

## PENGARUH *REWARD* TERHADAP PENINGKATAN KINERJA ATLET SELAMA KEGIATAN TRAINING CENTRE

Sri Erny Mulyani<sup>1</sup> dan Andi Gilang Permadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pendidikan Mandalika

Email: [sriernymulyani6@gmail.com](mailto:sriernymulyani6@gmail.com)

**Abstrak:** Kinerja merupakan bagian terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kinerja salah satunya adalah *reward*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh diberikan *reward* terhadap kinerja atlet Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI) Kabupaten Lombok Utara (KLU) Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) yang mengikuti kegiatan *training centre* (TC) menjelang pertandingan pekan olahraga di tingkat lokal, nasional maupun Internasional. Metode penelitian adalah deskriptif dengan analisis data yang digunakan uji regresi linier sederhana. Jumlah sampel dalam penelitian ini 12 atlet, dengan penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Data penelitian berupa data primer dengan teknik pengumpulan data melalui metode survey yang dilakukan dalam bentuk kuesioner dan disebarikan kepada atlet. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 22*. Hasil pengujian statistik t menunjukkan bahwa nilai t-hitung variabel *reward* sebesar  $4,137 > 1,782$  dengan probabilitas signifikansi lebih kecil sebesar  $0,002 < 0,05$  berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja atlet artinya dapat disimpulkan bahwa apabila ada *reward* yang diberikan maka berpengaruh langsung terhadap kinerja atlet Fopi Kabupaten Lombok Utara Provinsi NTB.

**Kata Kunci:** *reward* dan kinerja

### PENDAHULUAN

Olahraga petanque merupakan olahraga permainan yang berasal dari Prancis. Walaupun olahraga petanque masih dianggap baru di Indonesia namun sudah mulai masuk pada pertandingan bergengsi di Indonesia seperti turnamen turnamen baik di tingkat lokal, nasional, maupun Internasional seperti seagames 2011 di Palembang. Olahraga petanque bisa dimainkan pada segala kalangan umur, baik di tingkat anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, karena olahraga petanque tidak menuntut kondisi fisik yang begitu kuat hanya bisa bertahan dan memiliki akurasi dalam bermain. Olahraga petanque bisa dimainkan di lapangan mana saja dengan sedikit pasir di atasnya agar saat bola kayu (boka) atau bola besi (bosi) di lemparkan tidak terlalu laju. Dalam memainkan olahraga petanque hanya satu tujuan akhir yang harus didapatkan, yaitu mendapatkan poin sebanyak banyaknya dengan cara mengatur posisi kedua kaki untuk berdiri di dalam lingkaran (circle) dengan telapak tangan menggenggam bosu dan mengayunkan serta berusaha melempar bosu sedekat mungkin terhadap boka.

Semua kegiatan olahraga petanque di Indonesia berada dalam naungan Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI), dimana organisasi ini memiliki tujuan membantu para pemain (atlit) petanque yang memiliki prestasi bagus untuk dapat lebih mengembangkan kemampuannya mengikuti kejuaraan nasional ataupun internasional. Namun ada beberapa kendala yang masih terlihat pada saat melakukan permainan olahraga petanque ini, yaitu masih kurangnya teknik yang dimiliki oleh para atlet baik yang memiliki posisi memainkan teknik pointing, shooting ataupun midle. Hal inilah makanya FOPI pada setiap menjelang pertandingan ataupun turnamen selalu membentuk kegiatan pelatihan rutin, biasa disebut *Training Centre* (TC) yaitu tempat pelatihan para atlet untuk dilatih lebih fokus dan sabar dalam melempar bosu agar mendapatkan akurasi pointing ataupun shooting yang lebih baik.

Proses pelatihan rutin pada TC biasanya menggunakan dinamika program dari pelatih dengan tujuan agar dapat meningkatkan kinerja para atlet. Dalam proses

pelatihan yang diberikan di TC memiliki tahapan program baik makro ataupun mikro pada sesi yang berbeda setiap hari bersama pelatih dan asisten pelatih. Hal ini sebagai bentuk upaya para atlet untuk optimis dan berusaha terus dalam melaksanakan kegiatan TC agar bisa menjadi juara dengan memberikan penampilan kinerja yang terbaik. Sesuai yang disampaikan oleh Busro (2018) bahwa kinerja merupakan hasil kerja yang dicapai individu ataupun kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan untuk mencapai suatu visi dan misi.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja para atlet salah satunya adalah reward. Menurut Kadarisman (2016) reward adalah bentuk return baik secara financial maupun non financial yang diterima oleh karyawan, dalam hal ini untuk karyawan atlet yang sudah menandatangani kontrak dengan ketua Fopi. Beberapa indikator reward antara lain seperti gaji, bonus atau insentif, tunjangan dan penghargaan. Peran reward terhadap peningkatan kinerja yaitu mendorong para atlet untuk latihan lebih giat lagi sehingga meraih prestasi yang tertinggi seperti emas.

Atlet Fopi Kabupaten Lombok Utara (KLU) Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) merupakan putra putri daerah NTB yang aktif dan terpilih untuk latihan petanque di lapangan KLU. Namun kendala yang dihadapi oleh para atlet adalah seringnya latihan keras tanpa adanya bonus pada setiap minggu memberikan kebosanan dan rasa jenuh sehingga dengan melihat hasil latihan baik di posisi pointing maupun shooting akan ada penurunan. Kondisi ini yang dikhawatirkan dan perlu mendapatkan perhatian lebih oleh seluruh tim official seperti pelatih, manajer, dan ketua Fopi KLU. Dari latar belakang inilah penulis melalui artikel ini akan mencoba mengeksplorasi bagaimana pengaruh reward yang diberikan dapat membantu meningkatkan kinerja atlet selama melaksanakan kegiatan di TC Fopi KLU.

## **METODE PENELITIAN Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu meneliti pada populasi atau sampel dengan menggunakan metode kuesioner dan observasi hasil latihan per minggu. Menurut Arikunto (2006) metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambaran atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dan hasilnya.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi menurut Sugiyono (2017) adalah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet petanque Fopi Kabupaten Lombok Utara tahun 2022 sebanyak 12 atlet.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 12 atlet.

## **Metode pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode survey yang dilakukan dalam bentuk kuesioner dan disebarikan kepada atlet Fopi Kabupaten Lombok Utara tahun 2022. Menurut Sugiyono (2017) metode survey merupakan metode penelitian kuantitatif, digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini.

### **Metode Analisis Data**

Untuk analisis data dalam penelitian ini adalah pengujian analisis regresi linear sederhana dengan syarat data harus memenuhi uji normalitas dan uji linieritas yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 22. Menurut Widarjono (2010) uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat).

Berikut rumus yang digunakan pada analisa ini adalah analisis regresi linear sederhana dengan persamaan sebagai berikut:  $Y = a + bX$

Keterangan:

Y= Nilai kinerja

A= Nilai konstanta regresi

bX= Nilai turunan atau peningkatan reward

### **Variabel Penelitian**

Faktor yang dapat mempengaruhi kinerja atlet Fopi Kabupaten Lombok Utara tahun 2022 merupakan variabel yang diteliti oleh penulis. Variabel *independen* (bebas) dalam penelitian ini adalah *reward*, selanjutnya variabel *dependen* (terikat) dalam penelitian ini adalah kinerja.

### **Definisi Operasional**

#### **Reward**

Reward merupakan salah satu pendorong seorang atlet agar dapat menumbuhkan rasa percaya diri dalam mencapai tujuan, sesuai dengan definisi *reward* menurut Henri Simamora (2004) adalah insentif yang mengaitkan bayaran atas dasar untuk dapat meningkatkan produktivitas para karyawan (atlet) guna mencapai keunggulan yang kompetitif. Dalam penelitian ini *reward* diukur dengan menggunakan 4 pertanyaan, masing-masing pertanyaannya diukur menggunakan skala interval.

#### **Kinerja**

Kinerja merupakan performan individu atau pemain dalam bentuk prestasi yang dicapai dari aspek fisik, teknik, taktik, dan mental. Pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh para atlit merupakan tingkat pencapaian kesuksesan berdasarkan cita-cita organisasi. Untuk itu sebagai atlit akan selalu mengharapakan kinerja yang setinggi-tingginya dengan mendukung dirinya lebih berusaha sebaik mungkin agar mencapai harapan yang lebih maksimal. Beberapa faktor kinerja salah satunya adalah kemampuan mencapai target. Sesuai dengan Mangkunegara (2000) bahwa kinerja adalah hasil secara kualitas dan kuantitas yang dicapai seseorang dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Dalam penelitian ini kinerja diukur dengan menggunakan 5 pertanyaan, masing-masing pertanyaannya diukur menggunakan skala interval.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN Gambaran Objek Penelitian**

Pada penelitian ini responden yang digunakan adalah seluruh atlet petanque Fopi Kabupaten Lombok Utara Prov.NTB tahun 2022. Ada 12 atlet kuesioner yang siap

diteliti. Proses penyebaran kuesioner dilakukan pada tanggal 1 Desember 2022 sampai dengan 8 Januari 2023

### Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan software IBM SPSS Statistics 22 untuk menganalisis persamaan regresi linear sederhana. Hasil dari analisis menyatakan bahwa pengaruh reward terhadap kinerja, bisa kita lihat pada table 1 di bawah ini:

Tabel 1. Nilai korelasi dan koefisien determinan  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.794 <sup>a</sup>	.631	.594	.328

a. Predictors: (Constant), reward

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.612 <sup>a</sup>	.374	.311	.433

a. Predictors: (Constant), reward

Tabel 1 di atas merupakan nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,794, dengan besar prosentase atau disebut koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,631 artinya bahwa pengaruh reward terhadap kinerja atlet Fopi KLU NTB tahun 2022 sebesar 36,9% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Tabel 2. Nilai Anova

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.841	1	1.841	17.113	.002 <sup>b</sup>
	Residual	1.076	10	.108		
	Total	2.917	11			

a. Dependent Variable: kinerja

b. Predictors: (Constant), reward

Untuk tabel 2 di atas, dapat menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel reward (X) terhadap variabel kinerja (Y). Dari output di atas diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 17,113 dengan tingkat signifikansi atau probabilitas sebesar  $0,002 < 0,05$ , artinya model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel kinerja.

Tabel 3. Nilai persamaan regresi linier

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.015	.359		-.042	.967
	reward	.409	.099	.794	4.137	.002

a. Dependent Variable: kinerja

Berdasarkan output dari tabel 3 di atas, maka dapat diketahui nilai persamaan regresi linier sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

$$Y = -0,15 + 0,409 X$$

Untuk persamaan regresi linier di atas, dapat disimpulkan bahwa konstanta sebesar - 0,015 dapat dinyatakan, jika tidak ada nilai reward, maka nilai kinerja sebesar - 0,015. Koefisien regresi X sebesar 0,409 artinya setiap penambahan satu nilai reward maka nilai kinerja akan bertambah sebesar 0,409.

Dari hasil pengujian statistik t pada model regresi di atas, bahwa nilai t-hitung variabel reward menghasilkan 4,137 dengan signifikansi sebesar 0,002. Jika dibandingkan dengan nilai t table sebesar 0,990 dan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,05, maka t hitung = 4,137 > t table = 1,782 dengan probabilitas signifikansi lebih kecil (0,002<0,05).

Hasil itu menyatakan kalau variabel reward punya pengaruh secara signifikan pada kinerja atlet Fopi KLU. Koefisien dari regresi H1 positif yaitu 0,409 yang artinya reward yang tinggi bisa memberi kenaikan pada kinerja atlet Fopi KLU. Jadi hipotesis 1 (H1) diterima, sehingga reward berpengaruh positif pada kinerja atlet Fopi KLU tahun 2022.

### **KESIMPULAN DAN SARAN Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dan analisa yang telah disampaikan di atas, maka secara garis besar dapat simpulkan bahwa reward memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kinerja atlet Fopi KLU NTB. Hal ini dapat dilihat dari kinerja atlet Fopi KLU memiliki kategori sangat baik dan terdapat pengaruh signifikan terhadap kinerja atlet Fopi KLU untuk reward seperti gaji, bonus dan tujuan. Ini berarti bahwa apabila adanya peningkatan dalam reward maka akan secara langsung meningkatkan kinerja atlet dan sebaliknya apabila terjadi penurunan reward maka secara langsung akan menurunkan kualitas kinerja atlet Fopi KLU NTB. Untuk itu upaya yang harus dilakukan dengan cara meningkatkan reward maka kinerja atlet akan lebih optimal dan semakin baik.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menyarankan beberapa saran yaitu:

1. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya menambahkan variabel-variabel lainnya seperti kompensasi, minat dan bakat, dll yang kemungkinan punya pengaruh pada kinerja atlet.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharap mampu menggunakan metode selain kuesioner, misalnya wawancara sehingga bisa diketahui secara langsung faktor apa saja yang bisa mempengaruhi kinerja atlet.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Anwar Prabu Mangkunegara, 2000. Manajemen Sumber Daya Manusia. Bandung: PT, Remaja Rosdakarya.
- Bogi Triyadi, (2011). Apa Itu Petanque. Diakses dari <http://bola.liputan6.com/read/362674/apaitu-petanque>, tanggal 20 Desember 2022
- Handoko, T. H., 2003. Pengantar manajemen. Yogyakarta: BPFE.
- Hasibuan, Malayu, 2003. Manajemen sumber daya manusia. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Henri Simamora, 2004. Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi III. Jakarta:STIE TKPN
- Kadarisman, M. 2016. Manajemen Kompensasi. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Teguh A (2019). *Tingkat Peningkatan Keberhasilan Sport Massage Terhadap Motivasi Latihan dan Ergonomi Tumbuh Atlet Sepakbola*. Jurnal Jendela Olahraga. <http://103.98.176.9/index.php/jendelaolahraga/article/view/8560>
- Widarjono, Agus (2010). *Analisis Statistika Multivariat Terapan*. UPP STIM YKPN: Yogyakarta.