

PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* DAN MOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI

Rizky Aji Kurniawan*, Dwi Cahyo Kartiko

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

*Rizky.17060464164@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Dengan adanya kegiatan pembelajaran secara jarak jauh pada masa pandemi, *e-learning* digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada siswa secara jarak jauh. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *e-learning* serta motivasi siswa terhadap prestasi belajar siswa selama masa pandemi di SMP Negeri 1 Ngronggot. Dengan jenis penelitian yaitu deskriptif kuantitatif. Populasi berasal dari seluruh siswa kelas VII dengan jumlah 288 siswa dengan teknik penentuan sampel menggunakan *simple random sampling*, total sampel yang digunakan adalah 75 siswa dengan penentuan jumlah sampel menggunakan rumus slovin. Pengambilan data penelitian menggunakan instrumen berupa nilai rapor kelas 7 serta angket yang terdiri dari 34 item dengan 9 indikator, angket ini dibagikan kepada siswa berupa *google forms* melalui grup *whatsapp* siswa atau kelas. Analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan metode korelasional. Dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari *e-learning* dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa sebesar 17,6% masuk dalam kategori sedang dengan 82,4% dipengaruhi oleh indikator dari luar, hasil tersebut didukung dengan besar nilai signifikansi yaitu $0,001 < 0,05$. Dengan pengaruh *e-learning* terhadap prestasi belajar sebesar 17,3% dikategori sedang dan pengaruh motivasi terhadap prestasi sebesar 7,8% dengan kategori rendah. Kesimpulan dengan adanya *e-learning* sebagai fasilitas belajar di SMP Negeri 1 Ngronggot untuk memotivasi siswa, memberikan pengaruh terhadap hasil prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Ngronggot selama pembelajaran jarak jauh.

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

Abstract

The existence of distance learning activities during the pandemic, *e-learning* is used to provide learning to students remotely. Therefore, this study was conducted to determine how the influence of the use of *e-learning* and student motivation on student achievement during the pandemic at SMP Negeri 1 Ngronggot. The type of research used descriptive quantitative. The population comes from all of students on 7th grade, which the total is 288 students that used simple random sampling, the total sample used 75 students with the determination of the number of samples using the slovin formula. Retrieval of research data used instruments of grade 7 report cards and a questionnaire consisting of 34 items with 9 indicators, this questionnaire was distributed to students in the form of *google forms* through the student's *whatsapp* group or class. The analysis used descriptive statistical analysis and correlational method. The results of the study showed that there was an influenced of *e-learning* and motivation on student achievement of 17.6% in the medium category with 8.4% influenced by external indicators, these result are supported by a significant value of $0.001 < 0.05$. With the effect of *e-learning* on learning achievement of 17.3% in the medium category and the influence of motivation on achievement of 7.8% in the low category. The conclusion is the existence of *e-learning* as a learning facility at SMP Negeri 1 Ngronggot to motivated students, has an influenced on student achievement outcomes at SMP Negeri 1 Ngronggot during distance learning.

Keywords: learning; *e-learning*; motivation

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini di seluruh dunia termasuk di Indonesia, sedang menghadapi sebuah wabah yang di kenal dengan Virus *Covid-19* (Corona Virus Disease 2019)(Anon n.d.) yaitu suatu virus yang menyerang sistem imune dan juga sistem pernapasan pada tubuh manusia, hal ini memberikan dampak pada kegiatan masyarakat dan pemerintahan di berbagai sektor, pada sektor pendidikan pemerintah memberikan kebijakan yaitu memberlakukan adanya *physical distancing* atau jaga jarak maka dari itu pembelajaran yang selama ini bisa dilakukan di sekolah pada masing-masing satuan pendidikan, diganti dengan pembelajaran jarak jauh dengan mengedepankan kesehatan dan keamanan bagi peserta didik, pendidik, keluarga dan masyarakat. Tentunya hal ini berdampak dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan) yang secara normal dapat dilakukan pembelajaran tatap muka dikelas serta di lapangan atau kegiatan praktik, seperti materi bola besar yaitu sepak bola, bola voli dan bola basket, hal ini dengan penyampaian materi secara teori dan praktik dilapangan peserta didik dapat lebih mengeti materi apa yang disampaikan.

