

# Pengaruh Minat Belajar, Video Animasi Dan Percaya Diri Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sepakbola Smpn 2 Rawamerta Kab. Karawang

Nadi<sup>(1)</sup>, Febi Kurniawan<sup>(2)</sup>, Resty Gustiawati<sup>(3)</sup>

<sup>1</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [1710631070135@student.unsika.ac.id](mailto:1710631070135@student.unsika.ac.id), <sup>2</sup>

[febi.kurniawan@fkip.unsika.ac.id](mailto:febi.kurniawan@fkip.unsika.ac.id), <sup>3</sup> [resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id](mailto:resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id).

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini ialah mengetahui dan menganalisis pengaruh hubungan minat belajar, video animasi dan percaya diri terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran sepakbola di SMPN 2 Rawamerta. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen desain penelitian mempergunakan *Time Series Design*. Seluruh populasi penelitian ini dijadikan sebagai sampel yaitu seluruh kelas VIII A di SMPN 2 Rawamerta Kab. Karawang. Penelitian ini memberikan hasil bahwa: secara parial motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh minat belajar, serta motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh video animasi tetapi motivasi belajar tak bisa dipengaruhi oleh percaya diri. Secara simultan di simpulkan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh minat belajar, video animasi dan percaya diri pada kelas VIII di SMPN 2 Rawamerta.

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada : 16-08-2021

Disetujui pada : 29-10-2021

Dipublikasikan pada : 31-10-2021

---

## Kata Kunci:

Minat Belajar, Video Animasi, Percaya Diri, Motivasi Siswa, Kuasi Eksperimen.

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v5i4.402](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i4.402)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu dari sekian banyak wujud kebudayaan manusia yang kerap ingin belajar serta ingin tahu tentang ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan yang berkembang merefleksikan perilaku manusia yang kerap bermauan untuk belajar, sebab waktu yang terus berjalan menuntut manusia terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi selalu tumbuh dan mengalami perkembangan. Pembelajaran ialah rangkaian interaktif yang dicita-citakan terwujud dalam alur pendidikan, memungkinkan siswa merasakan kegiatan pembelajaran yang dijadikan bagian dari keseluruhan alur pendidikan. Pendidikan jasmani di sekolah memiliki tujuan tidak hanya untuk menjaga kesehatan siswa, tetapi juga guna berdampak pada perkembangan keterampilan motoric melalui proses kegiatan olahraga. Menurut Gustiawati dkk, (2019:126) program pendidikan jasmani mengarah pada kemampuan dan proses hasil belajar dari pada peserta didik menguasai keterampilan saat pembelajaran pendidikan jasmani .

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang dijalankan di sekolah berperan penting dalam menyajikan kesempatan kepada siswa. Merasakan langsung dalam beraneka ragam pengalaman belajar yang melibatkan kegiatan gerak sistematis. Pendidikan jasmani merupakan salah satu media guna menunjang tumbuh kembang motoric, kesanggupan jasmani berupa pengetahuan dan pemikiran, memperdalam mengenai sikap, mental, spiritual, emosi dan social dan juga mencakup pembiasaan pola hidup sehat yang memiliki maksud guna merangsang keseimbangan antara pertumbuhan dan perkembangan (Azhuri dkk, 2020:97) Di samping itu, pemahaman yang mendalam dan menyuruh tetang konsep saja tak cukup untuk mengajar pendidikan jasmani secara efektif. Guru juga wajib mengerti model pembelajaran. Menurut Prastowo dkk, (2014) berpendapat bahwa model pembelajaran

dijadikan bahan untuk mengatur lingkungan yang berguna untuk membimbing siswa untuk berkomunikasi dan belajar bagaimana belajar.

Di masa ini dunia termasuk Indonesia sedang dilanda pandemic *Covid-19* yang melumpuhkan semua bidang baik, ekonomi, pariwisata, pekerjaan tak luput juga pendidikan. Maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan sekolah baik tingkat SD sampai kepada tingkat SMA untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh atau biasa disebut *home learning* (Pujilestari 2020). Pembelajaran tatap muka yang biasa telah diubah menjadi pembelajaran di rumah (BDR). Ada dua cara untuk mencapai BDR, yaitu pembelajaran online menggunakan handphone, laptop, dan aplikasi pembelajaran, dan pembelajaran offline menggunakan radio, televisi, modul, dan LKS. Pembelajaran daring ialah pendidikan yang menggunakan teknologi multimedia baik berupa video, bacaan online animasi, kelas virtual, pesan suara, email, telepon konferensi, serta video streaming online pendidikan bisa dicoba secara masif dengan total partisipan yang tak terbatas, dapat dicoba secara free ataupun berbayar (Bilfaqih, 2015:76).

