

**PENGARUH PERSEPSI DAN MOTIVASI BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KECAMATAN MLATI, SLEMAN,
YOGYAKARTA**



**Oleh:
MELA SUHARIYANTI
NIM 18711251019**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Olahraga**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2021

ABSTRAK

MELA SUHARIYANTI: *Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Mlati, Sleman, Yogyakarta* **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi dan motivasi pembelajaran daring virtual dan daring penugasan terhadap hasil belajar PJOK siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Mlati, Sleman, Yogyakarta.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dekriptif kuantitatif dengan *ex-post facto*. Populasi penelitian yaitu siswa kelas 5 Sekolah Dasar ke Kecamatan Mlati, dan Subjek penelitian yaitu 86 siswa Sekolah Dasar Negeri. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi dan analisis regresi dengan taraf signifikansi 5 %.

Hasil analisis menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh persepsi yang signifikan pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar dengan $r_{hitung} = 0,473 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$. (2) terdapat pengaruh motivasi belajar yang signifikan pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar dengan koefisien harga $r_{hitung} = 0,591 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$. (3) terdapat pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar diperoleh harga $F_{hitung} 16,115 > F_{tabel} (3,23)$ dengan hasil koefisien determinan menunjukkan jika besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel persepsi sebesar 16,17 % dan variabel motivasi sebesar 28,43 % secara virtual terhadap hasil belajar. (4) terdapat pengaruh persepsi belajar yang signifikan pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar dengan koefisien $r_{hitung} = 0,458 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$. (5) terdapat pengaruh motivasi belajar pada pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar dengan koefisien $r_{hitung} = 0,449 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$, disimpulkan. (6) terdapat pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar dengan diperoleh harga $F_{hitung} 9,948 > F_{tabel} (3,23)$ dengan hasil koefisien determinan sumbangan pengaruh persepsi sebesar 14,11 % dan variabel motivasi sebesar 19,08 % secara daring penugasan terhadap hasil belajar.

Kata kunci: motivasi belajar, persepsi, daring virtual, daring penugasan, pembelajaran daring.

ABSTRACT

Mela Suhariyanti: *The Effect of Student Perceptions and Learning Motivation about Online Learning on Learning Outcomes of Physical Education During Pandemic Covid-19 In Mlati District, Sleman, Yogyakarta: Faculty of Sport Science, Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2021*

This study aims to determine the effect of perceptions and learning motivation on virtual online learning and online assignments learning during the Covid-19 Pandemic in Mlati District, Sleman, Yogyakarta.

The research is quantitative descriptive with ex-post-facto. The study population was students of grade 5 elementary school to Mlati, and the research subjects were 86 students.. Data collection techniques in this research were questionnaires and documentation. test for analysis techniques using correlation test and regression analysis with a significance level of 5%.

The research result (1) there is a significant perceptual effect on virtual online learning on learning outcomes with, $r_{count} = 0.473 > r(0.05)(43) = 0.301$. (2) there is a significant influence of learning motivation on virtual online learning on learning outcomes with a price coefficient of $r_{count} = 0.591 > r(0.05)(43) = 0.301$. (3) there is an effect of perceptions and motivation to learn online learning virtually on learning outcomes obtained the price of $F_{count} 16,115 > F_{table}(3.23)$ with the results of the determinant coefficient showing if the magnitude of the influence exerted by the perception variable is 16.17% and the motivation variable is 28.43% virtually on learning outcomes. (4) there is a significant influence of learning perceptions on online learning assignments on learning outcomes with a coefficient of $r_{count} = 0.458 > r(0.05)(43) = 0.301$. (5) there is an effect of learning motivation on online learning assignment on learning outcomes with a coefficient of $r_{count} = 0.449 > r(0.05)(43) = 0.301$, it is concluded. (6) there is an effect of perception and motivation to learn online learning by assignment on learning outcomes by obtaining the F value of $9.948 > F_{table}(3.23)$ with the results of the determinant coefficient of contribution to the influence of perception of 14.11% and the motivation variable of 19.08% online assignment of learning outcomes.

Keyword: *motivation learning, student perception, virtual online, assignment online, online learning.*

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Mela Suhariyanti

Nomor Mahasiswa : 18711251019

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 maret 2021
Yang membuat pernyataan,



Mela Suhariyanti
NIM 18711251019

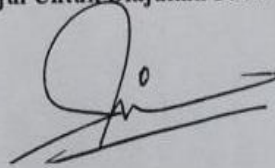
HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PERSEPSI GURU
DAN MOTIVASI SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI
KECAMATAN MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA

MELA SUHARIYANTI
NIM 18711251019

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Olahraga
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui Untuk Diajukan Pada Ujian Tesis



Pembimbing,
Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.
NIP 19750416 200312 1 002

Mengetahui:
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

plt. Dekan,



Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes
NIP 19820815 200501 1 002

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.
NIP 19580111 198203 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PERSEPSI DAN MOTIVASI BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MASA PANDEMI COVID-19 DI KECAMATAN MLATI, SLEMAN,
YOGYAKARTA**

MELA SUHARIYANTI
NIM:18711251019

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 2 Maret 2021

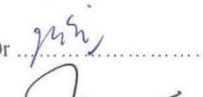
TIM PENGUJI

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes
(Ketua Penguji)



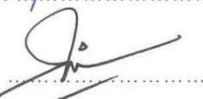
6-4-2021

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or
(Sekertaris/ Penguji)



5-4-2021

Dr. Ali Satia Graha, M.Kes
(Pembimbing/ Penguji)



5-4-2021

Prof. Dr. Wawan
Sundawan Suherman, M,Ed
(Penguji Utama)



1-4-2021

Yogyakarta, 6 April 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Yudi Prasetyo, M.Kes
NIP. 19820815 200501 1 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Mlati,Sleman, Yogyakarta”.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, dan do’a selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Ali Satia Graha, S.Pd.,M.Kes., dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan. Selain itu, ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta staf yang telah membantu sehingga tesis ini dapat terwujud.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan beserta staf yang telah membantu sehingga tesis ini dapat terwujud.
3. Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan beserta para dosen yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya selama penulis belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Kepala Sekolah SDN Jombor Lor, SDN Ngemplak Nganti, SDN Pundong, SDN Bakalan, SDN Jatisari yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
5. Seluruh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sekolah Dasar Sekecamatan Mlati Yang Sudah Membantu Dalam Pelaksanaan Penelitian.
6. Bapak dan Ibu tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang, doa dan materi yang telah diberikan, kakak yang selalu memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
7. Teman-teman IKOR 2018 khususnya kelas A atas motivasi, perjuangan, kebersamaan, dan kekompakan selama masa kuliah. Semoga silaturahmi dan persaudaraan tetap terjaga, serta dapat mewujudkan mimpi masing-masing.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam tesis ini.

Seiring harapan dan doa, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan tesis ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 2 maret 2021



Mela Suhariyanti
NIM 18711251019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Penelitian.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Pembelajaran Daring	13
2. Motivasi Belajar	22
3. Persepsi siswa dalam pembelajaran PJOK secara daring	34
4. Hasil belajar PJOK.....	42
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	44
C. Kerangka Berfikir.....	48
D. Hipotesis Penelitian.....	50

BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	51
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	52
D. Variabel Penelitian	53
E. Definisi Operasional.....	54
F. Teknik Dan Instumen Pengumpulan Data.....	55
E. Validasi Dan Reliabilitas	60
F. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Deskripsi Hasil Penelitian	66
B. Pembahasan	87
C. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V KESIMPULAN.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	93
C. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pensekoran Nilai Pernyataan Angket	56
Tabel 2. Kisi-kisi instrument penelitian pada persepsi siswa.....	59
Tabel 3. Kisi-kisi instrument motivasi belajar	59
Tabel 4. Kategori Normatif Persepsi Dan Motivasi Belajar	64
Tabel 5. Statistik penelitian Persepsi pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19.....	68
Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Persepsi pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19.....	68
Tabel 7. Statistik penelitian Persepsi Guru PJOK pembelajaran penugasan	69
Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Persepsi pembelajaran penugasan pada Masa Pandemi COVID-19	69
Tabel 9. Table Statistik penelitian Motivasi Belajar dengan pembelajaran virtual ...	70
Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Motivasi Belajar Dengan Pembelajaran Virtual	70
Tabel 11. Statistik Penelitian Motivasi Belajar Dengan Pembelajarann Virtual	71
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Motivasi Belajar Dengan Pembelajaran penugasan.....	72
Tabel 13. Statistik penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring virtual	72
Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Virtual ...	73
Tabel 15. Statistik penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring penugasan.....	73
Tabel 16. Deskripsi Hasil Penelitian Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Penugasan	74
Tabel 17. Hasil uji Normalitas.....	74

Tabel 18. Uji Linieritas persepsi dan motivasi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar	75
Tabel 19. Uji Linieritas persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar	76
Tabel 20. Analisis Pengaruh persepsi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar.....	77
Tabel 21. Analisis Pengaruh motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar	78
Tabel 22. Analisis Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar	78
Tabel 23. Hasil Perhitungan Persamaan Garis Regresi Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Virtual Terhadap Hasil Belajar	79
Tabel 24. Sumbangan Relatif Dan Sumbangan Efektif	81
Tabel 25. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif	81
Tabel 26. Analisis Pengaruh persepsi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar	82
Tabel 27. Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Secara Penugasan Terhadap Hasil Belajar	82
Tabel 28. Analisis Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar	83
Tabel 29. Koefisien Persamaan Regresi Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Secara Penugasan Terhadap Hasil Belajar	84
Tabel 30. Hasil Koefisien determinan	86
Tabel 31. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir	49
Gambar 2. Jenis Kelamin Siswa	66
Gambar 3. Histogram Usia Siswa Kelas 5	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian Persepsi siswa.....	100
Lampiran 2. Kuisisioner Penelitian Motivasi Belajar Siswa	110
Lampiran 3. Rangkuman Validasi Instrumen Penelitian Rangkuman Validasi Instrument Penelitian.....	120
Lampiran 4. Data Penelitian.....	126
Lampiran 5. Hasil perhitungan Uji Normalitas	137
Lampiran 6. Hasil Perhitungan Uji Linieritas	138
Lampiran 7. Hasil perhitungan Uji korelasi	149
Lampiran 8. Hasil perhitungan Analysis regresi	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah dasar guna membangun peradaban suatu bangsa yang kuat. Pendidikan mengarahkan manusia untuk memiliki pemikiran yang baik, sekaligus dapat digunakan sebagai *filter* dalam menghadapi sebuah tantangan globalisasi. UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat disederhanakan sebagai usaha untuk menumbuh kembangkan suatu potensi yang dimiliki manusia melalui kegiatan pembelajaran, yang bertujuan memanusiakan manusia seutuhnya (Lengka & Sofa, 2017:54). Pada sebuah proses pembelajaran pasti terjadi suatu interaksi antara pendidik maupun peserta didik. Pembelajaran juga merupakan suatu proses pelatihan dan pendidikan supaya mencapai hasil belajar yang baik. Agar mencapai hasil yang baik tentu membutuhkan metode dan media yang tepat. Pada saat ini wabah covid-19 hadir dan menjadi pandemic global, mengakibatkan seluruh kegiatan manusia menjadi terkendala, termasuk kegiatan pembelajaran mulai dari sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Sehingga menuntut sekolah untuk dapat melakukan penyesuaian dalam penyelenggaraan

pendidikan. Salah satunya menggunakan media pembelajaran daring (tidak tatap muka).

Pembelajaran daring sendiri dapat diartikan sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh instansi pendidikan baik pendidik dan peserta didik berada di lokasi berbeda sehingga memerlukan system telekomunikasi interaktif yang menjadikan keduanya terhubung dan berbagai sumber daya di dalamnya (Sutriyani W, 2020:2). Pembelajaran daring merupakan penyelenggaraan wilayah belajar untuk menjangkau yang masif dan luas menggunakan jaringan internet (Kuntarto, 2017:46) Pada proses pembelajaran daring dilaksanakan dengan memberikan materi dalam bentuk *video conferance, slideshow*, rekaman video, maupun tugas mingguan yang perlu dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam system penilaian (bilafaqih, 2015:56).

Pembelajaran daring dilaksanakan untuk menghentikan laju penyebaran covid-19. Kebijakan belajar dari rumah atau daring mulai diterapkan pada tanggal 9 Maret 2020 setelah dikeluarkannya surat edaran nomor 2 tahun 2020 dan nomor 3 tahun 2020 oleh menteri pendidikan dan kebudayaan tentang pembelajaran diselenggarakan secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID19). Dengan hal ini pemanfaatan teknologi informasi memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ditengah pandemi corona virus. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik karena adanya teknologi informasi yang sudah berkembang pesat saat ini seperti *whatsapp group, zoom, google form, web bex*, dan media infromasi lainnya serta jaringan internet juga mendukung

supaya dapat menghubungkan guru dengan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sebagai mana mestinya meskipun ditengah pandemi virus corona covid-19 (Pakpahan & Fitriani, 2020:25).

Pembelajaran daring dapat dibagi menjadi beberapa kelompok besar diantaranya kelompok virtual dan penugasan. Pada kelompok virtual, platform cenderung pada kegiatan *streaming live* seperti *zoom*, *google meet*, *webbex* dan yang lainnya. Keunggulan daring virtual ini yakni pelaksanaannya persis seperti kegiatan belajar konvensional, dimana kegiatannya *real time*, antara guru dan siswa sama-sama melakukan pembelajaran diwaktu dan yang sama sehingga guru dapat menjelaskan bahkan memberikan contoh gerakan yang dapat dilihat secara langsung untuk memperjelas materi yang sedang dipelajari. Namun tidak dipungkiri kelemahan dari daring virtual ini yaitu besarnya penggunaan kuota internet membuat guru dan siswa harus menjadi lebih boros. Sedangkan kelompok daring penugasan lebih condong dengan pembelajaran yang sifatnya hanya memberikan tugas berupa *text online*, seperti *google form*, *email*, *e learning*, *WhatsApp grup* dan seterusnya. Keunggulan dari daring ini, dapat dikatakan hemat kuota dan lebih simple dan penggunaanya. Namun penyampain materi sangat minim terjadi diwaktu pembelajaran berlangsung dalam pembelajaran daring penugasn, adanya *delay* (gep) waktu untuk menjelaskan membuat penugasan hanya efektif dilaksanakan saat memberikan tugas saja.

Kegiatan belajar mengajar sesuai dengan peraturan Pemerintah dan kebudayaan Republik Indonesia disekolah dasar Nomer 57 tahun 2014 pasal 5 ayat 6 dan7 menyebutkan bahwa pada kurikulum 2013 pelajaran yang wajib ditempuh terbagi

menjadi dua kelompok yakni kelompok A dan B. Kelompok A lebih cenderung difokuskan pada aspek pengetahuan yang terdiri dari pendidikan agama dan budi pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Sedangkan pada kelompok B lebih diajarkan pada aspek keterampilan siswa, mata pelajaran tersebut diantaranya seni budaya dan prakarya, serta pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. PJOK merupakan pendidikan yang penting karena dapat meningkatkan sumber daya manusia terutama dalam bidang fisik, hidup sehat jasmani dan rohani menuju kesehatan yang seutuhnya.

PJOK merupakan pembelajaran yang unik yakni dengan memanfaatkan aktifitas jasmani yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional yang masuk dalam sistem pendidikan nasional (Rosdiani,2013:23). PJOK memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa karena melalui pendidikan jasmani dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan yang tentunya tidak hanya aspek psikomotor saja, melainkan dapat mengembangkan aspek kognitif serta afektif. Pada saat pandemic ini, PJOK juga merupakan pembelajaran yang penting guna meningkatkan daya imun peserta didik agar terhindar dari virus covid-19.

Selain itu pembelajaran PJOK menjadi salah satu landasan untuk membentuk karakter para peserta didik dengan mengembangkan sikap jujur, disiplin, sportif,

tanggungjawab, kerjasama, percaya diri serta demokratis melalui aktifitas jasmani. PJOK sendiri merupakan pembelajaran yang identik dengan interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik, adanya kontak fisik dengan peserta didik lainnya dan proses pembelajarannya akan lebih mudah jika dilakukan secara langsung dengan tempat dan suasana yang sesungguhnya. Namun hadirnya *Corona Virus-19* (covid-19) merubah segalanya. PJOK yang semula dilaksanakan disekolah bersama-sama dengan siswa yang lain mendadak dilakukan sendiri dan hanya bersama keluarga dirumah. Tentunya hal ini membuat PJOK menjadi pembelajaran yang memiliki tantangan tersendiri dengan adanya covid-19 dan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Perlu adanya cara atau model yang tepat untuk memberikan pembelajaran yang tempat, inovatif, dan kreatif pada mata pelajaran PJOK di masa pandemic covid-19 ini. Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan hasil belajar yang ingin dicapai. Data observasi peneliti dikecamatan Mlati, Sleman Yogyakarta menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran PJOK dimasa pandemi seluruhnya telah melakukan proses pembelajaran daring. Diketahui dari 31 sekolah dasar, 26 diantaranya pembelajaran daring PJOK hanya dengan menggunakan pembelajaran daring penugasan. Sedangkan 5 sekolah yang lain tidak hanya memberikan pembelajaran menggunakan daring penugasan melainkan menggunakan dring virtual juga, karena jika dilihat dari esensi pembelajaran PJOK sendiri, ketika dilaksanakan secara konvensional saja para peserta didik ada yang belum memahami dengan baik apa yang dijelaskan oleh guru, apalagi

jika hanya dilaksanakan dengan daring penugasan maka akan dipertanyakan keefektifitasnya.

Dari data diatas peneliti tertarik untuk melihat bagaimana sebuah persepsi dan motivasi belajar siswa terhadap hasil pembelajaran daring yang dilaksanakan. Persepsi merupakan sebuah proses penerjemaahan sebuah informasi yang diterima oleh indera Persepsi siswa tentang pembelajaran daring yang dilaksanakan yakni daring virtual dan penugasan. Pemaknaan dalam persepsi nantinya berupa persepsi baik maupun persepsi buruk. Sedangkan motivasi belajar merupakan kekuatan penggerak dari dalam diri seseorang yang mengakibatkan terlaksananya kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan lebih bersungguh-sungguh dalam belajar namun sebaliknya jika siswa memiliki motivasi yang rendah maka akan enggan dalam belajar.

Salah satu cara mengukur keberhasilan pendidikan adalah dengan melihat hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung biasanya dilaksanakan dengan evaluasi berupa test. Hasil belajar merupakan gambaran sejauh mana para peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Hasil belajar ini nantinya diperoleh dari test, hasil ulangan, ujian tengah semester, dan ujian semester.

Hasil belajar pembelajaran PJOK merupakan hasil dari penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diraih peserta didik saat kegiatan pembelajaran yang diukur menggunakan test yang menghasilkan berupa angka, symbol, kalimat maupun huruf yang menandakan kecakapan peserta didik dalam memproses pembelajaran PJOK. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi diantaranya dipengaruhi oleh persepsi dan

motivasi belajar siswa. Pada lima sekolah diantaranya sekolah SDN Pundong, SDN Ngemplak Nganti, SDN Bakalan, SDN Jombor Lor, dan SDN Jatisari saat melaksanakan pembelajaran PJOK sepakat menggunakan pembelajaran daring virtual, dan penugasan. Pembelajaran daring Virtual lebih digunakan guru sebagai penjelasan maupun praktik pembelajaran gerak atau ketrampilan dan diskusi secara langsung untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, pertanyaan dan suatu yang penting sedangkan pembelajaran penugasan digunakan untuk memberikan tugas-tugas berupa mengasah aspek kognitif atau pengetahuan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh persepsi dan motivasi belajar pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar PJOK pada masa pandemic covid-19”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada masa pandemi COVID-19 di Indonesia, seluruh pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara konvensional atau tatap muka melainkan digantikan pada pembelajaran daring.
2. Dari hasil observasi menunjukkan dari 5 dari 31 sekolah dasar negeri di kecamatan Mlati, Sleman menggunakan pembelajaran daring virtual dan daring penugasan saat proses pembelajaran PJOK.

3. Belum diketahuinya persepsi siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar yang dilaksanakan pada pembelajaran PJOK selama masa pandemic covid-19
4. Belum diketahuinya persepsi siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar yang dilaksanakan pada pembelajaran PJOK selama masa pandemic covid-19
5. Belum diketahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar yang dilaksanakan pada pembelajaran PJOK selama masa pandemic covid-19
6. Belum diketahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar yang dilaksanakan pada pembelajaran PJOK selama masa pandemic covid-19
7. Belum diketahui pengaruh persepsi dan motivasi belajar pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar PJOK selama pandemic covid-19
8. Belum diketahui pengaruh persepsi dan motivasi belajar pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar PJOK selama pandemic covid-19

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka perlu diadakan pembatasan masalah supaya mengetahui secara mendalam permasalahan yang ingin diteliti agar lebih focus karena luasnya permasalahan yang ada.

Fokus penelitian ini adalah ingin melihat adakah pengaruh persepsi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring virtual dan daring penugasan terhadap hasil belajar PJOK pada saat pandemic covid-19.

D. Rumusan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh persepsi siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar PJOK?
2. Adakah pengaruh motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar?
3. Adakah pengaruh persepsi dan hasil belajar pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar?
4. Adakah pengaruh persepsi siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar?
5. Adakah pengaruh motivasi siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar?
6. Adakah pengaruh motivasi dan persepsi pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada tujuan penelitian ini secara umum untuk mengetahui persepsi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara daring terhadap hasil belajar sedangkan tujuan khusus yaitu:

1. Mengetahui adakah terdapat pengaruh persepsi siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar
2. Mengetahui adakah terdapat pengaruh motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar
3. Mengetahui adakah terdapat pengaruh persepsi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar
4. Mengetahui adakah terdapat pengaruh persepsi siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar
5. Mengetahui adakah terdapat pengaruh motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar
6. Mengetahui adakah terdapat pengaruh persepsi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan juga praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan olahraga jasmani dan kesehatan, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar PJOK.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan, pertimbangan, dan penyempurnaan bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis
- a. Bagi guru
Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi guru dalam memilih pembelajaran yang baik pada pembelajaran PJOK
 - b. Bagi peneliti
Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan serta wawasan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran daring yang dilakukan selama covid-19 berlangsung.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Daring

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran juga berarti bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri seorang peserta didik. Proses pembelajaran dialami setiap orang sepanjang hayat serta dapat diperoleh dimanapun dan kapanpun. Pengertian lain pembelajaran yaitu suatu usaha membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut dinamakan sebagai peristiwa belajar untuk terjadinya sebuah perubahan tingkah laku (Sunhaji, 2014:32). Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan seluruh perangkat pendidikan lainnya. Senada dengan pengertian pembelajaran diatas menurut Hanafy S.M (2014:66) pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada anak didik.

Pembelajaran yang dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik haruslah di lakukan dengan cara interaktif, menyenangkan, memotivasi, kreatif, dan sesuai dengan kemampuan peserta didik (Nurdiyansyah & amalia, 2015:2). Pembelajaran terdiri dari konsep mengajar dan konsep belajar, kedua konsep

tersebut disebut sebagai sebuah system. Sistem tersebut merupakan sistem belajar yang mempunyai beberapa komponen diantaranya peserta didik, materi, tujuan, dan media pembelajaran (Darmawan, 2012:7).

Konsep pembelajaran menurut Undang-undang no.20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan arti dari sebuah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran peran seorang guru sebagai pembimbing dapat diketahui dari seberapa banyaknya peserta didik mengalami masalah (Pane & Dasopang, 2017:337), dan akan selalu berlangsung dalam suatu adegan kelas (Sunhaji, 2014:44). Adegan kelas itu perlu diciptakan dan dikembangkan menjadi wahana bagi berlangsungnya pembelajaran yang efektif. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudiono (dalam Syaiful Sagala, 2011:62) merupakan kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat pesera didik terlibat aktif dalam belajar, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membuat seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari pendidik dengan cara interaktif untuk membuat peserta didik belajar, yang nantinya akan memberikan perubahan dengan diperolehnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama serta adanya usaha. Jika dikaitkan dengan pembelajaran PJOK. PJOK

merupakan bagian dari proses pembelajaran. PJOK dilakukan melalui gerak yang dapat meningkatkan kemampuan kearah afektif, kognitif dan psikomotor bagi peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran (Alnedral, 2015:6-9). Hal tersebut memberikan gambaran bahwa saat melaksanakan pembelajaran PJOK pendidik dituntut melakukan pembelajaran yang interaktif, guna tersampainya tujuan dari PJOK itu sendiri yaitu berkembangnya aspek afektif, kognitif dan psikomotor pada siswa.

b. Pengertian Daring

Pembelajaran secara daring adalah salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah covid-19 yang sedang melanda dunia (Sadikin, A., & Hamidah, A. 2020:1). Daring (dalam jaringan) atau *online learning* dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran yang menggunakan internet dan beberapa teknologi penting lainnya untuk mengembangkan materi dan mencapai tujuan pendidikan, instruksional penyampaian dan pengelolaan program (Fry, 2001). Pembelajaran daring yang diungkapkan oleh Kuntarto (2017:56) merupakan program penyelenggaraan wilayah belajar untuk menjangkau yang massif dan luas menggunakan jaringan internet. Sedangkan pengertian daring yang diungkapkan Biafaqif & Qomarudin (2015:34) bahwa pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas *virtual*, *video*, *teks online*, *animasi*, *email*, telepon, pesan suara, video streaming online yang dilakukan secara massif dengan jumlah peserta tidak terbatas secara gratis maupun berbayar.

Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa harus melalui tatap muka antara guru dan siswa serta pelaksanaannya memanfaatkan jaringan internet (Jayul A & Irwanto E, 2020:90). Dengan tidak harus melalui tatap muka maka pembelajaran daring dapat digunakan dimana saja, kapan saja. Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan sebuah upaya seorang guru untuk mengkomunikasikan sebuah pembelajaran kepada peserta didik yang memanfaatkan teknologi atau jaringan internet untuk menjangkau jumlah orang secara massif dan dapat dilakukan kapanpun dimanapun.

c. Jenis Pembelajaran Daring

Jenis pembelajaran daring menurut Jayul. A & Irwanto. E (2020:95) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran daring terdapat dua metode yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1) Portal *Schoolology*

Schoolology yaitu salah satu laman web yang berbentuk *web* sosial yang didalamnya menawarkan pembelajaran yang sama seperti di dalam kelas secara gratis layaknya *facebook* yang mudah digunakan. *Schoolology* mempunyai keunggulan dalam membantu pendidik dalam berkomunikasi secara luas kepada siswa, serta lebih mudah dalam menentukan peran dalam sebuah proyek diskusi maupun tugas dalam sebuah tim. *Schoolology* didukung oleh berbagai fitur di antaranya video, audio, *image* yang dapat memberikan minat belajar siswa. Pembelajaran daring menggunakan *schoology* dipercaya

pemberikan pengalaman yang menarik serta memberikan iklim pembelajaran yang dapat disesuaikan terhadap materi yang sedang dipelajari. Pada portal *schoolology* juga siswa bisa mendapatkan *feedback* langsung berupa komentar tentang aktivitas, bila ada penjelasan dosen yang kurang maksimal siswa pun dapat memberikan masukan kepada dosen yang bersangkutan.

2) *Video blog* atau *Vlog*

Media pembelajaran akibat dari berkembang pesatnya teknologi salah satunya yaitu *video vlog*, atau sering disebut *vlog*. *Vlog* merupakan satu video yang berisikan tentang opini seseorang atau kegiatan harian yang biasanya tertulis pada *blog* (David E.R, *et all*, 2017:115) *Vlog* dapat dikatakan sebagai media komunikasi yang berbasis video dan *web* yang menitikberatkan pada kreativitas, hiburan, informasi dari seseorang dalam sebuah karya. Pendidik menyampaikan pembelajaran melalui *video blog* berguna untuk menyajikan materi yang diakses oleh siswa bahkan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembuatan *vlog* terbilang cukup mudah, yakni dengan memanfaatkan *handphone*, atau camera yang dilengkapi *microphone* dan melakukan pengambilan momentum kejadian yang sesuai dengan apa diinginkan. Aktivitas *vlog* ini menyerupai *blog* yang dibuat berdasarkan catatan harian pribadi, hal ini juga dapat dilakukan sebagai salah satu media pembelajaran. *Vlog* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan

menyesuaikan sebuah tema dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan (Prima R.Y. S, 2017:54-55).

Sedangkan Fordham University (dalam Ariezka, Vinni and Chan, Faizal and Alirmansyah, Alirmansyah 2021:20), menyebutkan ada 3 jenis pembelajaran daring berdasarkan interaksi waktu siswa :

1) *Asynchronous Online Courses* (komunikasi online tak langsung)

Pada jenis penmbelajaran ini siswa tidak harus belajar secara real-time (live). Konten dan tugas sudah diberikan dalam jangka waktu tertentu dan siswa dapat menyesuaikan kapan saja. Biasanya interaksi dilakukan melalukan Q&A, discussion board, multiple bookmark, dan sebagainya. Tipe seperti ini cocok untuk siswa yang tidak memiliki keluasaan waktu atau sibuk.

2) *Synchronous Online Courses* (komunikasi online secara langsung)

Pada jenis pembelajaran daring ini siswa harus mengikuti kelas secara langsung dan dapat berinteraksi di saat yang bersamaan. Tipe seperti ini memungkinkan siswa dari manapun dapat berpartisipasi di saat yang bersamaan seperti zoom.

3) *Hybrid Courses / blended learning* (campuran lingkungan belajar)

Ini merupakan kombinasi kedua tipe di atas. Student dapat memilih mengikuti kelas real-time (langsung) dan juga recorded courses. Menurut Bershin (dalam penelitian Noor Indra A, 2010:123) campuran metode atau mengintegrasikan atau menggabungkan program belajar dalam format yang

berbeda untuk mencapai tujuan yang umum. Seperti mengungkapkan perpaduan komposisi metode online learning dan tatap muka.

d. Platform atau aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring

Ada beberapa *platform* atau wadah atau aplikasi yang sering digunakan untuk terlaksananya pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 yaitu menurut Mukharomah, K., & Qomariyah, N. (2020:3-5):

1) *Cisco webex*

Cisco webex merupakan *platform* digital yang dirilis perusahaan *cisco* yang di gunakan untuk memudahkan hubungan antar orang dalam dunia maya yang mendukung pelaksanaan diskusi dan komunikasi jarak jauh. Platform ini membantu berbagai aktivitas komunikasi secara daring baik untuk pebisnis, para akademik maupun pemerintah. Keunggulan dalam *platform* ini yaitu mampu berkomunikasi secara *real time* atau dapat diartikan dilaksanakan secara langsung (Cisco, 2019: 2).

Adanya fitur yang memberikan kesan mudah dalam pengaturan video, kejernihan dalam video , memasukan peserta atau *join meeting* yang mudah dan terjaminnya keamanan pada data pengguna memberikan nilai tambah pada platform ini, namun dari beberapa keunggulan tersebut terdapat kelemahan *cisco webex* diantaranya membutuhkan jaringan internet yang stabil agar tidak terjadi *loading* saat melakukan video konferensi, pendaftaran kepemilikan akun yang tidak gratis yang mana harus menggunakan email instansi atau perusahaan. *Cisco webex* juga memberikan fasilitas pendukung

di antaranya konten berbagi, suara konferensi, ruang diskusi, perekaman video yang terintegrasi dengan *cisco cloud* yang artinya video yang telah diselenggarakan dapat disimpan guna dokumentasi atau dapat digunakan kembali nantinya.

2) Zoom

Zoom merupakan *platform digital* yang digunakan untuk memudahkan dalam kegiatan *social*, komunikasi daring, dan video converensi. Keunggulan platform zoom ini yaitu dapat digunakan secara gratis, serta tidak ada batasan maksimal peserta video konverensi (lebih dari 100 peserta). Di sisi lain zoom ini memiliki kemudahan dalam berbagi konten, dan juga kemudahan dalam mendaftarkan diri serta *login* menjadi peserta zoom. Kelemahan platform ini memiliki batasan waktu pemakaian yaitu 40 menit, keamanan akun pengguna yang tidak terjamin, dan tidak dapat mengunggah atau mengunduh *file* (SEC, 2020:1).

3) Google Classroom

Google classroom merupakan hasil dari pengembangan perusahaan google yang berfungsi sebagai pendukung kegiatan belajar secara *online*, terkait pada pengerjaan tugas, penilaian dan juga pemberian tugas. *Platform* ini memungkinkan seorang pendidik dapat mendikusikan sebuah materi dan dapat berbagi dokumen. Kemudahan yang diberikan oleh platform google meet ini yaitu memberikan kemudahan dalam akses pendaftaran dan login karena telah terintegrasi dengan akun google itu sendiri. Selain itu tidak

adanya batasan peserta yang hadir, dapat mengunggah dan mengunduh file, adanya pelaksanaan kuis yang mudah dijalankan, pengumpulan tugas serta proses penilaian yang terbilang simple.

Kelemahan dalam platform ini meliputi tidak terdapat video konferensi dan audio konferensi secara langsung. Fasilitas yang ada pada *google classroom* ini berupa adanya integrasi dengan *google doc*, *gmail*, *google calender* (teachercenter, 2020: 13) fasilitas diatas dapat menjadikan proses pembelajaran semakin mudah dan mendukung dalam proses pembuatan jadwal, diskusi, dan juga proses pengunggahan.

4) *Google Meet*

Platform digital satu ini diciptakan oleh *google* yang digunakan untuk membantu memberikan pelayanan komunikasi digital sebagai suatu cara untuk memudahkan konektivitas antara orang dalam dunia maya. Keunggulan *google meet* ini yaitu dapat digunakan untuk melakukan video konferensi dengan penggunaan *enskripsi end-to end* (Search, 2020). *Google meet* ini praktis digunakan, *user* hanya perlu membuka akun dan *share link* kepada para *partisiaption*, dapat terintegrasi dengan akun *google*, serta keamanan data yang dimasukan akan terjamin, selain itu dapat melakukan perekaman selama proses video konferensi dan tidak ada batasan peserta *join meeting*.

Tentunya dalam setiap *platform* terdapat beberapa kelemahan, pada *platform* ini adanya pembatasan *open acces* maksimal selama 6 bulan.

Fasilitas pendukung yang diberikan dalam platform ini cukup lengkap yakni video *meeting*, penjadwalan, dan perekam video.

5) *Whaatsapp*

Whaatsapp merupakan aplikasi pesan instan untuk *smartphone*, jika dilihat dari fungsinya, aplikasi *WhatsApp* hampir sama dengan aplikasi SMS yang biasa digunakan di ponsel lama. Tetapi *WhatsApp* tidak menggunakan pulsa, melainkan data internet. Keunggulan *platform WhatsApp* ini dapat digunakan untuk mengirim pesan suara, video, maupun gambar serta dokumen dan media lainnya. Serta fitur-fitur yang ditawarkan tidak rumit, hanya bermodalkan nomer *handphone*, sudah dapat melakukan komunikasi. Terdapat kelemahan dalam *platform* ini yaitu tidak dapat melakukan video konferensi (Adib & Arij, 2020:6)

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa latin “*movere*” yang artinya gerak atau dorongan untuk bergerak. A.W. Bernard dalam Prawira A.P (2012:319) mengartikan motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan kearah tujuan tertentu. Pendapat lain mengungkapkan motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas, 2016:33). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal

dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar.

Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Puspitasari, 2013). Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu (Dimiyati & Mudjiono, 2006:77). Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Palupi, 2014:32). Eggen dan Kauchak mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan yang memberikan energi, menjaga prosesnya, dan mengarahkan perilaku terhadap tujuan (Khodijah, 2014:150). Motivasi dalam kegiatan belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh seorang siswa ketika belajar itu dapat tercapai (Sardiman, :75).

Jika motivasi dikatakan sebagai penggerak diri untuk mencapai sebuah tujuan hal yang sama dikemukakan oleh Purwanto (2016:21) bahwa motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai

hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Bakar, 2014).

Terkait dengan belajar menurut Morgan dan kawan-kawan merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Baharudin & Wahyuni, (2015:16). Senada dengan yang diungkapkan oleh Sardiman bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan.(Sardiman,2018:20).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan efektivitas pembelajaran, Callan dan Clark mengungkapkan bahwa motivasi merupakan kekuatan pendorong atau penarik yang mengakibatkan munculnya perilaku ke arah tujuan yang ingin dicapai. Siswa akan belajar dengan penuh kesungguhan apabila memiliki motivasi yang tinggi. (Mulyasa.E,2002:112)

Jadi motivasi belajar merupakan suatu kondisi psikologis seseorang yang dapat mendorong untuk belajar dengan perasaan senang dan bersungguh-sungguh yang pada waktunya akan berbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan yang dilakukannya. Pada kehidupan ini tentunya setiap manusia memiliki kebutuhan yang secara sadar atau tidak berusaha untuk diwujudkan. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan merupakan awal munculnya motivasi yang mampu menggerakkan tubuh

mengarah kepada perilaku. Setiap manusia juga memiliki kemampuan dan keinginan yang berbeda, kebutuhan dan dorongan untuk bekerja. Hasrat untuk bekerja inilah yang dinamakan motivasi.

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Macam-macam motivasi belajar menurut Muhibbin Syah (2013:134), terdapat dua macam motivasi belajar yaitu:

1. Motivasi intrinsik, adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Terdapat dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangi materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan siswa tersebut.
2. Motivasi ekstrinsik, adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan dan tata tertib sekolah, suri tauladan, orangtua, guru, dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa untuk belajar.

Pendapat lain menurut Winkel dalam Nyanyu juga mengatakan bahwa motivasi belajar ada dua macam yaitu: (1) motivasi intrinsik, dan (2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. Misalnya, seorang siswa belajar dengan giat karena ingin menguasai berbagai ilmu yang dipelajari di

sekolahnya. Motivasi intrinsik dapat berupa kepribadian, sikap, pengalaman, pendidikan, atau berupa penghargaan dan cita-cita. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan dari orang lain. Motivasi ekstrinsik disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman. Misalnya, seorang siswa mengerjakan PR karena takut dihukum oleh gurunya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, bisa dipahami bahwasannya motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Apabila seseorang sudah memiliki motivasi intrinsik di dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktifitas belajar, motivasi intrinsik ini sangat diperlukan terutama jika belajar sendiri. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna di masa kini dan mendatang. Selain motivasi intrinsik, ada juga motivasi ekstrinsik. Dalam motivasi ekstrinsik individu membutuhkan dorongan dan rangsangan dari luar, khususnya dari apa yang ada di sekitarnya.

c. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Cherniss dan Goleman terdapat empat aspek dalam motivasi belajar, yaitu:

1) Dorongan mencapai sesuatu

Suatu kondisi dimana individu berjuang terhadap sesuatu untuk meningkatkan dan memenuhi standar atau kriteria yang ingin dicapai dalam belajar. Seorang individu melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan untuk mengetahui, memahami, dan menguasai apa yang dipelajarinya.

