




Situational interest siswa dilihat dari pemberian *reward and punishment* dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Observing student's situational interest based on the implementation of *reward and punishment* in physical education

Gita Febria Friskawati¹, Sri Widaningsih², dan Rizki Illahi³

^{1,2,3}Department of Physical Education, Health, and Recreation, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Pasundan, Jl. Permana No.32 B, Citeureup, Cimahi Utara, Cimahi City, West Java, 40512, Indonesia

Received: 18 May 2019; Revised: 31 July 2019; Accepted: 10 August 2019

 https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.12933

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *reward and punishment* dalam pembelajaran penjas untuk *situational interest* siswa di SMA Negeri 1 Wanayasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian Faktorial 2 x 2 dan untuk prosedur pelaksanaan Desain Faktorial 2 x 2 dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Experiment Counterbalans*, sampel penelitian diambil dua kelas dengan menggunakan teknik sampling yaitu *cluster random sampling*, yaitu siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 4 dengan jumlah keseluruhan siswa 72 orang baik laki-laki maupun perempuan. Pengambilan data menggunakan angket *situational interest scale*. Temuan menunjukkan bahwa *reward and punishment* berpengaruh secara signifikan dibandingkan dengan yang tidak diberikan perlakuan *reward and punishment* terhadap situasional interest, sedangkan kedua pemberian materi pembelajaran yaitu materi pembelajaran olahraga individual dan kelompok belum dapat meningkatkan *situational interest* secara signifikan.

Kata kunci: penghargaan dan hukuman, kesenangan, pendidikan jasmani.

Abstract

This study aims to identify how rewards and punishment influence the situational interests of high school student's, observed from providing individual or group learning tasks in physical education. In addition, the method adopted was factorial 2 x 2 research design with the implementation procedure involved Experimental Counterbalance. Furthermore, samples were taken using cluster random sampling in two classes, including students of class XI IPA 1 and XI IPA 4, with a total number of 72 people, both male and female. Subsequently, data retrieval required the use of situational interest scale questionnaire by Chen et al (2007), indicating a coefficient of validity and reliability of 0.718. Therefore, the findings show significant rewards and punishment, in contrast with those that were not given, while, the learning task as individuals or group did not significantly improve situational interest.

Keywords: *reward and punishment, situational interest, physical education.*

PENDAHULUAN

Melalui proses belajar mengajar menggunakan gerak, pendidikan jasmani akan mengantarkan siswa untuk melakukan aktivitas jasmani dengan senang dan tanpa ada paksaan. Guru harus berkreasi untuk dapat menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang memberikan kenyamanan juga menumbuhkan kesenangan bergerak pada siswa. Kenyamanan dan kesenangan siswa saat belajar penjas berhubungan secara langsung dengan motivasi siswa untuk melakukan gerak aktif dan menumbuhkan budaya hidup aktif di luar jam pembelajaran penjas. Kenyamanan dan kesenangan siswa terjadi manakala mereka mengeksplorasi gerak semampunya tanpa ada paksaan dari orang lain, (Wallhead and Buckworth, 2012). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kesenangan siswa dalam proses pembelajaran penjas adalah cara guru memperlakukan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Kesenangan siswa timbul pada saat proses belajar mengajar ketika guru peduli akan proses belajarnya, menggunakan penghargaan atau reward ketika siswa berhasil melakukan gerakan yang diinstruksikan gurunya dan memperlakukan siswa saat belajar agar siswa dapat berlatih sikap *fairplay* (Hallinan and Hallinan, 2008). Pemberian *reward* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesenangan siswa saat belajar.

Faktor lain menyebutkan pemberian pada materi berkelompok seperti sepak bola, bolavoli, basket, dan lain-lain dapat menyenangkan siswa ketika belajar penjas karena adanya kompetisi. Siswa biasanya menyukai permainan yang berkompetitif. Alasannya, kesenangan mereka akan muncul ketika menang dalam suatu kompetisi baik dalam permainan individu maupun permainan kelompok, (Layne, 2016). Ketika siswa secara berkelompok berada dalam suasana kompetisi, maka ada kepuasan kesenangan saat mereka memenangkan kompetisinya. Setiap siswa yang bermain secara berkelompok dapat diberikan semangat oleh teman kelompoknya untuk dapat berkonsentrasi secara individu agar mampu berkontribusi terhadap kelompoknya. Selain itu juga mereka dapat

saling memberikan dorongan untuk melakukan penguasaan keterampilan saat berlatih maupun bermain. Tidak hanya pada materi berkelompok, materi individu juga dapat membentuk kesenangan siswa ketika belajar gerak dalam penjas, (Tischler and Mccaughtry, 2014). Jika siswa dapat menguasai keterampilan gerak pada materi berkelompok maupun individu siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk melakukan tugas gerak selanjutnya.

Situasional interest dalam belajar gerak pada pembelajaran penjas memiliki lima dimensi yaitu kebaruan (*novelty*), tantangan (*challenge*), atensi (*attention*), eksplorasi (*exploration*) dan kesenangan yang timbul secara instan (*instan enjoyment*), (Chen *et al.*, 2014). Untuk mempercepat belajar gerak pada siswa, guru hendaknya membangun percaya diri dan kesenangannya melalui pola gerakan yang disajikan dalam proses belajar mengajar melalui level tantangan yang disesuaikan dengan tahapan kemampuan belajar gerak siswa, (Heininga *et al.*, 2017). Keterlibatan aktivitas fisik dan hasil belajar gerak secara langsung akan dipengaruhi oleh interaksi antara pengetahuan, kesenangan dan strategi pembelajaran. *Situational interest* dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang disajikan oleh guru saat proses belajar mengajar penjas pada materi bolavoli dan softball, (Kermarrec and Pasco, 2017). Tanpa ada *situational interest* yang timbul dari dalam diri siswa maka belajar gerak akan terhambat yang berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran penjas.

Situational interest dapat diubah selama proses pembelajaran penjas dengan konten materi yang ada di dalamnya dan pengemasan konten materi yang menarik dibuat oleh guru, (Zhu and Dragon, 2016). Faktor lain yang dapat mengubah *situational interest* siswa adalah tingkah laku guru yang memperlakukan siswa saat proses belajar mengajar agar siswa dapat berpartisipasi aktif, (Shen *et al.*, 2009). *Situational interest* pada setiap individu cenderung tidak stabil, mudah untuk diubah dan dapat didorong dengan berbagai aktivitas yang mereka hadapi dalam keadaan senang maupun tertekan. Pengembangan *situational interest*

secara penuh akan menjadi identitas individu ketika dia terlibat dalam sebuah aktivitas yang disenanginya, (Chen and Wang, 2017). Oleh karena itu, proses belajar mengajar penjas hendaknya menciptakan lingkungan yang dapat membuat suasana senang sekaligus ada tekanan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satunya melalui pemberian *reward and punishment* ketika proses belajar mengajar penjas.

Tidak hanya *reward, punishment* memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran penjas, (Steel *et al.*, 2016). *Reward and punishment* merupakan sebuah *feedback* atau umpan balik dari seorang guru kepada muridnya melalui perbuatan ataupun perkataan, semisal memberikan tepuk tangan, mengacungkan jempol atau memberikan selamat kepada siswa yang mengikuti pembelajaran kearah yang positif, sedangkan untuk siswa yang mengikuti pembelajaran kearah yang negatif diberikan hukuman. Hukuman itu sendiri tidak untuk menyakiti secara fisik dan tidak membuat perasaan sakit hati kepada siswanya. Pemberian *reward* yang diberikan kepada siswa melalui verbal seperti ucapan yang dilontarkan guru kepada mahasiswa saat melakukan tugas yang benar maupun non verbal seperti mengacungkan jempol menggeleng kepala. Tidak hanya itu, pemberian hadiah dan penilaian plus yang diberikan kepada siswa dapat mengantarkannya untuk menuntaskan tugas ajarnya. Sedangkan *punishment* merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar maupun tidak sadar yang dapat menyebabkan seseorang yang menerimanya menderita seperti hukuman, sebagai konsekuensi dari kesalahan yang dilakukannya. Bentuknya bisa dari mimik muka guru yang tidak menyenangkan, membentak siswa maupun melarang untuk melakukan (Nasrudin, 2015)

Antara *reward and punishment* keduanya mampu meningkatkan kemampuan belajar gerak, *punishment* yang diberikan juga memberikan efek positif terhadap penampilan gerak ketika latihan yang dilakukan secara terus menerus. Dampak pemberian *rewards and punishment* pada proses pembelajaran gerak telah diteliti oleh (Steel *et al.*, 2016) yang menyebutkan bahwa pemberian *rewards and punishment* berdampak

secara langsung terhadap hasil belajar keterampilan motorik. Penelitian lain menyebutkan bahwa keuntungan pemberian *rewards* ketika belajar gerak akan disimpan di memori jangka panjang sebagai keterampilan motorik yang menempel, sedangkan pemberian *punishment* akan berdampak pada menurunnya penampilan keterampilan gerak setelah 30 hari diberikan perlakuan. (Abe *et al.*, 2011). Selain itu, Pemberian *rewards and punishment* yang efektif dapat berdampak pada perubahan tingkah laku siswa ketika diberikan secara terus menerus melalui proses pembelajaran yang kreatif yang diciptakan oleh guru. Salah satu perilaku yang dapat diubah adalah *situational interest* siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar. Siswa tidak merasakan bosan ketika mengikuti pembelajaran karena selalu ada tantangan *reward and punishment* yang diberikan oleh guru, (Gregory, 2012).

Situational interest merupakan minat siswa yang tergantung pada situasi tertentu. Situasi pembelajaran yang belum pernah dirasakan sebelumnya oleh siswa akan menarik keingintahuan siswa dan menambah minat belajar siswa. *Situational interest* merupakan efek menarik yang timbul dari diri siswa ketika melakukan tugas ajarnya selama mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena tugas ajar yang diberikan oleh guru memiliki kebaruan dan tantangan, menuntut perhatian tinggi pada materi yang diberikan dan dapat bereksplorasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Sehingga, hal ini akan menimbulkan kesenangan yang instan yang diasakan oleh siswa selama interaksi proses belajar mengajar, (Chen, Darst and Pangrazi, 2001). *Situational interest* merupakan efek menarik dari karakteristik siswa untuk melakukan tugas belajar selama proses pembelajaran penjas. *Situational interest* bisa terjadi jika tugas belajar memberikan tantangan dan pembelajaran yang baru, menuntut perhatian yang tinggi serta berkeinginan mengeksplorasi dan menimbulkan kesenangan selama berinteraksi dengan orang lain ketika proses pembelajaran penjas.

Situational interest siswa perlu dikembangkan dalam upaya untuk mengembangkan motivasi anak dalam belajar, sehingga diharapkan hasil

belajar siswa dapat dicapai dengan baik. Motivator yang paling klasik dan efektif pada zaman sekarang adalah pemberian *reward and punishment* yang diberikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung, (Krzeminska, 2012). Motivator utama dalam proses pembelajaran adalah pemberian *reward and punishment*. Keberhasilan sistem *reward and punishment* yang dilakukan oleh guru saat proses belajar mengajar dipengaruhi oleh aktivitas kelas dan *reward* yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu, para guru harus secara ketat mengikuti aturan motivasi dan dengan terampil menerapkan kiat memberi penghargaan sambil menerapkan sistem penghargaan apa pun pada saat proses pembelajaran, (Loi, Thi and Uyen, 2016). Penghargaan yang diberikan oleh guru akan menimbulkan kesenangan siswa yang akan menjadi motivasi belajar penjas. Tetapi penelitian Potts (2011) menyebutkan bahwa tidak ada dampak intervensi pemberian motivasi kepada perilaku siswa tanpa adanya tantangan dan hukuman yang diberikan. Ketika siswa diberikan *punishment* maka siswa akan tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pemberian *rewards and punishment* dapat mempengaruhi sistem kerja pada *anterior cingulate cortex* (ACC) yang berfungsi untuk mengatur emosional seseorang dengan memberi sinyal akibat rangsang dari perubahan yang dialami tubuh. Ketika rangsang melalui pemberian *rewards* ACC akan mengurangi *error-related negativity* (ERN) sehingga mengantarkan emosi senang, begitu pula dengan pemberian *punishment* tetapi respon senang *slow respon*, (Potts, 2011). Penelitian ini berusaha menggunakan pemberian *feedback* dari guru kepada siswa pada saat menerapkan *reward and punishment* melalui materi ajar olahraga berkelompok ataupun individu untuk *situational interest* siswa.

METODE

Metode penelitian ini adalah jenis eksperimen. Peneliti ingin mengetahui hasil dari suatu perlakuan yaitu pengaruh variabel bebas (pemberian *reward and punishment*) terhadap variabel terikat (*situational interest* siswa). Dalam penelitian ini peneliti memiliki variabel moderator

yaitu materi pembelajaran berkelompok (Y1) seperti bolavoli, basket dan sepak bola dan materi pembelajaran individu (Y2) seperti senam, atletik dan renang. Desain faktorial digunakan dalam penelitian ini. Cara pelaksanaan desain faktorial dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *experiment counterbalans*. Desain *counterbalans* ini digunakan untuk menangani kelemahan desain eksperimen yang tidak menggunakan kelompok kontrol terutama jika anggota sampel terbatas, tidak melakukan pretest, dan yang dites lebih dari satu variasi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Wanayasa yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 4 Pada penelitian ini populasi diambil dari SMA 1 Wanayasa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 36 orang dan kelas XI IPA 4 yang berjumlah 36 orang, Adapun keseluruhan sampel berjumlah 72 orang. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan atau empat kali pertemuan pembelajaran penjas. Pada penelitian ini teknik sampling dilakukan secara random dengan menggunakan *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur situational interest menggunakan *Situational Interest Rating Scale (SERS)* dari chen *et al* (2007) yang memiliki koefisien validitas dan reliabilitas 0,718. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan IBM Statistic SPSS 20.0 dengan uji Anova.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data didapat dari hasil pengukuran *situational interest* pada setiap kelas yang menjadi sampel yang dirotasi, yaitu dari kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 4 yang mendapatkan perlakuan *reward and punishment* dan yang tidak juga pada materi kelompok materi pembelajaran olahraga kelompok dan individu. Tabel 1 menjelaskan rata-rata *situational interest*.

Tabel 1. Rata-rata *Situational interest*

<i>Reward and Punishment Materi Pembelajaran</i>	Eksperimen	Control
Berkelompok	94.60	73.67
Individu	96.00	72.01

Data pada tabel 1 didapat nilai rata-rata *situational interest* pada kelompok eksperimen dengan materi pembelajaran olahraga berkelompok sebesar 94.60, sedangkan pada kelompok eksperimen dengan materi pembelajaran olahraga individu sebesar 96.00. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan materi pembelajaran olahraga berkelompok sebesar 73.67 dan kelompok kontrol dengan materi pembelajaran olahraga individu sebesar 72.01.

1. Perbedaan *situasional interest* antara perlakuan *reward and punishment* dan tanpa perlakuan *reward and punishment*.

Reward and punishment yang diberikan oleh guru merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan artinya bahwa ketika guru memberikan *reward* maka selalu dibarengi dengan *punishment*. Penggunaan *reward and punishment* yang dilakukan oleh guru kepada siswa saat proses belajar mengajar penjas akan menjadi kekuatan guru untuk menumbuhkan hubungan yang baik antar murid-muridnya secara personal, (Streeck, Goodwin and Lebaron, 2011). *Reward and punishment* merupakan kekuatan utama guru untuk dapat mengembangkan keterampilan siswa baik dari segi afektif, kognitif maupun psikomotor, termasuk *situasional interest* siswa ketika proses pembelajaran penjas berlangsung. Pada tabel 2 menyajikan data hasil perhitungan perbedaan *situasional interest* antara perlakuan *reward and punishment* dan tanpa perlakuan *reward and punishment*.

Tabel 2. Hasil Perhitungan ANOVA Faktor *Reward and Punishment*

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Reward And Punishment	36472.503	1	36472.503	255.859	.000

Berdasarkan data yang diperoleh dari perhitungan ANOVA pada tabel 2, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig. 2-tailed dari *situasional interest* pada kelompok *reward and punishment* dan yang tidak diberikan sebesar $0,000 < p=0,05$ artinya, hipotesis nol ditolak, maka kesimpulannya

terdapat perbedaan *situational interest* dari pemberian *reward and punishment* dan yang tidak.

2. Perbedaan *situasional interest* antara pembelajaran kelompok dan pembelajaran individual.

Ditolaknya hipotesis kedua menunjukkan bahwa materi pembelajaran olahraga kelompok dan pembelajaran olahraga individual tidak memberikan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap *situational interest*. Namun diantara kedua pembelajaran tersebut, materi pembelajaran olahraga kelompok memberikan pengaruh lebih baik terhadap *situational interest* dibandingkan pembelajaran olahraga individual.

Tabel 3. Hasil Perhitungan ANOVA Faktor Pembelajaran Kelompok dan Individual

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pembelajaran Kelompok dan Individual	0.420	1	0.420	.003	.957

Berdasarkan data yang diperoleh dari perhitungan ANOVA pada tabel 2, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig. 2-tailed dari *situational interest* pada kelompok *reward and punishment* dan yang tidak diberikan sebesar $0,957 > p=0,05$ artinya, hipotesis nol diterima maka, kesimpulannya tidak terdapat perbedaan *situational interest* pada materi pembelajaran olahraga individu maupun kelompok.

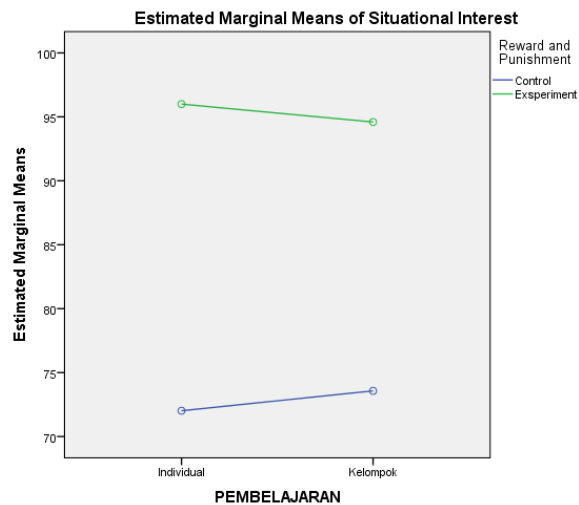
3. Interaksi antara *reward and punishment* dalam pembelajaran kelompok dan individual terhadap *situasional interest*.

Tabel 4 mengungkap hasil perhitungan menggunakan ANOVA untuk mengetahui interaksi antar variabel yaitu *situational interest* yang diberikan *reward and punishment* pada materi pembelajaran olahraga kelompok maupun individu.

Tabel 4. Hasil Uji Anova Interaksi Dua Faktor

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Reward And Punishment *	157.531	1	157.531	1.105	.294
Pembelajaran Kelompok Dan Individual					
a. R Squared = .475 (Adjusted R Squared = .469)					

Berdasarkan data yang diperoleh dari perhitungan ANOVA pada tabel 2, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig. 2-tailed dari *situational interest* pada kelompok reward and punishment dan yang tidak diberikan sebesar $0,294 > p=0,05$ artinya, hipotesis nol diterima maka, kesimpulannya tidak terdapat interaksi antara nilai *situational interest* pada materi pembelajaran olahraga individu maupun kelompok yang diberikan *reward and punishment*.



Gambar 1. Interaksi Antara *Reward and Punishment* dalam Pembelajaran Penjas Terhadap *Situational interest*

Pada gambar 1 menunjukkan tidak adanya singgungan/regresi yang diciptakan dari hasil perolehan nilai *situational interest* pada setiap kelompok yang diberikan *reward and punishment* atau tidak pada materi pembelajaran olahraga kelompok dan individu.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tidak ada interaksi antara pemberian perlakuan *reward and punishment* dalam materi pembelajaran

olahraga kelompok dan individual terhadap *situational interest*. Pembelajaran Penjas baik pada pembelajaran olahraga kelompok maupun individual tidak memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap *situational interest* siswa meskipun materi pembelajaran olahraga kelompok lebih menunjukkan arah yang positif dari pada pembelajaran individual. Sedangkan pemberian perlakuan *reward and punishment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *situational interest* siswa dibandingkan dengan yang tidak diberikan perlakuan *reward and punishment* terhadap *situational interest*.

Pembahasan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diberikan perlakuan *reward and punishment* dapat memberikan pengaruh lebih baik terhadap *situational interest* siswa dikarenakan *reward and punishment* memberikan sebuah perhatian kepada siswa dari guru terhadap apa yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, hal ini menunjukkan *reward and punishment* memberikan pengalaman interaktif antara guru dan siswa termasuk perhatian yang akan timbul dari siswa akibat dari keterlibatan aktivitas dalam proses belajar pembelajar penjas, (Chen, Darst and Pangrazi, 2001). Yaitu perhatian khusus atau permintaan perhatian dari siswa kepada guru setelah siswa berhasil dengan tugas geraknya dapat dibuktikan lewat penelitian ini dimana siswa akan senang jika selalu diperhatikan sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti sebuah pembelajaran, terutama siswa lebih senang diberikan *reward*.

Adanya perbedaan skor rata-rata *situational interest* antara pembelajaran kelompok dan pembelajaran individual. Maka dari itu baik pemberian materi kelompok maupun individu yang disajikan oleh guru dengan menggunakan pendekatan pembelajaran apapun turut berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Untuk itu, diperlukan peranan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut, selain faktor-faktor lain sebagai pendukungnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat individu hanya memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap *situational interest* pada awal tugas gerak yang akan berdampak pada tugas berikutnya pada materi penjas kelompok maupun individu, (Kermarrec and Pasco, 2017). *Situational interest* akan tercipta pada saat memulai pembelajaran. Namun, (Gregory, 2012) menguji minat dan *situational interest* siswa pada saat akhir pelajaran penjas. Hasil menunjukkan bahwa siswa memiliki *situational interest* yang tinggi pada saat diakhir pembelajaran karena siswa merekam proses pembelajaran yang menyenangkan bagi dirinya.

Pada penelitian ini menyebutkan bahwa *situational interest* dapat dipengaruhi ketika diakhir pembelajaran. Dari kedua penelitian ini tidak disebutkan materi individu maupun kelompok yang akan berpengaruh terhadap *situational interest*. Dari kedua hasil penelitian ini, situasional interest pada siswa hanya dipengaruhi ketika saat awal dan akhir pembelajaran tanpa melihat materi pembelajaran olahraga individu atau kelompok.

Pada saat guru mengkodisikan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat jadi pemicu munculnya semangat siswa untuk belajar melalui pemberian *reward and punishment*, maka *situasional interest* siswa akan meningkat. Seorang siswa bisa saja belajar dengan minat yang rendah, tetapi guru dapat memanipulasi rangsang siswa belajar melalui desain pemberian tugas gerak untuk memicu situasi minat belajar yang tinggi. Pada saat proses belajar mengajar guru hendaknya tetap memelihara perkembangan minat individu siswa melalui berbagai cara, (Shen *et al.*, 2009). *Situational interest* juga dapat muncul dari persepsi siswa kepada cara pemberian *reward and punishment* yang diberikan oleh guru. (Mansfield, 2007) menunjukkan bahwa cara pandang penggunaan *reward and punishment* pada siswa berdampak pada rasa memiliki materi ajar pada setiap proses pembelajaran di sekolah. Ketika proses ini terjadi secara terus menerus maka akan berdampak pada peningkatan kemampuan akademik dan perilaku sosial siswa.

Situasional interest merupakan faktor utama untuk motivasi siswa belajar penjas yang akan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran

yang akan dicapai dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. *Situational interest*, sebagai motivator utama bagi siswa akan mempengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Untuk memotivasi siswa dan meningkatkan strategi belajar mereka, guru dapat mempertimbangkan pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran untuk merancang tugas pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat menstimulasi mengembangkan kemampuan kognitif tinggi yang menuntuk untuk eksplorasi aktif dalam setiap proses belajar, (Tsai *et al.*, 2008). Agar guru dapat menciptakan *situational interest* siswa yang akan menjadi motivasi untuk belajar penjas, guru seyogyanya menyediakan tugas ajar dan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mengarahkan siswa untuk berperan aktif dalam proses bereksplorasi gerak (Ilmawati *et al.*, 2017). Salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah pemberian *reward and punishment* yang diberikan pada materi berkelompok dan individu. *Situational interest also occurs when learning is motivated by the pursuit of a reward or punishment* (Richards and Levesque-bristol, 2014).

Sesuai dengan hasil penelitian, pemberian *punishment* pada siswa dikemas dengan bijak artinya, hukuman yang diberikan kepada siswa bukan hukuman melalui verbal maupun non verbal yang akan berdampak negatif pada perasaan siswa. Akan tetapi hukuman yang diberikan adalah hukuman positif, contohnya ketika pada satu kelompok siswa yang sedang belajar bolavoli, ada siswa yang hanya duduk diam tanpa mengikuti kegiatan dalam kelompoknya. Maka, hukuman yang diberikan adalah menjadikan dia sebagai ketua dalam kelompoknya untuk menjadi motor pelaksana tugas gerak yang diberikan guru pada kelompok. Selaras dengan (Gregory, 2012), sistem pemberian *reward and punishment* harus mempromosikan perilaku positif kepada siswa saat proses belajar. Hal ini merupakan fondasi penting bagi lingkungan belajar siswa agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan. *Reward and punishment*

memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar mengajar dan dapat mengubah perilaku positif siswa ketika belajar berlangsung.

Pemberian tugas gerak yang dilakukan secara berkelompok maupun individu sama-sama memberikan pengaruh yang signifikan untuk *situational interest*. Secara berkelompok, siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya dengan senang hati tanpa tekanan dari guru. Saat pembelajaran dilakukan berkelompok, anggota kelompok dapat menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan kemampuan kelompoknya dan dapat mengoreksi satu sama lain. Proses kerjasama antar anggota kelompok menjadi ujung tombak keberhasilan belajar berkelompok sehingga siswa menyenangi proses belajarnya, (Streeck, Goodwin and Lebaron, 2011). Pembelajaran berkelompok dan individu sama-sama mempengaruhi *situational interest* siswa. Pembelajaran penjas menekankan pada pembelajaran secara individu dan berkelompok, pembelajaran seperti ini mampu memotivasi semua siswa dengan karakter yang berbeda, (Tischler and Mccaughtry, 2014).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *reward and punishment* berpengaruh secara signifikan dibandingkan dengan yang tidak diberikan perlakuan *reward and punishment* terhadap situasional interest, sedangkan kedua pemberian materi pembelajaran yaitu materi pembelajaran olahraga individual dan kelompok belum dapat meningkatkan *situational interest* secara signifikan.

Saran

Pemberian *reward dan punishment* hendaknya diberikan dengan cara yang positif. Terutama *punishment*, pemberian hukuman yang diberikan oleh guru selayaknya menjadikan siswa lebih bertanggungjawab atas kesalahannya tanpa harus melakukan hukuman verbal maupun non verbal yang dapat mematahkan semangat siswa ketika belajar penjas. Selain itu, dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru tetap harus berkreasi untuk merancang *reward and punishment* melalui pendekatan,

strategi, metode atau model pembelajaran sehingga tercipta *situational interest* yang akan menjadi motivasi siswa dalam belajar penjas. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dianalisis lebih dalam pemberian *reward dan punishment* pada setiap materi olahraga berkelompok seperti bolavoli, bola basket maupun sepak bola ataupun olahraga individu seperti senam, atletik dan renang agar perbedaanya jelas terlihat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abe, M. *et al.* (2011) 'Report Reward Improves Long-Term Retention of a Motor Memory through Induction of Offline Memory Gains', *Current Biology*. Elsevier Ltd, 21(7), pp. 557–562. doi: 10.1016/j.cub.2011.02.030.
- Chen, A. and Wang, Y. (2017) 'The Role of Interest in Physical Education : A Review of Research Evidence', *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(3), pp. 313–322.
- Chen, B. A., Darst, P. W. and Pangrazi, R. P. (2001) 'An Examination of *Situational interest* and Its Sources in Physical Education', *British Journal of Educational Psychology*, 71(3), pp. 383–400.
- Chen, W. *et al.* (2014) 'Chapter 9 Students ' Daily Physical Activity Behaviors: The Role of Quality Physical Education in a Comprehensive School Physical Activity Program', *Journal of Teaching in Physical Education*, pp. 592–610.
- Gregory, S. (2012) 'Looking into the issues of rewards and punishment in students', *International Journal of Research Studies in Psychology*, 1(2), pp. 29–38.
- Hallinan, M. T. and Hallinan, M. T. (2008) 'Attachment to School', *Sociology of Education journal*, 81(3), pp. 271–283. doi: 10.1177/003804070808100303.
- Heininga, V. E. *et al.* (2017) 'Reward and punishment learning in daily life : A replication study', pp. 1–18.
- Ilmawati, H. *et al.* (2017) 'The Effect of Physical Education Teaching Materials towards *Situational interest*', in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. doi: 10.1088/1757-899X/180/1/012201.
- Kermarrec, G. and Pasco, D. (2017) 'Effects of *situational interest* dimensions on students ' learning strategies in physical education', *European Physical Education Review 1–14*, 10(3), pp. 1–14. doi: 10.1177/1356336X17732964.

- Krzeminska (2012) 'Motivational role of punishment and rewards in the organization', *educational journal*, 5(1), pp. 261–266. doi: 10.17626/dBEM.ICoM.P01.2012.p035.
- Layne, T. E. (2016) 'Competition within Physical Education':, *A Journal for Physical and Sport Educators ISSN:*, 4562(June), pp. 1–6. doi: 10.1080/08924562.2014.960124.
- Loi, D. P., Thi, N. and Uyen, L. (2016) 'Motivating EFL Classroom Participation by Rewarding at a Language Center in Ho Chi Minh City , Vietnam', *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 3(5), pp. 177–189.
- Mansfield, C. (2007) 'Responding to rewards and sanctions : the impact on students ' sense of belonging and school affect .', *Paper presented at the annual meeting of the Australian Association for Research in Education. (proceeding)*, 1(November), pp. 1–16.
- Nasrudin, F. (2015) ' Pengaruh Pemberian *Reward dan Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes', Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Potts, G. F. (2011) 'Impact of reward and punishment motivation on behavior monitoring as indexed by the error-related negativity', *International Journal of Psychophysiology*. Elsevier B.V., 81(3), pp. 324–331. doi: 10.1016/j.ijpsycho.2011.07.020.
- Richards, K. A. R. and Levesque-bristol, C. (2014) 'Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators', *Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators*, 3(March 2015), pp. 37–41. doi: 10.1080/08924562.2014.879431.
- Shen, B. *et al.* (2009) 'Gender and Interest-Based Motivation in Learning Dance', 396 *Shen, Chen, Scrabis, and Tolley Journal of Teaching In Physical Education*, 22(1), pp. 396–409.
- Steel, A. *et al.* (2016) 'The impact of reward and punishment on skill learning depends on task demands', *Nature Publishing Group*. Nature Publishing Group, 1(July), pp. 1–9. doi: 10.1038/srep36056.
- Streeck, J., Goodwin, C. and Lebaron, C. (2011) 'Embodied Interaction in the Material World : An Introduction', *Cambridge University Press*, pp. 1–10.
- Tischler, A. and Mccaughy, N. (2014) 'Shifting and Narrowing Masculinity Hierarchies in Physical Education : Status Matters', *journal teaching in physical education*, 33(1), pp. 342–362.
- Tsai, Y. *et al.* (2008) 'What Makes Lessons Interesting? The Role of Situational and Individual Factors in Three School Subjects', *journal*

Gita Febria Friskawati, Sri Widaningsih, dan Rizki Illahi

Situational interest siswa dilihat dari pemberian *reward and punishment* dalam pembelajaran pendidikan jasmani

of education psychology, 100(2), pp. 460–472. doi: 10.1037/0022-0663.100.2.460.

Wallhead, T. L. and Buckworth, J. (2012) 'The Role of Physical Education in the Promotion of Youth Physical Activity', *QUEST Journal*, 10(July 2013), pp. 37–41. doi: 10.1080/00336297.2004.10491827.

Zhu, X. and Dragon, L. A. (2016) 'Physical activity and *situational interest* in mobile technology integrated physical education: A preliminary study', *Acta Gymnica*. *Acta Gymnica*, 46(2), pp. 59–67. doi: 10.5507/ag.2016.010.