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Yanti, M.T (2020:25) memberikan hasil penelitian bahwa rangkaian pembelajaran yang dijalani guru dalam melibatkan kanal Rumah Belajar Kemendikbud yakni bermula pada persiapan dan pelaksanaan pembelajaran yang berisi kegiatan pembuka, inti dan penutup pembelajaran. Sejumlah pilihan yang telah dimanfaatkan guru dalam pembelajaran yaitu Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), dan Bank Soal. Kemudian metode yang dipilih dalam memanfaatkan kanal rumah belajar sebagai model pembelajaran daring ketika kegiatan pembelajaran dapat digolongkan dalam (1) Presentasi/Demonstrasi, (2) diskusi kelompok dan (3) pembelajaran individual. Motivasi belajar yang muncul dalam pribadi siswa berakibat mendesak untuk bersemangat ketika belajar serta mencapai prestasi dalam belajar yang maksimal. Apabila motivasi belajar yang dimiliki siswa besar seharusnya mempunyai sejumlah energy positif serta konstansi yang kuat dikala rangkaian pendidikan berjalan. Dengan dukungan orang tua selalu diharapkan siswa mampu menaikkan motivasi belajarnya terkait mata pelajaran penjas secara online atau daring di masa pandemic.

Meirony dan Simanjuntak (2017:113) berasumsi bahwa motivasi yang harus dimiliki oleh siswa terhadap pendidikan PJOK terletak dalam kategori baik yang disebabkan oleh kesanggupan guru untuk menguasai keperluan belajar siswa serta menggunakan beraneka ragam cara mengajar, sehingga siswa bisa menguasai modul pembelajaran yang telah diberikan. Selanjutnya (Febriany dan Yusri 2013:5) menjelaskan bahwa motivasi siswa mempunyai hubungan yang kuat dengan perhatian orang tua dalam hal menyelesaikan tugas sekolah dengan tindakan yang kokoh. Ikatan tersebut ialah adanya orang tua yang memberikan perhatian besar sehingga timbulnya motivasi siswa untuk menyelesaikan tugas sekolah pula cukup besar.

Penelitian selanjutnya dari Thorikunnafi (2018:15) menyatakan bahwa motivasi intrinsik lebih mendominasi daripada dengan motivasi ekstrinsik dalam memberikan dampak motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani SMP Negeri 8 Kediri. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK berangkat dari dalam diri hingga secara umum. Penelitian Pramada dkk, (2020) Secara daring saat pandemi Covid-19 di MI Surya Utama Al Fajar Desa Kerep. semenjak bertepatan pada 16 Maret 2020 siswa mulai melaksanakan pendidikan secara online, diminggu awal siswa menjajaki dengan penuh semangat, tugas yang diberikan guru lewat suatu aplikasi WhatsApp (WA) mereka kerjakan dengan baik serta penuh dengan semangat, serta nyaris 2 bulan siswa wajib menjajaki pendidikan secara daring pastinya hendak terdapat akibat tertentu untuk siswa. Mungkin mereka sudah cape sehingga tak ada lagi rasa semangat seperti minggu awal, serta pada kesimpulannya eksistensi pendidikan yang mengasyikkan kesimpulannya jadi pendidikan yang membosankan. Dalam pendidikan online nyatanya para siswa dapat jadi sangat kurang aktif dalam belajar serta dalam menyampaikan aspirasinya

berupapemikirannya, sehingga hendak menyebabkan atmosfer pendidikan yang menjenuhkan ataupun membosankan. (Ferismayanti 2020:35)

Untuk guru serta sekolah yang telah terbiasa melakukan pendidikan secara online tentu bukan jadi sesuatu permasalahan, menyikapi permasalahan tersebut pastinya guru serta sekolah sudah mempraktikkan bermacam strategi yang bermacam-macam serta pastinya bukan berarti tanpa hambatan. Tidak hanya itu, para orang tua mengeluh apabila melakukan pendampingan siswa belajar di rumah ialah beban tertentu untuk orangtua yang tak mempunyai latar balik pembelajaran yang lumayan. Daya guna pendidikan PJOK yang dicoba secara online di masa pandemi covid-19 nyatanya berjalan secara efisien, serta aplikasi yang sangat gampang digunakan oleh siswa merupakan Google Classroom (Sari dan Sutapa, 2020:20)