2) Komitmen

Salah satu aspek penting dalam proses belajar adalah sebuah komitmen belajar. Siswa yang mempunyai komitmen dalam belajar, mengajarkan tugas pribadi dan kelompok tentunya mampu menyeimbangkan tugas mana yang harus didahulukan. Siswa yang memiliki komitmen selalu merasa bahwa ia sebagai seorang siswa mempunyai tugas dan kewajiban yaitu belajar. Selain itu, ketika berkelompok siswa memiliki komitmen dan kesadaran untuk mengerjakan tugas bersama-sama.

3) Inisiatif

Kesiapan untuk bertindak atau melakukan sesuatu atas peluang atau kesempatan yang ada. Inisiatif merupakan salah satu proses siswa dapat dilihat kemampuannya, misalnya siswa membiasakan diri belajar dan menyelesaikan tugasnya tepat waktu tanpa adanya suruhan atau teguran dari orangtuanya. Siswa yang punya inisiatif, merupakan siswa yang sudah memiliki pemikiran dan pemahaman sendiri dan melakukan sesuatu berdasarkan kesempatan yang ada. Ketika siswa menyelesaikan tugas, belajar untuk ujian, maka siswa

memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuan serta dapat menyelesaikan hal lain yang lebih bermanfaat lagi.

4) Optimis

Optimis dapat dimaknai sebagai suatu sikap yang gigih dalam upaya mencapai tujuan tanpa peduli adanya kegigihan dan kemunduran. Siswa yang mempunyai sikap optimis, tidak akan mudah menyerah dan putus asa, meskipun prestasinya kurang memuaskan. Misalnya, siswa mendapat nilai jelek, siswa tersebut akan selalu memiliki rasa optimis dalam dirinya dan terus belajar dengan lebih giat untuk mendapat nilai yang lebih baik. Optimis merupakan sikap yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa, agar siswa belajar bahwa kegagalan dalam belajar bukanlah suatu akhir belajar dan bukan berarti siswa itu merupakan siswa yang “bodoh”.

Senada dengan pendapat diatas motivasi menurut Gowing K.M (dalam Cahyani et al., 2020:127) ada empat poin aspek dalam motivasi belajar adapun poin tersebut sebagai berikut:

1) Dorongan mencapai sesuatu

Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapan

2) Komitmen

Komitmen adalah aspek yang penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesaaran untuk

belajar, mampu mengerjakan tugas atau materi dan mampu menyeimbangkan antara tugas satu dengan yang lainnya.

3) Inisiatif

Peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif-inisiatif atau gagasan baru yang akan menunjang kesuksesan serta keberhasilan dalam menyelesaikan proses pendidikan, karena ia telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri, sehingga dapat mendorong atau menuntut dirinya sendiri untuk melakukan hal yang bermannfaat bagi dirinya maupun orang lain disekitarnya.

4) Optimis

Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh menjadi yang terbaik.

Dapat disimpulkan dari pendapat dua pendapat di atas bahwa aspek-aspek dalam motivasi belajar yaitu: dorongan mencapai sesuatu, komitmen dalam belajar, inisiatif dalam belajar, dan selalu optimis. Adapaun dalam penelitian ini, penelii akan menggunakan aspek-aspek motivasi belajar tersebut sebagai indikator motivasi belajar.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Terlaksana suatu kegiatan tentu membutuhkan ada dorongan untuk elaksanakan kegiatan tersebut, begitu juga dalam dunia pendidikan, aspek motivasi

ini sangat penting. Siswa harus mempunyai motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar terutama dalam proses belajar mengajar. Fungsi motivasi menurut Sardiman AM, ada tiga yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau sebagai motor yang melepaskan energi. Motivasi pada hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni menentukan kea rah yang akan dicapai. Hal ini dapat memberikan arah yang harus dikerjakan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, maksudnya menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Sedangkan Hamzah B.Uno (2013:27), mengungkapkan bahwa fungsi motivasi bagi siswa adalah:

- 1) Motivasi menentukan penguatan belajar
Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila siswa yang belajar dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Motivasi dapat menentukan hal-hal apa di lingkungan anak yang dapat memperkuat erbuatan belajar.
- 2) Motivasi memperjelas tujuan belajar
Peran motivasi dalam belajar memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikit sudah diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.
- 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar
Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

Motivasi dalam belajar menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar serta menentukan tujuan yang akan dicapai dari proses belajar. Motivasi dalam belajar menjadikan seorang siswa dapat menyeleksi tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Siswa dapat memilih tindakan yang mendukung dan menghindari tindakan yang merugikan kegiatan belajar, sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan efisien.

Dari beberapa penjelasan diatas, fungsi motivasi belajar dapat disimpulkan sebagai daya pendorong, penguat, penentu arah dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan jauh lebih mengesankan jika dengan adanya motivasi belajar

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudijono (2010: 97-101), ada beberapa faktor yang mempengaruhi:

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk “menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita- cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan belajar

Saat belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya, pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini,

sehingga perkembangan berpikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berpikir secara operasional. Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses karena sukses memperkuat motivasinya.

3) Kondisi jasmani dan rohani siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi, kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar di sini berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misal, siswa kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya ia bergadang atau sakit.

4) Kondisi lingkungan kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur yang datang dari luar siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga lingkungan yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

5) Unsur-unsur dinamis belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

6) Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

Dapat dipahami dari pendapat di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi adanya motivasi belajar akan membuat siswa semangat untuk mencapai tujuannya. Adanya unsur-unsur motivasi tersebut bisa memberikan pengaruh energi, arahan dan dorongan terhadap perilaku untuk belajar. Faktor-faktor tersebut meliputi cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan belajar, kondisi jasmani dan rohani siswa, kondisi lingkungan kelas, unsur-unsur dinamis belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa.

3. Persepsi siswa dalam pembelajaran PJOK secara daring

a. Pengertian persepsi

Semua bersinggungan dengan manusia akan selalu menimbulkan persepsi dalam diri seseorang. Persepsi merupakan proses yang berhubungan dengan masuknya pesan atau informasi ke dalam otak. Persepsi menurut pandangan Rahmat (2013: 50) merupakan pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi merupakan suatu pandangan atau anggapan seseorang mengenai suatu objek yang diamati, sehingga dapat menafsirkan atau menyimpulkan suatu peristiwa dan obyek tersebut. Hal ini didapat melalui proses dari penilaian seseorang menggunakan indera pada obyek-obyek disekitarnya. Semua orang dapat memberikan persepsi tersendiri dan juga berbeda- beda, karena semua itu tergantung dari proses terjadinya persepsi oleh masing- masing individu. Proses terjadinya persepsi dapat melalui lima indera yaitu indera pengelihatn, pendengaran, perasa, peraba, dan indera pencium. Hal tersebut diperkuat dnegan pendapat Sugihatsono (2013:8) yaitu persepsi merupakan proses menterjemahkan atau menginterpretasikan stimulus yang masuk dalam alat indera.

Persepsi dapat terjadi apabila terjadinya stimulus yang diteruskan ke pusat syaraf yaitu otak, sehingga akan terjadi proses psikologi dan seorang individu akan mengalami persepsi. Menurut Walgito (2010: 99) persepsi merupakan suatu

proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu merupakan proses yang berujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya. Sedangkan menurut Slameto (2010:102), persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Untuk mengetahui mengenai persepsi, maka perlu dilakukan penelaah yang lebih mendalam mengenai hal-hal yang diamati oleh seseorang.

Proses diterimanya rangsang (obyek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi (Irwanto, 2002:71). Persepsi dapat terjadi apabila panca indera seseorang menerima rangsangan dan dengan disadari atau dimengerti, maka akan terjadi penafsiran pengalaman dari suatu peristiwa. Rangsangan yang didapatkan melalui alat indera akan membuat manusia menjadi lebih mengenal lingkungan hidupnya, karena tanpa persepsi yang benar, seorang manusia akan menjadi mustahil apabila dapat menangkap dan memaknai suatu peristiwa, fenomena, informasi atau data yang ada disekitarnya.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan yang sudah dijelaskan atau dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan mengenai pengertian persepsi yaitu suatu pandangan seseorang mengenai suatu peristiwa, fenomena, informasi atau data yang ada disekitarnya melalui suatu rangsangan dan diterima oleh panca indera manusia secara sadar dan dimengerti oleh setiap individu.

b. Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi tidak berlangsung begitu saja akan tetapi melalui sebuah proses yang kompleks dalam diri seorang individu. Menurut Thoha (2003:145) menyatakan bahwa proses terbentuknya persepsi seseorang didasari pada beberapa tahapan:

1) Stimulus atau Rangsangan

Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya

2) Registrasi

Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan saraf seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya.

3) Interpretasi

Merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi bergantung pada cara pendalamannya, motivasi dan kepribadian seseorang.

4) Umpan Balik (*feed back*)

Setelah melalui proses interpretasi, informasi yang sudah diterima dipersepsikan oleh seseorang dalam bentuk umpan balik terhadap stimulus.

Persepsi terjadi karena adanya stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungan sekitarnya melalui alat penginderaan dan saraf yang dimiliki seseorang. Dimana kemudian diinterpretasikan agar suatu proses mempunyai

arti bagi individu. Walgito (2010: 54) juga menyatakan bahwa proses terjadinya persepsi melalui beberapa tahap yaitu:

- a) Suatu obyek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indera. Proses ini berlangsung secara alami dan berkaitan dengan segi fisik. Proses tersebut dinamakan proses kealaman.
- b) Stimulus suatu obyek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses pentransferan stimulus ke otak disebut proses psikologi yaitu berfungsinya alat indera secara normal.
- c) Otak selanjutnya memproses stimulus sehingga individu menyadari objek yang diterima oleh alat inderanya. Proses ini disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadi adanya proses persepsi yaitu proses dimana individu mengetahui dan menyadari suatu objek berdasarkan stimulus yang mengenai alat inderanya.

Proses terjadinya persepsi dimulai dari adanya perhatian dari dalam diri seseorang dimana berupa sebuah proses perhatian yang selektif dan di dalamnya mencakup pemahaman serta memahami obyek atau suatu peristiwa. Dengan begitu akan terjadi persepsi yang dimulai dari mengumpulkan informasi yang diterima oleh alat indera dan akan diseleksi untuk mendapatkan prioritas agar memiliki arti. Berdasarkan mengenai uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya persepsi adalah suatu obyek yang berupa peristiwa, informasi dan fenomena yang terjadi dapat menimbulkan stimulus, kemudian akan ditangkap atau diterima oleh alat indera manusia dan disalurkan ke otak melalui syaraf sensorik, sehingga individu menyadari obyek yang diterima oleh alat pengindraannya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi siswa yang baik dan selalu berfikir positif tentang pembelajaran yang ada di sekolah dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran tersebut. Menurut David Krech & Richard (dalam Jalaludin Rahmat, 2003:55) menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

- 1) Faktor fungsional atau faktor personal adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor fungsional yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.
- 2) Faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem syaraf individu. Faktor-faktor struktural yang menentukan persepsi menurut teori Gestalt bila kita ingin memahami suatu peristiwa kita tidak dapat meneliti faktor-faktor yang terpisah tetapi memandangnya dalam keseluruhan.

Faktor yang mempengaruhi persepsi siswa dapat berasal dari pengalaman pada masa lalu serta peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi. Menurut Walgito (2003:54-55) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan kemampuan diri sendiri yang berasal dari hubungan dengan segi mental, kecerdasan (pengetahuan), dan kejasmanian.
- 2) Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: sosial dan lingkungan.

Menurut Walgito (2010:101) adanya persepsi membutuhkan beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

1) Adanya obyek yang dipersepsi

Obyek yang ada dilingkungan dapat menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera seseorang. Stimulus dapat datang dari dua faktor yaitu dari dalam diri individu yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor dan dari luar individu yang mempersepsi.

2) Alat indera atau reseptor

Alat indera merupakan alat untuk menerima stimulus, oleh karena itu harus terdapat syaraf sensorik sebagai alat untuk meneruskan yang diterima dari alat indera ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran, sehingga akan terbentuk persepsi.

3) Perhatian

Untuk menciptakan sebuah persepsi diperlukan adanya sebuah perhatian, karena perhatian merupakan langkah yang paling utama untuk menciptakan persepsi. Perhatian adalah pemusatan suatu konsentrasi dari seluruh aktivitas individu kepada suatu obyek yang ada. Proses terjadinya persepsi dalam pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses dimana seorang siswa sebagai stimulus yang berupa pelajaran dari guru selama proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berlangsung. Akan tetapi setiap individu mempunyai persepsi berbeda-beda

dalam pengamatan suatu pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh sugihartono, dkk (2007:9) mengenai perbedaan hasil pengamatan atau persepsi juga dipengaruhi oleh individu atau orang yang mengamati. Jika dilihat dari individu atau orang yang mengamati, adanya perbedaan hasil pengamatan dipengaruhi oleh: 1) pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang, 2) kebutuhan seseorang, 3) kesenangan atau hobi seseorang, 4) kebiasaan atau pola hidup sehari-hari.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Faktor tersebut didapat dari beberapa peristiwa yang pernah terjadi pada masa lalu atau dari suatu peristiwa yang diamati pada sebuah obyek.

d. Aspek- aspek persepsi siswa dalam pembelajaran daring

Menurut (maulana. A.M, dan Hamidi M,2020:227). Ada beberapa aspek dalam menentukan sebuah persepsi dalam sebuah pembelajaran. Untuk mengetahui sebuah persepsi seseorang dalam sebuah pembelajaran biasanya diperlukan beberapa aspek yang perlu diperhatikan diantaranya:

1) Proses dalam belajar mengajar daring

Proses pembelajaran merupakan aspek penting dalam sebuah persepsi. Penafsiran tentang sebuah proses dalam belajar setiap orang tentunya akan berbeda-beda tergantung pada sudut pandangnya. Pada

proses belajar PJOK secara daring terdiri dari dua yang dilakukan oleh guru yaitu pembelajaran daring virtual dan penugasan. Hal ini yang perlu digali sebagai sebuah penelitian.

2) Kapabilitas (kompetensi guru)

Kapabilitas atau kemampuan seseorang dalam melakukan pembelajaran merupakan sebuah kunci dari suksesnya sebuah pembelajaran. Seorang guru mempunyai peranan yang penting dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan sukses jika seorang guru tersebut mampu mengelola dan membuat proses pembelajaran menyenangkan. Dalam pembelajaran daring kompetensi guru dapat dilihat dari:

- a) kompetensi pedagogi
- b) kompetensi kepribadian
- c) kompetensi profesionalnya

Dari ketiga kompetensi tersebut dapat mewakili bagaimana seorang guru dalam memproses sebuah pembelajaran.

3) Sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring

Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung terciptanya sebuah pembelajaran yang baik dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran akan terselenggara sesuai tujuan apabila didukung dengan sebuah sarana yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Sarana merupakan segala sesuatu

yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan sedangkan prasarana merupakan segala penunjang utama terselenggaranya suatu proses. (KBBI, 2019).

Jadi untuk mengetahui persepsi seseorang tentang pembelajaran maka perlu dilihat dari beberapa aspek diantaranya bagaimana proses pembelajarannya, kompetensi guru, serta sarana dan prasana yang digunakan, oleh karena itu peneliti menggunakan aspek-aspek dalam perspsi ini untuk dijadikan sebuah aspek dalam sebuah penelitian.

4. Hasil belajar PJOK

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan sebuah capaian peserta didik dalam melaksanakan sebuah pembelajaran. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika telah mampu menunjukkan adanya perubahan dalam kemampuan berfikir, keterampilan, dan sikap (Jannah, 2017:55). Perubahan hasil belajar dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Németh & Long, 2012) yang dibangun melalui proses pembelajaran (Singh, Srivastava, & Singh, 2015). Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan (Watson, 2002), sebagai cerminan dari kompetensi siswa (Melton dalam Nurhasanah & Sobandi, 2016). Atau dengan kata lain Hasil belajar merupakan pola- pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-

pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Widayanti, 2014), sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2006).

Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Aziz, Yusof, & Yatim, 2012). Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014). Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Mølstad & Karseth, 2016). Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotor (Sudjana, 2009). Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Jika dikaitkan dengan penelitian ini, peneliti hanya akan mengambil hasil pembelajaran psikomotor dan kognitif saja.

b. Pengukuran hasil belajar

Hasil belajar diukur menggunakan evaluasi. Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah proses belajar berakhir. Tujuan dilakukannya evaluasi yaitu supaya guru mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa selama ini . evaluasi diartikan sebagai sebuah penilaian untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program (Muhibbin,2011:197).

Menurut Suharsimi Arikunto (2012: 47-57), cara yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu:

1) Tes Diagnostik

Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.

2) Tes Formatif

Tes formatif diberikan pada setiap akhir program. Tes formatif sama dengan ulangan harian.

3) Tes Sumatif

Tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program. Tes sumatif sama dengan ulangan umum pada akhir semester.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur hasil belajar PJOK terdiri menggunakan test sumatif berupa nilai ujian akhir semester (UAS) semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 dengan kriteria ketuntasan minimal (kkm) 74.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dianita Putri Utami Dengan Judul Pengaruh Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap

Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xii Ips Sma Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018 memperoleh hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

(1) Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018. (2) Pengaruh Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018. (3) Pengaruh Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru terhadap secara bersama-sama terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini termasuk Ex-post Facto dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan angket. Analisis hasil penelitian menggunakan regresi sederhana dan regresi berganda. Hasil penelitian diperoleh kesimpulan: (1) Terdapat pengaruh positif Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018 dibuktikan dengan $r_{x1y} 0,320$ dan $r^2_{x1y} 0,102$. (2) Terdapat pengaruh positif Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018 $r_{x2y} 0,316$ dan $r^2_{x2y} 0,100$. (3) Terdapat pengaruh positif Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru terhadap secara bersama-sama terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018 dibuktikan dengan $R_{y(1,2)} 0,430$ dan $R^2_{y(1,2)} 0,185$.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arifah Prima Satya Ningrum, (2020) tentang persepsi guru dampak pandemi COVID-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran daring di PAUD. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan informasi terkait persepsi guru mengenai tantangan pelaksanaan pembelajaran daring di rumah akibat dari pandemic COVID-19. Penelitian ini menggunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara pada tujuh informan yaitu guru PAUD di Kota Padang. Hasil menunjukkan bahwa kurang memadainya sarana dan prasarana, kurang maksimalnya penyampaian materi, beban pembelian kuota internet yang melonjak, koneksi internet yang kadang menjadi lamban, gaya belajar yang cenderung visual, serta kurang luasnya guru dalam mengontrol kegiatan. Adanya relevansi dengan penelitian ini adalah terdapat materi persepsi seorang guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran daring yang mendukung bagi penelitian ini
3. Fitriani, Irfan Mauzi, Dan Mila Zultrianti Sari, (2020) dengan judul “Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemic COVID-19”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara rinci tentang kondisi obyektif motivasi yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Penelitian dilakukan pada 80 mahasiswa semester 6 pada program studi guru sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu survey dengan skala likert disebarikan melalui *Google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa semester 6 program studi guru

pendidikan dasar sangat baik dengan jumlah 80,27%. Adanya relevansi dengan penelitian ini adalah adanya materi motivasi yang diteliti dan mendukung bagi penelitian ini.

4. Wulan Sutriyani (2020) Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Pgsd Era Pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh daring learning terhadap minat dan hasil belajar mahasiswa PGSD di masa pandemi covid19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dilakukan di Program Studi PGSD FTIK Unisnu semester 4 dengan sampel 72 mahasiswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Mengetahui minat mahasiswa mengenai pembelajaran berbasis daring learning pada mata kuliah pembelajaran matematika SD. Tes digunakan untuk memperoleh hasil belajar mahasiswa menggunakan daring learning. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran matematika SD berbasis daring learning dengan menggunakan platform WA Group dan E learning termasuk dalam kategori setuju yang berarti daring learning memiliki pengaruh positif pada minat belajar mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran matematika SD dilakukan dengan uji paired sampel t-test dan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan daring learning pada mata kuliah pembelajaran matematika SD berpengaruh positif pada hasil belajar mahasiswa PGSD FTIK Unisnu Jepara.

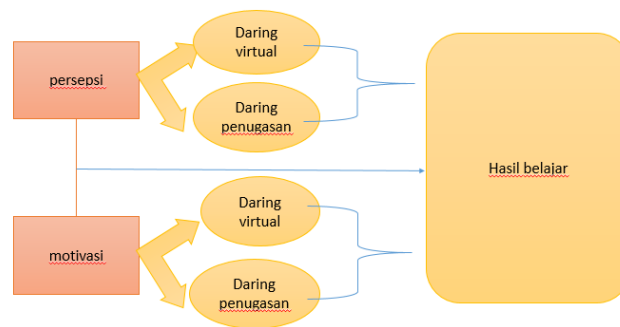
C. Kerangka Berfikir

Pada sebuah pembelajaran motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai sebuah hasil yang memuaskan. Motivasi belajar sendiri merupakan daya dorong yang ada dalam diri seseorang siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta menunjukkan arah dalam belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi tinggi maka akan bersungguh-sungguh dalam belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat, namun akan beraibab sebaliknya jika siswa tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi, para siswa cenderung malas dalam belajar, tidak fokus saat pembelajaran berlangsung bahkan lebih memilih untuk mencontek hasil temannya. Maka dari itu diduga terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Persepsi siswa tentang proses pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh guru merupakan salah satu faktor penentu pencapaian hasil belajar siswa pada pelajaran PJOK. Persepsi siswa tentang proses pembelajaran daring virtual dan penugasan merupakan proses menerjemahkan, memaknai dan memahami informasi yang diperoleh dengan alat indra berupa cara guru menyampaikan materi PJOK menggunakan daring virtual dan daring penugasan. Persepsi yang muncul akan berbeda pada setiap siswa dengan yang lainnya. Akan ada persepsi yang baik dan buruk. Persepsi ini akan menjadikan siswa antusias dalam proses pembelajaran berlangsung, karena merasa senang dengan cara guru menyampaikannya sehingga siswa

memperoleh hasil belajar yang baik, namun akan berubah sebaliknya jika siswa mempunyai persepsi yang buruk menjadikan siswa bosan dan tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan sebuah materi sedang berlangsung sehingga hasil belajar akan rendah. jadi, diduga ada pengaruh persepsi siswa tentang pembelajaran daring virtual dan penugasan yang di laksanakan oleh guru PJOK.

Motivasi belajar diduga merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan agar siswa memperoleh hasil belajar yang baik. selain itu persepsi juga merupakan salah satu faktor yang penting untuk memperoleh hasil belajar yang baik pada proses pembelajaran PJOK saat pembelajaran daring berlangsung. Dengan demikian diduga ada pengaruh motivasi belajar dan persepsi siswa dalam pembelajaran daring virtual dan penugasan yang dilakukan oleh guru PJOK. Hasil belajar yang tinggi akan diperoleh jika terdapat motivasi belajar yang tinggi dan persepsi yang tinggi dalam proses pembelajaran daring. Sedangkan hasil belajar yang rendah akan diperoleh jika motivasi belajar rendah dan persepsi yang buruk dalam proses pembelajarann PJOK yang dilaksanakan baik melalui daring virtual maupun daring penugasan.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi dan persepsi pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar
4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar
5. Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar
6. Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian *ex-post facto*, artinya penelitian tentang variabel yang terjadiannya sudah ada sebelum penelitian dilaksanakan (Suharsimi, 2018:17). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dilihat dari eksplanansiya, penelitian ini adalah bersifat sebab akibat (kausal) dimana melihat hubungan yang bersifat mempengaruhi dan dipengaruhi dua variabel atau lebih. Tujuan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memperoleh penjelasan tentang besarnya kebermaknaan (*significance*) dalam model yang dihipotesiskan sebagai jawaban atas masalah yang sudah dirumuskan (Indrawan & Poppy, 2016:51).

Pengukuran yang mengacu pada hasil kuisioner yang telah dijawab oleh siswa kelas 5 Sekolah Dasar dan dokumen hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh variabel bebas perspsi siswa (X1) dan motivasi belajar siswa (X2) terhadap varibael terikat Hasil belajar PJOK (Y). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu survei.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, pada sebuah kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman. Tepatnya di salah satu kecamatan yang menjadi kawasan Zona Merah pada saat Pandemi COVID-19. Pada kecamatan Mlati ini terdiri dari 31 sekolah dasar Negeri.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini merupakan seluruh Sekolah dasar Negeri yang ada di Kecamatan Mlati, yang terdiri dari 31 sekolah. Pada 31 sekolah tersebut terdiri atas 31 guru PJOK dan 869 Siswa kelas V.

2. Subjek penelitian

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel atau subjek penelitian menggunakan *non probability sampling* dengan *purposive sampling*. Pada jumlah populasi yang telah disebutkan di atas, subjek penelitian yang akan digunakan yaitu siswa yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Adapun kriteria sebagai sampel penelitian bagi guru dan siswa sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi

- 1) Siswa yang menerima pembelajaran PJOK melalui daring virtual maupun penugasan serta aktif dalam pembelajaran.
- 2) Tercatat sebagai siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar
- 3) Memiliki minimal 1 (satu perangkat) untuk menunjang proses pembelajaran
- 4) Siswa memiliki fasilitas-fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran daring

b. Kriteria ekslusi

- 1) Siswa atau orang tua siswa tidak memiliki perangkat pembelajaran yang mendukung
- 2) Sedang mengalami masalah kesehatan, pada saat penelitian menjadi pasien positif COVID-19

Berdasarkan kriteria inklusi dan ekslusi yang telah dipaparkan diatas, guru PJOK yang memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian 86 siswa.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 61), “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti kemudian ditarik kesimpulannya”. Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel lain, variabel penelitian dapat dibedakan menjadi lima jenis, namun dalam penelitian ini hanya menggunakan dua jenis variabel, yaitu:

- a. Variabel bebas (*Independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar yang dinyatakan sebagai X1 dan Persepsi Siswa tentang pembelajaran daring virtual dan daring penugasan yang dinyatakan X2.
- b. Variabel terikat (*Dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam

penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK yang dinyatakan dalam Y.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi pengertian dari variabel-variabel tersebut.

1. Motivasi belajar

Motivasi Belajar merupakan daya dorong yang ada dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, menunjukkan arah dalam belajar, sehingga tujuan dari belajar sendiri itu bisa tercapai sesuai apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini Motivasi Belajar diukur dengan angket. Aspek dalam motivasi belajar adalah dorongan atau ketertarikan terhadap pembelajaran, upaya yang dilakukan untuk sukses, ketekunan, dan rasa percaya diri

2. Persepsi siswa

Persepsi Siswa tentang pembelajaran daring yang digunakan selama pandemic covid-19 merupakan proses menerjemahkan, memahami, dan memaknai informasi yang diterima oleh alat indra siswa yang berupa cara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Persepsi yang timbul dapat berupa persepsi baik maupun buruk. Dalam penelitian ini persepsi siswa diukur menggunakan angket. Aspek persepsi siswa tentang pembelajaran daring yaitu proses

pembelajaran, kapabilitas/kompetensi guru, dansarana dan prasarana pembelajaran.

3. Hasil belajar

Hasil belajar PJOK pada pembelajaran daring adalah hasil belajar berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diraih peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran materi PJOK yang dapat diukur menggunakan tes dan hasilnya berupa angka, simbol, atau kalimat yang dapat mencerminkan kecakapan peserta didik terhadap materi tersebut. Dalam penelitian ini, pengukuran hasil belajar berdasarkan dokumentasi hasil Ujian Akhir Semester (UAS), semester ganjil siswa.

F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisisioner dan dokumentasi.

1. Teknik pengumpulan data

a. Angket atau kuisisioner

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) tertutup. Diperkuat Arikunto (2010: 195) menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan pilihan jawaban sehingga responden dapat memilih jawaban yang telah disediakan. Diperkuat Sugiyono (2017: 162) mengungkapkan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang

efisien dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket pada penelitian ini berbentuk skala *likert*. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2010:93) skala likert dapat digunakan untuk mengungkapkan sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut di jadikan sebuah patokan dalam menyusun sebuah aitem pertanyaan yang diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan berjenjang: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju(TS), sangat tidak setuju(STS).

Pada setiap pernyataan yang dijawab oleh responden memiliki nilai yang sebagai berikut:

Tabel 1. Pensekoran Nilai Pernyataan Angket

PERNYATAAN	SKOR			
	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Kuisisioner ini digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar dan persepsi siswa tentang pembelajaran daring yang digunakan.

b. Dokumentasi

Menurut Suharsimi (2010: 201), “Dokumentasi, berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis”. Metode dokumentasi dalam penelitian ini

digunakan untuk memperoleh data hasil Belajar siswa pada pembelajaran PJOK dari hasil Ujian Akhir Semester (UAS) pada semester ganjil Tahun Ajaran.

2. Instrument pengumpulan data

Instrument yang diberlakukan yakni menggunakan angket. Alasan menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

- a. Tidak memerlukan hadirnya subyek penelitian dalam ruang yang sama.
- b. Dapat dibagikan secara serentak kepada responden
- c. Responden dapat menyesuaikan waktu saat mengisi angket
- d. Dapat dibuat terstandar sehingga responden dapat diberikan pertanyaan yang benar-benar sama (Arikunto,2010:195)

Terdapat beberapa langkah untuk menyusun sebuah instrument, yaitu:

1) Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk merupakan langkah pertama, yaitu membatasi variabel yang akan diukur. Konstruk yang pertama merupakan persepsi yang didefinisikan sebagai suatu pandangan atau tanggapan individu terhadap suatu objek akibat adanya stimulus dari luar diri individu tersebut. Sedangkan konstruk yang kedua merupakan motivasi belajar yang didefinisikan sebagai pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu..

2) Menyelidiki aspek atau faktor

Menyelidik faktor merupakan langkah kedua terhadap unsur atau aspek dari variabel yang dijabarkan. Hal tersebut nantinya akan menjabarkan menjadi beberapa aspek yang akan diukur. Pada penelitian ini faktor yang dapat diukur adalah dari persepsi guru PJOK dan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar di kecamatan Mlati. Aspek-aspek tersebut dijadikan tolak ukur untuk menyusun instrument berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden. Oleh sebab itu, langkah ini sangat penting untuk mencari solusi dari permasalahan yang terjadi. Variabel persepsi memiliki aspek, proses pembelajaran, kapabilitas, sarana dan prasarana. Sedangkan aspek pada motivasi belajar terdiri dari dorongan, upaya yang dilakukan, ketekunan dan rasa percaya diri.

3) Menyusun butir pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan merupakan langkah ketiga. Penyusunan butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstruk dan indikator yang sesuai untuk menggali informasi sebagai data penelitian. Dari beberapa aspek yang telah tertulis pada butir sebelumnya, kemudian akan disusun beberapa item soal yang dapat memberikan gambaran keadaan faktor tersebut. Setiap butir pertanyaan mengacu pada tujuan pendidikan jasmani, sehingga akan mencakup seluruh komponen

secara lengkap. Penjabaran dari beberapa butir soal mengenai angket yang dipakau dalam penelitian ini akan dijabrkan sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi instrument penelitian pada persepsi siswa

no	aspek	indikator	Nomer aitem		Jumlah
			virtual	penugasan	
1	Proses pembelajaran	Memahami pembelajaran	1,2,3,4,5*	1,2,3,4,5*	10
		Mempermudah pembelajaran	6,7,8,9,10*,11	6,7,8,9,10*,11	12
		Menambah kemampuan belajar	12,13,14	12,13,14	6
2	Kapabilitas/ kompetensi guru	Pedagogi	15,16,17,18,19,20*	15,16,17,18,19,20*	12
		profesional	21,22,23,24,25*,26,27*,28	21,22,23,24,25*,26,27*,28	16
		kepribadian	29,30,31*	29,30,31*	6
3	Sarana dan prasarana pembelajaran	Perangkat pembelajaran	32,33,34	32,33,34	6
		Sumber belajar	35*,36,37	35*,36,37	6
jumlah			37	37	74

*= pertanyaan negatif

Tabel 3. Kisi-kisi instrument motivasi belajar

no	aspek	indikator	Nomer aitem		Jumlah
			virtual	penugasan	
1	Dorongan ketertarikan terhadap pembelajaran	Tertarik mengikuti pembelajaran	1,2,3,4*	1,2,3,4*	8
		Semangat dalam belajar	5,6,7,8*	5,6,7,8*	8
		Aktif dalam pembelajaran	9,10,11,12*	9,10,11,12*	8
2	komitmen	kehadiran	13,14,15*	13,14,15*	6
		Menyeimbangkan tugas	16,17*	16,17*	4

		Berjuang untuk mendapatkan sesuatu	18,19,20,21*	18,19,20,21*	8
	inisiatif	Rajin dalam mengerjakan tugas	22,23,24*	22,23,24*	6
		Bersungguh-sungguh dalam belajar	25,26,27,28*	25,26,27,28*	8
3	optimis	Mampu menyampaikan pendapat	29,30,31*,32*	29,30,31*,32*	8
		Bangga dengan kemampuan sendiri	33,34,35,36,37*,38*	33,34,35,36,37*,38*	12
	jumlah		38	38	74

Ket *= pertanyaan negatif

E. Validasi Dan Reliabilitas

1. Uji validitas instrumen

Uji validitas instrument dilakukan sebelum angket diberikan pada subjek atau reponden yang sebenarnya. Tujuan dari uji validasi instrument digunakan untuk menggambarkan apakah intrumen ini sudah layak dan valid atau belum untuk digunakan dalam penelitian nantinya. Instrument dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2010:173).

Uji validitas instrument dilakukan dengan cara analisis setiap butir pertanyaan yang diberikan. Dengan memperoleh indeks validitas setiap butir maka akan diketahui mana butir yang layak atau tidak untuk digunakan. Uji validitas instrumen dicari dengan menggunakan analisis dari setiap butir pertanyaan yang diberikan. Dengan diperoleh indeks validitas setiap butir dapat diketahui pasti butir pertanyaan manakah yang memenuhi syarat dan yang tidak memenuhi syarat. Teknik yang

digunakan untuk mengukur validitas instrumen adalah teknik *korelasi product moment* dengan tarif signifikan 5% atau 0.05.

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

keterangan:

r _{XY}	: Angka Indeks Korelasi „r“ <i>Product moment</i>
N	: jumlah subjek uji coba
$\sum X$: jumlah X skor (skor butir)
$\sum Y$: jumlah Y (skor faktor)
$\sum XY$: jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

Sumber: (Sudijono,2012:206).

Setelah data diuji coba terkumpul kemudian di analisis dengan hasil uji validas.Kriteria penelitian butir soal yang valid apabila nilai r hitung > r table (0,707) dan jika r hitung < r table maka dinyatakan gugur, dengan taraf siginifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji valididatas instrument tentang persepsi sejumlah 37 butir soal, terdapat 3 butir gugur yakni pada butir 2,15, dan 20. Sehingga terdapat 34 butir soal yang dikatakan valid untuk mengambil data penelitian. Sedangkan pada motivasi siswa terdapat 38 butir pertanyaan dan terdapat 3 butir yang gugur yakni pada nomer 14,31,38.

2. Uji Reliabilitas Instrument

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen sudah cukup untuk dapat digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan data dan apakah sudah dapat dipercaya. Menurut Arikunto (2010:221) menyatakan bahwa reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabilitas instrument dalam penelitian ini dapat menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Menurut Arikunto (2010) rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = koefisien reliabilitas instrument
 k = jumlah butir pertanyaan yang sah
 $\sum \sigma_b^2$ = koefisien reliabilitas instrument
 σ_t^2 = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

Hasil perhitungan yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan pedoman sebagai berikut:

Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2015 : 257)

Dari pedoman tersebut, instrumen penelitian dinyatakan reliabel jika hasil r hitung instrumen sama dengan atau lebih besar dari 0,600. Setelah dihitung dengan bantuan SPSS ditemukan nilai *Alpha Cronbach* sebesar pada instrument persepsi didapat hasil 0,931, sedangkan motivasi belajar sebesar 0,930 maka instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan dikatakan sangat tinggi, sehingga layak digunakan untuk penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi data

Analisis data meliputi penyajian Mean (M), Median (Me), Modus (Mo), Standar Deviasi (SD), Tabel Distribusi Frekuensi, Histogram, dan Tabel Kategori Kecenderungan masing-masing variabel. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS Statistic.

a. Mean, Median, Modus, dan Standar Deviasi

Mean merupakan rata-rata hitung dari suatu data atau sebuah nilai yang khas yang dapat mewakili suatu himpunan data. Mean dihitung dari jumlah seluruh nilai pada data dibagi banyaknya data. Median merupakan suatu nilai tengah data bila nilai-nilai dari data yang disusunurut menurut besarnya data. Modus merupakan nilai data yang paling sering muncul atau nilai data dengan frekuensi terbesar. Standar Deviasi merupakan ukuran persebaran data karena memiliki satuan sama dengan satuan data dan nilai tengahnya. Penentuan Mean

(M), Median (Me), Modus (Mo), dan Standar Deviasi (SD) dilakukan dengan bantuan SPSS Statistics.

b. Tabel Kecenderungan Variabel

Deskripsi selanjutnya adalah menentukan pengkategorian skor yang diperoleh masing-masing variabel. Skor tersebut kemudian dibagi dalam tiga kategori. Pengkategorian dilaksanakan berdasarkan Mean ideal dan SD ideal yang diperoleh

Tabel 4. Kategori Normatif Persepsi Dan Motivasi Belajar

NO	RUMUS INTERVAL	KATEGORI
1	$X > (M + 1,5 SD)$	Sangat baik
2	$(M + 0,5 SD) < X < (M + 1,5 SD)$	Baik
3	$(M - 0,5 SD) < X < (M + 0,5 SD)$	Cukup Baik
4	$(M - 1,5 SD) < X < (M - 0,5 SD)$	Kurang baik
5	$X > (M - 1,5 SD)$	Sangat Kurangf

Sumber: Sudijono 2009: 175)

Keterangan

X = skor

M = Mean Hitung

SD = Standar Deviasi

2. Uji prasyarat analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk menguji apakah distribusi yang diobservasi tidak menyimpang secara signifikan dari frekuensi yang diharapkan. Uji normalitas variabel menggunakan chikuadrat, dengan taraf signifikansi $< 0,005$ (Sarwono, 2010:25)

b. Uji linieritas

Uji linieritas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan linier atau tidak. Variabel bebas dan variabel terikat dikatakan memiliki hubungan linear apabila kenaikan skor variabel bebas diikuti oleh kenaikan variabel terikat.

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama, kedua, keempat dan kelima yaitu untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak serta mengetahui besarnya pengaruh antar masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2 - N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien korelasi x dan y
- N : jumlah testi
- $\sum x$: jumlah skor testi
- $\sum x^2$: jumlah skor kuadrat
- $\sum Y$: jumlah skor testi
- $\sum Y^2$: jumlah skor kuadrat

b. Analisis Regresi Berganda

Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yaitu pengaruh variabel bebas Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru terhadap variabel terikat Prestasi Belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

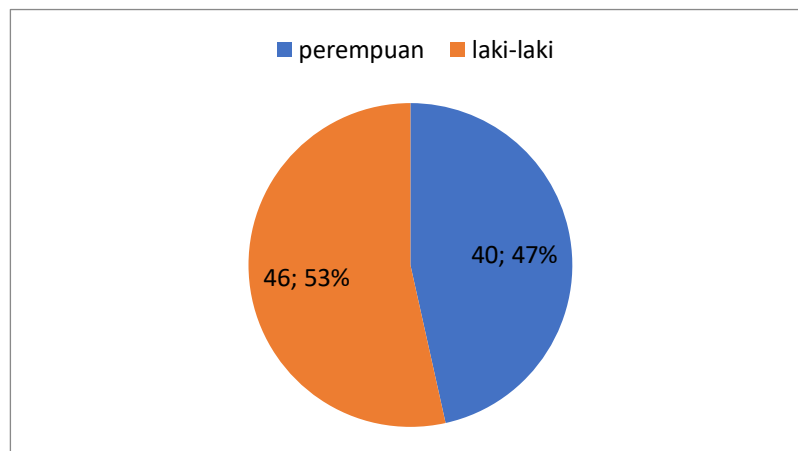
A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik responden baik siswa terdiri dari jenis kelamin, dan usia. Karakteristik tersebut akan di deskripsikan untuk menampilkan karakteristik sampel yang digunakan didalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Jenis kelamin subjek penelitian

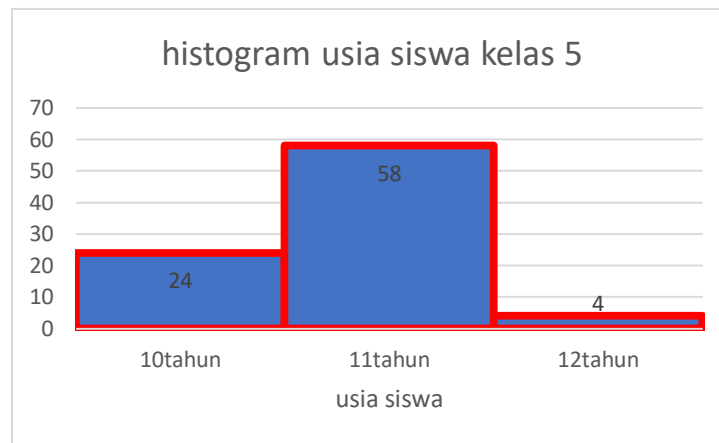
Pada penelitian ini, terdapat siswa terdiri dari 86 siswa yang terdiri dari 40 siswa laki-laki dan 46 siswa perempuan. Deskripsi data terkait jenis kelamin akan ditampilkan dalam bentuk diagram lingkaran pada gambar 2.



Gambar 2. Jenis Kelamin Siswa

b. Usia subjek penelitian

Usia pada siswa terdiri dari usia 10-12 tahun. Usia 10 tahun berjumlah 24 siswa, usia 11 berjumlah 54 siswa dan usia 12 berjumlah 4 siswa. Deskripsi data terkait usia subjek penelitian ditampilkan dalam bentuk histogram pada gambar 3.



Gambar 3. Histogram Usia Siswa Kelas 5

2. HASIL PENELITIAN

a. Persepsi siswa terhadap pembelajaran daring

1) Persepsi pembelajaran daring secara virtual

Data hasil penelitian Persepsi pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19 dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 34 butir pernyataan. Hasil statistik penelitian persepsi pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19 dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Statistik penelitian Persepsi pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19

Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	104,25
<i>Median</i>	105
<i>Mode</i>	105
<i>Std. Deviation</i>	8,99
<i>Minimum</i>	79
<i>Maximum</i>	123

Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Persepsi pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
117,73 <	Sangat baik	3	6,98
108,74 < X ≤ 117,73	Baik	11	25,58
99,75 < X ≤ 108,74	Cukup Baik	16	37,21
90,77 < X ≤ 99,75	Kurang Baik	11	25,58
≤ 90,77	Sangat kurang	2	4,65
Jumlah		43	100

Berdasarkan table 6. Distribusi hasil penelitian variabel persepsi siswa tentang pembelajaran daring virtual dapat diketahui 3 siswa (6,98%) mempunyai persepsi sangat baik, 11 siswa (25,58%) mempunyai persepsi baik, 16 siswa (37,21%) mempunyai persepsi cukup baik, 11 siswa (25,58%) mempunyai persepsi kurang baik, dan 2 (4,65%) mempunyai persepsi sangat kurang.

2) Persepsi pembelajaran daring penugasan

Data hasil penelitian Persepsi dengan pembelajaran daring secara penugasan pada Masa Pandemi COVID-19 dalam penelitian ini diukur dengan

angket yang terdiri dari 34 butir pernyataan. Hasil statistik penelitian persepsi pembelajaran penugasan pada Masa Pandemi COVID-19 dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Statistik penelitian Persepsi Guru PJOK pembelajaran penugasan

Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	85,30
<i>Median</i>	85
<i>Mode</i>	84
<i>Std. Deviation</i>	3,55
<i>Minimum</i>	78
<i>Maximum</i>	95

Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Persepsi pembelajaran penugasan pada Masa Pandemi COVID-19

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
90,61 <	Sangat baik	3	6,98
87,07 < X ≤ 90,61	Baik	7	16,28
85,53 < X ≤ 87,07	Cukup Baik	10	23,26
79,99 < X ≤ 85,53	Kurang Baik	20	46,51
≤ 79,99	Sangat kurang	3	6,98
Jumlah		43	100

Berdasarkan table 8. Distribusi hasil penelitian variabel persepsi siswa tentang pembelajaran daring penugasan dapat diketahui 3 siswa (6,98%) mempunyai persepsi sangat baik, 7 siswa (16,28%) mempunyai persepsi baik, 10 (23,26%) siswa mempunyai persepsi cukup baik, 20 siswa (46,51%) mempunyai persepsi kurang baik, dan 3 (6,98%) mempunyai persepsi sangat kurang.

b. Motivasi belajar

1) Motivasi belajar pembelajaran daring virtual

Data hasil penelitian Motivasi Belajar Siswa di DIY dengan pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19 dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 35 butir pernyataan. Hasil statistik penelitian Motivasi Belajar Siswa di DIY dengan pembelajaran virtual pada Masa Pandemi COVID-19 dapat di lihat pada tabel dibawah ini:.

Tabel 9. Table Statistik penelitian Motivasi Belajar dengan pembelajaran virtual

Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	101,34
<i>Median</i>	99
<i>Mode</i>	99
<i>Std. Deviation</i>	7,56
<i>Minimum</i>	89
<i>Maximum</i>	120

Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Motivasi Belajar Dengan Pembelajaran Virtual

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
112,68 <	Sangat baik	4	9,30
105,12 < X ≤ 112,68	Baik	7	16,28
97,56 < X ≤ 105,12	Cukup Baik	17	39,53
90,00 < X ≤ 97,56	Kurang Baik	13	30,23
≤ 90,00	Sangat kurang	2	4,65
Jumlah		43	100

Berdasarkan table 10. Distribusi hasil penelitian variabel motivasi siswa tentang pembelajaran daring virtual dapat diketahui 4 siswa (9,30%) mempunyai motivasi sangat baik, 7 siswa (16,28%) mempunyai motivasi baik, 17 (39,53%) siswa mempunyai motivasi cukup baik, 13 siswa (30,23%) mempunyai motivasi kurang baik, dan 2 (4,65%) mempunyai motivasi sangat kurang.

2) Motivasi Belajar pembelajaran secara penugasan

Data hasil penelitian Motivasi Belajar Siswa di DIY dengan pembelajaran daring secara penugasan pada Masa Pandemi COVID-19 dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 35 butir pernyataan. Hasil statistik penelitian Motivasi Belajar Siswa di DIY dengan pembelajarn penugasan pada Masa Pandemi COVID-19 dapat di lihat pada tabel dibawah ini

Tabel 11. Statistik Penelitian Motivasi Belajar Dengan Pembelajarn Virtual

Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	89,46
<i>Median</i>	89
<i>Mode</i>	89
<i>Std. Deviation</i>	2,74
<i>Minimum</i>	82
<i>Maximum</i>	95

Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Motivasi Belajar Dengan Pembelajaran penugasan

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
93,59 <	Sangat baik	1	2,32
90,93 < X ≤ 93,59	Baik	14	32,56
88,27 < X ≤ 90,93	Cukup Baik	14	32,56
85,61 < X ≤ 88,27	Kurang Baik	12	27,91
≤ 85,61	Sangat kurang	2	4,65
Jumlah		43	100

Berdasarkan table 12. Distribusi hasil penelitian variabel motivasi siswa tentang pembelajaran daring penugasan dapat diketahui 1 siswa (2,32%) mempunyai motivasi sangat baik, 14 siswa (32,56%) mempunyai motivasi baik, 14 siswa (32,56%) siswa mempunyai motivasi cukup baik, 12 siswa (27,91%) mempunyai motivasi kurang baik, dan 2 (4,65%) mempunyai motivasi sangat kurang.

c. Hasil belajar

1) Hasil belajar virtual

Data hasil penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring secara virtual Siswa di DIY pada Masa Pandemi COVID-19 dalam penelitian ini diukur dengan nilai rapor. Hasil statistik penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring secara virtual Siswa di DIY pada Masa Pandemi COVID-19 dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13. Statistik penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring virtual

Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	81,05
<i>Median</i>	82

<i>Mode</i>	80
<i>Std. Deviation</i>	4,76
<i>Minimum</i>	72
<i>Maximum</i>	90

Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Virtual

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
88,16 <	Sangat baik	4	9,30
83,41 < X ≤ 88,16	Baik	10	23,26
78,67 < X ≤ 83,41	Cukup Baik	14	32,56
73,91 < X ≤ 78,67	Kurang Baik	13	30,23
≤ 73,91	Sangat kurang	2	4,65
Jumlah		43	100

2) Hasil belajar secara penugasan

Data hasil penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring secara penugasan Siswa di DIY pada Masa Pandemi COVID-19 dalam penelitian ini diukur dengan nilai rapor. Hasil statistik penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring secara penugasan Siswa di DIY pada Masa Pandemi COVID-19 dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 15. Statistik penelitian Hasil belajar Pembelajaran daring penugasan

Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	79,65
<i>Median</i>	80
<i>Mode</i>	72
<i>Std. Deviation</i>	5,88

<i>Minimum</i>	72
<i>Maximum</i>	90

Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 16. Deskripsi Hasil Penelitian Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Penugasan

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
82,89 <	Sangat baik	15	34,88
80,73 < X ≤ 82,89	Baik	5	11,63
78,57 < X ≤ 80,73	Cukup Baik	3	6,98
76,41 < X ≤ 78,57	Kurang Baik	2	4,65
≤ 76,41	Sangat kurang	18	41,86
Jumlah		43	100

3. Hasil analisis Data

Uji analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis dan uji prasyarat. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linieritas. Hasil uji prasarat dan uji hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui mengetahui normal tidaknya suatu sebaran. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* Kriteria yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ (5 %) sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) sebaran dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Hasil uji Normalitas

Variabel		p	Sig 5 %	Keterangan
Persepsi	Virtual	0,999	0,05	Normal
	Penugasan	0,307	0,05	Normal
Motivasi	Virtual	0,427	0,05	Normal
	Penugasan	0,519	0,05	Normal
Hasil belajar	Virtual	0,770	0,05	Normal
	Penugasan	0,279	0,05	Normal

Dari hasil pada tabel di atas, diketahui data-data diperoleh $p > 0,05$, Hasil dapat disimpulkan data-data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji linieritas

1) Hubungan persepsi dan motivasi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

Pengujian linieritas dilakukan melalui uji F. Hubungan antara variabel X dengan Y dinyatakan linier apabila nilai F_{tabel} dengan $db = m; N-m-1$ pada taraf signifikansi $0.05 > F_{hitung}$. Hasil uji linieritas dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 18. Uji Linieritas persepsi dan motivasi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

Hubungan	F Hit	P	Keterangan
Persepsi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar	1,114	0,421	Linier

Motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhdap hasil belajar	1,224	0,106	Linier
---	-------	-------	--------

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi hitung (p) > 0,05. Jadi, hubungan seluruh variabel bebas dengan variabel terikatnya dinyatakan linear

2) Hubungan persepsi dan motivasi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar

Pengujian linieritas dilakukan melalui uji F. Hubungan antara variabel X dengan Y dinyatakan linier apabila nilai F_{tabel} dengan $db = m; N-m-1$ pada taraf signifikansi $0.05 > F_{hitung}$. Hasil uji linieritas dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 19. Uji Linieritas persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhdap hasil belajar

Hubungan	F Hit	P	Keterangan
persepsi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar	1,137	0,057	Linier
motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar	0,753	0,671	Linier

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi hitung (p) > 0,05. Jadi, hubungan seluruh variabel bebas dengan variabel terikatnya dinyatakan linear.

4. Uji hipotesis penelitian

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana untuk menguji hipotesis pertama dan kedua, sedangkan pada hipotesis ketiga menggunakan teknik analisis regresi ganda. Teknik analisis dilakukan dengan

menggunakan SPSS Statistic. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini:

a. Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

1) Pengaruh persepsi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

Hasil pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar dalam penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 20. Analisis Pengaruh persepsi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

	R hitung	R tabel	<i>p</i>
Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring terhadap hasil belajar	0,473	0,301	0,001

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien $r_{hitung} = 0,473$ dengan $r_{(0.05)(43)} = 0,301$, Dengan demikian hipotesis yang berbunyi ada pengaruh persepsi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar.

2) Pengaruh motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

Hasil pengaruh motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar dalam penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 21. Analisis Pengaruh motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

	R hitung	R tabel	<i>p</i>
pengaruh motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar	0,591	0,301	0,000

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien harga $r_{hitung} = 0,591$ dengan $r_{(0.05)(43)} = 0,301$, Dengan demikian hipotesis yang berbunyi ada pengaruh motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar.

3) Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

Hasil dari pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar secara simultan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 22. Analisis Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	423,857	2	211,928	16,115	.000
	Residual	526,050	40	13,151		
	Total	949,907	42			

Uji keberatan koefisien tersebut dilakukan dengan cara mengonsultasi harga $F_{hitung} 16,115 > F_{tabel} (3,23)$, dengan demikian hipotesis yang berbunyi

terdapat pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar.

4) Persamaan Regresi Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar

Hasil analisis regresi berganda pada Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar diperoleh koefisien persamaan regresi pada tabel dibawah ini:

Tabel 23. Hasil Perhitungan Persamaan Garis Regresi Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Virtual Terhadap Hasil Belajar

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	31,603	8,739		3,616	0,001
Persepsi (virtual)	0,172	0,065	0,325	2,639	0,012
Motivasi (Virtual)	0,311	0,078	0,494	4,010	0,000

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada tabel di atas dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 31,603 + 0,172 X_1 + 0,311X_2$$

Keterangan:

Y = hasil belajar

X1 = persepsi

X2 = motivasi

Berdasarkan persamaan diatas, maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Konstanta

Pada hasil persamaan diatas nilai konstanta diperoleh sebesar 31,603 artinya apabila variabel persepsi dan motivasi sama dengan nol, maka variabel dependen hasil belajar sebesar konstanta yaitu sebesar 31,603.

b) Koefisien Regresi Pengaruh persepsi terhadap hasil belajar (X1Y)

Koefisien regresi variabel Pengaruh persepsi terhadap hasil belajar pada persamaan diatas diperoleh sebesar 0,172 (positif), artinya apabila variabel persepsi dinaikan atau semakin semakin tinggi maka hasil belajar akan meningkat, begitu pula sebaliknya.

c) Koefisien Regresi Pengaruh motivasi Terhadap hasil belajar (X2Y)

Koefisien regresi variabel Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar pada persamaan diatas diperoleh sebesar 0,139 (positif), artinya bila variabel motivasi dinaikan atau semakin baik maka hasil belajar akan meningkat, begitu pula sebaliknya.

5) Sumbangan relative dan sumbangan efektif

Berdasarkan hasil perhitungan besarnya sumbangan persepsi dan motivasi terhadap hasil belajar diketahui dengan melihat hasil koefisien determinan. Hasil koefisien determinan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 24. Sumbangan Relatif Dan Sumbangan Efektif

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.668 ^a	0,446	0,419	3,62647
a. Predictors: (Constant), Motivasi (Virtual), Persepsi (virtual)				

Hasil koefisien determinan dapat dilihat dengan cara nilai $R = (r^2 \times 100\%)$.

Nilai r^2 sebesar 0,446, sehingga besarnya pengaruh sumbangan sebesar 44,6 %.

Secara rinci pengaruh yang diberikan oleh variabel persepsi sebesar 16,17 % dan variabel motivasi sebesar 28,43 %, sedangkan sisanya sebesar 55,4 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk dalam variabel penelitian. Secara rinci sumbangan relatif dan efektif masing-masing faktor adalah sebagai berikut:

Tabel 25. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

No	Variabel	SR	SE
1	Persepsi	36,26	16,17
2	Motivasi	63,74	28,43
Jumlah		100	44,6

b. Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Secara Penugasan Terhadap Hasil Belajar

1) Pengaruh persepsi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar

Hasil uji pengaruh persepsi siswa pada pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 26. Analisis Pengaruh persepsi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar

	R hitung	R tabel	<i>p</i>
persepsi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar	0,458	0,301	0,002

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien $r_{hitung} = 0,458$ dengan $r_{(0.05)(43)} = 0,301$, dengan demikian hipotesis yang berbunyi ada pengaruh persepsi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar.

2) Pengaruh motivasi Belajar Pembelajaran Daring Secara Penugasan Terhadap Hasil Belajar

Hasil uji pengaruh persepsi pada pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 27. Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Secara Penugasan Terhadap Hasil Belajar

	R hitung	R tabel	<i>P</i>
Motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar	0,449	0,301	0,002

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien $r_{hitung} = 0,449$ dengan $r_{(0.05)(43)} = 0,301$, dengan demikian hipotesis berbunyi “ada pengaruh persepsi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar”.

3) Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar

Hasil analisis pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar secara simultan dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 28. Analisis Pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 regression	482,906	2	241,453	9,948	0,00 ^b
Residual	970,862	40	24,272		
Total	1453,767	42			

Uji keberatan koefisien tersebut dilakukan dengan cara mengonsultasi harga $F_{hitung} 9,948 > F_{tabel} (3,23)$. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar”.

4) Persamaan Regresi Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Secara Penugasan Terhadap Hasil Belajar

Hasil analisis regresi berganda pada pengaruh persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar diperoleh koefisien persamaan regresi pada tabel dibawah ini:

Tabel 29. Koefisien Persamaan Regresi Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Belajar Pembelajaran Daring Secara Penugasan Terhadap Hasil Belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	41,999	27,850		1,508	0,139
	Persepsi (penugasan)	0,616	0,221	0,372	2,792	0,008
	Motivasi (penugasan)	0,772	0,285	0,361	2,709	0,010
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada tabel di atas dapat

diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 41,999 + 0,616X_1 + 0,772X_2$$

Keterangan:

Y = hasil belajar

X₁ = persepsi

X₂ = motivasi

Berdasarkan persamaan diatas, maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Konstanta

Pada hasil persamaan diatas nilai konstanta diperoleh sebesar 41,999 artinya apabila variabel persepsi dan motivasi sama dengan nol, maka variabel dependen hasil belajar sebesar konstanta yaitu sebesar 41,999.

b) Koefisien Regresi Pengaruh persepsi terhadap hasil belajar (X1Y)

Koefisien regresi variabel Pengaruh persepsi terhadap hasil belajar pada persamaan diatas diperoleh sebesar 0,616 (positif), artinya apabila variabel persepsi dinaikan atau semakin semakin tinggi maka hasil belajar akan meningkat, begitu pula sebaliknya.

c) Koefisien Regresi Pengaruh motivasi Terhadap hasil belajar (X2Y)

Koefisien regresi variabel Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar pada persamaan diatas diperoleh sebesar 0,772 (positif), artinya bila variabel motivasi dinaikan atau semakin baik maka hasil belajar akan meningkat, begitu pula sebaliknya.

5) Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

Besarnya sumbangan persepsi dan motivasi secara penugasan terhadap hasil belajar diketahui dengan melihat hasil koefisien determinan. Hasil koefisien determinan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 30. Hasil Koefisien determinan

Hasil koefisien determinan dapat dilihat dengan cara nilai $R = (r^2 \times 100\%)$. Nilai r^2 sebesar 0,332, sehingga besarnya pengaruh sumbangan sebesar 33,2 %. Secara rinci pengaruh yang diberikan oleh variabel persepsi sebesar 14,11 % dan variabel motivasi sebesar 19,08 %, sedangkan sisanya sebesar 66,8 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk dalam variabel penelitian. Secara rinci sumbangan relatif dan efektif masing-masing faktor adalah sebagai berikut

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.576 ^a	0,332	0,299	4,92662
a. Predictors: (Constant), Motivasi (penugasan), Persepsi (penugasan)				

Tabel 31. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

No	Variabel	SR	SE
1	Persepsi	42,52	14,12
2	Motivasi	57,48	19,08
Jumlah		100	33,2

B. Pembahasan

Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan Pendidikan, melalui Pembelajaran sebagai proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik apabila ada interaksi antara guru dan murid, hal tersebut dapat di tunjukan dengan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Di masa pandemic covid-19 ini pembelajaran tidak dilakukan di sekolah, akan tetapi mengharuskan guru dan siswa melakukan pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran daring ini bisa dilakukan dengan cara pembelajaran secara virtual dan juga dengan memberikan penugasan kepada siswa. Pembelajaran semacam ini tentu saja akan memberikan pengaruh pada persepsi siswa dan juga berpengaruh pada persepsi dan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran PJOK. Berkembang pesatnya teknologi di Indonesia saat ini, membuat pembelajaran daring dianggap sebagai solusi terbaik terhadap proses pembelajaran di tengah pandemi COVID-19 karena selain berfungsi untuk menekan laju penyebaran COVID-19 pembelajaran daring dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, dan dengan siapa saja tanpa harus berkumpul dalam ruangan yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian analisis hipotesis diperoleh terdapat pengaruh yang signifikan pada persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual maupun daring penugasan terhadap hasil belajar PJOK. Dan terdapat perbedaan yang

tinggi antara pengaruh motivasi dan persepsi siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar PJOK dibandingkan dengan persepsi dan motivasi belajar pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar PJOK siswa.

Hasil tersebut diartikan bahwa siswa cukup antusias dengan pembelajaran daring virtual yang digunakan (Zoom). Hal ini disebabkan karena anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan guru dan juga kepada siswa lainnya meskipun dengan media sosial atau media komunikasi. Hal tersebut di perkuat dengan temuan Monica & Fitriawati (2020:1) bahwa *zoom meeting* sudah efektif dilakukan oleh mahasiswa ARS university, karena dinilai lebih fleksibel saat penggunaannya. Selain itu penggunaan *zoom meeting* juga dianggap lebih baik karena dalam *Zoom Meeting* komunikasi antar individu dilakukan secara lisan dibandingkan dengan penggunaan aplikasi pembelajaran yang melakukan kegiatan komunikasi tertulis. Dan hal tersebut sejalan dengan (Haqien, D., & Rahman, A. A. 2020:1) pendapat lain menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis video *conference* dapat memberikan pemahaman lebih baik dibandingkan hanya diberikan soal latihan saja (Batubara & Batubara, 2020:21). Selain itu penelitian Herlina & Suherman, 2020:1) menyatakan pembelajaran PJOK yang dilakukan melalui daring dengan materi yang dikemas berupa video siswa dapat mempraktikkan langsung dirumah bersama dengan keluarga yang akan membuat siswa tersebut nyaman belajar di rumah dan membuat motivasi siswa meningkat dengan sangat tinggi. Serta penelitian lain juga mengungkapkan bahwa (Manalu & Nainggolan (2020) bahwa dengan pengaplikasian zoom sebagai pendukung

pembelajaran online rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan aplikasi zooming.

Persepsi dan motivasi belajar ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Meskipun dilakukan secara virtual tetapi siswa cukup bisa mengikuti pembelajaran yang dilakukan, hanya saja keterbatasan dengan virtual adalah signal dan juga keterbatasan sarana dari masing-masing siswa yang masih belum mempunyai media komunikasi untuk digunakan. Tujuan pembelajaran daring adalah membuat urutan prediksi akurat yang diberikan pengetahuan tentang jawaban yang benar untuk tugas prediksi sebelumnya dan kemungkinan informasi tambahan yang tersedia.

Sedangkan pembelajaran dengan penugasan, cenderung membosankan dikarenakan anak tidak mendapatkan penjelasan dari guru dan harus setiap minggu mengerjakan soal dari pengajar. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian (Mirzon dkk, 2020: 778) bahwa para orang tua melihat efektifitas WhatsApp sebagai salah satu kelompok daring penugasan menyimpulkan penggunaan daring penugasan tidak efektif sebesar 41,2%, 33,3 % meragukan dan hanya 25,5% yang meyakini keefektifitasannya. Penelitian lain menyebutkan bahwa model pembelajaran daring yang dapat di aplikasikan dalam pembelajaran PJOK yakni dengan model yang berbasis video, karena dapat mendemonstrasikan gerakan-gerakan dalam ranah psikomotor (Jayul & Irwanto, 2020: 194). Terdapat Guru yang kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran dan cenderung hanya memberikan tugas untuk dikerjakan pada buku halaman sekian hingga sekian setiap jadwal pelajaran berlangsung. (Daheri, Juliana, Deriwanto, & Amda, 2020:779). Hal ini membuat siswa menjadi jenuh dan

kurang memahami sehingga membuat siswa memiliki motivasi belajar yang rendah pada pembelajaran daring penugasan. Meskipun demikian diartikan bahwa ada pengaruh terhadap persepsi dan motivasi belajar pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sobron, Bayu, Rani & S (2019: 1) yang mengungkap bahwa pada pembelajaran daring menggunakan Edmodo dengan basis daring penugasan dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan penelitian Dewi (2020: 1) yang menyatakan pembelajaran daring di sekolah dasar dapat terlaksana cukup baik namun dengan syarat adanya kerjasama antara guru dan orang tua siswa. Penelitian diatas memberikan gambaran bahwa *platform* yang di gunakan memberikan dampak yang berbeda-beda tergantung bagaimana cara penggunaanya

Motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menentukan perilaku seseorang termasuk perilaku belajar. Apabila seseorang mempunyai motivasi rendah, kemampuan orang tersebut untuk melakukan aktivitas juga rendah. Begitu pula sebaliknya jika seseorang memiliki motivasi tinggi, orang tersebut akan melakukan segala aktivitas kerja dengan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu daya pendorong yang ada dalam diri seorang pelajar untuk melakukan kegiatan belajar dengan ditandai perubahan energi untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Selain itu persepsi Sugihartono (2013: 8) menyatakan bahwa, persepsi merupakan proses yang terjadi untuk menerjemahkan stimulus yang masuk alat indra. Persepsi antara satu individu dengan individu lain berbeda-beda. Persepsi Siswa tentang daring virtual dan daring penugasan dapat mempengaruhi prestasi belajar yang

dicapai, semakin baik persepsi yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran daring semakin baik pula hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat diketahui bahwa persepsi dan motivasi belajar pada pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemic covid-19 mempengaruhi hasil belajar siswa baik secara virtual maupun secara penugasan

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan serta keterbatasan dalam penelitian, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor agar dapat lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang, adapun beberapa keterbatasan yang ada sebagai berikut:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Responden dalam penelitian ini hanya terdapat pada beberapa sekolah yang ada pada kecamatan Mlati, sehingga belum bisa mencerminkan motivasi dan persepsi secara keseluruhan.

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu

1. Terdapat pengaruh yang disignifikan pada persepsi pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar dengan diperoleh koefisien $r_{hitung} = 0,473 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$.
2. Terdapat pengaruh yang disignifikan pada motivasi belajar pembelajaran daring secara virtual terhadap hasil belajar dengan diperoleh koefisien harga $r_{hitung} = 0,591 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada persepsi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring virtual terhadap hasil belajar dengan diperoleh harga $F_{hitung} 16,115 > F_{tabel} (3,23)$ dengan hasil koefisien determinan menunjukkan jika besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel persepsi sebesar 16,17 % dan variabel motivasi sebesar 28,43 % secara virtual terhadap hasil belajar.
4. Terdapat pengaruh yang disignifikan pada persepsi pembelajaran daring secara penugasan terhadap hasil belajar dengan diperoleh koefisien $r_{hitung} = 0,458 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$
5. Terdapat pengaruh yang disignifikan pada motivasi belajar pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar dengan diperoleh koefisien $r_{hitung} = 0,449 > r_{(0.05)(43)} = 0,301$.

6. Hasil analisis uji hipotesisi ke enam menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada persepsi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring penugasan terhadap hasil belajar dengan diperoleh harga diperoleh harga $F_{hitung} 9,948 > F_{tabel} (3,23)$, dengan hasil koefisien determinan sumbangan pengaruh persepsi sebesar 14,11 % dan variabel motivasi sebesar 19,08 % secara daring penugasan terhadap hasil belajar.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Implikasi teoritis

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah lain, dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh pada pembelajaran PJOK yang baik untuk dapat meningkatkan motivasi anak.

2. Implikasi praktis

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagi siswa yang masih mempunyai motivasi rendah diharapkan sekolah untuk senantiasa mencari solusi dalam meingkatkan motivasi siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pendidikan jasmani dapat teridentifikasi secara luas.
4. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan

DAFTAR PUSTAKA

- Alnedral, D. R. (2015). *Strategi pembelajaran PJOK*. Yogyakarta: Kencana.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Azzahra, N. F. (2020). Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Pandemi COVID-19.
- Bafadal, Ibrahim. (2003). *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74-84.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Deepublish.
- Brophy, J. (2010). *Motivating Student to Learn (3th Ed)*. Routledge, Abingdon-on-Thames.
- Dikti. (2014). *Buku Panduan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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. Doi: <http://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Gugus tugas percepatan COVID-19 indonesia. (2020). data COVID-19 dan Indonesia.
- Halabchi, F., Ahmadinejad, Z., & Selk-Ghaffari, M. (2020). COVID-19 epidemic: Exercise or not to exercise; that is the question! In *Asian Journal of Sports*

- Medicine* (Vol. 11, Issue 1). Kowsar Medical Publishing Company. <https://doi.org/10.5812/asjms.102630>
- Hamdu, Ghullam & Agustina, Lisa. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan: Vol. 12 No. 1.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah
- Hui, D. S., I Azhar, E., Madani, T. A., Ntoumi, F., Kock, R., Dar, O., Ippolito, G., Mchugh, T. D., Memish, Z. A., Drosten, C., Zumla, A., & Petersen, E. (2020). The continuing 2019-nCoV epidemic threat of novel coronaviruses to global health — The latest 2019 novel coronavirus outbreak in Wuhan, China. In *International Journal of Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.1016/j.ijid.2020.01.009>
- Inayah, Ridaul, dkk. (2013). *Pengaruh Kompetensi Guru Motivasi Belajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal pendidikan Insan Mandiri: Vol. 1 No.1
- Irwanto. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: Prenhallindo.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199.
- Jiao, W. Y., Wang, L. N., Liu, J., Fang, S. F., Jiao, F. Y., Pettoello-Mantovani, M., & Somekh, E. (2020). Behavioral and emotional disorders in children during the COVID-19 epidemic. *The journal of Pediatrics*, 221, 264.
- Kasijan. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Kemendikbud.(2020). Surat Edaran Nomer 4 Tahun2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disesase (COVID-19).
- Kemenkes. (2020). Pedoman kesiapan menghadapi COVID-19. *Pedoman Kesiapan Menghadapi COVID-19*, 0–115.
- Khodijah, Nyanyu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Komarudin, K., & Prabowo, M. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran daring mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi COVID-19. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 56-66.
- Kuntarto E. (2017). *Keefektifitasan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Journal Indonesian Language Education And Literature.
- Luzi, L., & Radaelli, M. G. (2020). Influenza and obesity: its odd relationship and the lessons for COVID-19 pandemic. *Acta Diabetologica*, 57(6), 759–764. <https://doi.org/10.1007/s00592-020-01522-8>

- M, Sadirman A. (2014). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Geafindo Persada.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Mukharomah, K., & Qomariyah, N. (2020). Penggunaan Analitik Hirarki Proses Dalam Menentukan Preferensi Platform Pembelajaran Daring Selama Masa Tanggap Darurat COVID-19 Pada Mahasiswa UGM Yogyakarta. *Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (April)*:1–10. doi: 10.13140/RG.2.2.11562.98248.
- Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam tentang strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Jisamar (Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research). 4(2), 30–36
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2)
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. ISBN: 2460-2345
- Prawira, Purwa Atmaja. (2012). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar Ruz Media.
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Rahmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633-640.
- Schunk, D.H., & Usher, E. L. (2012). *Social cognitive theory and motivation the Oxford Research, and Applications (4th Ed)*. Pearson
- Siddik, D. (2006). *Ilmu pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Simpson, R. J., & Katsanis, E. (2020). The immunological case for staying active during the COVID-19 pandemic. *Brain, Behavior, and Immunity*, 87(April), 6–7. <https://doi.org/10.1016/j.bbi.2020.04.041>

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.
- Sugihartono. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press
- Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. (2020). Coronavirus pushes education online. *Nature Materials*, 19(6), 687-687. Doi.org/10.1038/s41563-020-0678-8
- Syah, Muhibbin. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Syah, R. H. (2020) Dampak COVID-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial Dan Budaya-17* (5).
- UNESCO (2020). COVID-19 Educational Disruption and Response. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: BumiAksara.
- Utama, AM, B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Jasmani
- Viner, R. M., Russell, S. J., Croker, H., Packer, J., Ward, J., Stansfield, C., & Booy, R. (2020). School closure and management practices during coronavirus outbreaks including COVID-19: a rapid systematic review. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(5), 397-404.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- WHO. (2020).corona virus disease (COVID-19) pandemic, World Health Organization.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Winkel dalam Nyanyu Winkel, W.S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wu, Z., & McGoogan, J. M. (2020). Characteristics of and Important Lessons from the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Outbreak in China: Summary of a Report of 72314 Cases from the Chinese Center for Disease Control and Prevention. *JAMA - Journal of the American Medical Association*, 49(3), 2019–2020. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.2648>
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-68.
- Yunita, N. (2020). Penyebab, Asal Mula, dan Pencegahan Virus Corona di Indonesia.

- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zendrato, W. (2020b). Gerakan Mencegah Daripada Mengobati Terhadap Pandemi COVID-19. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 242–248.
- Zhong, B. L., Luo, W., Li, H. M., Zhang, Q. Q., Liu, X. G., Li, W. T., & Li, Y. (2020). Knowledge, attitudes, and practices towards COVID-19 among chinese residents during the rapid rise period of the COVID-19 outbreak: A quick online cross-sectional survey. *International Journal of Biological Sciences*. <https://doi.org/10.7150/ijbs.45221>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian Persepsi siswa

Kuisisioner Penelitian Persepsi siswa

KUISISIONER PENELITIAN

Perspesi siswa Terhadap Pembelajaran Daring Virtual Dan Daring Penugasan Saat

Masa Pandemi COVID-19

A. Identitas respon:

Nama :

Sekolah :

B. Petunjuk pengisian:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan ceklist (x) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia SS: Sangat Setuju, S: Setuju, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju.

Contoh:

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa daring virtual sangat cocok digunakan untuk pembelajaran PJOK pada saat pandemi		x		

C. Butir Pernyataan

1. Persepsi Daring Virtual

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	saya merasa dengan daring virtual dapat memperjelas materi yang saya dapatkan				
2	saya dapat menerima proses pembelajaran daring virtual dengan baik				
3	saya merasa daring virtual dapat membantu saya mengerti tujuan pembelajaran dengan baik				
4	dengan daring virtual saya tidak termotivasi dengan pembelajaran yang disampaikan guru				
5	saya sangat kesulitan menerima materi pjok melalui pembelajaran daring virtual				
6	saya merasa guru PJOK lebih senang saat pembelajaran menggunakan daring virtual				
7	saya merasa guru lebih bisa mengelola kelas dan mengajak siswa untuk memahami materi melalui daring virtual				
8	konektifitas adalah kendala yang sangat sering terjadi saat pembelajaran daring virtual				

9	Guru merasa kesulitan untuk mengetahui siapa saja yang mampu memahami materi yang disampaikan menggunakan daring virtual				
10	saya merasa daring virtual efektif dilaksanakan pada pembelajaran PJOK dari pada daring penugasan				
11	saya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran jika guru menggunakan daring virtual				
12	saya merasa lebih aktif mengikuti pembelajaran jika saya menggunakan daring virtual				
13	saya merasa lebih cepat memahami materi yang saya sampaikan saat saya melakukan menggunakan daring virtual				
14	saya merasa dengan daring virtual dapat membantu mengatasi keterbatasan guru saat menjelaskan pada pembelajaran online				
15	saya merasa lebih mudah memahami materi melalui daring virtual				
16	daring virtual membuat saya jadi semakin sulit mengerti penjelasan guru				

17	dengan waktu yang terbatas guru bisa menyampaikan materi secara tuntas dengan daring virtual				
18	pada saat menggunakan daring virtual saya selalu menyiapkan materi PJOK jauh sebelum pembelajaran PJOK dimulai				
19	saya selalu tepat waktu dalam memulai dan memberikan materi sesuai jadwal pembelajaran pada daring virtual				
20	saya tidak bisa berkonsentrasi saat proses pembelajaran PJOK jika dilakukan secara daring virtual				
21	Guru selalu mendampingi belajar hingga akhir saat pembelajaran daring virtual				
22	ketika pembelajaran PJOK selesai mengerjakan guru selalu memberikan salam				
23	saya merasa dapat langsung mempraktikan gerakan yang guru berikan dengan baik dan benar setelah guru jelaskan melalui daring virtual				
24	saya tidak merasa adanya kesalahan dalam mempraktikan gerak ketika pembelajaran menggunakan daring virtual				

25	saya merasa proses pembelajaran menggunakan daring virtual lebih teratur				
26	pembelajaran daring memudahkan saya bertanya kepada guru proses pembelajaran PJOK secara virtual				
27	ketika pembelajaran PJOK dilaksanakan secara daring virtual, guru tetap menggunakan atribut lengkap dan terlihat rapi				
28	guru hanya menggunakan pakaian seadanya dan terlihat berantakan				
29	ketika guru melakukan pembelajaran daring virtual, guru tidak hanya menggunakan satu perangkat/media elektronik				
30	ketika guru melakukan pembelajaran menggunakan daring virtual guru hanya menggunakan satu platform (aplikasi) yang sesuai dengan proses pembelajaran PJOK				
31	guru terus menambah wawasan dengan mencari cara belajar supaya pembelajaran tidak membosankan				
32	guru hanya menggunakan satu sumber acuan dalam pembelajaran PJOK secara daring virtual				

33	guru tidak hanya menggunakan sumber acuan yang ada pada buku belum cukup sehingga guru terus menambah melalui sumber-sumber lain seperti di internet				
34	gurr terus menambah kemampuan mengajarnya dengan melihat materi pembelajaran melalui sumber lain				

2. Persepsi daring Penugasan

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	saya merasa dengan penugasan penugasan dapat memperjelas materi yang saya dapatkan				
2	saya dapat menerima proses pembelajaran daring penugasan dengan baik				
3	saya merasa daring penugasan dapat membatu saya mengerti tujuan pembelajaran dengan baik				
4	dengan daring penugasan saya tidak termotivasi dengan pembelajaran yang disampaikan guru				
5	saya sangat kesulitan menerima materi pjok melalui pembelajaran daring penugasan				

6	saya merasa guru PJOK lebih senang saat pembelajaran menggunakan daring penugasan 1				
7	saya merasa guru lebih bisa mengelola kelas dan mengajak siswa untuk memahami materi melalui daring penugasan				
8	konektifitas adalah kendala yang sangat sering terjadi saat pembelajaran daring penugasan				
9	Guru sering merasa kesulitan untuk mengetahui siapa saja yang mampu memahami materi yang disampaikan menggunakan daring penugasan				
10	saya merasa daring penugasan efektif dilaksanakan pada pembelajaran PJOK dari pada daring virtual				
11	saya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran jika guru menggunakan daring penugasan				
12	saya merasa lebih aktif mengikuti pembelajaran jika saya menggunakan daring penugasan				
13	saya merasa lebih cepat memahami materi yang saya sampaikan saat saya melakukan menggunakan daring penugasan				

14	saya merasa dengan daring penugasan dapat membantu mengatasi keterbatasan guru saat menjelaskan pada pembelajaran online				
15	saya merasa lebih mudah memahami materi melalui daring penugasan				
16	daring penugasan membuat saya jadi semakin sulit mengerti penjelasan guru				
17	dengan waktu yang terbatas guru bisa menyampaikan materi secara tuntas dengan daring penugasan				
18	pada saat menggunakan daring penugasan saya selalu menyiapkan materi PJOK jauh sebelum pembelajaran PJOK dimulai				
19	saya selalu tepat waktu dalam memulai dan memberikan materi sesuai jadwal pembelajaran pada daring penugasan				
20	saya tidak bisa berkonsentrasi saat proses pembelajaran PJOK jika dilakukan secara daring penugasan				
21	Guru selalu mendampingi belajar hingga akhir saat pembelajaran daring penugasan				

22	ketika pembelajaran PJOK selesai mengerjakan guru selalu memberikan salam				
23	saya merasa dapat langsung mempraktikan gerakan yang guru berikan dengan baik dan benar setelah guru jelaskan melalui daring penugasan				
24	saya tidak merasa adanya kesalahan dalam mempraktikan gerak ketika pembelajaran menggunakan daring penugasan				
25	saya merasa proses pembelajaran menggunakan daring penugasan lebih teratur				
26	pembelajaran daring memudahkan saya bertanya kepada guru proses pembelajaran PJOK secara penugasan				
27	ketika pembelajaran PJOK dilaksanakan secara daring penugasan, guru tetap menggunakan atribut lengkap dan terlihat rapi				
28	guru hanya menggunakan pakaian seadanya dan terlihat berantakan				
29	ketika guru melakukan pembelajaran daring penugasan, guru tidak hanya menggunakan satu perangkat/media elektronik				

30	ketika guru melakukan pembelajaran menggunakan daring penugasan guru hanya menggunakan satu platfrom (aplikasi) yang sesuai dengan proses pembelajaran PJOK				
31	guru terus menambah wawasan dengan mencari cara belajar supaya pembelajaran tidak membosankan				
32	guru hanya menggunakan satu sumber acuan dalam pembelajaran PJOK secara daring penugasan				
33	guru tidak hanya menggunakan sumber acuan yang ada pada buku belum cukup sehingga guru terus menambah melalui sumber-sumber lain seperti di internet				
34	gurr terus menambah kemampuan mengajarnya dengan melihat materi pembelajaran melalui sumber lain				

Lampiran 2. Kuisisioner Penelitian Motivasi Belajar Siswa

INSTRUMENT PENELITIAN

Motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran daring virtual dan daring penugasan saat masa pandemi COVID-19

A. Identitas respon:

Nama siswa :

Usia :

Jenis Kelamin :

Sekolah :

B. Petunjuk pengisian:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan ceklist (✓) pada salah satu alternative jawaban yang tersedia SS: sangat setuju, S: Setuju, TS: tidak setuju, STS: Sangat Tidak Setuju.

Contoh:

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa daring penugasan sangat cocok digunakan untuk pembelajaran PJOK pada saat pandemi	✓			

C. Butir Pernyataan

1. Motivasi belajar siswa pada darinf virtual

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	saya senang dengan pembelajaran PJOK yang dilakukan dengan daring virtual				
2	saya tidak bersemangat melakukan pembelajaran daring virtual				
3	saya bersungguh-sungguh dalam memahami pembelajaran PJOK secara daring virtual karena mudah dipahami				
4	saya belajar materi PJOK apabila akan ulangan saja				
5	saya lebih memilih pembelajaran PJOK secara virtual dari pada pembelajaran lainnya				
6	saya akan mengerjakan tugas pembelajaran PJOK saat daring virtual terlebih dahulu dari pada tugas yang lain				
7	saya merasa asik mengikuti daring virtual pada pembelajaran PJOK dibandingkan pada tugas mata pelajaran lain				
8	saya kesulitan dalam mengerjakan atau menerima tugas saat pembelajarn PJOK jika dilaksanakan dengan daring virtual				

9	saya berani bertanya saat pembelajaran PJOK berlangsung secara daring virtual				
10	saya selalu menjawab ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan saat daring virtual				
11	saya selalu berinteraksi dengan guru saat pembelajaran PJOK berlangsung secara daring virtual				
12	saya malas dan hanya mengikuti proses pembelajaran PJOK dilaksanakan menggunakan daring virtual				
13	Saya berusaha hadir tepat waktu setiap pembelajaran PJOK dilaksanakan secara daring virtual				
14	Sulit menemukan waktu yang tepat untuk belajar dirumah				
15	saya mengerjakan PR sesuai waktunya				
16	saya merasa biasa saja ketika terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru				

17	Jika saya tidak paham dengan pembelajaran yang disampaikan maka saya akan mencari jawaban diberbagai sumber				
18	Setiap ada kesempatan bertanya pada guru saya mengajukan pertanyaan				
19	Saya memperbaiki cara belajar agar prestasi saya meningkat				
20	Saya terpaksa menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru				
21	Saya mengikuti pembelajaran PJOK dengan serius meskipun secara daring virtual				
22	Jika tidak diingatkan belajar oleh orangtua saya, saya tidak belajar				
23	Selama di rumah, waktu yang saya miliki saya habiskan hanya untuk bermain game				
24	Saya selalu mencari informasi tambahan tentang tugas yang diberikan saat pembelajaran PJOK secara virtual				
25	Saya mendengarkan materi sambil bermain saat pembelajaran daring virtual				

26	Setelah pembelajaran PJOK selesai secara daring virtual, saya mengulang kembali materi yang sudah diajarkan				
27	Saya belajar bukan untuk menambah wawasan, tetapi untuk mendapatkan pujian				
28	Ketika pembelajaran daring virtual saya berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru walaupun jawaban tidak benar				
29	Saya langsung bertanya kepada guru jika kurang memahami pembelajaran yang diberikan saat pembelajaran daring tatap muka				
30	saya memilih bertanya ke teman dari pada bertanya ke guru ketika mendapatkan tugas saat pembelajaran daring virtual				
31	saya yakin dapat menyelesaikan tugas dengan benar saat pembelajaran daring virtual				
32	saya tidak mencontek pekerjaan teman meskipun teman memberikan jawaban kepada saya				
33	saya mengerjakan tugas sesuai kemampuan yang saya miliki				

34	saya mampu mendapatkan nilai yang bagus setiap tugas yang diberikan				
35	saya tidak yakin dapat bersaing dengan teman-teman yang lain saat mengerjakan tugas				

2. Motivasi belajar siswa pada daring Penugasan

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	saya senang dengan pembelajaran PJOK yang dilakukan dengan daring penugasan				
2	saya tidak bersemangat melakukan pembelajaran daring penugasan				
3	saya bersungguh-sungguh dalam memahami pembelajaran PJOK secara daring penugasan karena mudah dipahami				
4	saya belajar materi PJOK apabila akan ulangan saja				
5	saya lebih memilih pembelajaran PJOK secara penugasan dari pada pembelajaran lainnya				
6	saya akan mengerjakan tugas pembelajaran PJOK saat daring penugasan terlebih dahulu dari pada tugas yang lain				

7	saya merasa asik mengikuti daring penugasan pada pembelajaran PJOK dibandingkan pada tugas mata pelajaran lain				
8	saya kesulitan dalam mengerjakan atau menerima tugas saat pembelajarn PJOK jika dilaksanakan dengan daring penugasan				
9	saya berani bertanya saat pembelajaran PJOK berlangsung secara daring penugasan				
10	saya selalu menjawab ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan saat daring penugasan				
11	saya lebih berani berinteraksi dengan guru saat pembelajaran PJOK berlangsung secara daring penugasan				
12	saya malas dan hanya mengikuti proses pembelajaran PJOK dilaksanakan menggunakan daring penugasan				
13	Saya berusaha hadir tepat waktu setiap pembelajaran PJOK dilaksanakan secara daring penugasan				
14	Sulit menemukan waktu yang tepat untuk belajar dirumah				
15	saya mengerjakan PR sesuai waktunya				

16	saya merasa biasa saja ketika terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru pada masa pembelajaran daring				
17	Jika saya tidak paham dengan pembelajaran yang disampaikan pada saat daring penugasan dan saya akan mencari jawaban diberbagai sumber				
18	Setiap ada kesempatan bertanya pada guru saya mengajukan pertanyaan				
19	Saya memperbaiki cara belajar agar prestasi saya meningkat				
20	Saya terpaksa menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru				
21	Saya mengikuti pembelajaran PJOK dengan serius meskipun secara daring penugasan				
22	Saya hanya belajar saat disuruh orang tua saya				
23	Selama di rumah, waktu yang saya miliki saya habiskan hanya untuk bermain game				

24	Saya selalu mencari informasi tambahan tentang tugas yang diberikan saat pembelajaran PJOK secara daring penugasan				
25	Saya mengikuti materi sambil bermain saat pembelajaran daring penugasan				
26	Setelah pembelajaran PJOK selesai secara daring/penugasan, saya mengulang kembali materi yang sudah diajarkan				
27	Saya belajar bukan untuk menambah wawasan, tetapi untuk mendapatkan pujian				
28	Saya berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru walaupun jawaban tidak benar				
29	Saya langsung bertanya kepada guru jika kurang memahami pembelajaran yang diberikan saat pembelajaran daring penugasan				
30	saya memilih bertanya ke teman dari pada bertanya keguru ketika mendapatkan tugas saat pembelajaran daring penugasan				
31	saya yakin dapat menyelesaikan tugas dengan benar saat pembelajaran daring penugasan				

32	saya tidak mencontek pekerjaan teman meskipun teman memberikan jawaban kepada saya				
33	saya mengerjakan tugas sesuai kemampuan yang saya miliki				
34	saya mampu mendapatkan nilai yang bagus setiap tugas yang diberikan				
35	saya tidak yakin dapat bersaing dengan teman-teman yang lain saat mengerjakan tugas				

Lampiran 3. Rangkuman Validasi Instrumen Penelitian Rangkuman Validasi Instrument Penelitian

Rangkuman Hasil Validasi Instrument Penelitian

1. Instrument Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Daring

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,79629403	0,707	Valid
2	0,44531952	0,707	Tidak Valid
3	0,80721017	0,707	Valid
4	0,80721017	0,707	Valid
5	0,80467951	0,707	Valid
6	0,94354829	0,707	Valid
7	0,80467951	0,707	Valid
8	0,79503318	0,707	Valid
9	0,87791472	0,707	Valid
10	0,87791472	0,707	Valid
11	0,86613063	0,707	Valid
12	0,86613063	0,707	Valid
13	0,86613063	0,707	Valid

14	0,89758237	0,707	Valid
15	0,32700476	0,707	Tidak Valid
16	0,80102203	0,707	Valid
17	0,89758237	0,707	Valid
18	0,89758237	0,707	Valid
19	0,89758237	0,707	Valid
20	0,13977182	0,707	Tidak Valid
21	0,78364199	0,707	Valid
22	0,80102203	0,707	Valid
23	0,80102203	0,707	Valid
24	0,78364199	0,707	Valid
25	0,71708875	0,707	Valid
26	0,89758237	0,707	Valid
27	0,80102203	0,707	Valid
28	0,80102203	0,707	Valid
29	0,80102203	0,707	Valid
30	0,80102203	0,707	Valid

31	0,70149987	0,707	Valid
32	0,73854147	0,707	Valid
33	0,82887939	0,707	Valid
34	0,87635198	0,707	Valid
35	0,74828972	0,707	Valid
36	0,71708875	0,707	Valid
37	0,71708875	0,707	Valid

2. Instrument Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Daring

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.489	0,404	Valid
2	0.613	0,404	Valid
3	0.720	0,404	Valid
4	0.661	0,404	Valid
5	0.502	0,404	Valid
6	0.472	0,404	Valid
7	0.494	0,404	Valid
8	0.529	0,404	Valid
9	0.497	0,404	Valid
10	0.407	0,404	Valid
11	0.454	0,404	Valid
12	0.485	0,404	Valid
13	0.550	0,404	Valid
14	0.024	0,404	Tidak Valid
15	0.618	0,404	Valid

16	0.608	0,404	Valid
17	0.582	0,404	Valid
18	0.698	0,404	Valid
19	0.645	0,404	Valid
20	0.591	0,404	Valid
21	0.602	0,404	Valid
22	0.712	0,404	Valid
23	0.558	0,404	Valid
24	0.558	0,404	Valid
25	0.618	0,404	Valid
26	0.602	0,404	Valid
27	0.695	0,404	Valid
28	0.518	0,404	Valid
29	0.433	0,404	Valid
30	0.516	0,404	Valid
31	0.142	0,404	Tidak Valid
32	0.509	0,404	Valid
33	0.487	0,404	Valid

34	0.420	0,404	Valid
35	0.594	0,404	Valid
36	0.489	0,404	Valid
37	0.536	0,404	Valid
38	0.235	0,404	Tidak Valid

Lampiran 4. Data Penelitian

Data persepsi Virtual

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	Jum
1	2	3	2	3	3	3	4	2	4	2	4	3	2	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	110
2	2	4	2	4	4	3	3	2	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	117
3	1	3	1	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	1	3	1	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	104
4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	108
5	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104
6	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	2	4	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	101
7	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	2	4	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	105
8	2	3	2	3	3	3	4	3	2	1	3	3	2	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	108
9	2	4	2	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	119
10	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	121
11	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102
12	2	4	4	3	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	2	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	115
13	4	4	2	3	3	3	3	4	2	4	4	2	4	2	3	4	4	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	101	
14	3	4	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	110
15	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	109
16	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	107
17	2	4	2	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	111
18	2	4	2	3	3	3	3	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	106
19	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	108
20	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	103
21	3	2	2	2	2	2	1	4	1	4	4	1	4	3	3	4	4	1	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	79
22	2	3	1	3	3	3	3	2	4	1	4	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	99
23	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	92
24	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	96
25	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	2	4	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	95
26	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	90
27	3	2	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	105
28	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	105
29	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	114
30	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	112
31	4	2	4	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	91	
32	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	102	
33	2	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	123
34	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103
35	2	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	109
36	2	3	2	4	4	3	4	2	3	2	3	3	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	112	
37	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96
38	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	94
39	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	98
40	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	98
41	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	110	
42	2	4	1	4	4	3	2	2	2	4	3	2	3	2	3	3	3	1	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	99	
43	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	92

Data Persepsi Daring Penugasan

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	Jumlah	
1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	82	
2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	86	
3	3	4	1	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	1	1	4	2	4	1	3	2	3	3	2	2	4	2	3	89	
4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	87
5	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	84	
6	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	84
7	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	85	
8	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	90	
9	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	84
10	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	82
11	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	1	3	1	1	2	4	1	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	84
12	1	1	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	79	
13	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	92
14	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	81
15	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	84
16	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	84
17	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	95
18	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	84
19	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	86
20	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	85
21	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	84
22	4	3	1	1	4	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	4	1	3	2	2	2	3	2	3	1	1	4	1	3	1	3	3	3	3	82	
23	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	78	
24	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	2	3	2	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	2	78
25	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	4	2	4	3	3	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	4	82	
26	3	4	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	4	4	1	4	1	1	1	4	2	4	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	86	
27	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	90
28	3	3	1	1	2	2	4	2	4	3	1	4	1	3	4	4	1	3	2	1	1	3	1	3	1	1	2	2	4	2	4	3	1	4	81	
29	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	86
30	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	88
31	3	4	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	84	
32	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	86	
33	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	91	
34	3	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	89	
35	3	4	2	1	2	2	4	1	3	4	1	4	2	4	4	4	1	4	1	1	1	4	1	4	2	1	2	2	4	1	3	4	1	4	86	
36	2	3	2	3	1	3	4	1	4	3	2	3	1	3	4	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	3	1	3	4	1	4	3	2	3	89	
37	4	4	3	1	3	2	2	1	4	4	2	1	1	4	4	4	1	4	1	1	1	4	1	4	3	1	3	2	2	1	4	4	2	1	84	
38	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	88	
39	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	4	4	3	2	4	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	87
40	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	86
41	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	1	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	84	
42	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	3	3	4	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	87	
43	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	85

Data Motivasi Virtual

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Jumlah		
1	3	3	3	2	2	3	2	4	2	4	3	2	4	2	3	3	4	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	4	2	4	4	3	2	99		
2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	3	2	2	4	2	4	2	3	4	2	3	2	4	3	4	4	106		
3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	3	4	2	4	2	4	4	4	2	101		
4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	99			
5	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	97		
6	2	4	4	4	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	4	3	4	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	2	2	4	3	2	97		
7	3	2	3	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	2	4	2	2	2	3	3	4	2	3	4	2	3	2	4	4	4	2	99		
8	2	3	3	1	2	2	3	2	1	3	3	2	4	2	4	4	4	3	4	3	2	2	4	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	104	
9	2	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	3	2	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	117	
10	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	2	3	115		
11	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	106		
12	4	3	4	2	2	2	3	4	2	4	3	2	3	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	3	2	4	4	2	4	2	1	4	3	2	101		
13	4	4	4	3	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	4	2	2	2	110	
14	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	107		
15	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	106		
16	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	2	3	2	3	2	2	4	2	4	3	4	4	4	2	105		
17	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	4	4	4	2	3	4	2	2	3	2	4	2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	111	
18	2	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	1	3	1	1	1	3	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	98		
19	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	105	
20	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	97	
21	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100	
22	2	4	4	2	2	2	4	1	4	4	2	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	2	2	3	2	3	1	4	4	2	4	2	4	4	2	2	99	
23	3	3	3	4	3	4	4	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	97		
24	2	3	3	3	3	2	1	4	1	4	4	1	4	3	3	4	4	1	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	4	1	4	4	4	1	97		
25	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	99		
26	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	95	
27	3	3	4	2	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	4	3	4	2	3	2	2	2	3	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	2	2	104	
28	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	103
29	4	4	3	2	4	4	3	4	2	4	4	2	4	2	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	119
30	3	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	99	
31	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	2	3	2	2	4	2	3	2	4	3	3	3	103		
32	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	109	
33	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	120	
34	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	94		
35	3	3	3	1	3	1	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	89		
36	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	4	3	4	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	94		
37	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	92	
38	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103	
39	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	2	93			
40	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	90		
41	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	2	2	4	3	2	3	3	4	4	2	3	94			
42	3	2	4	2	3	2	2	2	4	3	2	3	2	3	3	3	1	4	2	2	2	3	2	4	1	4	3	2	3	2	4	4	3	2	93			
43	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	92			

Data Motivasi Penugasan

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Jumlah
1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	90
2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	4	4	3	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	93
3	2	3	4	1	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	1	1	4	2	3	1	2	4	3	3	2	4	3	3	2	92
4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	90
5	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	88
6	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	89
7	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	87
8	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	89
9	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	89
10	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	89
11	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	1	3	1	1	2	4	1	3	1	4	3	2	4	2	4	3	3	2	89	
12	4	1	1	4	1	4	1	4	4	1	4	1	4	1	4	4	1	4	1	1	1	4	1	4	1	4	3	4	1	4	2	4	4	3	2	90
13	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	90
14	4	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	4	2	4	3	3	2	4	2	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	2	4	4	3	2	93
15	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	92	
16	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	95
17	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	88
18	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	90
19	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	92
20	2	3	4	2	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	2	93
21	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	86
22	3	3	4	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	1	4	1	1	1	4	2	3	1	4	3	1	3	2	2	4	3	1	88	
23	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	84	
24	3	3	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	89
25	3	2	4	2	1	2	2	4	1	3	4	1	4	2	1	4	4	1	4	1	1	1	4	2	4	1	2	4	1	2	1	4	3	4	1	85
26	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	90
27	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	92
28	2	3	3	1	1	2	2	4	2	4	3	1	4	1	3	4	4	1	3	2	1	1	3	1	4	1	3	4	3	3	2	3	4	3	1	87
29	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	91
30	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	92
31	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	1	86
32	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	88
33	4	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	2	3	2	4	4	4	2	4	3	3	3	3	2	2	3	4	1	4	3	4	4	4	1	93	
34	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	88	
35	4	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	92
36	3	2	3	2	3	1	3	4	1	4	3	2	3	1	3	4	3	3	2	3	4	2	2	2	1	2	3	3	2	3	3	4	3	2	4	93
37	1	4	4	3	1	3	2	2	1	4	4	2	1	1	4	4	4	1	4	1	1	1	4	1	4	1	3	3	1	4	1	4	3	4	1	87
38	3	4	3	1	1	4	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	4	1	3	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	87
39	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	3	3	4	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	4	4	3	2	93
40	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	89
41	2	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	1	3	1	3	1	3	4	2	3	2	4	3	3	3	3	88
42	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	82
43	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	89

Data Penelitian

Resp	Persepsi Virtual	Motivasi Virtual	Persepsi Penugasan	Motivasi Penugasan	Hasil belajar
1	110.00	99.00	82.00	90.00	81.00
2	117.00	106.00	86.00	93.00	85.00
3	104.00	101.00	89.00	92.00	82.00
4	108.00	99.00	87.00	90.00	77.00
5	104.00	97.00	84.00	88.00	74.00
6	101.00	97.00	84.00	89.00	75.00
7	105.00	99.00	85.00	87.00	74.00
8	108.00	104.00	90.00	89.00	77.00
9	119.00	117.00	84.00	89.00	73.00
10	121.00	115.00	82.00	89.00	82.00
11	102.00	106.00	84.00	89.00	74.00
12	115.00	101.00	79.00	90.00	83.00
13	101.00	110.00	92.00	90.00	86.00
14	110.00	107.00	81.00	93.00	86.00
15	109.00	106.00	84.00	92.00	84.00
16	107.00	105.00	84.00	95.00	83.00
17	111.00	111.00	95.00	88.00	90.00
18	106.00	98.00	84.00	90.00	73.00
19	108.00	105.00	86.00	92.00	82.00
20	103.00	97.00	85.00	93.00	76.00
21	79.00	100.00	84.00	86.00	74.00
22	99.00	99.00	82.00	88.00	72.00
23	92.00	97.00	78.00	84.00	72.00
24	96.00	97.00	78.00	89.00	72.00
25	95.00	99.00	82.00	85.00	72.00

26	90.00	95.00	86.00	90.00	80.00
27	105.00	104.00	90.00	92.00	83.00
28	105.00	103.00	81.00	87.00	86.00
29	114.00	119.00	86.00	91.00	90.00
30	112.00	99.00	88.00	92.00	80.00
31	91.00	103.00	84.00	86.00	76.00
32	102.00	109.00	86.00	88.00	80.00
33	123.00	120.00	91.00	93.00	90.00
34	103.00	94.00	89.00	88.00	82.00
35	109.00	89.00	86.00	92.00	86.00
36	112.00	94.00	89.00	93.00	86.00
37	96.00	92.00	84.00	87.00	72.00
38	94.00	103.00	88.00	87.00	90.00
39	98.00	93.00	87.00	93.00	76.00
40	98.00	90.00	86.00	89.00	72.00
41	110.00	94.00	84.00	88.00	75.00
42	99.00	93.00	87.00	82.00	76.00
43	92.00	92.00	85.00	89.00	86.00

Statistik Data Penelitian

Frequencies

Statistics

		Persepsi (virtual)	Motivasi (Virtual)	Persepsi (penugasan)	Motivasi (penugasan)	Hasil Belajar
N	Valid	43	43	43	43	43
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		104,2558	101,3488	85,3023	89,4651	79,6512
Median		105,0000	99,0000	85,0000	89,0000	80,0000
Mode		105.00 ^a	99,00	84,00	89,00	72.00 ^a
Std. Deviation		8,99495	7,56207	3,54921	2,74598	5,88332
Minimum		79,00	89,00	78,00	82,00	72,00
Maximum		123,00	120,00	95,00	95,00	90,00
Sum		4483,00	4358,00	3668,00	3847,00	3425,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Persepsi (virtual)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	79.00	1	2,3	2,3	2,3
	90.00	1	2,3	2,3	4,7
	91.00	1	2,3	2,3	7,0
	92.00	2	4,7	4,7	11,6

94.00	1	2,3	2,3	14,0
95.00	1	2,3	2,3	16,3
96.00	2	4,7	4,7	20,9
98.00	2	4,7	4,7	25,6
99.00	2	4,7	4,7	30,2
101.00	2	4,7	4,7	34,9
102.00	2	4,7	4,7	39,5
103.00	2	4,7	4,7	44,2
104.00	2	4,7	4,7	48,8
105.00	3	7,0	7,0	55,8
106.00	1	2,3	2,3	58,1
107.00	1	2,3	2,3	60,5
108.00	3	7,0	7,0	67,4
109.00	2	4,7	4,7	72,1
110.00	3	7,0	7,0	79,1
111.00	1	2,3	2,3	81,4
112.00	2	4,7	4,7	86,0
114.00	1	2,3	2,3	88,4
115.00	1	2,3	2,3	90,7
117.00	1	2,3	2,3	93,0
119.00	1	2,3	2,3	95,3
121.00	1	2,3	2,3	97,7
123.00	1	2,3	2,3	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Motivasi (Virtual)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	89.00	1	2,3	2,3	2,3
	90.00	1	2,3	2,3	4,7
	92.00	2	4,7	4,7	9,3
	93.00	2	4,7	4,7	14,0
	94.00	3	7,0	7,0	20,9
	95.00	1	2,3	2,3	23,3
	97.00	5	11,6	11,6	34,9
	98.00	1	2,3	2,3	37,2
	99.00	6	14,0	14,0	51,2
	100.00	1	2,3	2,3	53,5
	101.00	2	4,7	4,7	58,1
	103.00	3	7,0	7,0	65,1
	104.00	2	4,7	4,7	69,8
	105.00	2	4,7	4,7	74,4
	106.00	3	7,0	7,0	81,4
	107.00	1	2,3	2,3	83,7
	109.00	1	2,3	2,3	86,0
	110.00	1	2,3	2,3	88,4
	111.00	1	2,3	2,3	90,7
	115.00	1	2,3	2,3	93,0
	117.00	1	2,3	2,3	95,3
	119.00	1	2,3	2,3	97,7
	120.00	1	2,3	2,3	100,0

Total	43	100,0	100,0	
-------	----	-------	-------	--

Persepsi (penugasan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	78.00	2	4,7	4,7	4,7
	79.00	1	2,3	2,3	7,0
	81.00	2	4,7	4,7	11,6
	82.00	4	9,3	9,3	20,9
	84.00	11	25,6	25,6	46,5
	85.00	3	7,0	7,0	53,5
	86.00	7	16,3	16,3	69,8
	87.00	3	7,0	7,0	76,7
	88.00	2	4,7	4,7	81,4
	89.00	3	7,0	7,0	88,4
	90.00	2	4,7	4,7	93,0
	91.00	1	2,3	2,3	95,3
	92.00	1	2,3	2,3	97,7
	95.00	1	2,3	2,3	100,0
Total		43	100,0	100,0	

Motivasi (penugasan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	82.00	1	2,3	2,3	2,3
	84.00	1	2,3	2,3	4,7
	85.00	1	2,3	2,3	7,0

86.00	2	4,7	4,7	11,6
87.00	4	9,3	9,3	20,9
88.00	6	14,0	14,0	34,9
89.00	8	18,6	18,6	53,5
90.00	6	14,0	14,0	67,4
91.00	1	2,3	2,3	69,8
92.00	6	14,0	14,0	83,7
93.00	6	14,0	14,0	97,7
95.00	1	2,3	2,3	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Hasil Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72.00	6	14,0	14,0	14,0
	73.00	2	4,7	4,7	18,6
	74.00	4	9,3	9,3	27,9
	75.00	2	4,7	4,7	32,6
	76.00	4	9,3	9,3	41,9
	77.00	2	4,7	4,7	46,5
	80.00	3	7,0	7,0	53,5
	81.00	1	2,3	2,3	55,8
	82.00	4	9,3	9,3	65,1

83.00	3	7,0	7,0	72,1
84.00	1	2,3	2,3	74,4
85.00	1	2,3	2,3	76,7
86.00	6	14,0	14,0	90,7
90.00	4	9,3	9,3	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Lampiran 5. Hasil perhitungan Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Persepsi (virtual)	Motivas i (Virtual)	Persepsi (penugasan)	Motivasi (penugasan)	Hasil Belajar
N		43	43	43	43	43
Normal Parameters ^a	Mean	104,255	101,348	85,3023	89,4651	79,651
		8	8			2
^b	Std. Deviation	8,99495	7,56207	3,54921	2,74598	5,8833
						2
Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative	,057 ,055 -,057	,134 ,134 -,062	,148 ,120 -,148	,124 ,102 -,124	,151 ,151 -,097

Kolmogorov-Smirnov Z	,372	,876	,967	,815	,991
Asymp. Sig. (2-tailed)	,999	,427	,307	,519	,279

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 6. Hasil Perhitungan Uji Linieritas

Pembelajaran Daring Virtual

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar * Persepsi (virtual)	43	100,0%	0	0,0%	43	100,0%
Hasil Belajar * Motivasi	43	100,0%	0	0,0%	43	100,0%

(Virtual)						
---------------	--	--	--	--	--	--

Hasil Belajar * Persepsi (virtual)

Report

Hasil Belajar

Persepsi (virtual)	Mean	N	Std. Deviation
79.00	74,0000	1	
90.00	80,0000	1	
91.00	76,0000	1	
92.00	79,0000	2	9,89949
94.00	90,0000	1	
95.00	72,0000	1	
96.00	72,0000	2	0,00000
98.00	74,0000	2	2,82843
99.00	74,0000	2	2,82843
101.00	80,5000	2	7,77817
102.00	77,0000	2	4,24264
103.00	79,0000	2	4,24264
104.00	78,0000	2	5,65685
105.00	81,0000	3	6,24500
106.00	73,0000	1	
107.00	83,0000	1	
108.00	78,6667	3	2,88675

109.00	85,0000	2	1,41421
110.00	80,6667	3	5,50757
111.00	90,0000	1	
112.00	83,0000	2	4,24264
114.00	90,0000	1	
115.00	83,0000	1	
117.00	85,0000	1	
119.00	73,0000	1	
121.00	82,0000	1	
123.00	90,0000	1	
Total	79,6512	43	5,88332

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Persepsi (virtual)	Between Groups	(Combined)	1035,934	26	39,844	1,526	,191
		Linearity	266,611	1	266,611	10,209	,006
		Deviation from Linearity	769,323	25	30,773	1,178	,374
	Within Groups		417,833	16	26,115		
Total		1453,767	42				

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Hasil Belajar * Persepsi (virtual)	,428	,183	,844	,713

Hasil Belajar * Motivasi (Virtual)

Report

Hasil Belajar

Motivasi (Virtual)	Mean	N	Std. Deviation
89.00	86,0000	1	
90.00	72,0000	1	
92.00	79,0000	2	9,89949
93.00	76,0000	2	0,00000
94.00	81,0000	3	5,56776
95.00	80,0000	1	
97.00	73,8000	5	1,78885
98.00	73,0000	1	
99.00	76,0000	6	3,94968
100.00	74,0000	1	
101.00	82,5000	2	,70711

103.00	84,0000	3	7,21110
104.00	80,0000	2	4,24264
105.00	82,5000	2	,70711
106.00	81,0000	3	6,08276
107.00	86,0000	1	
109.00	80,0000	1	
110.00	86,0000	1	
111.00	90,0000	1	
115.00	82,0000	1	
117.00	73,0000	1	
119.00	90,0000	1	
120.00	90,0000	1	
Total	79,6512	43	5,88332

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Motivasi (Virtual)	Between Groups	(Combined)	1005,967	22	45,726	2,042	,057
		Linearity	277,394	1	277,394	12,389	,002
		Deviation from Linearity	728,574	21	34,694	1,550	,166
		Within Groups	447,800	20	22,390		
Total			1453,767	42			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Hasil Belajar * Motivasi (Virtual)	,437	,191	,832	,692

Pembelajaran Daring Penugasan

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar * Persepsi	43	100,0%	0	0,0%	43	100,0%

(penugasan)						
Hasil Belajar * Motivasi (penugasan)	43	100,0%	0	0,0%	43	100,0%

Hasil Belajar * Persepsi (penugasan)

Report

Hasil Belajar

Persepsi (penugasan)	Mean	N	Std. Deviation
78.00	72,0000	2	0,00000
79.00	83,0000	1	
81.00	86,0000	2	0,00000
82.00	76,7500	4	5,50000
84.00	75,7273	11	4,00227
85.00	78,6667	3	6,42910

86.00	82,142 9	7	5,72796
87.00	76,333 3	3	,57735
88.00	85,000 0	2	7,07107
89.00	83,333 3	3	2,30940
90.00	80,000 0	2	4,24264
91.00	90,000 0	1	
92.00	86,000 0	1	
95.00	90,000 0	1	
Total	79,651 2	43	5,88332

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar	Between	(Combined)	843,978	13	64,921	3,087	,006
Persepsi	Groups	Linearity	304,743	1	304,743	14,493	,001

(penugasan)	Deviation from Linearity	539,236	12	44,936	1,137	,057
	Within Groups	609,789	29	21,027		
	Total	1453,767	42			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Hasil Belajar * Persepsi (penugasan)	,458	,210	,762	,581

Hasil Belajar * Motivasi (penugasan)

Report

Hasil Belajar

Motivasi (penugasan)	Mean	N	Std. Deviation
82.00	76,000	1	
84.00	72,000	1	

85.00	72,000 0	1	
86.00	75,000 0	2	1,41421
87.00	80,500 0	4	8,85061
88.00	78,833 3	6	6,64580
89.00	76,375 0	8	5,09727
90.00	80,000 0	6	4,56070
91.00	90,000 0	1	
92.00	82,833 3	6	2,04124
93.00	83,166 7	6	5,81091
95.00	83,000 0	1	
Total	79,651 2	43	5,88332

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
--	----------------	----	-------------	---	------

Hasil Belajar * (penugasan)	Between Groups	(Combined) Linearity	520,392	11	47,308	1,571	,157
		Deviation from Linearity	293,690	1	293,690	9,754	,004
			226,703	10	22,670	,753	,671
	Within Groups		933,375	31	30,109		
	Total		1453,767	42			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Hasil Belajar * (penugasan)	,449	,202	,598	,358

Lampiran 7. Hasil perhitungan Uji korelasi

Pembelajaran daring Virtual

Correlations

Correlations

		Persepsi (virtual)	Motivasi (Virtual)	Hasil Belajar
Persepsi (virtual)	Pearson Correlation	1	.535**	.428**
	Sig. (2-tailed)		,000	,004
	N	43	43	43
Motivasi (Virtual)	Pearson Correlation	.535**	1	.437**
	Sig. (2-tailed)	,000		,003
	N	43	43	43
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.428**	.437**	1
	Sig. (2-tailed)	,004	,003	
	N	43	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pembelajaran daring Penugasan

Correlations

Correlations

		Persepsi (penugasan)	Motivasi (penugasan)	Hasil Belajar
Persepsi (penugasan)	Pearson	1	,239	.458**
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)		,122	,002
	N	43	43	43
Motivasi (penugasan)	Pearson	,239	1	.449**
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)	,122		,002
	N	43	43	43
Hasil Belajar	Pearson	.458**	.449**	1
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)	,002	,002	
	N	43	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 8. Hasil perhitungan Analysis regresi

Pembelajaran daring virtual

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi (Virtual), Persepsi (virtual) ^b		Enter

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.494 ^a	.244	.206	5,24249

a. Predictors: (Constant), Motivasi (Virtual), Persepsi (virtual)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	354,421	2	177,210	6,448	.004 ^b

Residual	1099,347	40	27,484		
Total	1453,767	42			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi (Virtual), Persepsi (virtual)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38,127	11,665		3,269	,002
	Persepsi (virtual)	,178	,106	,273	1,674	,102
	Motivasi (Virtual)	,226	,127	,291	1,787	,081

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Pembelajaran daring penugasan

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi (penugasan), Persepsi (penugasan) ^b		Enter

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.576 ^a	,332	,299	4,92662

a. Predictors: (Constant), Motivasi (penugasan), Persepsi (penugasan)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	482,906	2	241,453	9,948	.000 ^b
	Residual	970,862	40	24,272		
	Total	1453,767	42			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi (penugasan), Persepsi (penugasan)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-41,999	27,850		-1,508	,139

Persepsi (penugasan)	,616	,221	,372	2,792	,008
Motivasi (penugasan)	,772	,285	,361	2,709	,010

a. Dependent Variable: Hasil Belajar