Adapun definisi dari pendidikan jasmani yaitu kegiatan belajar mengajar yang berupa aktivitas jasmani serta memiliki tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, menimbulkan perilaku sehat serta aktif, memiliki sikap positif serta kecerdasan emosi yang baik. Lingkungan belajar disusun dengan terencana bertujuan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif pada setiap siswa (Samsudin 2008), selain itu menyebutkan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu mata pelajaran yang menjadi bagian dari seluruh total pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental sosial, serta emosional dalam rangka mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan jasmani sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui kegiatan jasmani yang disusun secara sistematis (Pratiwindyo 2019), SK Mendikbud nomor 413/U/1987 yang menyebutkan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian yang integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan juga tentunya secara emosional.

Berdasarkan dari pengertian PJOK dapat disimpulkan bahwa PJOK adalah suatu bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek afektik, kognitif dan psikomotor. Dengan melibatkan kegiatan pembelajaran berupa permainan,

olahraga, aktivitas ritmic, aktivitas air, serta aktivitas luar kelas(Saifulloh 2021).

Menurut Hanief dan Sugito (2017) dengan adanya pendidikan jasmani peserta didik mampu merasakan pengalaman yang melibatkan beberapa hal yaitu memiliki tujuan hidup, dan pengalaman gerak serta berkembangnya seluruh potensi yang dimiliki peserta didik juga akan berkembang demi memberikan dampak positif pada peserta didik dengan hasil memiliki perilaku dan akhlak yang mulia.

Tentunya setelah mengetahui terkait dengan definisi serta tujuan dari pada pendidikan jasmani diharapkan pendidik memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam mengetahui serta memahami karakter peserta didik dan mengetahui metode pembelajaran yang dapat mengantarkan pada tujuan dari pendidikan jasmani (Suherman 2016).

Namun dengan adanya kebijakan yang mengharuskan siswa belajar dirumah mengakibatkan pembelajaran berubah menjadi pembelajaran jarak jauh, dengan peserta didik belajar dan menerima pelajaran dirumah dan guru memberikan materi secara daring atau dalam jaringan dengan menggunakan media elektronik baik itu *e-learning*, *google classroom*, *zoom*, *whatsapp* dan lain sebagainya.

Penggunaan *e-learning* yang banyak di gunakan sekolah untuk memberikan materi kepada peserta didik secara daring berasal dari dua kata yaitu "e" yang artinya elektronik serta "*learning*" atau belajar (Hamdani 2011), maka dapat diartikan bahwa *e-learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang memanfaatkan media elektronik yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik. Adapun teori yang menjelaskan *e-learning* merupakan suatu alat pemersatu yang berfungsi sebagai suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *online*, dengan penyampaian materi menggunakan web didukung dengan teknologi(Oye, N.D., Salleh.,& lahad 2010), media elektronik atau teknologi yang digunakan berupa *pc* atau *laptop*, *handphone* yang terhubung pada internet memiliki tujuan memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya dimana saja tanpa harus hadir ke sekolah dan tentunya demi meningkatkan kualitas belajar mengajar yang diberikan kepada siswa pada masa pandemi.

Mengetahui hal tersebut adapun manfaat atau keuntungan dalam menggunakan *e-learning* yaitu diantaranya menghemat waktu proses belajar mengajar, mengurangi biaya perjalanan selama belajar, menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastuktur, peralatan dan buku), menjangkau wilayah geografis yang lebih luas, serta melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan(Hamdani 2011).

Setelah mengetahui terkait pembelajaran daring tentunya hal tersebut juga menjadi permasalahan tersendiri bagi peserta didik dalam kelancaran belajar mengajar secara daring yaitu dengan diperlukan berbagai fasilitas yang ada di rumah misalnya *handphone*, internet dan juga pemahaman dari peserta didik sendiri terkait kemampuan mengakses media tersebut, demi mengikuti kegiatan belajar serta mendapatkan pengetahuan yang berkualitas, hal ini juga mempengaruhi motivasi peserta didik untuk hadir mengikuti kegiatan belajar yang dilakukan secara jarak jauh. Ada beberapa teori yang menjelaskan terkait dengan motivasi itu sendiri yaitu motivasi pada awalnya berasal dari kata "motif" dan memiliki pengertian yaitu "tenaga penggerak yang telah menjadi aktif" kata aktif dimaksudkan aktif untuk memulai mencapai tujuan yang sangat ingin dirasakan (Sardiman 2012), serta ada teori lain dalam buku Mardianto (2012) menyatakan bahwa motivasi yaitu suatu langkah-langkah yang memberikan semangat serta kesungguhan dalam perilaku demi suatu tujuan. Maka dapat dikatakan motivasi merupakan suatu tujuan yang timbul dari individu serta ingin dicapai oleh suatu individu yang ditandai oleh timbulnya suatu semangat serta kesungguhan dalam diri demi mencapai tujuan, atau motivasi juga sebagai penyebab seseorang dalam menggapai sesuatu (Kompri 2019).