Lingkungan belajar harus ditata sedemikian rupa agar pertumbuhan serta perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa meningkat. Dalam belajar siswa harus aktif, sikap sportif, serta adanya kecerdasan emosi. Apabila siswa mempunyai pengalaman belajar maka bisa membantu siswa untuk lebih mengerti mengapa manusia bergerak serta bagaimana cara melaksanakan gerakan secara aman, efisien, serta efektif. Selain itu, pengalaman juga bisa memberikan sikap positif dengan melaksanakan belajar lebih terencana, bertahap serta berkelanjutan. Suatu rangkaian terkait dengan proses pembelajaran dari aktivitas jasmani yang memiliki kegunaan mengingkatnya kebugaran jasmani, keterampilan motoric yang berkembang, menambah pengetahuan serta perilaku hidup yang sehat untuk diri sendiri serta mampu memberikan peningkatan aktivitas jasmani yang bermanfaat guna meningkatnya kualitas hidup seseorang yang nantinya akan membentuk jiwa sportif serta gaya hidup yang aktif disebut Penjas (Suherman (2007).

Berdasarkan permasalahan di atas, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Minat Belajar, Video Animasi Dan Percaya Diri Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sepakbola Smpn 2 Rawamerta Kab. Karawang”**.

### METODE

Metode kuasi eksperimen dijadikan sebagai metode pada penelitian ini. Sebab metode tersebut ialah metode pengembangan yang sebenarnya dari metode eksperimen. Sugiyono (2017:114) berasumsi bahwa *“bentuk quasi experimental design ialah metode hasil perkembangan dari true experimental design yang tak mudah dilaksanakan”*. Oleh karena itu, dikembangkannya metode kuasai ini untuk mengatasi terkait kesulitan dalam hal menetapkan kelompok control pada penelitian. Ciri yang paling utama dari metode kuasai ini ialah tak dilaksanakannya penugasan random, tetapi mempergunakan kelompok yang telah ada. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi yang dijadikan sample yaitu dalam adalah satu kelas yaitu kelas VIII A dengan total 40 siswa. penggunaan instrument ini ialah terkait instrumen motivasi pada siswa menggunakan media video animasi. Berikut ialah instrument penelitian:

**Tabel 1**  
**Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar**

Komptensi Dasar	Indikator	No. Item	Jumlah
Minat belajar , video animasi dan percaya diri terhadap motivasi siswa dalam pebelajaran	Minat Belajar	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	Total		10

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

**Tabel 2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Vidio Animasi**

Komptensi Dasar	Indikator	No. Item	Jumlah
Minat belajar , video animasi dan percaya diri terhadap motivasi siswa dalam pebelajaran	Minat Belajar	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	Total		10

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

**Tabel 3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Percaya Diri**

Komptensi Dasar	Indikator	No. Item	Jumlah
Minat belajar , video animasi dan percaya diri terhadap motivasi siswa dalam pebelajaran	Percaya Diri	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	Total		10

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

**Tabel 4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar**

Komptensi Dasar	Indikator	No. Item	Jumlah
Minat belajar , video animasi dan percaya diri terhadap motivasi siswa dalam pebelajaran	Motivasi Belajar	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	Total		10

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah agar mampu mengetahui korelasi ataupun hubungan video animasi terhadap motivasi pembelajaran siswa sepakbola kelas VIII A SMPN 2 Rawamerta dengan jumlah populasi sebanyak 40 siswa dimana populasi tersebut dijadikan sampel penelitian secara keseluruhan (Kurniawan dkk, 2018:102) serta populasi tersebut seluruhnya dijadikan sebagai sampel penelitian.

### Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan teori Priyatno (2017:94) yang berasumsi bahwa apabila nilai signifikan  $> 0,05$  artinya data dinyatakan normal. Sedangkan apabila data  $< 0,05$  sehingga diberikan kesimpulan data tak berdistribusi normal. Berikut ialah tabel uji normalitas pada penelitian ini:

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	-,1802535
	Std. Deviation	1,23417739
Most Extreme Differences	Absolute	,118
	Positive	,118

	Negative	-,108
Test Statistic		,118
Asymp. Sig. (2-tailed)		,165 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

Berdasarkan tabel 2 disimpulkan bahwa Asymp.Sig (2-tailed) yaitu 0,165. Artinya  $0,165 > 0,05$ . Sehingga bisa diberikan kesimpulan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini normal.

