpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 . 1 Tabel Pembelajaran Daring.....	6
Tabel 3 . 1 Skala <i>Likert</i>	51
Tabel 3 . 2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian	51
Tabel 3 . 3 Hasil Validitas Motivasi Belajar	52
Tabel 3 . 4 Hasil Pengujian Validitas Pengaruh <i>Ice Breaking</i>	53
Tabel 3 . 5 Hasil Pengujian Validitas Pengaruh <i>Reward</i>	53
Tabel 3 . 6 Hasil Uji Validitas Instrumen	54
Tabel 3 . 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	55
Tabel 4 . 1 Tabel Pre-Test Post-Test Motivasi.....	61
Tabel 4 . 2 Hasil Deskriptif PreTest dan PostTes Motivasi Belajar.....	62
Tabel 4 . 3 Peningkatan Rata-rata	63
Tabel 4 . 4 Uji Normalitas Motivasi Belajar	64
Tabel 4 . 5 Hasil Uji Homogenitas.....	64
Tabel 4 . 6 Paired Samples t Test Reward (X1) dan Ice Breaking(X2)	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Gambar Memegang Bola Basket.....	38
Gambar 2 Gambar Passing Chest Pass	39
Gambar 3 Gambar Passing Overhead Pass	41
Gambar 4 Gambar Bouncepass.....	42
Gambar 5 Gambar Dribbling Bola Basket.....	43
Gambar 6 Gambar Jump Shoot.....	44
Gambar 7 Gambar <i>Lay Up Shoot</i>	45
Gambar 8 Desain Gambar.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	74
Lampiran Usulan Tema/Judul Skripsi Dan Pembimbing.....	74
Lampiran Persetujuan Proposal Skripsi	76
Lampiran Surat Rekomendasi Dinas Pendidikan.....	77
Lampiran Validasi I.....	78
Lampiran Validasi II	79
Lampiran Permohonan Observasi	80
Lampiran Permohonan Ijin Penelitian	81
Lampiran Surat Balasan Selesai Peneliti.....	82
Lampiran Hasil SPSS	83
Lampiran Dokumentasi Silabus	83
Lampiran Dokumentasi Penelitian	90
Lampiran Rekap Bimbingan	93
Lampiran Rekap Bimbingan Surat Proposal Skripsi	92

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting dalam kalangan kehidupan, baik untuk individu maupun kelompok. Indonesia yang merupakan salah satu negara yang besar dan berkembang membutuhkan sumber daya manusia yang memadai, yang merata disetiap provinsi, baik di desa maupun kota. Dapat dikatakan Indonesia memiliki sumber daya manusia yang dapat diandalkan dengan kualitas yang dapat dipercaya dalam segala aspek. Salah satu yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah dengan pendidikan, karena pendidikan merupakan cara untuk membentuk manusia yang baik dan berbudi luhur menurut cita-cita dan nilai-nilai dari masyarakat dan membentuk manusia yang cerdas, yang tidak hanya cerdas dalam aspek kognitif tetapi juga cerdas dalam aspek afektif dan psikomotorik.

Rosyid (2018:1) mengatakan pendidikan dan manusia memang tidak dapat dipisahkan dalam menjalani kehidupan, baik keluarga, masyarakat maupun bangsa dan negara, karena pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia ada dasarnya pendidikan tidak dapat

dipisahkan dengan manusia pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar menuju kearah kedewasaan dengan proses-proses yang telah direncanakan.

UU RI No. 2 Tahun 1989 telah menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan proses pembelajaran secara menyeluruh dan berkembang. Dalam pembelajaran, media diperlukan untuk mendorong keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, dan spiritualsosal). Kustria (2021:141) mengatakan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, lahir dan batin. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, maka anak-anak melakukan aktivitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi siswa dapat mengembangkan potensi fisik, mengoptimalkan gerak dasar secara menyeluruh dan juga mengembangkan karakternya. Pentingnya olahraga menurut Purwoko (2018) menjelaskan bahwa olahraga berkontribusi pada

pencegahan degradasi dan degenerasi biologis dan meningkatkan tubuh dan kemampuan untuk melawan beberapa ketegangan.

Pendidikan formal di Indonesia yang dijalani dalam kurun waktu tiga tahun dari mulai kelas X – XII kemudian setelah menjalani pendidikan jenjang menengah SMP (sekolah menengah pertama) yaitu sekolah menengah atas (SMA). SMA N 1 Pegandon merupakan tempat untuk penelitian. SMA N 1 Pegandon sekolah yang terletak di jalan raya Putat – Pegandon, kec. Pegandon , kab. Kendal Prov. Jawa Tengah.

Sesuai dengan surat edaran Kementerian. Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disesase* (Covid-19) terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Jayul (2020:15) mengatakan pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara email, telepon konferensi, dan video steraming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar. Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik yang mana sistem pembelajaran secara konvensional atau tatap muka dapat memperluas penyebaran virus covid-19.

Menurut Muhajir (2013:19) bola basket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri yang masing-masing

regu terdiri dari lima orang pemain. Permainan ini bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang/basket pada papan pantul lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan angka/nilai. Bola dapat dimainkan dengan cara mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, dan melemparka bola atau mengiring ke segala penjuru di dalam lapangan permainan.

Menurut Rosyid (2018:8) *reward* merupakan salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji. *Reaward* atau hadiah merupakan salah satu bentuk motivasi dan sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai Rosyid (2018:12). Pemberian hadiah atau *reward* ini bertujuan untuk memberikan *reinforcement* (penguatan) terhadap perilaku yang baik sehingga akan memotivasi peserta didik untuk terus selalu maju dan berkembang dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, pengaruh *reward* (hadiah) harus dilakukan dengan benar oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan yang terpenting ada perubahan sikap yang jauh lebih baik terhadap peserta didik setelah adanya *reward*.

Menurut Muhajir (2013:37) mengatakan bahwa teknik pembelajaran *ice breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan. Bermain bersama orang lain, maka akan tumbuh dan

berkembang kemampuan untuk memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang menjadi dasar dari kemampuan sosial. Pembelajaran *ice breaking* dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, teknik pembelajaran *ice breaking* dapat dilaksanakan saat membuka pembelajaran, jeda penyampaian materi dan pada saat menutup pembelajaran. Penyampaian *ice breaking* dilakukan dengan spontan maupun terkonsep sehingga waktu panjang terasa cepat, membuat suasana kompak dan menyatu.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan seorang guru PJOK SMA N 1 Pegandon yaitu Bapak Santosa, S.Pd. Pada hari senin 5 April 2021 beliau mengatakan pembelajaran yang diterapkan di SMA N 1 Pegandon pada masa pandemi yaitu menggunakan pembelajaran daring berupa google classroom. Beliau menerangkan bahwa pembelajaran hanya menggunakan *google classroom* dan belum pernah menggunakan aplikasi *video conference* berupa *zoom*, *google meet* dll.

Tabel 1 . 1 Tabel Pembelajaran Daring

No	Jenis Aplikasi	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	<i>Zoom conference</i>		✓
2	<i>Google Meet</i>		✓
3	<i>Google Classroom</i>	✓	
4	<i>Whatsapp</i>		✓

Sumber: sumber data diolah (2021)

Jadi pembelajaran yang disajikan kurang menarik perhatian siswa, pembelajaran terlihat monoton dan kurangnya pemberian *feedback* atau umpan balik dari guru terhadap peserta didik sehingga motivasi belajar dari peserta didik masih sangat lemah terutama pada pembelajaran bola basket. Untuk pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam pembelajaran bola basket beliau belum pernah menerapkan, beliau berpendapat apabila pemberian *reward* dan *ice breaking* dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *zoom* bisa membuat peserta didik termotivasi dan akan lebih bersemangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah yang ada dan hasil observasi, maka penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon”. Dengan pemberian *reward* dan *ice breaking* secara daring menggunakan *zoom*, diharapkan ada *feedback* atau umpan balik antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik tidak jenuh dan kaku serta peserta

didik mampu untuk meningkatkan motivasi belajar terutama pada mata pelajaran bola basket.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditemukan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, diantaranya:

1. Banyaknya perolehan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring pada siswa kelas XI IPA SMA N 1 Pegandon.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti merumuskan masalah berikut:

1. Apakah *reward* dan *ice breaking* secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar bola basket siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh *reward* dan *ice breaking* secara bersama-sama terhadap pembelajaran bola basket siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap

motivasi belajar bola basket, serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari dibangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa terkait pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi guru terkait pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan, serta memberikan bermanfaat bagi sekolah terkait pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan sebagai sumber informasi dan masukan peneliti terkait pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Dalam penulisan proposal ini peneliti menggali informasi dari penelitian penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Penulis mengambil beberapa referensi yang berasal dari kajian penelitian terdahulu. Berikut penelitian-penelitian yang mengkaji *reward* dan *ice breaking* adalah:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hendro Purwoko, Anung Priambodo yang berjudul "*pengaruh penerapan ice breaking pada pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan motivasi belajar*". Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen (one-group pre tes-post tes design)* yang dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok, yang akan diberikan *pre tes* sebelum diberikan perlakuan, kemudian diambil nilai *post tes* untuk dijadikan perbandingan dari tes awal dengan tes akhir untuk mengetahui peningkatannya. Dengan menggunakan rumus *pre eksperimen one group pre-tes post-tes desain* Sugiyono (2018:110-

111). Subjek penelitian ini adalah di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Penelitian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan pada bulan Maret sampai April. Bulan Maret tanggal 13, 20, 27, bulan April pada tanggal 17. Populasi dari penelitian ini menggunakan seluruh kelas X SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo sebesar 391 siswa. Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi belajar yang diambil dari penelitian sebelumnya. Populasi dari penelitian ini menggunakan seluruh kelas X SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo sebesar 391 siswa. Sampel yang dipilih oleh peneliti sebelumnya berkoordinasi dengan Sartono selaku guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo, dan sampel yang dipilih adalah kelas X IPS 1 sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 19 putri dan 17 putra.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik *ice breaking* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial/bimbingan. Relevansi penelitian ini sama-sama menggunakan jenis penelitian *pre eksperimen (one-group pre tes-post tes design)*. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jumlah sampel dalam penelitian.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Wurjani, D., & Ramadhani, D. yang berjudul "*Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa*". Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa antara kelas III-B yang menggunakan teknik

pembelajaran *ice breaking* dengan kelas III-C yang menggunakan teknik konvensional di SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Jenis penelitian ini adalah *quasi eskperimental* dengan menggunakan desain *Control Group Desain Sugiyono (2018:79)*. Subjek penelitian ini adalah SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III dan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Sampel yang digunakan penelitian ini memakai teknik *Purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dilakukan atas pertimbangan peneliti. Berdasarkan nilai terendah rata-rata kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas III-b sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan teknik pembelajaran *ice breaking*. Kemudian kelas III-c sebanyak 28 siswa sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan Bahwa terdapat perbandingan hasil belajar (*po stest*) antara kelas III-B yang menggunakan teknik pembelajaran *ice breaking* dengan kelas III-C yang menggunakan teknik pembelajaran konvensional setelah perlakuan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan dari hasil perhitungan nilai thitung sebesar 11,40 dan nilai ttabel dengan taraf signifikan 1 % adalah 2,39 (thitung > ttabel) atau $(11,40 > 2,39)$ maka H_0 ditolak. Teknik pembelajaran *ice breaking* lebih baik digunakan untuk proses pembelajaran.

Relevansi penelitian ini sama-sama menggunakan teknik *Purposive sampling*. Sedangkan perbedadan yaitu jenis penelitian ini menggunakan jenis *quasi eskperimental*. Sedangkan peneliti menggunakan jenis *pre eksperimen (one-group pre tes-post tes design)*.

3) Penelitian yang dilakukan oleh Deswita Supriyatni “*Pengaruh pemberian penghargaan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di smk negeri 1 cimahi*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian penghargaan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen. Subjek penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Cimahi. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 hari untuk menyebarkan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Negeri 1 Cimahi yang berjumlah 284 orang, sampel yang diambil adalah siswa kelas XII TP-A yang terdiri dari 32 siswa.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan Mencari Rata – Rata hasil angket *Pre-test* adalah 55,63 dan simpangan bakunya adalah 6,65 sedangkan hasil angket *Post-test* adalah 63,7 dan simpangan bakunya adalah 7,49. Hasil pengisian angket *Pre-test* pemberian penghargaan terhadap motivasi belajar ialah sebesar 30% dengan kategori “sangat kurang sekali” 22% dengan kategori “sangat kurang” 4% dengan kategori “kurang” 4% dengan kategori “sedang” 19% “baik” 4% dengan kategori “baik sekali. Sedangkan hasil pengisian angket *Post-test* pemberian penghargaan terhadap motivasi belajar ialah sebesar 33% dengan kategori “sangat kurang sekali” 19% dengan kategori “sangat kurang” 15% dengan kategori “kurang” 19% dengan kategori “sedang” 15% dengan kategori “baik” 0% dengan kategori “baik sekali”.

Dilihat dari kategori baik dan kurang, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian penghargaan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Relevansi penelitian ini yang sama adalah pengumpulan menggunakan angket. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jumlah sampel.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Mila Rosa Desmayani , I Made Sadha Suardikha, yang berjudul “*pengaruh penganggaran partisipatif, locus of control, dan pemberian reward terhadap budgetary slack*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penganggaran partisipatif, *locus of control* dan pemberian *reward* terhadap *budgetary slack*.

Jenis penelitian ini adalah Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuisisioner. Populasi penelitian ini seluruh hotel berbintang di Kota Denpasar. Sampel yang digunakan yaitu metode *purposive sampling*, dengan menggunakan hotel berbintang 3,4,5 di Kota Denpasar sebanyak 12 hotel. Jumlah responden 84 orang, dengan menyebarkan pada 12 hotel di Kota Denpasar. Penelitian ini dilakukan pada hotel berbintang 3,4,5 di Kota Denpasar. Teknik Analisis data yang digunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan hasil uji *instrument* penelitian & uji asumsi klasik menunjukkan bahwa semua variabel dinyatakan *reliabel & valid* serta memenuhi uji asumsi klasik. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penganggaran

partisipatif, locus of control, dan pemberian *reward* berpengaruh positif terhadap *budgetary slack*.

Relevansi penelitian ini adalah pengumpulan menggunakan angket dan menggunakan metode *purposive sampling*. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jumlah sampel.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Moh Mukhlis , Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro, yang berjudul “*pengaruh reward terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran service bawah dan service atas bola voli*”. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara *variable-variable*. Rancangan penelitian yang akan digunakan untuk membandingkan distribusi data yaitu dengan menggunakan prinsip *one group pretest-posttest design*. Populasi dari penelitian ini siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Sidoarjo.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan pemberian *reward* terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran *service* bawah dan *service* atas bola voli pada siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Sidoarjo. Dibuktikan dengan hasil nilai nilai t-hitung sebesar $4,456 \geq t\text{-tabel } 1,695$ dengan $\text{sig} = 0,000 \leq \alpha = 0,005$ Yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Relevansi penelitian yang sama adalah menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sedangkan perbedaanya jenis penelitian ini menggunakan

eksperimen semu (*quasi exsperimmen*) sedangkan peneliti menggunakan *purposive sampling*.

- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Mulyo Utomo, yang berjudul “*Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar shooting bola basket*”. Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi anak didik/mahasiswa agar senantiasa mempertahankan prestasi belajar selama bersetudi. Jenis penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu yang terbagi dalam 4 kali pertemuan baik kelompok eksperimen dan maupun kelompok kontrol. Mendapatkan data. Maka populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Soko. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tess Menembak Berulang-ulang. “Seorang siswa mengambil salah satu posisi di bawah keranjang dan berusaha memasukkan bola sebanyak mungkin dalam waktu 30 detik dalam keranjang. Kalau berhasil memasukkan bola ia harus mengubah sisi penembak.

Adapun beberapa kriteria penilaian berdasarkan usia dan jumlah bola masuk hasil *shooting* “.Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster random sampling*. Karena dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area, yang kemudian disebut *cluster*. Jadi *cluster* dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari 8 kelas yang terdapat di SMA Negeri 1 Soko. 1 kelas sebagai kelompok kontrol dan 1 kelas sebagai kelompok eksperimen. Cara

pengambilan sampelnya adalah dengan cara *random* yaitu semua ketua kelas XI di SMA Negeri 1 Soko dikumpulkan untuk melakukan pengundian sampel, kemudian setiap ketua kelas mengambil 1 kertas yang sudah disediakan dalam kertas tersebut ada 2 kertas yang bertulis sampel kelompok eksperimen dan sampel kelompok kontrol.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian motivasi ekstrinsik berupa hadiah ternyata memberikan peningkatan signifikan pada siswa kelompok eksperimen sebesar 70,59% dan siswa kelompok kontrol sebesar 45,22%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan hadiah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil *shooting* bolabasket pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Relevansi penelitian ini yaitu variabel X_1 sama-sama membahas tentang *reward*. Sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan jenis *Cluster random sampling* sedangkan peneliti menggunakan jenis *purposive sampling*.

B. Landasan Teori

1. Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Menurut Irwansyah (2016) belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara *progressif* Belajar juga dipahami sebagai

suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Belajar adalah suatu proses yang kompleks. Kemudian Nugroho (2013:75) mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut "rote learning". Kemudian, jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut "overlearning". Hilgard dan Marquis (Nugroho 2013:13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri. James L. Mursell (Nugroho 2013:13) mengemukakan belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri.

Dari beberapa pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu pengetahuan yang diasah secara terus menerus tanpa rasa lelah hingga bertambahnya pengetahuan yang didapat semakin bertambah. Belajar dapat berarti suatu interaksi yang didapat dari interaksi antara individu dengan individu, individu

dengan lingkungannya yang dilaksanakan secara nonformal informal maupun formal.

1.2 Ciri-ciri belajar

Ciri-ciri perubahan yang spesifik antara lain :

- 1) Belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus menerus, yang berpengaruh pada proses belajar selanjutnya.
- 2) Belajar hanya terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual.
- 3) Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan, yaitu arah yang ingin dicapai melalui proses belajar.
- 4) Belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh, melibatkan keseluruhan tingkah laku secara integral.
- 5) Belajar adalah proses interaksi.
- 6) Belajar berlangsung dan yang paling sederhana sampai pada kompleks

Dan pembahasan tersebut ditegaskan bahwa ciri khas belajar adalah perubahan, yaitu belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

1.3 Jenis-jenis belajar

1) Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*)

Umumnya belajar bagian dilakukan oleh seseorang bila ia dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas atau ekstensi, misalnya mempelajari sajak ataupun gerakan – gerakan motoris seperti bermain bola basket. Dalam hal individu memecah seluruh materi pembelajaran menjadi bagian-bagian yang satu sama lain berdiri sendiri. Sebagai lawan dari cara belajar adalah cara belajar keseluruhan atau belajar global.

2) Belajar dengan wawasan (*learning by insight*)

Konsep ini diperkenalkan oleh W. Kohler, salah seorang tokoh psikologi Gestalt pada permulaan tahun 1911. Sebagai suatu konsep, wawasan (*insight*) ini merupakan pokok utama dalam pembicaraan psikologi belajar dan proses berfikir. Dan meskipun W. Kohler sendiri dalam menerangkan wawasan berorientasi pada data yang bersifat tingkah laku (perkembangan yang lembut dalam menyelesaikan suatu persoalan dan kemudian secara tiba-tiba terjadi reorganisasi tingkah laku) namun tidak urung wawasan ini merupakan konsep yang secara prinsipil ditantang oleh penganut aliran neobehaviorisme. Menurut Gestalt teori wawasan merupakan proses mereorganisasi pola-pola tingkah laku yang telah terbentuk menjadi satu tingkah laku yang ada hubungannya dengan penyelesaian suatu persoalan.

Sedangkan bagi kaum neobehaviorisme (antara lain C.E Osgood) Menganggap wawasan sebagai salah satu bentuk atau wujud dari asosiasi stimulus-respons (S-R).

Jadi masalah bagi penganut neo-behaviorisme ini justru bagaimana menerangkan reorganisasi pola-pola tingkah laku yang telah terbentuk tadi menjadi satu tingkah laku yang erat hubungannya dengan penyelesaian suatu persoalan. Dalam pertentangan ini barangkali jawaban yang memuaskan adalah jawaban yang dikemukakan oleh G.A Miler, yang menganjurkan behaviourisme subjektif. Menurut pendapatnya wawasan barangkali merupakan kreasi dari “rencana penyelesaian” (meta program) yang mengontrol rencana-rencana subordinasi lain (pola tingkah laku) yang telah terbentuk.

3) Belajar Diskriminatif (*discriminatif learning*)

Belajar diskriminatif diartikan sebagai suatu usaha untuk memlilih beberapa sifat situasi / stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Dengan pengertian ini maka dalam eksperimen, subyek diminta untuk merespon secara berbeda-beda terhadap stimulus yang berlainan.

4) Belajar global/keseluruhan (*global whole learning*)

Di sini bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan berulang sampai pelajar menguasainya lawan dari belajar

bagian. Metode belajar ini sering juga disebut juga metode Gestalt.

5) Belajar incidental (*incidental learning*)

Konsep ini bertentangan dengan anggapan bahwa belajar itu berarah tujuan (*intensional*). Sebab dalam belajar incidental pada individu tidak ada sama sekali kehendak untuk belajar. Atas dasar ini maka untuk kepentingan penelitian, disusun perumusan operasional sebagai berikut : belajar disebut incidental bila tidak ada instruksi atau petunjuk yang diberikan pada individu mengenai materi belajar yang akan diujikan kelak. Dalam kehidupan sehari-hari, belajar incidental ini merupakan hal yang sangat penting.

Oleh karena itu di antara para ahli belajar incidental ini merupakan bahan pembicaraan yang sangat menarik, khususnya sebagai bentuk belajar yang bertentangan dengan belajar *intensional*. Dari salah satu penelitian ditemukan bahwa dalam belajar incidental (dibandingkan dengan belajar *intensional*), jumlah frekuensi materi belajar yang diperlihatkan tidak memegang peranan penting, prestasi individu menurun dengan meningkatnya motivasi.

6) Belajar instrumental (*instrumental learning*)

Pada belajar instrumental, reaksi-reaksi seseorang siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda-tanda yang mengarah pada

apakah siswa tersebut akan mencapai hadiah, hukuman, berhasil atau gagal. Oleh karena itu cepat atau lambat seseorang belajar dapat diatur dengan jalan memberikan penguat (*reinforcement*) atas dasar tingkat-tingkat kebutuhan.

Dalam hal ini maka salah satu bentuk belajar instrumental yang khusus adalah “pembentukan tingkah laku”. Disini individu diberi hadiah apabila ia bertingkah laku sesuai dengan tingkah laku yang dikehendaki, dan sebaliknya ia dihukum bila memperlihatkan tingkah laku yang tidak sesuai dengan yang dikehendaki. Sehingga akhirnya akan terbentuk tingkah laku tertentu.

7) Belajar intensional (*intensional learning*)

Belajar dalam arah tujuan, merupakan lawan dari belajar *incidental*.

8) Belajar Laten(*latent learning*)

Dalam belajar laten, perubahan-perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara segera, dan oleh karena itu disebut laten. Selanjutnya eksperimen yang dilakukan terhadap binatang mengenai belajar laten, menimbulkan pembicaraan yang hangat di kalangan penganut *behaviorisme*, khususnya mengenai peranan *factor* penguat (*reinforcement*) dalam belajar.

9) Belajar mental (*mental learning*)

Perubahan kemungkinan tingkahlaku yang terjadi disini tidak nyata terlihat, melainkan hanya berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari. Ada tidaknya belajar mental ini sangat jelas terlihat pada tugas-tugas yang sifatnya motoris.

Sehingga perumusan operasional juga menjadi sangat berbeda. Ada yang mengartikan belajar mental sebagai belajar dengan cara melakukan observasi dari tingkah laku orang lain, membayangkan gerakan-gerakan orang lain dan lain-lain.

10) Belajar Produktif (*productive learning*)

R.Berguis memberikan arti belajar produktif sebagai belajar dengan transfer yang maksimum. Belajar adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari satu situasi ke situasi lain. Belajar disebut produktif bila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.

11) Belajar Verbal (*verbal learning*)

Belajar verbal adalah belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan. Dasar dari belajar verbal diperlihatkan dalam eksperimen klasik dari Ebbinghaus. Sifat eksperimen ini meluas dari belajar asosiatif mengenai hubungan dua kata yang tidak bermakna sampai pada belajar dengan

wawasan mengenai penyelesaian persoalan yang kompleks yang harus diungkapkan.

2. Motivasi

2.1 Pengertian Motivasi

Motivasi dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat menggerakkan individu untuk memulai dan mengontrol perilaku terhadap tugas tertentu (Prastyo, 2020). Motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda, apalagi pada masa pandemi sekarang ini. Motivasi belajar merupakan poin penting yang harus ada di dalam proses belajar dan berperan penting untuk merangsang semangat belajar. Motivasi juga dapat berarti sebuah proses dari dalam yang dapat menjalankan, mendorong, mengubah, atau bahkan memperkuat kepribadian seseorang dari masa ke masa (Supriyatni, 2019).

Motivasi sebagai kunci keberhasilan kinerja akademik, adalah fenomena inheren yang dipengaruhi oleh empat faktor, situasi (lingkungan dan rangsangan ksternal), temperamen (keadaan dan keadaan internal organisme), tujuan (sasaran perilaku, tujuan, dan arah), dan instrumen (alat untuk mencapai tujuan). Sebagian besar ulasan menunjukkan bahwa ada korelasi yang kuat antara motivasi sebagai katalis penting untuk keberhasilan belajar dan prestasi akademik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang muncul pada diri seseorang individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai hasil dan tujuan tertentu. Motivasi dapat juga berasal dari dalam diri sendiri dan dari luar

apabila dalam proses pembelajaran siswa memiliki motivasi yang tinggi tujuan belajar akan tercapai secara maksimal dan sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka tujuan belajar akan tidak maksimal hasilnya. Dalam hubungan motivasi dengan kegiatan belajar yang terpenting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan bagaimana guru juga melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitas belajar yang baik.

2.2 Macam-Macam Motivasi

Menurut Susanah & Alarifin (2014:89-91) bahwa dalam membicarakan macam-macam motivasi, akan dibahas dari dua sudut pandang. Yaitu motivasi yang berasal dari diri pribadi seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”. Berikut merupakan penjelasan dari dua macam motivasi:

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari bukubuku untuk dibacanya. Sebagai contoh konkret, seorang siswa

itu melakukan belajar, karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain. *Intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purposes*. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktivitas belajarnya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

2.3 Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Motivasi sebagai kunci keberhasilan kinerja akademik, adalah fenomena inheren yang dipengaruhi oleh empat faktor ,situasi (lingkungan dan rangsangan eksternal), temperamen (keadaan dan keadaan internal organisme), tujuan (sasaran perilaku, tujuan, dan arah), dan instrumen (alat untuk mencapai tujuan). Sebagian besar ulasan menunjukkan bahwa ada korelasi yang kuat antara motivasi sebagai katalis penting untuk keberhasilan belajar dan prestasi akademik.

2.4 Indikator yang mempengaruhi motivasi belajar

Indikator yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu bagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan
- 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari Indikator – indikator yang mendukung motivasi belajar tersebut, memungkinkan seseorang siswa akan dapat belajar dengan baik, sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar yang baik pula.

2.5 Unsur yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Sadirman (2003) dalam (Nugroho, 2013) motivasi dapat dibedakan dua yaitu :

2.4.1 Motivasi Internal

Motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang. Keperluan dan keinginan yang ada dalam diri seseorang akan menimbulkan motivasi internalnya. Kekuatan ini akan mempengaruhi pikirannya yang selanjutnya akan mengarahkan perilaku orang tersebut. Motivasi internal dikelompokkan menjadi dua.

1) Fisiologi, yang merupakan motivasi alamiah seperti rasa lapar, haus dan lain-lain.

2) Psikologi, yang dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori dasar:

- a. Kasih sayang, motivasi untuk menciptakan kehangatan, keharmonisan, kepuasan batin/emosi dalam berhubungan dengan orang lain.
- b. Mempertahankan diri, untuk melindungi kepribadian, menghindari luka fisik dan psikologi, menghindari dari rasa malu dan ditertawakan orang, serta kehilangan muka, mempertahankan gengsi dan mendapatkan kebanggaan diri.
- c. Memperkuat diri, mengembangkan kepribadian, berprestasi, mendapatkan pengakuan dari orang lain, memuaskan diri dengan penguasaannya terhadap orang lain.

2.4.2 Motivasi eksternal

Motivasi eksternal tidak dapat dilepaskan dari motivasi internal. Motivasi eksternal adalah motivasi yang timbul dari luar/lingkungan. Misalnya: motivasi eksterna dalam belajar antara lain berupa

penghargaan, pujian, hukuman, atau celaan yang diberikan oleh guru, teman atau

keluarga. Aspek motivasi memegang peranan dalam kejiwaan seseorang, sebab motivasi merupakan salah satu faktor penentu sebagai pendorong tingkah laku manusia, sehingga dengan adanya motivasi seseorang dapat mendorong dirinya untuk lebih giat berlatih dan mencapai hasil yang maksimal. Dengan adanya motivasi tersebut akan mendorong seseorang untuk berlatih, bekerja keras, dan dapat bertahan lebih lama dalam mengikuti suatu kegiatan atau latihan.

3. *Ice breaking*

3.1 *Pengertian Ice Breaking*

Menurut Supriadi (dalam Susanah & Alarifin 2014) bahwa: “teknik pembelajaran *ice breaking* berasal dari dua kata inggris yang mengandung makna “memecah es”. Istilah ini sering digunakan dalam *training* yang bermaksud untuk menghilangkan kebekuan di antara peserta latihan, sehingga membuat peserta didik saling mengenal, dan bisa saling berinteraksi.

Menurut Susanah & Alarifin (2014) bahwa: “teknik pembelajaran *ice breaking* adalah suatu permainan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam suatu kelompok”. Bermain bersama orang lain, maka akan tumbuh dan berkembang kemampuan untuk memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang menjadi dasar dari

kemampuan sosial. Sedangkan Wulandari.R.A (2012) bahwa: “teknik pembelajaran *ice breaking* mengutamakan suasana belajar mengajar yang ceria, semangat, dan tidak membosankan yang dilakukan secara *individual* dan kelompok”.

Menurut Abdillah (2020:190) menggunakan permainan dan simulasi cukup efektif untuk mengembangkan minat dan motivasi. Hal ini tidak berarti jika yang akan disampaikan adalah tentang penyampaian fakta atau konsep, penggunaan permainan dan simulasi tentu kurang efektif. Sebaliknya jika ingin membangkitkan minat dan motivasi, penggunaan permainan dan simulasi merupakan cara yang lebih tepat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* merupakan suatu permainan yang diterapkan kepada peserta didik dengan tujuan menghilangkan kebakuan dalam proses belajar mengajar dan mengubah suasana menjadi ceria, semangat dan tidak membosankan. Ice breaking dapat dilakukan saat pembuka pembelajaran, jeda penyampaian materi dan pada saat penutup pembelajaran. Dengan ice breaking diharapkan peserta didik mampu untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

3.2 Macam-macam *Ice Breaking*

a) *Ice breaking* jenis Tepuk Tangan

Contoh : *Ice breaking* jenis tepuk tangan:

Tepuk tiga kali > dibalas dengan pegang kepala

Tepuk dua kali > dibalas dengan pegang hidung

Tepuk satu kali > dibalas dengan pegang mata

Tepuk tangan tanpa henti > dibalas dengan pegang mulut

b) *Ice breaking shooting*

Aturan mainnya :

Siswa A melakukan teknik shooting setelah itu,

Siswa A menunjuk salah satu nama yang ada di zoom

Untuk melanjutkan permainan.

c) *Ice breaking Online Tagline*

Aturan mainnya :

Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar

Contoh : “Assalamualaikum . Murid-murid apa kabar?”

Feed back siswa

Setelah guru menanyakan kabar siswa merespon

Alhamdulillah

Saya Sehat

Luar Biasa

Yes

Kemudian diikuti dengan tepuk tangan.

3.3 Teknik penerapan *ice breaking*

Teknik penggunaan *ice breaking* ada dua cara :

a) Menggunakan cara tanpa direncana

Ice breaking digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran. Biasanya digunakan karena situasi pembelajaran yang membosankan, tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. . *Ice breaking* biasanya digunakan tanpa rencana. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

b) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking yang baik dan efektif membantu pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan didalam rencana pembelajaran. “*Ice breaking* yang direncanakan dimasukkan dalam renacana pembelajaran dapat mengoptimal kapencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”

3.4 Kelebihan dan kekurangan *ice breaking*

Dalam model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Kelebihan dari *ice breaking*:

- a. Membuat waktu panjang terasa cepat.
- b. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
- c. Dapat digunakan secara sepontan atau terkonsep.
- d. Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *ice breaking*: Penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.

4. Pemberian *reward*

4.1 Pengertian

Reward merupakan salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji (Moh Zaiful Rosyid & Aminol Rosid Abdullah 2018:8). Menurut Mulyasa (Moh Zaiful Rosyid & Aminol Rosid Abdullah 2018:8), *reward* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Selain itu menurut Suharsimi Arikunto (Abdillah 2020:8), *reward* merupakan suatu yang disenangi dan digemari oleh anak-anak yang diberikan kepada siapa yang dapat memenuhi harapan yakni mencapai tujuan yang ditentukan atau bahkan mampu melebihinya.

Menurut Mulyanto (2019) *reward* adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan atau cendramata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bisa berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Penerima hadiah tidak tergantung dari jabatan, profesi, dan usia seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari orang seseorang dengan motif-motif tertentu.

M. Ngalim Purwanto (Rosyid 2018:8) juga berpendapat bahwa *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan-pekerjaannya mendapat penghargaan. Sedangkan menurut Nugroho (Rosid 2018:9), *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang

menjadi lebih giat usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai.

Berdasarkan pengertian hadiah (*reward*) diatas dapat disimpulkan bahwa hadiah (*reward*) adalah suatu pemberian berupa penghargaan, pujian, apresiasi yang diberikan kepada seorang individu atau kelompok yang telah mencapai suatu prestasi dalam bidang akademik maupun non akademik. Dengan adanya pemberian *reward* tersebut maka peserta didik mampu termotivasi dan semangat dalam belajar serta dapat menggapai prestasi yang diinginkannya.

4.2 Tujuan pemberian *reward* secara khusus

1. Menarik

Reward harus mampu menarik orang yang berkualitas untuk menjadi anggota organisasi. Dengan masuknya orang yang berkualitas dalam organisasi, maka organisasi akan menjadi jauh lebih baik sehingga akan membuat intern dan ekstern organisasi akan menjadi baik sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal yang jauh lebih bermanfaat untuk dirinya maupun untuk orang lain, baik itu dilingkungan sekolah. Rumah maupun masyarakat.

2. Mempertahankan

Reward juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik peserta didik dengan segala macam strateginya. Sistem reward yang baik dan menarik mampu meminimalkan jumlah peserta didik yang berperilaku tidak baik. Karena peserta didik, akan merasa memiliki

tanggung jawab kepada dirinya sendiri dalam hal berbuat atau bersikap yang lebih baik sebelum reward itu diberikan.

3. Kekuatan

Adanya kekuatan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempertahankan sesuatu (bersikap menjadi baik), sangat dibutuhkan. Karena tanpa adanya kekuatan, maka peserta didik akan mudah goyah sehingga peserta didik akan kembali Motivasi melakukan perbuatan atau bersikap yang kurang baik untuk kesekian kalinya.

4. Motivasi

Sistem *reward* yang baik harus meningkatkan motivasi mampu peserta didik untuk mencapai prestasi yang jauh lebih tinggi, utamanya dalam hal afektif.

5. Pembiasaan.

Setelah keempat tujuan dari *reward* tersebut berjalan efektif, maka hal yang tidak kalah pentingnya ialah pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menerus menjadi lebih baik

4.3 Contoh pemberian *reward*

Contoh-contoh pemberian *reward* antara lain:

1) Pujian yang mendidik

Seorang guru yang sukses hendaknya memberi pujian kepada peserta didik ketika melihat tanda yang baik pada perilaku peserta didik. Misalnya,

ketika ada seorang siswa yang telah memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Peserta didik lebih menerima perkataan baik

2) Memberi hadiah

Seorang guru hendaknya merespons apa yang disukai peserta didik, guru harus bisa memberikan hadiah-hadiah tersebut pada kesempatan yang tepat. Misalnya, kepada peserta didik yang rajin, berakhlak mulia, dan lain sebagainya. Hal ini sebagai manifestasi dari hasil tindakan peserta didik.

3) Mendo'akan

Seorang guru hendaknya memberi motivasi dengan mendo'akan siswanya agar rajin belajar, sopan, dan rajin mengerjakan kewajiban agama. Guru bisa mendo'akan misalnya "semoga Allah memberikan taufik untukmu," "saya harap masa depanmu cemerlang".

4) Menepuk pundak

Pada saat salah seorang siswa maju ke depan kelas untuk menjelaskan pelajaran atau menyampaikan hafalannya, guru dapat menepuk pundak siswa karena siswa melaksanakan tugas dengan baik. Ini dilakukan untuk memberi motivasi dan lebih mengakrabkan.

5. Bola Basket

5.1 Pengertian bola basket

Bolabasket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari lima

orang pemain. Permainan ini bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang/basket pada papan pantul lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan angka/nilai. Bola dapat dimainkan dengan cara mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, dan melemparkan bola atau mengiring ke segala penjuru di dalam lapangan permainan (Muhajir 2013:19).

5.2 Bentuk dan ukuran Lapangan bola basket

Bentuk lapangan bolabasket adalah persegi panjang. Permukaannya datar, keras, dan bebas dari segala rintangan. Ukuran untuk turnamen resmi yang diselenggarakan oleh FIBA. panjangnya 28 meter dan lebar 15 meter diukur dari bagian sebelah dalam garis batas lapangan (*boundary line*). Lapangan permainan harus ditandai dengan garis garis batas yang jelas. Garis yang panjang disebut garis samping dan garis yang pendek disebut garis akhir (garis belakang). Masing-masing garis tebalnya 5 cm.

5.3 Teknik permainan bola basket

Pada dasarnya. gerakan yang efisien adalah gerakan yang benar tanpa kehilangan tenaga yang sia-sia. Misalnya, pada saat mendorong sesuatu ke arah depan, maka semua otot bekerja ke arah depan, tidak ada otot yang bekerja ke samping, baik otot-otot pada kaki, paha, badan, lengan maupun tangan Pada permainan bolabasket. gerakan yang efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar permainan bolabasket, antara lain sebagai berikut :

5.3.1 Teknik Mengoper dan Menangkap Bola

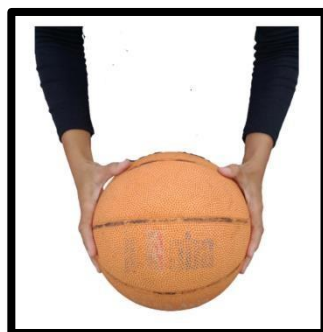
Istilah melempar mengandung pengertian mengoper bola, sedangkan menangkap bola berarti menerima bola. Kegiatan melempar dan menangkap bola ini dapat berlangsung silih berganti secara berpasangan dan biasanya disebut operan. Operan merupakan teknik dasar yang pertama, sebab dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring (*basket*) untuk kemudian melakukan tembakan.

Sehubungan dengan hal itu, maka untuk dapat melakukan operan dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar melempar dan menangkap bola dengan baik. Teknik dasar melempar (*passing*) dalam permainan bolabasket sebagai berikut.

5.3.2 Cara Memegang Bola basket

Memegang bola dalam permainan bola basket adalah sekaligus menerima atau menangkap bola.

Gambar 1. Gambar Memegang Bola Basket



Sumber : Data penelitian (2021)

Cara melakukannya sebagai berikut :

- a) Bola dipegang dengan kedua telapak tangan seluruhnya mengenai bola.
- b) Letak tangan berada pada bagian samping bola agak sedikit ke belakang, jari-jari terbuka, ibu jari menghadap ke dalam, dan antara ibu jari yang satu dengan yang lainnya kira-kira berjarak satu telapak tangan.
- c) Pada waktu menerima operan, bola hendaknya disambut dengan kedua tangan serta ditarik ke arah dada

5.3.3 Teknik Mengoper Bola

Terdapat banyak cara yang dilakukan dalam mengoper bola yang setiap saat dapat dilakukan selama bermain. Di antara cara mengoper bola tersebut adalah sebagai berikut.

5.3.3.1 Mengoper Bola dengan Dua Tangan dari Depan Dada (*Chest pass*).

Mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada merupakan operan jarak dekat yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bolabasket.

Gambar 2. Gambar Passing Chest Pass



Sumber : Data penelitian (2021)

Cara melakukannya sebagai berikut:

- a. Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bolabasket.
- b. Sikut dibengkokkan ke samping sehingga bola dekat dengan dada.
- c. Sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda kuda dengan jarak selebar bahu.
- d. Lutut ditekuk, badan condong ke depan, dan jaga keseimbangan.
- e. Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar.
- f. Bagi yang baru belajar, gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki atau kaki belakang ke depan.
- g. Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima.
- h. Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.

5.3.3.2 Lemparan bola dari atas kepala dengan dua tangan (*Overhead pass*).

Lemparan ini biasanya dilakukan oleh pemain-pemain yang berbadan tinggi, sehingga melampaui daya raih lawan. Lemparan ini juga digunakan untuk operan cepat.

Gambar 2. Gambar Passing Overhead Pass



Sumber : Data penelitian (2021)

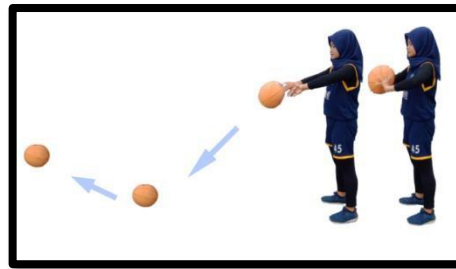
Cara melakukannya sebagai berikut.

- a. Cara memegang bola sama dengan lemparan dari depan dada, hanya saja posisi permulaan bola di atas. kepala sedikit di depan dahi dan siku agak ditekuk
- b. Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
- c. Lepasnya bola dari tangan juga menggunakan jentikan ujung jari tangan.
- d. Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, maka untuk mengamankan bola dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu dengan mengangkat kedua tumit.

5.3.3.3 Lemparan pantulan dengan dua tangan (*Bouncepass*)

Lemparan pantulan dengan dua tangan dilakukan dalam posisi bola di depan dada. Lemparan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi.

Gambar 3. Gambar Bouncepass



Sumber : Data penelitian (2021)

Cara melakukan lemparan pantulan dengan dua tangan sebagai berikut.

- a. Metode pelaksanaannya (sikap permulaan) sama dengan operan setinggi dada.
- b. Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira dari penerima.
- c. Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan. kemudian ke penerima.
- d. Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri kaki lawan.

5.3.4 Teknik Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menggiring bola adalah salah satu cara yang diperbolehkan dalam peraturan untuk membawa bola ke segala arah. Seorang pemain boleh membawa bola lebih dari satu langkah, asalkan bola sambil dipantulkan, baik dengan berjalan maupun berlari. Bentuk-bentuk menggiring bola, antara lain sebagai berikut :

- 1) Menggiring bola tinggi (untuk kecepatan).

- 2) Menggiring bola rendah (untuk mengontrol atau menguasai bola, terutama dalam menerobos pertahanan lawan).
- 3) Menggiring campuran menurut kebutuhan.

Gambar 4. Gambar Dribbling Bola Basket



Sumber : Data penelitian (2021)

Cara melakukannya sebagai berikut.

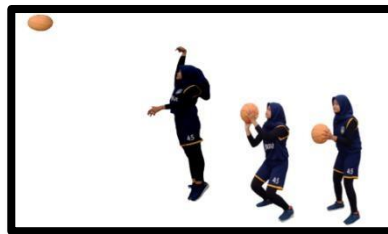
- 1) Peganglah bola dengan kedua tangan rileks. Tangan kanan di atas bola, sedangkan tangan kiri di bawah bola menjadi tempat meletakkan bola.
- 2) Salah satu kaki ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan dribbling, dan lutut ditekuk.
- 3) Badan agak condong ke depan dan berat badan di antara dua kaki.
- 4) Bola dipantulkan bukan dipukul, yaitu pada saat bola ke atas, tangan agak mengikuti bola ke atas, pergelangan tangan tidak kaku, dan sikut merupakan sumbu gerakan.
- 5) Pandangan ke depan, tetapi untuk permula boleh melihat bola.
- 6) Dapat dilakukan di tempat atau mundur dan maju sambil berjalan.

- 7) Setelah latihan di atas dikuasai, maka dilanjutkan dengan menggiring sambil berlari ke depan. Kombinasikan antara mengoper, menggiring, dan menembak dengan gerakan yang cepat.

5.3.5 Teknik Menembak Sambil Meloncat (*Jump Shoot*)

Jump shoot merupakan salah satu keterampilan gerak bola basket, yaitu menembakkan bola ke ring basket sambil melakukan loncatan.

Gambar 5. Gambar Jump Shoot



Sumber : Data penelitian (2021)

Keterampilan gerak melakukan jump shoot adalah sebagai berikut:

- 1) Berdiri di depan ring dengan kedua kaki dibuka selebar bahu.
- 2) Bola dipegang dengan satu tangan di depan atas kepala, sedangkan tangan yang lainnya menahan bola sampingnya.
- 3) Pandangan diarahkan ke sasaran atau ting basket.
- 4) Kedua lutut ditekuk, kemudian meloncat ke atas Keterampilan gerak dengan tolakan dua kaki.
- 5) Pada saat tubuh melayang di atas, dorong bola ke arah atas keranjang dengan lecutan dari pergelangan tangan sehingga bola meluncur dengan gerakan parabola dan masuk ke dalam keranjang.

- 6) Mendarat dengan kedua kaki secara bersama-sama di lantai dalam keadaan seimbang.

5.3.6 *Lay Up Shoot*

Gerakan *lay up shoot* sangat penting di pelajari dalam permainan bola basket. Tembakan melayang (*lay up shoot*) adalah suatu upaya memasukkan bola ke dalam keranjang (*ring*) sambil melayang dan terlebih dahulu diawali dengan gerakan melangkah (melompat satu kaki).

Gambar 6. Gambar *Lay Up Shoot*



Sumber : Data penelitian (2021)

Adapun cara melakukan *lay up shoot* yaitu terlebih dahulu lakukan *dribbling* dua atau tiga langkah. Selanjutnya, kaki kiri melangkah jauh ke depan (melompat). Ketika kaki kiri mendarat, kaki kanan diayunkan untuk melangkah jauh ke depan. Saat kaki kanan mendarat, bersamaan itu lakukan loncatan dengan menjulurkan lengan, kemudian masukkan bola ke keranjang. Biasanya gerakan *lay up shoot* dapat dilakukan dengan berbagai variasi, misalnya dengan menggunakan bantuan teman yang memberikan bola.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka hipotesis penelitian tindakan ini yaitu :

Ho : Tidak ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon.

Ha : Ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon.

BAB III

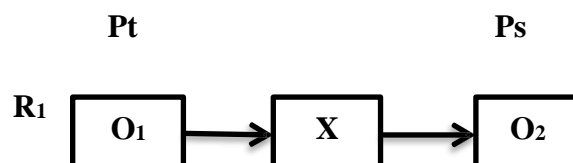
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian pre eksperimen (*one group pre tes-post tes design*) di dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok, yang akan diberikan pre tes sebelum diberikan perlakuan, kemudian diambil nilai post tes untuk dijadikan perbandingan dari tes awal dengan tes akhir untuk mengetahui peningkatannya. Dengan menggunakan rumus yang diutarakan Sugiyono (2018:110-111) yaitu *pre eksperimen one group pre-tes post-tes desain*.

Dalam desain penelitian ini, peneliti menggunakan desain bentuk *one pretest-posttes group design*. Desain ini dilakukan 2 kali observasi yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen O_1 disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen O_2 disebut *post-test* Arikunto (2010:124). Desain ini digambarkan sebagai berikut :

Gambar 7. Desain Gambar



Sumber : Data penelitian (2021)

Keterangan:

O_1 : Tes awal kelas eksperimen

O_2 : Tes akhir kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan model pembelajaran

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018:80). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon dengan jumlah 284 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2018:81). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon yang berjumlah 35 siswa.

C. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan (Sugiyono, 2018:81). Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono (2018:85) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penentuan sampel yang sudah dipertimbangkan yaitu berdasarkan motivasi belajar yang rendah.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan data primer untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan sebuah data (sugiyono, 2018:224).

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiono, 2018:203). Dalam pembelajaran, observasi dapat digunakan untuk menilai proses belajar siswa.

b. Dokumentasi

Dokumen digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam penelitian Proses pengambilan dokumentasi menggunakan kamera handphone yang dimiliki peneliti dan dokumentasi dilakukan pada saat proses

pembelajaran penjasorkes, dokumentasi berupa foto, daftar nama siswa, Penulis menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh data siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon.

c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono 2018). Pengumpulan data melalui angket dilakukan untuk mencapai dampak dan ketercapaian motivasi belajar dalam pelajaran pendidikan jasmani pada siswa. Angket yang digunakan bersifat tertutup, responden sudah disediakan alternative jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

2. Instrumen pengumpulan data

Instrument adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan pengertian diatas peneliti mengumpulkan data berupa angket. Angket pada penelitian ini menggunakan pedoman skala likert dengan menggunakan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut adalah tabel yang menggambarkan skor pada setiap skala *likert*. Berikut adalah tabel yang menggambarkan skor pada setiap skala likert.

Tabel 3 . 1 Skala Likert

Pernyataan	
Katagori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Data diolah (2021)

Teknik penyusunan skala lebih rinci dapat dideskripsikan dalam bentuk kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut :

Tabel 3 . 2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Jumlah
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keinginan belajar 2. Selalu menyelesaikan tugas 3. Meningkatkan pengetahuan 4. Ingin berprestasi 	15
<i>Reward</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Adanya penghargaan dalam belajar 	6
<i>Ice Breaking</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Attention</i> (perhatian) 2. <i>Relevance</i> (keterkaitan) 3. <i>Confidence</i> (percaya diri) 	6
JUMLAH		26

Sumber : Data diolah (2021)

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrument, dengan tujuan untuk mengukur ketetapan instrument yang digunakan dalam suatu penelitian (Sugiono, 2018). Penelitian uji coba validitas telah dilaksanakan pada 156 siswa SMA N 1 Pegandon, dengan memberikan 27 butir pernyataan.

Tabel 3 . 3 Hasil Validitas Motivasi Belajar

No butir Item	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1	0,494	0,244	VALID
2	0,552	0,244	VALID
3	0,165	0,244	TIDAK VALID
4	0,327	0,244	VALID
5	0,536	0,244	VALID
6	0,634	0,244	VALID
7	0,460	0,244	VALID
8	0,560	0,244	VALID
9	0,594	0,244	VALID
10	0,463	0,244	VALID
11	0,611	0,244	VALID
12	0,599	0,244	VALID
13	0,559	0,244	VALID
14	0,527	0,244	VALID
15	0,466	0,244	VALID

Sumber : Data diolah (2021)

Tabel 3 . 4 Hasil Pengujian Validitas Pengaruh *Ice Breaking*

No butir Item	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1	0,495	0,244	VALID
2	0,431	0,244	VALID
3	0,683	0,244	VALID
4	0,678	0,244	VALID
5	0,482	0,244	VALID
6	0,554	0,244	VALID

Sumber : Data diolah (2021)

Tabel 3 . 5 Hasil Pengujian Validitas Pengaruh *Reward*

No butir Item	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1	0,565	0,244	VALID
2	0,483	0,244	VALID
3	0,488	0,244	VALID
4	0,403	0,244	VALID
5	0,421	0,244	VALID
6	0,371	0,244	VALID

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil uji coba instrument atau try out yang telah dilakukan sesuai tabel diatas pada 156 siswa, terdapat 1 butir yang tidak valid yaitu pada nomer 3. Sedangkan yang valid terdapat 26 butir yaitu pada nomor 1,2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, dan 27. Dengan demikian 26 butir tersebut digunakan sebagai instrument penelitian, dan 16 butir item yang tidak memenuhi syarat kevaliditasan sebagai alat pengumpul data.

Tabel 3 . 6 Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Indikator	Jumlah
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keinginan belajar 2. Selalu menyelesaikan tugas 3. Meningkatkan pengetahuan 4. Ingin berprestasi 	15
<i>Reward</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Adanya penghargaan dalam belajar 	6
<i>Ice Breaking</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Attention</i> (perhatian) 2. <i>Relevance</i> (keterkaitan) 3. <i>Confidence</i> (percaya diri) 	6
JUMLAH		26

Sumber : Data diolah (2021)

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan *eksternal* maupun *internal*. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara *internal* rebilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2018).

Peneliti membagikan kuesioner sebanyak 27 butir pernyataan kepada 156 responden sebagai uji coba instrumen Pengukuran reliabilitas penelitian dilakukan dengan uji statistik Cronbach's Alpha. Suatu instrumen dikatakan reliabilitas apabila Cronbach's Alpha > rtabel. Uji reliabilitas ini akan dilakukan dengan bantuan dari program aplikasi SPSS. Berdasarkan data dari tabel diketahui nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,889 lebih besar dari rtabel sebesar 0,159. Dari hasil analisis uji reliabilitas dapat disimpulkan instrumen dinyatakan reliabel.

Tabel 3 . 7 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,889	26	Realiabel

Sumber : Data diperoleh (2021)

F. Teknik Analisis Data

1. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang dilakukan untuk menilai karakteristik dari sebuah data. Karakteristik itu banyak sekali, antara lain: nilai mean, median, sum, variance, standar error, standar error of mean, mode, range atau rentang, minimal, maksimal, skewness dan kurtosis.

2. Uji Prasyarat

Uji asumsi klasik yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi normalitas data, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas :

a. Uji Normalitas.

Uji Normalitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Dalam menguji ada tidaknya masalah normalitas digunakan uji Kolmogorov Smirnov. Hasil perhitungan apabila diperoleh hasil nilai Z hitung $> 0,05$ maka sebaran data mendekati distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok yang digunakan penelitian yang mempunyai varian yang sama atau tidak. Dalam uji homogenitas digunakan nilai angket seperti yang telah di lampirkan. Dalam menguji homegenitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistics versi 26.

3. Uji Hipotesis

Dalam rangka menguji hipotesis dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa analisis diantaranya :

a. Uji Paired t test

Uji paired sample t test ini digunakan untuk menunjukkan apakah sample berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji paired sample t test ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

a) Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$

Menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

b) Nilai sinifikansi (2-tailed) $> 0,05$

Menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat

pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Umum Objek Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SMA N 1 Pegandon. Lokasi SMA N 1 Pegandon di jalan raya putat – pegandon kecamatan pegandon kabupaten Kendal Jawa Tengah. SMA Negeri 1 Pegandon di dirikan pada tahun 1990, dengan SK Dinas No : 063/O/1991 pada tanggal 20 Juni 1991. Sejak berdiri sampai dengan sekarang SMA Negeri 1 Pegandon yang lebih akrab dengan SMANIP telah mengalami pergantian kepala sekolah sebanyak 11 kali, yaitu :

Adapun Visi dan Misi SMA N 1 Pegandon antara lain :

Visi

“Mewujudkan manusia unggul dalam prestasi, teladan dalam budi pekerti dan berwawasan lingkungan.”

Misi

1. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan bimbingan konseling secara efektif
2. Mendorong dan membantu siswa untuk menggali potensi diri
3. Membentuk pribadi yang beriman dan bertakwa serta berbudi pekerti luhur
4. Menumbuh kembangkan sifat produktif dalam berkarya
5. Menerapkan manajemen partisipatif dan kontributif bagi seluruh warga sekolah dan komite sekolah.
6. Meningkatkan pembelajaran berbasis TIK dan berwawasan lingkungan

Dalam bab ini akan dipaparkan tentang hasil 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, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *one group pretest-posttest design*, tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI MIPA 3 yang sebelum treatment dan sesudah diberikan treatment.

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tahap Awal

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti berkoordinasi dengan guru penjas kelas XI di SMA N 1 Pegandon untuk menanyakan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Kemudian peneliti menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi yang akan diajarkan, media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas XI MIPA 3. Untuk kelas XI MIPA 3 dalam proses pembelajarannya ada pemberian *reward* dan *ice breaking*.

2. Tahap Inti

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai peneliti mengkondisikan siswa kelas XI MIPA 3 dan memberikan *ice breaking* berupa yel-yel agar siswa siap menerima pembelajaran. Peneliti juga memberikan *ice breaking* ketika pembelajaran terasa membosankan, *ice breaking* tersebut berupa “ 123 tujuk tangan “. Kemudian peneliti mengadakan sebuah kompetisi kecil yang berkenaan tentang permainan bola basket yaitu membuat sebuah video tentang

“*shooting* bola basket”. Setiap siswa membuat video pendek tentang cara atau teknik dasar melakukan *shooting* dalam permainan bola basket. Siswa yang membuat video sesuai dengan kriteria yang sudah ada, akan mendapatkan sebuah *reward*. *Reward* yang diberikan peneliti kepada siswa berupa kuota data exis yang bermanfaat bagi siswa di masa pembelajaran daring seperti saat ini. Dengan pemberian *reward* dan *ice breaking* siswa menjadi sangat antusias dalam pembelajaran pejas.

3. Tahap Akhir

Kegiatan pada pertemuan ini yaitu peneliti melakukan pengambilan data penelitian berdasarkan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Terlebih dahulu peneliti memberi materi pembelajaran yang menggunakan *reward* dan *ice breaking*. Setelah itu peneliti memberi instrumen angket yang terdiri dari 26 pernyataan dengan 4 alternatif pilihan jawaban.

Setelah dilakukan penelitian terhadap 24 siswa kelas XI MIPA 3 SMA N 1 Pegandon, diperoleh tabel data pretest posttest motivasi, pretest posttest *reward* dan pretest posttest *ice breaking* yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4 . 1 Tabel Pre-Test Post-Test Motivasi

No	PreTest	PostTest
1	46	51
2	54	54
3	43	45
4	38	44
5	48	49
6	46	49
7	35	35
8	37	39
9	60	60
10	49	50
11	50	51
12	39	47
13	40	42
14	44	47
15	50	52
16	39	40
17	45	48
18	58	53
19	35	38
20	42	44
21	46	48
22	45	45
23	44	52
24	41	44
Jumlah	1074	1127

Sumber: Data penelitian diolah (2021)

Berdasarkan hasil pretest dan posttest sebelum diberikan treatment (pretest) dan setelah diberikan treatment (posttest) terjadi kenaikan skor. Untuk skor sebelum diberi treatment (pretest) adalah sebesar 1074 . Kemudian, untuk skor sesudah diberi treatment (posttest) adalah sebesar 1127. Jadi, hasil pretest dan posttest terjadi kenaikan skor.

B. Hasil Penelitian dan Analisis Data

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Analisis Deskriptif Variabel Motivasi

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil pretest dan posttest pada kelas XI MIPA 3 SMA N 1 Pegandon. Data penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif. Adapun deskriptif dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Deskriptif Pre Test dan Post Test Motivasi Belajar

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.

b. Peningkatan Motivasi belajar

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh rata-rata hasil pretest dan posttest seperti berikut:

Tabel 4 . 3 Peningkatan Rata-rata

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

Sumber : Data diolah (2021)

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

2. Uji Prasarat

Dalam uji prasarat analisis data ini terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dengan tujuan agar setiap variabel yang akan dianalisis terdistribusi normal (Ghozali, 2016). Peneliti menggunakan uji normalitas data dengan *uji Kolmogorov-smirnov* pada tabel Sebagai berikut :

Tabel 4 . 4 Uji Normalitas Motivasi Belajar

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)

Suatu data dikatakan normal jika kriteria nilai Asymp. Sig > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil pengolahan SPSS 26 pada tabel diatas, maka di peroleh 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 ($0,357 > 0,05$). Kemudian nilai Sig = 0,969 pada posttest (sesudah diberi treatment) dan nilai tersebut lebih besar dari probabilitas 0,05 ($0,969 > 0,05$). Berarti pada kedua kelas memiliki nilai Sig > 0,05, ini berarti data berdistribusi normal pada taraf signifikansi 5%.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok yang digunakan penelitian yang mempunyai varian yang sama atau tidak. Dalam uji homogenitas digunakan nilai angket seperti yang telah di lampirkan. Dalam menguji homegenitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistics versi 26. Berikut ini hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4 . 5 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Motivasi Belajar	<i>Based on Mean</i>	0,272	1	46	0,605
	<i>Based on Median</i>	0,248	1	46	0,621
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,248	1	41,275	0,621
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,301	1	46	0,586

Sumber : Data diolah (2021)

Suatu data dikatakan homogen jika kriteria nilai Asymp. Sig > 0,05 dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil pengolahan SPSS pada tabel diatas, maka di peroleh Asymp. Sig adalah 0,605 dan nilai tersebut lebih besar dari pada probabilitas 0,05 ($0,605 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data homogen.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Paired t test

Uji Paired t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau hubungan. Uji paired t test dalam penelitian ini juga dipakai untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara model pemberian *reaward* dan *ice breaking* dengan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar bola basket pada siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon. Ho ditolak jika Nilai Sig. < α (0,05). Kemudian hasil uji paired t test dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 4 . 6 Paired Samples t Test Reward (X1) dan Ice Breaking(X2)
Terhadap Motivasi Belajar**

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>							
					<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Paired 1</i>	<i>PRE TEST-POST TEST</i>	-2,20833	2,718	0,554	-3,3562	-1,0604	-3,980	23	0,001

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai signifikan *Reward* (X1) dalam penelitian ini adalah $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan sehingga diartikan ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI MIPA 3 SMA N 1 Pegandon.