Dalam diri seseorang yang ingin mencapai suatu tujuan terdapat beberapa ciri menurut Mardianto (2012) berikut adalah ciri motivasi yang ada pada diri manusia yaitu tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi tugas, lebih senang bekerja sendiri dan senang mencari serta memecahkan masalah soal-soal.

Dari berbagai teori motivasi dan *e-learning* serta kondisi yang dialami oleh peserta didik dengan pentingnya suatu hasil belajar atau prestasi belajar, berikut permasalahan yang bisa dibahas atau diteliti yaitu pengaruh dalam penggunaan *e-learning* dengan disertai motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hasil prestasi belajar siswa selama pembelajaran daring, dan apakah *e-learning* sendiri memberikan dampak pada prestasi belajar siswa, dengan motivasi sendiri apakah memberikan pengaruh pada prestasi belajar siswa selama pembelajaran daring.

Dengan prestasi belajar sendiri merupakan suatu buah dari proses belajar atau hasil akhir yang ditempuh selama proses kegiatan belajar siswa (Tu'u 2004) dan belajar sendiri menurut B.F Skinner (1985) merupakan suatu tahapan adaptasi atau penyesuaian perilaku yang terjadi secara bertahap (Hanafy 2014). Tujuan dari penelitian ini sendiri yaitu bagaimana pengaruh dari penggunaan *e-learning* dan juga motivasi siswa pada prestasi belajar selama pemberlakuan pembelajaran daring, mengetahui *e-learning* sendiri digunakan sebagai alternatif atau fasilitas yang digunakan oleh sekolah agar kegiatan

belajar mengajar tetap berjalan dengan baik dengan kondisi kebijakan pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring atau jarak jauh, serta demi mengetahui bagaimana kondisi siswa selama kegiatan belajar jarak jauh, bagaimana dengan motivasi dan juga semangat para siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini menggunakan jenis penelitian non-eksperimen adalah suatu pengambilan sampel yang pelaksanaannya tidak memberikan perlakuan kepada variabel yang mungkin memunculkan suatu gejala, dikarenakan hal tersebut telah terjadi (Maksum 2012). Populasi dan sampel yang nantinya di gunakan dalam penelitian ini yaitu 75 sampel siswa yang akan diambil dari 288 siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Ngronggot. Dalam penentuan jumlah sampel cara yang digunakan adalah metode Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

(Maksum 2012)

$$n = \frac{288}{1 + 288(0,1)^2}$$

$$n = 74,23$$

Keterangan

n = banyak sampel/ responden

N= banyak populasi

e = presentase toleransi

e = 0,1 atau 10%, dalam hal ini bisa dikatakan tingkat kepercayaan 90% dengan tingkat telorir 10%

Maka dari data yang didapat 74,23 dibulatkan menjadi 75, selanjutnya dalam penentuan sampel yang akan menggunakan teknik *probability sampling* lebih tepatnya *simple random sampling* dengan teknik seleksi sampel yang digunakan dari populasi dilakukan secara acak tanpa melihat tingkatan di dalam suatu populasi agar menjadi anggota sampel (Sugiyono 2016).

Dalam penentuan jumlah sampel, berdasarkan pendapat dari Fraenkel dan Wallen (1993) mengatakan bahwa tidak ada takaran atau jumlah yang pasti didalam penentuan banyak sampel yang representif itu, dengan demikian adapun rekomendasi petunjuk jumlah sampel yang dapat dipakai untuk acuan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Acuan penelitian

Jenis Penelitian	Minimal Jumlah Sampel
Deskriptif/Survei	100 Subjek
Korelasional	50 Subjek

Eksperimen/Kausal-Komparatif	30 Subjek atau 15 Subjek dengan kontrol yang sangat ketat
------------------------------	-----------------------------------------------------------

(Maksum 2012)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode dokumentasi dan metode kuisioner, dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data diantaranya berupa catatan buku, transkrip, dan lain sebagainya(Arikunto 2012), dokumen yang dimaksud yaitu pengumpulan dokumen daftar nilai uas mata pelajaran PJOK kelas 7. Kuisioner yang di gunakan adalah kuisioner tertutup yang mana dalam pertanyaan tersebut sudah tersedia pilihan jawaban terdiri dari 5 pilihan yang nantinya responden hanya perlu memberikan tanda atau check list (√) pada jawaban yang di pilih, dengan skala pengukuran yaitu skala likert, skala likert 5 poin yang mana memiliki gradasi sangat positif dan sangat negatif(Sugiyono 2016). Teknik analisis yang digunakan yaitu Analisis Statistik Inferensial dengan metode analisis korelasional berisi sebagai berikut, uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat diantaranya uji normalitas, uji linearitas dan uji asumsi klasik. Dan berikutnya dilakukan uji regresi linear sederhana dan uji regresi linier berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil uji validasi tiap butir-butir item yang di uji coba pada 75 sampel siswa didapatkan dari 38 item terdapat 4 butir soal yang tidak valid, hal ini beracuan pada penentuan besar nilai r, apabila nilai r hitung diatas dari r tabel maka data dikatakan valid sedangkan apabila nilai r kurang dari r tabel maka data tidak valid, dapat diketahui bahwa nilai r tabel adalah 0,227 apabila nilai r hitung dibawah dari 0,227 maka data dapat dikatakan tidak valid, untuk selanjutnya penentuan dari reliabilitas apabila nilai dari cronbach Alpha diatas 0,633(Maksum 2012).

Tabel 2. Hasil uji validitas

Indikator	No. soal valid	Jumlah	No soal tidak valid	Jumlah
Penggunaan E-Learning	1,2,3,4, 6,7,8,10, 11,12,15,16,17	13	5,9,13, 14	4
Motivasi Belajar	18,19,20,21,22, 23,24,25, 26,27,28,29,30, 31,32,33,34,35, 36,37,	21		0

	38			
--	----	--	--	--

Dari tabel diatas telah di uji coba angket 38 butir item dan didapatkan 34 item valid dan 4 item tidak valid, item yang tidak valid tidak dapat digunakan untuk penelitian maka 34 item akan digunakan dalam angket penelitian.

Tabel 3. Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of items
,875	38

Dari 38 butir item didapat nilai dari Cronbach's Alpha 0,875 maka nilai tersebut lebih besar dari 0,633 maka item tersebut dikatakan reliabel, maka item angket yang akan digunakan pada penelitian adalah sebanyak 34 item dengan besaran dari cronbach alpha tertera pada tabel 3 Reliability Statistic.

Tabel 4. Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of items
,890	34

Berdasarkan tabel berikut dikatakan nilai dari Cronbach's Alpha 0,890 maka nilai tersebut lebih besar dari 0,633 maka dapat disimpulkan item reliabel.

Tabel 5. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Kolmogorov-Smirnov Z	0,880
Asymp. Sig.(2-tailed)	0,422

Pengambilan keputusan ini melihat dari besar nilai kolmogorov-smirnov apabila diatas 0,05 maka di simpulkan data berdistribusi normal (Maksum 2018), berdasarkan tabel data berdistribusi normal, di lihat dari nilai Kolmogorov-Smirnov Z yaitu 0,880 > 0,05 dapat di simpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 6. Anova Table

Prestasi* E-learning	Sum of Squares	df	Mean Square	F	sig
Deviation of Linearity	34,571	28	1,235	0,978	0,516
Within Groups	56,833	45	15,308		

Dalam pengambilan keputusan dikatakan suatu data linier apabila nilai pada f tidak signifikan atau nilai pada sig. Lebih dari 0,05(Maksum 2018), dilihat dari tabel deviation of linearity dapat diketahui besar f adalah 0,978 dengan besar sig. 0,516 >sig.0,05 maka dapat di katakan terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel *e-learning* dengan variabel prestasi.

Tabel 6. Anova table

Prestasi* Motivasi	Sum of squares	df	Mean square	F	sig
Deviation from Linearity	55,515	35	1,586	1,302	0,213
Within Groups	46,300	38	1,218		

Berdasarkan nilai *deviation of linearity* yaitu 0,213 > 0,05 dapat dikatakan ada hubungan linear signifikan antara variabel motivasi dengan variabel prestasi.

Tabel 7. Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1(Constant)		
E-learning	0,684	1,462
Motivasi	0,684	1,462

Bedasarkan tabel diatas dengan variabel terikat adalah prestasi bertujuan untuk memeriksa ada atau tidak korelasi antara variabel bebas ada dua pedoman keputusan yaitu bila nilai tolerance menunjukkan >0,10 maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinearitas, bila nilai tolerance <0,10 maka terjadi multikolinearitas, selanjutnya berdasarkan nilai VIF(Variance Inflation Factor) bila nilai VIF sebesar <10,00 maka tidak terjadi multikolinearitas, jika nilai VIF >10,00 maka terjadi multikolinearitas (Imam 2011), berdasarkan 2 pedoman tersebut dapat kita lihat nilai telorance untuk variabel E-learning dan Motivasi adalah 0,684 >0,10 sedangkan pada tabel VIF variabel *e-learning* dan Motivasi adalah 1,462 <10,00 dari 2 nilai tersebut dapat disimpulkan tidak ada multikolinearitas diantara 2 variabel tersebut.

Tabel 8. Uji heteroskedastisitas.

Model	T	Sig.
1(Constant)	1,699	0,094
E-Learning	0,467	0,642
Motivasi	0,094	0,925

Dalam penentuan keputusan apakah ada atau tidaknya suatu gejala heteroskedastisitas variasi pada masing-masing variabel, maka digunakan acuan nilai Signifikansi (Sig.) >0,05 maka tidak terjadi suatu gejala heteroskedastisitas, nilai Signifikansi(Sig.) <0,05 maka terjadi suatu gejala heteroskedastisitas (Imam 2011), berdasarkan acuan tersebut dapat dilihat nilai signifikansi(Sig.) pada variabel *e-learning* 0,642 >0,05 dan nilai pada variabel motivasi 0,925 >0,05 maka kesimpulan tidak terjadi suatu gejala heteroskedastisitas.

Tabel 9. Model summary

Model	R	R Square	Sig. F Change
1	0,419	0,176	0,001

Tabel 10. Ringkasan Analisis Regresi Multiples (Berganda)

Model	Koefisien Regresi	t hitung	Sig.
Konstanta	77,293		
E-learning	0,058	2,917	0,005
Motivasi	0,007	0,525	0,601
F hitung = 7,680			0,001

Berdasarkan tabel 9 dan 10 dapat diketahui bahwa besar pengaruh atau hubungan variabel bebas *e-learning* serta variabel bebas motivasi terhadap variabel terikat prestasi adalah sebesar R 0,419 dengan nilai F adalah sebesar 7,680 dan dapat ditarik kesimpulan besar pengaruh secara bersama-sama adalah 0,176 atau 17,6%, dengan melihat dari R adalah 0,419 maka pengaruh yang diberikan oleh kedua variabel bebas terhadap variabel terikat bernilai positif dengan pengaruh yang diberikan masuk dalam kategori sedang, nilai R dikatakan semakin baik apabila rentang nilai 0-1 maka apabila nilai R mendekati 1 dapat dikatakan pengaruh yang diberikan semakin kuat.

Tabel 11. Analisis Linier sederhana e-learning terhadap Prestasi

Model	B	t hitung	Sig.
konstanta	77,524	98,327	0,000
E-learning	0,064	3,903	0,000
R=0,416			
R Square = 0,173			
F= 15,235			0,000

Tabel 12. Analisis Linier sederhana Motivasi terhadap Prestasi

Model	B	t hitung	Sig.
Konstanta	78,456	91,761	0,000
Motivasi	0,028	2,492	0,015
R=0,280			
R Square = 0,078			
F = 6,212			0,015

Berdasarkan tabel dapat diketahui variabel *e-learning* dan variabel Prestasi dengan variabel terikat yaitu prestasi, memiliki besar hubungan yaitu R 0,416 dengan besar sumbangan yang diberikan oleh variabel *e-learning* terhadap variabel prestasi yaitu sebesar 17,3%, serta pengaruh yang diberikan bersifat positif dengan masuk kategori sedang hal ini dapat dilihat dari besar nilai R square, apabila nilai semakin mendekati 1 maka pengaruh yang diberikan semakin kuat, dengan setiap 1% dari nilai variabel kemampuan e-learning maka akan

memberikan pengaruh positif sebesar 0,064 terhadap prestasi siswa. Selanjutnya pada variabel motivasi dan variabel terikat prestasi memiliki besar hubungan yaitu 0,280 dengan besar sumbangan yang diberikan oleh variabel motivasi terhadap variabel prestasi yaitu sebesar 7,8%, pengaruh yang diberikan adalah positif dan masuk dalam kategori rendah yaitu nilai R square adalah 0,078 jika nilai R mendekati 1 maka pengaruh yang diberikan semakin kuat.

Berdasarkan hasil analisis data pengaruh *e-learning* dan motivasi terhadap prestasi di atas dapat kita ketahui bahwa dalam penentuan tinggi rendahnya suatu prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya, motivasi, kecerdasan, minat sikap, sarana dan prasarana pembelajaran sekolah. (Tu'u 2004) serta motivasi sendiri berasal dari dalam diri siswa untuk menjadikan suatu dorongan bagi siswa untuk belajar dalam mengembangkan diri serta perubahan tingkah laku (Suryabrata 2011). hal ini dapat dikatakan semakin tinggi kecakapan siswa dalam menggunakan *e-learning* maka semakin tinggi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta akan memberikan pengaruh positif bagi siswa untuk mendapat atau meraih prestasi belajar yang tinggi. Namun dalam analisis data tersebut tingkat hubungan atau pengaruh yang diberikan pada masing-masing variabel kepada prestasi belajar, masuk dalam kategori sedang hal ini dibuktikan oleh besaran koefisien R dengan nilai 0,419 dan besar pengaruh yang diberikan adalah 17,6% dengan 82,4% di pengaruhi dari luar.

Selanjutnya berdasarkan pada tabel 11 di atas pengaruh *e-learning* terhadap prestasi, dengan sebuah teori mengatakan bahwa *e-learning* merupakan bentuk kegiatan belajar dengan penyampaian materi kepada siswa melalui internet, komputer serta media elektronik lain bentuk kegiatan belajar dengan penyampaian materi kepada siswa melalui internet, komputer dan media elektronik (Hamdani 2011), *e-learning* berfungsi sebagai alat pembelajaran *online* atau dalam jaringan dengan menggunakan *web* atau melalui teknologi (Oye.N.D., Salleh., & lahad 2010), berdasarkan teori tersebut dapat di katakan bahwa *e-learning* berfungsi sebagai suatu alat pendukung, fasilitas, bentuk suatu metode belajar guna menunjang kelancaran suatu pembelajaran yang disampaikan kepada siswa secara daring dengan harapan siswa dapat belajar dengan lancar menggunakan *e-learning*, tentunya *e-learning* berperan dalam menentukan tinggi rendahnya suatu prestasi siswa, penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang berjudul "*the effect of e-learning approach on student's achievement in fraction math course level 5 at yemen's public primary school*" yang berkesimpulan adanya pengaruh yang signifikan yang

diberikan terhadap prestasi belajar. (Thabet and Kalyankar 2014), hasil dari analisis data mengatakan bahwa pengaruh yang diberikan *e-learning* terhadap prestasi masuk dalam kategori sedang yaitu 17,3%.

Berdasarkan dari hasil analisis data pada tabel 12 di atas pengaruh motivasi terhadap prestasi besar pengaruh yang diberikan adalah 7,8% masuk dalam kategori rendah, maka tinggi rendahnya suatu prestasi belajar siswa adalah berasal dari tinggi rendahnya suatu motivasi yang pada siswa dalam belajar dan menambah pengetahuan untuk mengembangkan diri. Hal ini sejalan dengan teori dari (Mardianto 2012) mengatakan motivasi merupakan suatu tindakan atau semangat arah perilaku yang mendasari siswa dalam melakukan suatu tindakan, adapun teori lain terkait motivasi yaitu suatu perbuatan yang alasan mendasar dilakukan seseorang. Mengetahui hal tersebut, berikut adalah peran guru PJOK dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya mendidik siswa, memberikan informasi ilmu pengetahuan kepada siswa, memberikan evaluasi dalam belajar pada siswa, menjaga dan selalu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap termotivasi, semangat dan aktif dalam belajar (Wicaksana, Probo Yusuf & Prihanto 2017).

PENUTUP

Simpulan

Terdapat pengaruh yang diberikan oleh 2 variabel bebas *e-learning* dan motivasi adalah sebesar 17,6% terhadap variabel terikat prestasi belajar siswa, sedangkan pengaruh yang diberikan pada masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat prestasi adalah pengaruh *e-learning* terhadap prestasi belajar sebesar 17,3% dan pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar adalah sebesar 7,8% dengan besaran pengaruh dari luar yang diberikan kepada prestasi belajar adalah 100%-17,6% hasilnya 82,4% atau lebih tepatnya 82% pengaruh berasal dari luar, hal ini juga selaras dengan penelitian (Dorris Yadewani SE 2016) dengan hasil yaitu pengaruh 2 variabel bebas adalah media pembelajaran (*e-learning*) dan motivasi memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar dengan pengaruh yang diberikan adalah sebesar 68,3% serta 32,7% dipengaruhi oleh indikator lain. Maka berdasarkan hasil di atas dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari *e-learning* serta motivasi terhadap prestasi belajar siswa.

Saran

Bagi para pendidik diharapkan tidak pernah lelah memberikan bimbingan pengetahuan kepada siswa, serta ditingkatkan kembali penyampaian kepada siswa terutama dalam penggunaan *e-learning* untuk kegiatan

belajar mengajar disekolah yang diakses siswa didalam dan diluar sekolah dan juga untuk lebih memaksimalkan dalam hal fasilitas belajar pada nantinya siswa menjadi lebih mudah dalam melakukan kegiatan belajar tanpa mengalami suatu gangguan apapun dalam mengakses *e-learning*, selalu semangat terkait dengan memberikan sosialisasi kepada siswa bagaimana cara menggunakan *e-learning* yang dimiliki oleh sekolah agar siswa dapat dengan mudah menggunakan demi kepentingan dan kelancaran kegiatan belajar siswa. Serta selalu menjaga motivasi dan kondisi dalam melakukan kegiatan belajar disekolah demi tercapainya hasil yang diharapkan. Untuk peserta didik lebih ditingkatkan kembali motivasi dalam belajar dengan fasilitas *e-learning* pada zaman yang modern ini kalian lebih bebas lagi dalam menambah informasi serta tidak perlu jauh-jauh dalam mencari sumber belajar agar tercapai hasil belajar yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. n.d. "Arti Istilah-Istilah Terkait COVID-19, Mulai Lockdown Sampai Social Distancing - Suara Surabaya." Retrieved February 13, 2021 (<https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2020/arti-istilah-istilah-terkait-covid-19-mulai-lockdown-sampai-social-distancing/>).
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Jakarta:Bumi Aksara.
- Dorris Yadewani SE, M. M. 2016. "Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Amik Jayanusa." *Jurnal J-Click* 3(2).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17(1):66-79. doi: 10.24252/lp.2014v17n1a5.
- Hanief, Yulingga Nanda. 2017. "Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional." *JOURNAL OF SPORTIF* 1(1):60-73.
- Imam, Ghozali. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19." *Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro* 68.
- Kompri, M. Pd I. 2019. *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*. 3rd ed. edited by adriyani Kamsyach. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2018. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Oye, N.D., Salleh., & lahad, N. A. 2010. *Holistic E-Learning in Nigeria Higher Education Institutions*. journal of computing.
- Pratiwindyo, Arif. 2019. "The TREE Principles." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 4(1):22-34.
- Saifulloh, Anas. 2021. "Pengaruh E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 KOKOP Pada Pembelajaran PJOK." Surabaya : Unesa University Press."
- Samsudin, K. 2008. "Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan." *Jakarta: Prenada Media Group*.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar/Sardiman*. AM-Ed.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Bandung:Alfabeta.
- Suherman, Asep. 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.
- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Thabet, Tareq Saeed Ali, and N. ... Kalyankar. 2014. "The Effect of E- Learning Approach on Students ' Delayed Achievement in Fraction Math Course Level 5 at Yemen' s Public Primary Schools." *International Journal of Engineering Science & Advanced Technology (IJESAT)* 4(2):206-13.
- Tu'u, Tulus. 2004. "Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa." *Jakarta: Grasindo* 82.
- Wicaksana, Probo Yusuf & Prihanto, Junaidi Budi. 2017. "Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Pendidikan Kesehatan Di SMA Dan MA Se-Kecamatan Sooko." 05(1):92-97.