### Uji Multikolinearitas

Ghozali (2009:96) berasumsi bahwa pengambilan keputusan terkait uji multikolinearitas ini ialah apabila nilai tolerance  $> 0,10$  dan apabila nilai VIF  $< 10$  dan apabila nilai Tolerance serta VIF tak sama dengan ketetapan yang sudah ada sehingga bisa diberikan kesimpulan bahwa data pada penelitian ini mempunyai gejala multikolinearitas artinya tak layak dipergunakan untuk data penelitian. Hasil uji multikolinearitas berikut ini:

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Multikolinieritas**

		Coefficients <sup>a</sup>					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Tolerance	VIF
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.		
1	(Constant)	-2,602	2,691		-,967	,340		
	Minat_Belajar	,507	,133	,546	3,817	,001	,343	2,915
	Video_Animasi	,299	,197	,211	1,519	,138	,362	2,761
	Percaya_diri	,163	,110	,182	1,478	,148	,461	2,168

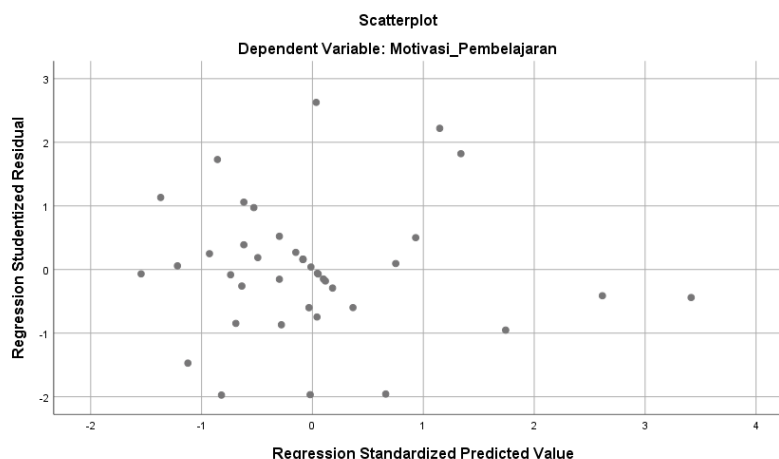
a. Dependent Variable: Motivasi\_Pembelajaran

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

Berdasarkan tabel di atas bahwa variabel minat belajar, video animasi serta percaya diri memiliki nilai tolerance  $> 0,10$  serta nilai VIF  $< 10$ . Maka kesimpulan yang diberikan ialah data terbebas dari gejala multikolinearitas. Artinya data penelitian ini layak untuk pergunakan.

### Uji Heterokedastisitas

Ghozali (2009:99) berasumsi bahwa apabila terdapat gejala heterokedastisitas maka titik-titik memiliki pola yang teratur serta titik-titik data yang bergelombang. Apabila tak adanya pola yang teratur, serta titik-titik menyebar yang berada di atas serta dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tak terdapat heterokedastisitas. Berikut adalah hasil pengujian heterokedastisitas:



**Gambar 1**  
**Hasil Uji Heterokedstisitas**

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

Berdasarkan gambar di atas bahwa titik-titik berada di atas serta di bawah 0 pada sumbu Y. sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa penelitian ini tak terjadi heterokedastisitas. Artinya data penelitian ini layak dipergunakan.

**Uji Autokorelasi**

Pengambilan keputusan pada uji ini yaitu dengan melihat nilai Durbin Watson. nilai  $n = 40$ ,  $K = 3$ ,  
Nilai  $d_l = 1,338$   $d_u = 1,658$   $4-Du = (4-1,658)=2,342$ .

**Tabel 7**  
**Hasil Uji Autokorelasi**  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,864 <sup>a</sup>	,747	,726	1,520	1,608

a. Predictors: (Constant), Percaya\_diri, Video\_Animasi, Minat\_Belajar

b. Variabel Dependent: Motivasi\_Pembelajaran

Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa DW test sebesar = 1,608, sehingga memberikan kesimpulan bahwa data berada pada  $D_l < D_w < D_u$ , artinya bahwa data pada penelitian ini tak terjadi autokorelasi serta data pada penelitian ini bisa dipergunakan.

**Uji Hipotesis**

**Uji t**

Tujuan pengujian uji t ini untuk melihat apakah variabel terikat dapat dipengaruhi oleh bebas. Berikut ialah uji t penelitian ini:

**Tabel 7**  
**Hasil Uji T**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-2,602	2,691		-,967	,340		
	Minat_Belajar	,507	,133	,546	3,817	,001	,343	2,915

Video_Animasi	,299	,197	,211	1,719	,038	,362	2,761
Percaya_diri	,163	,110	,182	1,478	,148	,461	2,168

a. Dependent Variable: Motivasi\_Pembelajaran  
Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

Pada pengujian t ini memperbandingkan antara t hitung dengan t tabel. Tara kesalahan sebesar 5 % serta menggunakan uji dua sisi dan  $dk = n - 2 = 38$ , sehingga t tabel pada penelitian ini sebesar 1,685.

**Tabel 8**  
**Pengujian signifikansi dengan membandingkan nilai T**

Variabel	Nilai T hitung	Nilai T Tabel	Interprestasi
Minat Belajar	3,817	$\pm 1.685$	Pengaruh variabel Minat Belajar signifikan terhadap motivasi belajar ( $ t \text{ hitung}  >  t \text{ tabel} $ )
Video Animasi	1,719	$\pm 1.685$	Pengaruh variabel Video Animasi signifikan terhadap motivasi belajar ( $ t \text{ hitung}  >  t \text{ tabel} $ )
Percaya Diri	1,478	$\pm 1.685$	Pengaruh variabel Debt to Equity Rati tidak signifikan terhadap motivasi belajar ( $ t \text{ hitung}  <  t \text{ tabel} $ )

**Tabel 9**  
**Pengujian signifikansi dengan membandingkan nilai sig**

Variabel	Nilai Sig.	Tingkat Signifikansi	Interprestasi
Minat Belajar	0,001	0,5	Pengaruh variabel Minat Belajar signifikan terhadap motivasi belajar ( <b>sig.&lt;0,05</b> )
Video Animasi	0,038	0,5	Pengaruh variabel Video Animasi signifikan terhadap motivasi belajar ( <b>sig.&lt;0,05</b> )
Percaya Diri	0,148	0,5	Pengaruh variabel Percaya Diri tidak signifikan terhadap motivasi belajar ( <b>sig.&gt;0,05</b> )

### Uji F (Uji Simultan)

TTujuan dari pengujian F ini ialah untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara simultan ataupun secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

**Tabel 10**  
**Hasil Uji F**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	245,815	3	81,938	35,471	,000 <sup>b</sup>
	Residual	83,160	36	2,310		
	Total	328,975	39			

a. Dependent Variable: Motivasi\_Pembelajaran  
b. Predictors: (Constant), Percaya\_diri, Video\_Animasi, Minat\_Belajar  
Sumber: Data di olah Peneliti, 2021

Pada tabel 8 diperoleh nilai sig yaitu 0,00. Artinya Sig. 0,00 < 0,05, dengan f hitung 35,471 > f tabel 2,84. Artinya bisa diberikan kesimpulan bahwa secara

simultan atau bersama sama motivasi pembelajaran dapat dipengaruhi oleh minat belajar, video animasi dan percaya.

### **Pembahasan**

#### **Pengaruh Minat Belajar terhadap Motivasi Pembelajaran**

Hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa motivasi pembelajaran dapat dipengaruhi oleh minat belajar secara positif dan signifikan pada kelas VIII A pada sekolah SMPN 2 Rawamerta. Hal ini disebabkan karena munculnya rasa ketertarikan, rasa suka, serta keinginan untuk melaksanakan perubahan sesudah melalui berbagai aktivitas dalam proses belajar untuk memperoleh pengetahuan serta pengalaman yang timbul dari dalam diri siswa tersebut dan hal tersebut didukung oleh aspek psikologis, atau dikenal dengan minat.

#### **Pengaruh Video Animasi terhadap Motivasi Pembelajaran**

Hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa motivasi pembelajaran dapat dipengaruhi oleh video animasi secara positif dan signifikan pada kelas VIII A pada sekolah SMPN 2 Rawamerta. Hal ini mengindikasikan bahwa video animasi mampu membantu terkait informasi yang diperoleh serta pengalaman baru dalam belajar, dan paham atas materi yang sudah disampaikan oleh guru, serta bisa memudahkan siswa dalam mengingat pelajaran.

#### **Pengaruh Percaya Diri terhadap Motivasi Pembelajaran**

Pengujian secara parsial memberikan hasil bahwa motivasi pembelajaran tak dapat dipengaruhi oleh percaya diri pada kelas VIII pada sekolah SMPN 2 Rawamerta. Hasil ini mendukung bahwa adanya faktor lain yang bisa memberikan pengaruh pada rasa percaya diri yaitu faktor internal dan eksternal. Apabila siswa memiliki tingkat percaya diri yang tinggi sehingga siswa tersebut akan bisa meningkatkan motivasi pembelajarannya pula di kelas.

#### **Pengaruh Minat Belajar, Video Animasi, Percaya Diri terhadap Motivasi Pembelajaran**

Hasil pengujian pada uji  $f$  yaitu nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan  $f$  hitung  $35,471 > f$  tabel  $2,84$ . Sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa secara simultan atau bersama sama motivasi pembelajaran dapat dipengaruhi oleh minat belajar, video animasi dan percaya. Hal ini disebabkan karena apabila tingginya minat belajar siswa, ditambah dengan adanya video animasi yang menarik serta adanya percaya diri pada siswa maka akan memberikan pengaruh pada motivasi pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian serta pengujian hipotesis yang sudah dilaksanakan bisa ditarik kesimpulan bahwa minat belajar dan video animasi berpengaruh terhadap motivasi pembelajaran. Sedangkan percaya diri tak berpengaruh terhadap motivasi pembelajaran. Secara bersamaan atau simultan bahwa minat belajar, video animasi, percaya diri berpengaruh terhadap motivasi pembelajaran.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Azhuri, lip Ripai, Tedi Purbangkara, and Nana Suryana Nasution. 2020. "Survei Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa Sekolah Luar Bisa Di Kabupaten Karawang." *Jurnal Literasi Olahraga* 2(April): 96–103.
- Bilfaqih, Yusuf. 2015. "Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring-Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan." *Yogyakarta: Deepublish*.
- Febriany, Rani, and Yusri Yusri. 2013. "Hubungan Perhatian OrangTua Dengan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengerjakan Tugas-Tugas Sekolah." *Konselor* 2(1).



- Ferismayanti. 2020. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi." *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia* 2(2): 1–10.
- Ghozali, Imam. 2009. "Ekonometrika: Teori, Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS 17." *Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Gustiawati, Resty, Febi Kurniawan, and Eka Purnama Indah. 2019. "Pengembangan Pendekatan Evaluasi The Most Significant Change Technique Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan." *jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 18(2): 125–29.
- Kurniawan, Febi, Qorry Armen Gemael, and Rolly Afrinaldi. 2018. "Kelincahan Dan Koordinasi Mata Kaki Dengan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa SMA Negeri 5 Karawang." *Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga* 10(3): 99–104.
- Meirony, Alfon, and Selamat Simanjuntak. 2017. "Studi Tentang Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Penjas Orkes Di Smp Kartika 1-7 Padang Timur." *PAKAR Pendidikan* 15(2): 1–9.
- Pramada, Rio, Rizki Burstiando, And Rendhitya Prima Putra. 2020. "Hubungan Dukungan Orang Tua Dengan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas Secara Dalam Jaringan (Daring) Saat Pandemi Covid-19 Di Mi Surya Utama Al Fajar Desa Kerep." Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Priyatno, D. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Pujilestari, Yulita. 2020. "Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19." *Adalah* 4(1).
- Sari, Dyah Purnama, and Panggung Sutapa. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Daring Selama Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)." *Pediatric Critical Care Medicine Publish Ah*: 19–29.
- Sugiyono. 2017. "Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D." *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*.
- Suherman, Wawan S. 2007. "Pendidikan Jasmani Sebagai Pembentuk Fondasi Yang Kokoh Bagi Tumbuh Kembang Anak." *Pidato Pengukuhan Guru Besar. Yogyakarta: FIK UNY [Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta]. Tersedia secara online juga di: [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808337/WSSuherman-PidatoKukuh\\_0.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808337/WSSuherman-PidatoKukuh_0.pdf) [diakses di Cimahi, Jawa B.*
- Thorikunnafi, M. K. 2018. "Survei Motivasi Belajar Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 8 Kediri."
- Yanti, M.T, Dkk. 2020. "Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 1.