C. Pembahasan

Hasil-hasil analisis statistic pengujian perlu dikaji lebih lanjut dengan memberikan interpretasi keadaan dan keterkaitan antara hasil analisis yang dicapai dengan teori-teori yang mendasari penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon. Kemudian hasil dari penelitian ini menunjukkan

bahwa pemberian *reward* dan *ice breaking* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon.

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu paired T-Test dengan prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji statistik dalam penelitian ini menggunakan paired T-Test. Kemudian diperoleh data pretest dan posttest pada motivasi belajar. Dimana rata-rata motivasi belajar data pretest 44,75 dan rata-rata motivasi belajar data posttest 46,96. Sehingga terjadi peningkatan rata-rata pada motivasi belajar setelah diberikan model pembelajaran dengan *reward* dan *ice breaking* sebesar 4,9%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pemberian *reward* dan *ice breaking* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya antusias mengikuti pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat saat melakukan pembelajaran bola basket.

Pemberian *reward* dan *ice breaking* merupakan salah satu strategi yang tepat bagi guru untuk memotivasi siswa untuk belajar. Cara tersebut dilakukan untuk menghidupkan peserta didik agar pada saat kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, dan peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Semakin sering guru memberikan *reward* dan *ice breaking*, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa pada pembelajaran bola basket siswa kelas XI SMA N 1 Pegandon.

Bila dikaitkan dengan teori yang digunakan, hal tersebut terjadi karena belajar dengan menggunakan konsekuensi yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi dalam proses belajar. Dengan adanya *reward*, mendorong

siswa untuk melakukan usaha lanjut guna mencapai atau mendapatkan nilai yang lebih memuaskan dari hasil belajarnya tersebut.

Dalam penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu tempat penelitian di sekolah menengah atas sedangkan dipenelitian sebelumnya di sekolah dasar. Sedangkan persaanya yaitu sama-sama memiliki satu variabel yaitu motivasi.

Pada saat penelitian terdapat sedikit hambatan yang dialami oleh peneliti yaitu dalam proses pembelajaran yang berlangsung tidak seperti tahun sebelumnya, pembelajaran ditahun 2021 ini menggunakan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh.

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan maupun kelebihan selama penelitian yang telah dilakukan. Kekurangan yang didapat dalam penelitian ini adalah kesulitan dari peneliti untuk mengodisikan kelas dalam proses pembelajaran daring. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah dapat bermanfaat pada pembelajaran pendidikan jasmani.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan, pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat diberikan terkait pemberian *reward* dan *ice breaking* berpengaruh terhadap motivasi belajar bola basket sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan memberikan *reward* dan *ice breaking*, siswa diharapkan lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru Pembimbing

Dalam proses pembelajaran guru pembimbing bisa menerapkan pemberian *reward* dan *ice breaking*. Agar siswa termotivasi dalam proses belajar serta bisa lebih aktif dan bersemangat dalam menerima pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendukung dalam kegiatan pembelajaran serta memfasilitasi dari *reward* dan *ice breaking*. Seperti menyediakan hadiah

sebagai *reward*, misalnya vocer kuota (vocer kuota sangat bermanfaat bagi siswa saat pembelajaran dimasa pandemik seperti saat ini), buku, bopoin dan lain sebagainya. Serta menerapkan pemberian *ice breaking* disaat pembelajaran mulai membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Nugroho, Riski D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Purwoko, D. H., (2018). Pengaruh Penerapan Ice Breaking Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. 483–487.
- Prastyo, G. M., Kurniawan, F., & Resita, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Sekolah Ma Nurul Huda. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3979>
- Rosyid, M. Z. (2018). *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Supriyatni, D. (2019). Pengaruh Pemberian Penghargaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smk Negeri 1

Cimahi. Jurnal Edukasi Sebelas April, 3(1), 47–57.
<https://jurnal.stkip11april.ac.id/index.php/JESA/article/view/65>

Susanah, R., & Alarifin, D. H. (2014). Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Fisika, 2(1), 42–50.
<https://doi.org/10.24127/jpf.v2i1.104>.

LAMPIRAN

LAMPIRAN USULAN TEMA/JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING



UNIVERSITAS PAHLAWAN SEMARANG
 FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KESEHATAN DAN REKREASI
 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jl. Bidadari Timur No. 24 Semarang Telp. 8316377, 8448217 Fax. 8448217

USULAN TEMA / JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi
 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Diana Milati Ibrahim

NPM : 17230045

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :

Pengaruh Pemberian Pemanasan dan Ice Breaking Terhadap
Motivasi Belajar Bola Basket Kelas XI SMA

Selanjutnya, untuk penentuan dosen pembimbing skripsi kami serahkan sepenuhnya kepada Ketua Program Studi, dengan keputusan pembimbing skripsi sebagai berikut :

1. Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd. ^{10/12 2020}
2. Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd., M.Pd. ^{10/12 2020}

Menyetujui,
 Ketua Program Studi,

Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or
 NPP 145001426

Semarang, 10 Desember 2020
 Yang mengajukan,

Diana Milati Ibrahim

DAFTAR PEMBIMBING

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. Agus Wiyanto, S.Pd, M.Pd | 11. Utvi Hinda Zhamisa, S.Pd., M.Or |
| 2. Donny Anhar Fahmi, S.Si, M.Pd | 12. Setyawan, S.Pd., M.Or |
| 3. Tubagus Herliambang, S.Pd, M.Pd | 13. Danang Aji Setyawan, S.Pd., M.Pd |
| 4. Osa Maliki, S.Pd, M.Pd | 14. Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd |
| 5. Galih Dwi Pradipta, S.Pd, M.Pd | 15. Ibnu Fatkh Royana, S.Pd., M.Pd |
| 6. Nur Azis Rohmansyah, S.Pd., M.Or | 16. Husnul Hadi, S.Pd., M.Or |
| 7. Maftukhin Hudah, S.Pd., M.Pd | 17. Dani Slamet P, S.Pd., M.Pd |
| 8. Buyung Kusumawardhana, S.Pd., M.Kes | 18. Rahmat Hidayat, S.Pd., M.Or |
| 9. Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd., M.Pd | 19. Yulia Ratimiasih, S.Pd., M.Pd |
| 10. Bertila Kusumaprasthi, S.Pd., M.Pd | 20. Muh. Insa Nurdin, S.Pd., M.Kes |

LAMPIRAN PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI**SURAT PERSETUJUAN PROPOSAL**

Proposal skripsi dengan judul "Pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar bola basket kelas XI SMA N 1 Pegandon" disusun oleh:

Nama : Diana Milati Ibrahim

NPM : 17230045

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Telah disetujui dan disahkan pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I



Pandu Kresnapati, S.Pd.,M.Pd
NPP. 159001503

Pembimbing II



Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd.,M.Pd
NPP.158701473

Mengetahui,
Ketua Program Studi PJKR



Galih Dwi Pradipta, S.Pd.,M.Or
NPP. 149001426

LAMPIRAN SURAT REKOMENDASI DINAS PENDIDIKAN



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH XIII**

Jl. Taman Makam Pahlawan Kelurahan Bugangin Kendal 51314 Telp. (0294) 3691319
Surat Elektronik : cabdin.xiii@gmail.com

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 422.1/ 2438 /VIII/2021

Menunjuk surat dari Dekan Fakultas Pendidikan IPS dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang Nomor : 235/AM/FPIPSKR/VII/2021, tanggal 27 Juli 2021, perihal permohonan Penelitian a.n :

Nama : DIANA MILATI IBRAHIM
NPM : 17230045
Jurusan/Prodi : FPIPSKR/PJKR
Judul : Pengaruh Pemberian Reward dan Ice breaking Terhadap Motivasi Belajar Bola Basket Kelas XI SMA N 1 Pegandon
Tempat : SMA Negeri 1 Pegandon Kab. Kendal
Waktu : 9 agustus 2021 – 31 Agustus 2021

Kami sangat mendukung dan merekomendasi kegiatan tersebut, dengan memperhatikan hal-hal :

1. Berkoordinasi terlebih dahulu dengan Kepala Sekolah terkait,
2. Kegiatan Penelitian memperhatikan protokol kesehatan,
3. Kegiatan Penelitian bermanfaat untuk proses belajar mengajar di Sekolah,
4. Melaporkan hasil kegiatan Penelitian Kepada Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah XIII

Demikian rekomendasi ini kami buat, untuk di pedomani dalam pelaksanaannya.

Kendal 4 Agustus 2021
a.n. KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN
WILAYAH XIII
Kepala Sub-Bagian Tata Usaha

ARIE NUGROHO, S.I.P.
NIP. 19841106 201001 1 023

Tembusan. Kepada Yth. :

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Pertinggal.

LAMPIRAN VALIDASI I

LEMBAR EXPERT JUDGEMENT

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Santosa S.Pd

NIP : 198004172009031003

Menerangkan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi saudara :

Nama : Diana Milati Ibrahim

NPM : 17230045

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap
Motivasi Belajar Bola Basket Siswa Kelas XI SMA N 1
Pegandon

Telah memenuhi persyaratan sebagai pedoman soal dan angket yang dapat
digunakan untuk melakukan penelitian.

Demak, 23 Agustus 2021

Validator



Santosa S.Pd

NIP. 198004172009031003

LAMPIRAN VALIDASI II

LEMBAR EXPERT JUDGEMENT

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jumariah S.Pd

NIP : 197106082006042019

Menerangkan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi saudara :

Nama : Diana Milati Ibrahim

NPM : 17230045

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap
Motivasi Belajar Bola Basket Kelas XI SMA N 1 Pegandon

Telah memenuhi persyaratan sebagai pedoman soal dan angket yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

Kendal, 23 Agustus 2021

Validator



Jumariah S.Pd

NIP. 197106082006042019

LAMPIRAN PERMOHONAN OBSERVASI



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN
 Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang Telp. 6116377-8448217 Fax. 8448217

Nomor : 001/DI/PPSK/IC/PG/IN/II/2021

Seorang : 31 Mei 2021

Hal : Permohonan Observasi

Yth. Kepala SMA N 1 Pegandon
 di Kendal

Dengan hormat,

Dalam rangka survei awal pembuatan proposal skripsi bagi mahasiswa kami, maka kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan kesempatan / izin pada mahasiswa kami untuk melakukan Observasi di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun nama Mahasiswa tersebut adalah :

Nama : Diona Milati Ibrahim

NPM : 17230045

Kegiatan tersebut dilaksanakan guna penyusunan Skripsi.

Atas perkenan dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Agus Sutono, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197801284

LAMPIRAN PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN
 Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang. Telp : (024) 8316377, 8448217

Nomor : 235 /AM/FPIPSKR/VII/2021
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Semarang, 27 Juli 2021

Yth. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah XIII Kabupaten Kendal
 di Kendal

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : DIANA MILATI IBRAHIM
 N P M : 17230045
 Fak. / Program Studi : FPIPSKR / PJKR
 Waktu : 9 Agustus 2021 – 31 Agustus 2021

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

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

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu
 memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



Dekan,
Dr. Agus Sutono, S.Fil.,M.Phil
 NPP 107801284

LAMPIRAN SURAT BALASAN SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
PEGANDON

Alamat : Jalan Raya Putat – Pegandon ☎ (0294) 388482 Kode Pos : 51357
Surat Elektronik : smn1pegandon@gmail.com Website : www.sma1pegandon.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6 /016/I/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Pegandon Kabupaten Kendal menerangkan bahwa :

1. Nama : DIANA MILATI IBRAHIM
2. NIM : 17230045
3. Prodi : Pendidikan PJKR

Benar-benar telah melaksanakan Observasi dengan judul : **"Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Bola Basket Kelas XI SMA Negeri 1 Pegandon"**. Pada tanggal 2 Agustus sampai 31 Agustus 2021 di SMA N 1 Pegandon.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kendal, 14 Januari 2022

Kepala SMA Negeri 1 Pegandon



MURHADI, S.Pd.
19760610 200701 1 012

LAMPIRAN HASIL SPSS

Tabel Pre Tes dan Post Tes Motivasi

No	PreTest	PostTest
1	46	51
2	54	54
3	43	45
4	38	44
5	48	49
6	46	49
7	35	35
8	37	39
9	60	60
10	49	50
11	50	51
12	39	47
13	40	42
14	44	47
15	50	52
16	39	40
17	45	48
18	58	53
19	35	38
20	42	44
21	46	48
22	45	45
23	44	52
24	41	44
Jumlah	1074	1127

Tabel Descriptive Statistics

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				

Tabel Tes Normality Motivasi

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

Tabel T Test Paired Sample Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-2,20833	2,718	0,554	-3,3562	-1,0604	-3,980	23	0,001

LAMPIRAN DOKUMEN SILABUS
PERUBAHAN KD PERMEN 37 TAHUN 2018 PADA KD
KEPBALITBANGBUK NO. 018/H/KR/2020

SATUAN PENDIDIKAN : SMA

MATA PELAJARAN : PENJASORKES

No	Kelas	KD PERMEN 37/2018	KD KEPBALITBANGBUK	CATATAN PERUBAHAN
2.	XI	<p>3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*</p> <p>4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*</p>	<p>3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar/bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*</p> <p>4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar/bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*</p>	<p>Penggabungan KD (KD 3.1 dengan 3.2 dan KD 4.1 dengan 4.2)</p>
		<p>3.2 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*</p> <p>4.2 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*</p>		

Lampiran 1. Dokumen RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA NEGERI 1 PEGANDON
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Kelas/Semester : XI/1
 Materi Pokok : Bola Basket

A. Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.1. Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*	4.1. Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*
	IPK 3	IPK 4
	3.1.1 Menganalisis keterampilan teknik <i>passing</i> , <i>shooting</i> dan <i>lay up</i> dalam menyerang dan bertahan pada permainan bola basket dengan benar.	4.1.1 Mempraktikkan hasil analisis teknik <i>passing</i> , <i>shooting</i> dan <i>lay up</i> dalam menyerang dan bertahan pada permainan bola basket dengan benar.
B. Langkah•Langkah Kegiatan Pembelajaran		
Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	

<p>➤ Metode: Pembelajaran Jarak Jauh/Daring</p> <p>➤ Alat, Bahan, dan Media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran: • Vidio Pembelajaran • <i>Google Class Room</i> • <i>WhastsApp</i> • <i>Google Form</i> • Gambar • <i>Youtube</i> <p>➤ Sumber Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video pembelajaran https://www.youtube.com/watch?v=ust3Up46-g0 <p>➤ Produk: Membuat Vidio praktek teknik <i>shooting</i> dalam permainan bola basket.</p> <p>➤ Deskripsi: Peserta didik secara individu memahami dan mempraktikkan gerak teknik shooting, Mengumpan/Passing dan Lay Up dalam Permainan Bola Basket.</p>	<p>1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik <i>log in</i> ke dalam <i>google class rom/zoom/ google meet</i> memberi salam, berdoa. • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (<i>yel-yel/ice breaking</i>) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan • Guru meyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <p>2. Kegiatan Inti (40 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Teknik <i>Passing</i>, Teknik <i>shooting</i> dan <i>Lay Up</i> pada permainan Bola Basket. • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan yang berkaitan dengan materi Teknik <i>Passing</i>, Teknik <i>Shooting</i> dan <i>Lay Up</i> dalam permainan Bola Basket. • Guru melemparkan beberapa pertayaan kepada siswa berkaitan dengan materi Teknik <i>Pasing</i>, <i>shooting dan Lay Up</i> Bola Basket Yang akan selesai dipelajari. • Peserta didik di beri tugas mengamati video teknik <i>shooting</i> Bola Basket yang sudah di berikan dan mencoba mempraktikan di rumah. • Peserta didik mengerjakan soal-soal mengenai materi permainan Bola Basket yang ada di <i>Google Class Room</i>. • Jawaban dikirim melalui aplikasi sesuai dengan waktu yang ditentukan
---	--

	<p>3. Penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk mempraktikkan teknik shooting bola basket dirumah. • Peserta didik diberi tugas membuat sebuah vidio teknik shooting bola basket. • Minimal bola yang digunakan yaitu bola plastik. • Peserta didik akan diberi reward dengan kriteria : • Guru memilih 10 siswa tercepat dalam pengiriman tugas , kemudian guru menyeleksi dari 10 Vidio tercepat menjadi 2 pemenang yang terdiri dari 1 laki-laki dan 1 perempuan. Untuk 10 peserta didik tercepat , akan di seleksi menjadi 2 pemenang dengan syarat : <ul style="list-style-type: none"> a) Vidio terususun dan mengalir b) Kreatif c) Tata bahasa yang baik d) Suara jelas dan dapat dipahami e) Pencahayaan sesuai , gambar dalam vidio fokus dan pengambilan vidio stabil. • Vidio dikirim di google class room. • Peserta didik mengerjakan soal-soal mengenai materi permainan Bola Basket yang ada di <i>Google Class Room</i>. • Jawaban dikirim melalui aplikasi yang dipakai sesuai dengan waktu yang ditentukan
Asesmen:	

a. Sikap : Jurnal.

b. Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan. c.

Keterampilan : Tes praktik dan portopolio.

Alokasi Waktu : 3 Kali Pertemuan (6 JP)

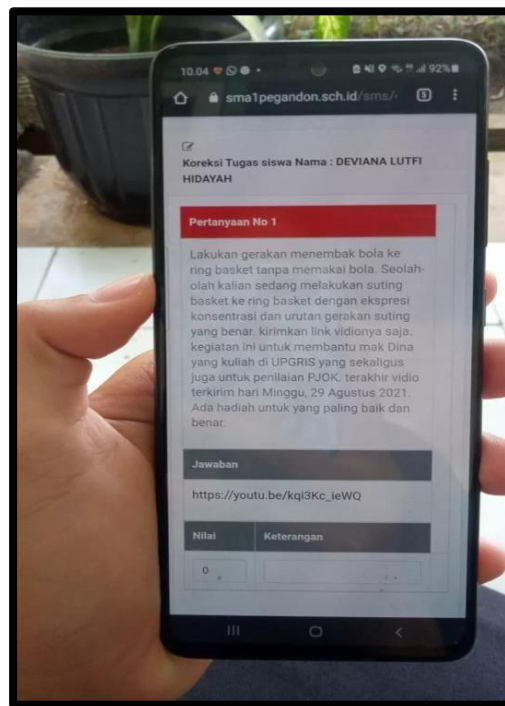
LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan *Zoom Meeting*



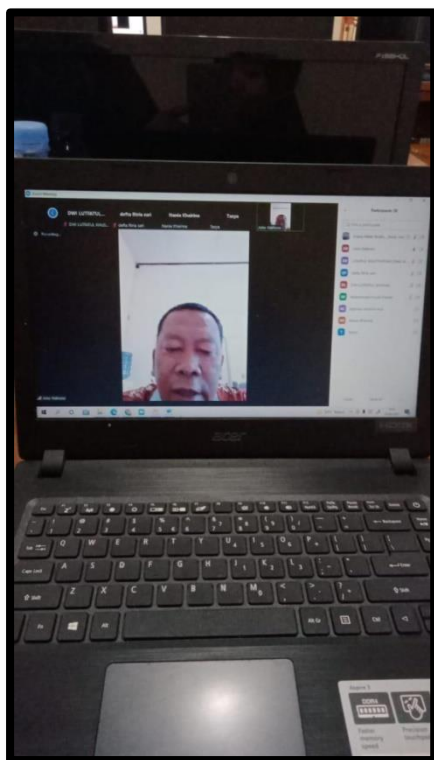
Gambar 2. Pemberian *Reward*



Gambar 3. Pemberian Tugas Ke Siswa



Gambar 4. Pemberian Ice Breaking Ke Siswa



Gambar 5. Foto Bersama Guru Penjasorkes SMA N 1 Pegandon









Gambar 6. Foto Bersama Guru Penjasorkes SMA N 1 Pegandon

LAMPIRAN REKAP BIMBINGAN SURAT PROPOSAL SKRIPSI

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I







Nama : Pandu Kresnapati S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	10/12/2020	ACC Judul	
2.	19/1/2021	Bimbingan Proposal	
3.	26/1/2021	Bimbingan Proposal	
4.	29/1/2021	Bimbingan Proposal	
5.	16/3/2021	Instrument	
6.	31/3/2021	Instrument	
7.	3/5/2021	ACC Proposal	
8.	20/4/2021	Instrument	
9.			
10.			

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	10 Desember 2020	ACC Judul	
2.	15 Maret 2021	Bimbingan Proposal	
3.	1 April 2021	Bimbingan Proposal	
4.	22 April 2021	Bimbingan Proposal	
5.	3 Juni 2021	Bimbingan Proposal	
6.	10 Juni 2021	Bimbingan Instrumen	
7.	17 Juni 2021	Bimbingan Instrumen	
8.	2 Juli 2021	ACC Proposal	
9.			
10.			