



Motivasi dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan

Muhamad Haekal Firdaus¹, Irfan Zinat Achmad², Abduloh³

¹ Universitas Universitas Singaperbangsa Karawang. haekalfirdaus3@gmail.com

² Universitas Universitas Singaperbangsa Karawang. irfan.za@fkip.unsika.ac.id

³ Universitas Universitas Singaperbangsa Karawang. abduloh@fkip.unsika.ac.id

* Corresponding Author. E-mail: ¹ haekalfirdaus3@gmail.com

Receive: 05/08/2021

Accepted: 21/12/2021

Published: 01/03/2022

Abstrak

Permasalahan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Berdasarkan permasalahan di atas maka, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Tingkat Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Terdapat pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling dengan cara menentukan jumlah sampel menggunakan perhitungan rumus Slovin dengan nilai kesalahan sampel yang dapat ditolerir sebesar 5% dan $N = 439$. maka jumlah yang didapatkan adalah $n = 209$ siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. berdasarkan analisis data di dapatkan Rata-rata skor dari semua indikator pada variabel Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan sebesar 865 dengan tingkat capaian responden 83% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan memiliki katagori baik.

Kata Kunci : Motivasi, Permainan Bola Besar, Daring

Abstract

The problem that becomes a reference in this research is how the level of student motivation in learning big ball games online at SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Based on the problems above, the purpose of this study is to determine the level of student motivation in learning the big ball game online at SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. This study uses a survey method with a quantitative approach. Meanwhile, there is sampling using simple random sampling technique. Determining the number of samples using the Slovin formula calculation with a tolerable sample error value of 5% and $N = 439$. Then the number obtained is 209 8th grade students of SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. The data collection tool used is a questionnaire. based on data analysis, it was found that the average score of all indicators on the variable of Student Motivation in Learning Big Ball Games Online at SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan was 865 with a respondent's achievement level of 83% in the Good category. Thus, it can be concluded that student motivation in learning big ball games online at SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan has a good category

Keywords: Motivation, Big Ball Game, Online

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses dalam mencapai tujuan, melalui berbagai aktifitas belajar didalam kelas maupun di luar kelas, sesuai harapan yang ditetapkan, yang didukung oleh keterampilan pendidik/guru dalam penggunaan berbagai model, media, metode, managerial, teknik dan strategi dalam menyajikan materi atau bahan ajar, agar peserta didik memiliki akhlak yang terpuji sebagai karakteristik kepribadian individu atau masyarakat dengan melalui proses pembelajaran (Abduloh, 2020). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017).. Dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran sebagai proses pengubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar (Fahyuni et al., 2017). Pendapat lain beranggapan pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (Hosnan, 2014: 18). Proses pembelajaran selain diawali dengan perencanaan yang baik, serta didukung dengan komunikasi yang baik, juga harus didukung dengan pengembangan strategi yang mampu membelajarkan siswa. Pengelolaan pembelajaran merupakan suatu proses penyelenggaraan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Perkembangan Daring dimulai dengan penggunaan sistem ComputerBased-Training pada PC standlone atau kemasan CD-ROM pada tahun 1990. Kemudian pada tahun 1994 Daring dibuat dalam jumlah banyak dan dikemas secara lebih menarik. Tahun 1997 Learning Management System (LMS) mulai diperkenalkan untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Aplikasi Daring berbasis web lahir pada tahun 1999, penggunaan LMS mulai digabungkan dengan situs informasi. Daring yang berkembang mulai diisi dengan konten yang lebih menarik yang dikemas dalam bentuk konten multimedia, video streaming. Daring merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik, yang dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh (Rusman 2012: 293). Daring adalah metode pembelajaran baru berupa perpaduan antara teknologi jaringan dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogy (Sutopo 2012: 143).

Pembelajaran PJOK yang dominan di berikan kepada siswa diantaranya pembelajaran bola besar. Ruang lingkup pembelajaran permainan bola besar diantaranya Bola Voli, Sepak Bola, Bola Basket, Futsal, Bola tangan dll. Lhaksana (2011:5) "Futsal (*futbol sala* dalam bahasa Spanyol berarti sepak bola dalam ruangan) merupakan permainan sepak bola yang di lakukan di dalam ruangan. Kurniawan (2017:1) Futsal menjadi salah satu di antara cabang olahraga permainan yang cukup populer dan banyak diminati oleh berbagai kalangan di dunia. Hal ini dapat di lihat dari *antusiasme* bermain futsal yang di lakukan oleh siapa saja, mulai dari anak-anak sampai dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan. *Football has developed into a very popular sport in all levels of society, from children to adult, men and women, and from rural to urban environments. With various backgrounds and different goals, football has become alifestyle, hobby, and has become a very promising profession* (gemaet et al., 2021) Sepak bola telah berkembang menjadi olahraga yang sangat digemari di semua lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga dewasa, pria dan wanita, dan dari lingkungan pedesaan ke perkotaan. Dengan berbagai latar belakang dan tujuan yang berbeda, sepak bola telah menjadi gaya hidup, hobi, dan sudah menjadi profesi yang sangat menjanjikan. Kualitas permainan sepakbola bias dilihat dari kualitas keterampilan gerak dasarnya. Pemain yang menguasai Keterampilan dasar yang baik akan dapat menampilkan performa yang mahir (suminta et al., 2021)

Dalam melakukan pembelajaran bola voli, tentunya harus diperhatikan masalah penguasaan teknik gerakan yang benar. Hal itu perlu diperhatikan karena dengan mempelajari gerakan yang benar maka teknik yang terbentuk akan benar pula. Penguasaan teknik dalam permainan bola voli dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya keseriusan dalam belajar, kemampuan fisik, maupun faktor guru atau pelatih yang memberikan materi (I. Z Achmad, 2018).

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman,2016).Brophy (2010) bahwa motivasi adalah sebuah

konstruksi teoretis untuk menjelaskan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yang diarahkan pada tujuan. Motivasi memberikan dorongan untuk tindakan yang

bertujuan dengan arah yang diinginkan Baik fisik maupun mental, sehingga aktivitas menjadi bagian yang sangat penting dalam motivasi (Lee & Martin, 2017). Motivasi dapat memengaruhi apa yang kita pelajari, bagaimana kita belajar, dan kapan kita memilih untuk belajar (Schunk & Usher, 2012). Hal ini juga ditunjukkan dari penelitian yang menjelaskan bahwa peserta didik yang termotivasi lebih cenderung melakukan kegiatan yang menantang, terlibat aktif, menikmati proses kegiatan untuk belajar dan menunjukkan peningkatan hasil belajar, ketekunan dan kreativitas (Samir Abou El-Seoud et al., 2014), selain itu, merancang lingkungan belajar yang memotivasi siswa akan menarik perhatian peserta didik (Keller, 2010).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survey dengan pendekatan Kuantitatif. Adapun terdapat pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* Menentukan jumlah sampel dengan menggunakan perhitungan rumus Slovin dengan nilai kesalahan sampel yang dapat ditolerir sebesar 5% dan N = 439. maka jumlah yang didapatkan adalah 209 siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dalam bentuk *Google Form*.

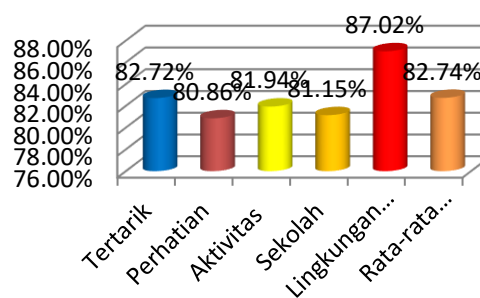
HASIL PENELITIAN

Berdasarkan jawaban angket melalui *Google form* instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan, dapat diperoleh deskripsi mengenai tingkat capaian responden. Hasil analisa TCR untuk variabel Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan .

Tabel 1 Distribusi Frekuensi TCR Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan

No	Indikator	No Item	Rata-Rata Skor	TCR	Kategori
1	Tertarik	1-8	864	83	Baik
2	Perhatian	9-5	845	81	Baik
3	Aktivitas	16-23	856	82	Baik
4	Sekolah	24-30	848	81	Baik
5	Lingkungan Sekitar	31-35	909	87	Baik
Rata-Rata			865	83	Baik

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata skor indikator tertarik sebesar 864 dengan tingkat capaian responden 83% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya dalam faktor internal pada indikator tertarik dengan katagori baik. Rata-rata skor indikator Perhatian sebesar 845 dengan tingkat capaian responden 81% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya dalam faktor internal pada indikator perhatian dengan katagori baik. Rata-rata skor indikator Aktivitas sebesar 856 dengan tingkat capaian responden 82% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya dalam faktor internal pada indikator Aktivitas dengan katagori baik Rata-rata skor indikator sekolah sebesar 848 dengan tingkat capaian responden 81% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya dalam faktor Eksternal pada indikator Sekolah dengan katagori baik Rata-rata skor indikator lingkungan sekitar sebesar 909 dengan tingkat capaian responden 87% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya dalam faktor Eksternal pada indikator lingkungan sekitar dengan katagori baik. Rata-rata skor dari semua indikator pada variabel Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya sebesar 865 dengan tingkat capaian responden 83% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya memiliki katagori baik.



Gambar 1 Distrikusi Frekuensi TCR Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan

PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif data menyatakan bahwa untuk katagori sangat baik hanya ada 4 kuisisioner yaitu kuisisioner 1 sebesar 957 dengan tingkat capaian responden 92% dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Siswa Di SMP Negeri 1 Cilamaya sangat setuju jika diberikan pembelajaran Bola Besar secara Daring, Nilai skor indikator tertarik pada kuisisioner 4 sebesar 949 dengan tingkat capaian responden 91% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Siswa sangat setuju bahwa dengan aktivitas Bola Besar, karena dapat menyehatkan tubuh Di SMP Negeri 1 Cilamaya wetan, kuisisioner 31 sebesar 963 dengan tingkat capaian responden 92% dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Siswa Sangat Setuju bahwa Keluarga mendukung saya untuk belajar permainan Bola Besar Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan, Nilai skor indikator Lingkungan Sekitar pada kuisisioner 35 sebesar 954 dengan tingkat capaian responden 91% dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Siswa Sangat Setuju bahwa Guru PJOK mewajibkan mengikuti ekstrakurikuler permainan Bola Besar Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan

Dari ke empat kuisisioner tersebut dapat di simpulkan bahwa motivasi siswa di pengaruhi oleh faktor internal dengan indikator tertarik dan faktor eksternal dalam indikator lingkungan sekitar. Indikator tertarik siswa menyatakan sangat setuju bahwa dengan aktivitas Bola Besar, karena dapat menyehatkan tubuh Di SMP Negeri 1 Cilamaya wetan dan aktivitas Bola Besar, karena dapat menyehatkan tubuh Di SMP Negeri 1 Cilamaya wetan sedangkan pada faktor eksternal dalam indikator lingkungan sekitar siswa menyatakan bahwa sangat setuju bahwa Keluarga mendukung saya untuk belajar permainan Bola Besar Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan dan Guru PJOK mewajibkan mengikuti ekstrakurikuler permainan Bola Besar Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan

Hasil analisis deskriptif data menyatakan bahwa untuk katagori cukup baik hanya ada 10 kuisisioner serta kebanyakan dari 10 kuisisioner tersebut terdapat pada faktor internal dalam indikator perhatian. Banyak Siswa yang memilih jawaban ragu-ragu pada indikator perhatian yang secara tidak langsung menggambarkan bahwa motivasi siswa di pengaruhi oleh faktor perhatian. Siswa Ragu-ragu dalam memperhatikan

gerakan Bola Besar yang diajarkan oleh guru secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan, Siswa Ragu-ragu dalam memperhatikan banyak kegiatan keterampilan yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran Bola Besar Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan, Siswa Ragu-ragu dalam aktif bertanya, jika merasa ada penjelasan dari guru yang kurang jelas Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Siswa Ragu-ragu membawa Peralatan sesuai yang di intruksikan guru Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Sehingga dapat disimpulkan Rata-rata skor indikator Perhatian sebesar 845 dengan tingkat capaian responden 81% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat dikatakan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya dalam faktor internal pada indikator perhatian dengan katagori baik.

Adapun penelitian terdahulu yang meneliti yani fitriyani (2022) Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara detail bagaimana kondisi objektif motivasi yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemic Covid-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Penelitian dilakukan di Universitas Kuningan dengan melibatkan 80 mahasiswa semester 6 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik survey dengan skala likert. Survey dibuat dalam google form agar mudah diakses oleh mahasiswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung presentase data dari setiap indikator, kemudian menginterpretasi skor presentasi data dan menganalisis setiap indikatornya secara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa semester 6 program studi pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Kuningan sangat baik, hal itu didapatkan dari skor presentase motivasi tersebut yang berjumlah 80,27 %. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi berbagai pihak dalam menyelenggarakan pembelajaran daring di perguruan tinggi terutama yang melibatkan motivasi didalamnya, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti lain dalam menganalisis dan mengembangkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa darurat di perguruan tinggi.

Rahma Rahma, Nanda Safarati Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid 19. Pembelajaran secara daring adalah salah satu alternatif yang dapat

mengatasi permasalahan gangguan proses pembelajaran secara konvensional selama pandemi covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara detail bagaimana kondisi objektif motivasi yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemic Covid-19. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey dengan melibatkan 20 mahasiswa pada program studi Pendidikan Fisika Universitas Almuslim. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik survey dibuat dalam google form agar mudah diakses oleh mahasiswa dengan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa sangat baik, hal itu didapatkan dari skor presentase motivasi tersebut yang berjumlah 83.22 %. Dapat disimpulkan pembelajaran daring mampu meningkatkan motivasi dan minat, kemandirian belajar, keberanian mengemukakan gagasan dan pertanyaan.

Kesimpulan akhir berdasarkan analisis data di dapatkan Rata-rata skor dari semua indikator pada variabel Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan sebesar 865 dengan tingkat capaian responden 83% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan memiliki katagori baik.

SIMPULAN

Berdasarkan jawaban angket melalui *Google form* instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan, dapat diperoleh deskripsi mengenai tingkat capaian responden. Hasil analisa TCR untuk variabel Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya Wetan. Rata-rata skor variabel Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamayan Wetan sebesar 865 dengan tingkat capaian responden 83% dengan kategori Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Secara Daring Di SMP Negeri 1 Cilamaya memiliki katagori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh. (2020). Pembelajaran Berbasis Karakter Nilai. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 88–94.
<https://doi.org/10.30653/003.202062.118>
- Achmad, I. Z. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Passing Atas dan Passing Bawah Pada Cabang Olahraga Bola Voli. *JSPEED (Journal Sport, Physical Education, Empowerment and Development)*, 1(1)(1), 51-57.
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/speed/article/view/1498>
- Brophy, J. (2010). *Motivating Students to Learn* (3th Ed). Routledge, Abingdon-on-Thames.
- Fahyuni, Fariyatul, E., & Nurdiansyah. (2017). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013. Nizamia Learning Center
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175.
- Gemael, Q. A., Asmawi, M., Dlis, F., Chaniago, H., Izzuddin, D. A., Sari, Z. N., & Prasetyo, T. R. THE EFFECTIVITY OF PLYOMETRIC TRAINING TO INCREASE LEG MUSCLE POWER IN FOOTBALL PLAYERS AGED 17-21 YEARS. *Turkish Journal of Physiotherapy and Rehabilitation*, 32, 3.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Spinger.
- Kurniawan, Febi, (2017). *Bassic Futsal Skill*. Bekasi : Cipta Grafika
- Lee, J., & Martin, L. (2017). Investigating Students' Perceptions of Motivating Factors of Online Class Discussions. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(5), 148–172.
<https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i5.2883>.
- Lhaksana, Justinus, (2011). *Taktik Dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta : Be Champion.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rahma, R., & Safarati, N. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi

- Belajar Mahasiswa selama Pandemic Covid 19. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1).
- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- Samir Abou El-Seoud, M., Taj-Eddin, I. A. T. F., Seddiek, N., El-Khouly, M. M., & Nosseir, A. (2014). E-learning and Students' Motivation: A Research Study on the Effect of Elearning on Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(4), 20–26. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i4.3465>
- Sardiman. 2016. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Rajawali Pers, Jakarta.
- Schunk, D. H., & Usher, E. L. (2012). Social Cognitive Theory and Motivation The Oxford handbook of Human Motivation (In RM Ryan). Oxford University Press.
- Suminta, I., Nugroho, S., Afrinaldi, R., & Izzuddin, D. A. (2021). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Gerak Dasar (Shooting) Pada Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Rengasdengklok. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 151-155.
- Sutopo, A. H. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu

Profil Penulis

Nama : MUHAMAD HAEKAL FIRDAUS
Tempat, Tgl Lahir : Karawang, 10 Juli 1998
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Lajang
Alamat : Ondang I Desa Tegalwaru Kec. Cilamaya Wetan Kab. Karawang
Email : haekalfirdaus3@gmail.com

PENDIDIKAN

FORMAL :

2004 – 2010 : SDN TEGALWARU III
2010 – 2013 : SMP NEGERI 1 CILAMAYA WETAN
2013 – 2016 : SMA NEGERI 1 JATISARI
2016 – Sekarang : UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARWANG