

PENGARUH E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMPN 1 KOKOP PADA PEMBELAJARAN PJOK

Anas Saifulloh*, Anung Priambodo

S1 Pendidikan, Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*anassaifulloh16060464060@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah suatu pengembangan kemampuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk memenuhi apa yang dibutuhkan. Pada masa pandemi COVID-19 media *e-learning* juga digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK). Menurut kondisi yang ada, pembelajaran masih banyak berpusat pada guru sebagai narasumber aktif, padahal seharusnya saat ini pembelajaran harus berpusat pada siswa. Motivasi belajar adalah dorongan yang memberi energi ketika melakukan pembelajaran, sehingga motivasi sangat penting untuk mencapai suatu keberhasilan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Kokop. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Kokop. Sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah 87 siswa SMP Negeri 1 Kokop. Teknik yang digunakan untuk pemilihan sampel adalah teknik *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data penelitian menggunakan teknik regresi dan koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi penggunaan *e-learning* terhadap motivasi yaitu $0,016 < 0,05$ dengan sumbangan sebesar 6,7 %. Simpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap motivasi siswa pada saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK).

Kata Kunci: *e-learning*; motivasi; pandemi

Abstract

Education is a development of abilities that includes aspects of knowledge, attitudes, and skills to fulfill what is needed. During the COVID-19 pandemic, *e-learning* media were also used by teachers in the learning process. According to the problems that exist during the learning process, the Physical Education Sport and Health teacher is a resource person who actively provides knowledge, whereas at present the system that is mostly used is student-centered learning. Motivation to learn is an encouragement that provides energy when learning, so motivation is very important to achieve success. This study aims to determine how much influence *e-learning* has on student learning motivation in physical education subjects at Junior High School 1 Kokop. The population in this study were all students of Junior High School 1 Kokop. The sample used by researchers in this study were 87 students of Junior High School 1 Kokop. The technique used for sample selection is cluster random sampling technique. The instrument used in this study was a questionnaire whose validity and reliability had been tested. Researchers analyzed using regression techniques and the coefficient of determination. The results of this study indicate that the significance value of the use of *e-learning* on motivation is $0.016 < 0.05$ with a contribution of 6.7%. The conclusion of this study is that there is an effect of using *e-learning* on student motivation when participating Physical Education Sport and Health learning.

Keywords: *e-learning*; motivation; pandemic

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menyangkut aktifitas fisik agar mendapatkan keterampilan dan kemampuan jasmani (Subekti, Hanief & Mashuri, 2018). Sedangkan menurut Omachar (2016) pendidikan diartikan sebagai sebuah intruksi terencana yang bertujuan untuk mentransmisi berbagai ilmu pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan sikap yang diperlukan untuk kegiatan sehari-hari. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu hal yang tidak dapat dilepas dari aktivitas seseorang. Menurut Hanief dan Sugito (2015) melalui pendidikan jasmani seseorang akan mempelajari beberapa hal yang melibatkan beberapa sikap yang merupakan suatu tujuan hidup, dan semua potensi yang dimiliki seseorang akan berkembang karena kompetensi yang dimiliki seseorang akan dikelola untuk menciptakan individu yang memiliki kemampuan berkualitas dan memiliki perilaku atau akhlak yang mulia.

Sehubungan dengan makna pendidikan jasmani yang merupakan pendidikan aktivitas fisik, maka salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yaitu menguasai keterampilan motorik. Oleh karena itu beberapa pembelajaran yang disajikan seharusnya bisa memacu dan memberi kesempatan kepada siswa agar lebih kreatif, sehingga dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan motorik yang dimiliki anak. Menurut Widodo (2015) kualitas sebuah pendidikan bisa mempengaruhi proses perkembangan potensi yang tersembunyi dalam diri siswa. Menurut Prasetya (2017) beberapa faktor yang menyebabkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia masih rendah yaitu: (1) pendidik atau guru; (2) pemerintah dan sistem pendidikan; (3) sarana dan prasarana; (4) biaya pendidikan; (5) orang tua dan masyarakat; (6) siswa atau peserta didik.

Cakupan pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) melibatkan beberapa hal yaitu permainan dan olahraga, senam, aktivitas *aquatic*, kesehatan dan aktivitas luar kelas. Sesuai karakter pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) yang rata-rata masih gemar bermain, guru harus bisa melakukan pengembangan pembelajaran yang akan diberikan sehingga pembelajaran bisa terlaksana dengan efisien dan tidak membosankan. Diperlukan sebuah pendekatan, ragam pembelajaran ketika melakukan proses pembelajaran. Pelaksanaan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah aset jangka panjang untuk upaya meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) Indonesia. Oleh karena itu

guru harus bisa mengembangkan suatu pembelajaran yang efisien dan tidak lupa harus memahami serta memperhatikan karakter dan apa yang dibutuhkan oleh siswa (Arifin, 2017).

Menurut Suherman (2016) guru PJOK harus memiliki modal pengetahuan tentang karakter siswa dan keterampilan dalam merumuskan sebuah metode pembelajaran yang dapat berkontribusi agar bisa mencapai tujuan dari pendidikan jasmani. Guru harus berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa bisa mencapai tujuan yang disusun oleh guru. Menurut Kompri (dalam Emda, 2017) motivasi merupakan suatu energi yang dapat membuat seseorang melakukan suatu kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi menurut Judith, Jessi, dan Stacy (2016) adalah dorongan yang memberi energi ketika melakukan pembelajaran, sehingga motivasi sangat penting untuk mencapai suatu keberhasilan. Motivasi dapat berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar siswa (Elpira dan Ghufro, 2015).

Motivasi memiliki beberapa fungsi dalam belajar, antara lain yaitu: (1) Mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, yang artinya motivasi sebagai penggerak atau dorongan untuk mengerjakan kegiatan; (2) Menentukan tujuan yang akan dicapai, maksudnya adalah memberikan arah apa yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan; (3) Menentukan kegiatan apa yang harus dikerjakan agar bisa mencapai tujuan, dengan cara memilih perbuatan apa saja yang dibutuhkan dan tidak dibutuhkan; (4) Sebagai pendorong agar meraih prestasi. Dari beberapa fungsi prestasi di atas dapat diartikan bahwa fungsi motivasi adalah sebagai pendorong seseorang agar bisa mencapai tujuan yang akan dicapai dengan rancangan-rancangan yang telah disusun.

Menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) tingkat motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa faktor, diantaranya yaitu: (1) Dorongan kemauan untuk belajar; (2) Jumlah waktu yang diperlukan untuk belajar; (3) Kerelaan meninggalkan kegiatan lain; (4) Kerajinan mengerjakan tugas. Menurut Sulisworo dan Agustin (2017) motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain yaitu kecerdasan, minat, bakat, keterampilan, kondisi fisik dan mental. Sedangkan faktor eksternal antara lain yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Seiring berkembangnya teknologi, guru harus bisa memanfaatkan perkembangan tersebut agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas. Pada masa pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease-19*) yang terjadi di Indonesia, pemerintah Indonesia khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

(Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona. Agar dapat memutus rantai penyebaran virus ini, pemerintah menyarankan untuk agar meutup kegiatan pembelajaran sekolah dan menerapkan pembelajaran daring. Dalam Proses pembelajaran daring ada beberapa dampak positif hingga dampak negatif.

Pada saat pandemi seperti ini, guru disarankan untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media daring. Penggunaan media *e-learning* juga digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memprioritaskan proses pembelajaran tatap muka yang dilakukan bersama guru lewat beberapa aplikasi seperti *zoom*, *google meet*, dan lain-lain. *E-learning* didukung oleh teknologi dan konten digital yang memuat berbagai pola interaksi termasuk interaksi *online* antara siswa dan guru maupun antar siswa (Lister, 2014).

Menurut Sangra, Cabrera, dan Vlachopoulos (2012) *e-learning* adalah sebuah bagian dari dinamika yang digunakan dalam bidang pendidikan dan menjadi ciri sistem pendidikan pada abad 21. *E-learning* merupakan sebuah pembelajaran yang didukung oleh sebuah koneksi nirkabel yang dapat mengakses materi pembelajaran dari sebuah perangkat seperti komputer, laptop, *smartphone* (Bari, Djouab, dan Hoa, 2018). *E-learning* diharapkan mampu untuk membantu siswa memperoleh informasi dan meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh prestasi. *E-learning* adalah suatu media belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan ajar dengan menggunakan koneksi internet, intranet, ataupun menggunakan suatu aplikasi yang ada pada komputer (Setyoningsih, 2015). Menurut Yulianto (2011) *e-learning* dapat mengembangkan fleksibilitas pada pembelajaran, sehingga siswa dapat mempelajari atau mendapatkan bahan materi yang digunakan untuk belajar setiap saat dan dapat dipelajari dengan berulang-ulang. *E-learning* merupakan suatu metode yang efektif dan membantu siswa untuk mengurangi biaya, menghemat waktu untuk mendapatkan informasi (Nguyen dan Nguyen, 2019). Untuk mencapai efektivitas pembelajaran *e-learning* diharapkan memberikan pengalaman dan bisa meningkatkan hasil belajar yang sama dengan pembelajaran *face to face*. Pada masa pandemi COVID-19 juga tatap muka antara guru dan siswa sangat terbatas, sehingga dengan adanya *e-learning* siswa diharapkan bisa mendapatkan materi yang dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *e-learning*

terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SMPN 1 Kokop.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif non-eksperimental. Proses pengambilan data pada penelitian ini menggunakan sebuah instrumen. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebuah kuesioner yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Puspita (2014). Kuesioner tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut bisa mengungkapkan data dari variabel yang diteliti. Hasil uji validitas didapatkan nilai t hitung $>$ r tabel yaitu sebesar $0,622 > 0,284$ sehingga item yang terdapat pada kuesioner dinyatakan valid. Hasil uji validitas juga didapatkan nilai t hitung $>$ r tabel yaitu sebesar $0,435 > 0,284$ sehingga item yang terdapat pada kuesioner dinyatakan reliabel. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Kokop. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *cluster random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3 kelas yaitu kelas VIIA, VIIIB, XIA. Total sampel pada penelitian ini adalah 87 siswa. Jawaban pada setiap butir pertanyaan pada kuesioner menggunakan pengukuran skala *likert*.

Tabel 1 Skala Likert

Jawaban	Pertanyaan	
	Positif Skor	Negatif Skor
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data uji normalitas, uji koefisien determinasi, dan uji regresi,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dipaparkan berupa tabel. Data penelitian ini didapat dari 87 siswa di SMP Negeri 1 Kokop setelah mengisi kuesioner yang telah diberikan oleh peneliti.

Tabel 2 Distribusi data variabel

Variabel	Mean	SD	Min	Max
Penggunaan <i>e-learning</i>	26,37	2,273	19	30
Motivasi	17,11	1,490	13	20

Berdasarkan tabel 2 memaparkan bahwa variabel penggunaan *e-learning* memiliki nilai minimal 19 dan maksimal 30 serta nilai standar deviasi sebesar 2,273 dan *mean* sebesar 26,73. Sedangkan variabel motivasi mempunyai nilai minimal 13 dan nilai maksimal 20 serta standar deviasi sebesar 1,490 dan *mean* sebesar 17,11.

Tabel 3 Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Penggunaan <i>e-learning</i> terhadap motivasi	0,065	Normal

Berdasarkan tabel 3 dapat diartikan bahwa hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti, diketahui pada kedua variabel mendapat nilai signifikansi > 0,05, yaitu dengan nilai signifikansi sebesar 0,065 > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal, sehingga data tersebut bisa dilakukan untuk uji regresi.

Tabel 4 Uji Koefisien Determinasi

Variabel	N	r	R-Square	Koefisien Determinasi
Penggunaan <i>e-learning</i>	87	0,259	0,067	6,7%
Motivasi	87			

Berdasarkan uji koefisien yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa nilai r sebesar 0,67 dengan sumbangan sebesar 6,7%. Selibuhnya dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti. *E-learning* mempunyai beberapa prinsip salah satunya menggunakan alat elektronik sebagai penunjangnya. Dalam pembelajaran fungsi *e-learning* tidak hanya untuk mengganti, *e-learning* juga digunakan untuk mendukung suatu metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Rahmatia, dkk. (2017) mengemukakan bahwa ada beberapa fungsi *e-learning*, yaitu: (1) *E-learning* bisa digunakan untuk memaparkan suatu informasi, baik secara *offline* maupun *online*; (2) *E-learning* bisa memperkuat model belajar yang digunakan; (3) *E-learning* bisa digunakan sebagai alat untuk menambah semangat belajar agar siswa memperoleh hasil yang terbaik.

Tabel 5 Uji Regresi

Variabel	N	R	Sig.	Keterangan
Penggunaan <i>e-learning</i>	87	0,259	0,016	Signifikan
Motivasi	87			

Hasil uji regresi dikatakan signifikan apabila hasil analisis mendapat nilai lebih kecil dari nilai α (5%) atau 0,05 sehingga dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan dikatakan tidak signifikan jika hasil analisis mendapat nilai lebih besar dari nilai α (5%) atau 0,05 sehingga dikatakan H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan uji regresi, nilai signifikansi yang didapat dari uji regresi tersebut sebesar $0,016 < 0,05$ dan nilai r sebesar 0,259. Nilai signifikansi yang didapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PJOK siswa SMP Negeri 1 Kokop. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim dan Suardiman (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan *e-learning* berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$.

Ketika siswa melakukan suatu kegiatan disertai dengan motivasi yang besar, siswa tersebut akan mendapatkan hasil yang maksimal. Motivasi yang besar akan bisa menjadikan siswa yang awalnya tidak bisa akan menjadi bisa setelah belajar disertai motivasi yang besar. Penggunaan *e-learning* juga bisa menambah motivasi karena *e-learning* mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Penyajian *e-learning* yang menarik juga akan menambah semangat dan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa bisa dicapai dengan baik (Ibrahim dan Suardiman, 2014).

Menurut Cahyani, dkk. (2020) ada empat poin dalam aspek-aspek motivasi belajar, yaitu: (1) Adanya dorongan untuk mencapai sesuatu, ketiks belajar siswa akan terdorong untuk berusaha mencapai target yang telah direncanakan; (2) Mempunyai komitmen kuat, komitmen merupakan aspek yang sangat penting dalam motivasi belajar. Dengan komitmen yang kuat, siswa akan mempunyai rasa kesadaran untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ada; (3) Inisiatif, siswa harus mempunyai sikap inisiatif untuk dapat menyelesaikan tugas yang ada, sehingga dia bisa menyesuaikan dengan keadaan dirinya sendiri pada saat belajar; (3) Optimis, optimis merupakan suatu sikap yang tidak pernah menyerah dalam mencapai suatu tujuan dan tetap percaya diri untuk dapat menyelesaikan tugas yang ada.

Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini tentunya dibutuhkan *e-learning* dengan suatu konten yang menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan metode daring.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PJOK siswa SMP Negeri 1 Kokop. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji regresi sebesar nilai $0,016 < 0,05$ serta sumbangan sebesar 6,7%

Saran

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat digunakan sebagai rujukan untuk mempertimbangkan pada penelitian selanjutnya.
2. Bagi sekolah yaitu bisa memberikan informasi tentang manfaat penggunaan *e-learning*.
3. Bagi guru, agar membuat media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan semenarik mungkin agar motivasi siswa akan lebih bertambah sehingga hasil yang didapat akan maksimal
4. Bagi siswa bisa memberikan informasi tentang manfaat penggunaan *e-learning* yang bisa meningkatkan motivasi ketika belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2017). Internalisasi Nilai Sportivitas Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosioreligi*, 15(2),20-29.
- Bari, M., Djouab, R., Hoa, C. P. (2018). E-Learning Current Situation and Emerging Challenges. *PEOPLE: International Journal os Social Science*, 4(2),97-109.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (ilmu Quran) Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123-140.
- Elpira, N., Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Siswa dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1),94-104.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2),93-196.
- Hanief, Y. N., Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*. 1(1):100-113.
- Ibrahim, D. S., Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Negeri Tahunan Yogyakarta, *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1),66-79.
- Judith, M. H., Jessi, L. S., Stacy, J. P. (2016). Interest Matters: The Importance of Promoting Interest in Education. *SAGE Journals*, 3(2),220-227.
- Lister, M. (2014). Trends in Design of E-Learning and Online Learning. *Journal of Online Learning and Teaching*. 10(4):671-680.
- Nguyen, Q. L. H. T. T., Nguyen, P. T. (2019). Roles of E-Learning in Higher Education. *Journal of Critical Review*. 6(4):7-13.
- Nugroho, Y. A. (2011). *Mlnat Siswa Terhadap Permainan Bola Voli Modifikasi Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VIII Di SMP 2 Kaliwiro Kab. Wonosobo*. (Online). Skripsi diakses dan diunduh pada tanggal 16 Juli 2020.
- Omachar, B. S. (2016). History Of Education; Unending Persona, Demystifying and Demythologizing; Demonization, Perception, and Superstition. *International Journal of Education and Research*. 4(9):301-312.
- Prasetya, D. (2017). *Rendahnya Kualitas Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar dan Pengaruh Terhadap Pendidikan Jenjang Selanjutnya*. (Online) diakses pada tanggal 20 Juli 2020 https://www.researchgate.net/publication/320694521_RENDAHNYA_KUALITAS_PEDIDIKAN_PADA_JENJANG_SEKOLAH_DASAR_DAN_PENGARUH_TERHADAP_PENDIDIKAN_JENJANG_SELANJUTNYA
- Rahmatia, M., Monawati, M., Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 212-227.
- Sangra, A., Cabrera, N., Vlachopoulos, D. (2012). Building an Inclusive Definition of E-Learning: An Approach to the Conceptual Framework. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*. 13(2): 145-159.
- Setyoningsih. (2015). E-Learning: Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Elementary: Islamic Teacher Journal*.3(1):39-57.
- Subekti, T. B., Hanief, Y. N., Mashuri, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Melalui Permainan 3 on 3 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2),161-166.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dan TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2),8-15.
- Sulisworo, D., Agustin, S. P. (2017). Dampak Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Kejuruan. *Berkala Fisika Indonesia*, 9(1),1-7.
- Supriharin S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi*, 3(1),73-82.
- Widodo, H. (2015). Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya dalam Menghadapi Masyarakat

Ekonomi Asia (MEA). *Jurnal Cendikia*.
13(2):293-307.

Yulianto, S. E. (2011). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dengan Model TAM di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Jurnal Bisnis Teori dan Implementas*, 2(1),45-62.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya