

# PERSEPSI LINGKUNGAN BELAJAR DAN EMOSI BELAJAR TERHADAP PENCAPAIAN BELAJAR SISWA DI SMA N 2 PERINGSEWU

Isnaini Sukmawati Devi  
Pendidikan Olahraga  
*isnainisukmawatidevi@gmail.com*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi mengenai lingkungan belajar dan *achievement emotion* terhadap *achievement goal* siswa di SMA Negeri 2 Pringsewu. *Achievement goal* didefinisikan sebagai dorongan dan motif personal yang mengarahkan individu untuk mencapai tujuannya dimana hal tersebut berkaitan dengan pencapaian tertentu, serta mengacu kepada standar yang digunakan untuk mengevaluasi performa dalam meraih tujuan tersebut. Subjek penelitian berjumlah 178 siswa. Alat pengumpulan data berupa kuesioner skala persepsi mengenai lingkungan belajar (38 aitem), skala *achievement emotion* (30 aitem), dan skala *achievement goal* (12 aitem). Analisis data menggunakan uji *multiple* regresi dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mengenai lingkungan belajar dan *achievement emotion* secara signifikan berpengaruh terhadap *achievement goal* siswa SMA Negeri 2 Pringsewu. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai pentingnya *achievement goal*, sebab *achievement goal* merupakan variabel yang dapat mempengaruhi motivasi dan performa siswa dalam belajar serta meraih prestasi.

**Kata Kunci:** Lingkungan Belajar, Emosi Belajar, Pencapaian Belajar

---

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, semakin majunya teknologi serta komunikasi mendorong munculnya masyarakat global, dimana didalamnya terbentuk individu-individu cerdas dengan berbagai keterampilan serta pengetahuan yang mereka miliki (Fahrizqi, Agus, et al., 2021b). Berbagai keahlian serta pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing individu tersebut membuat mereka menjadi semakin kompetitif agar dapat bersaing di pasar global (Fahrizqi, Gumantan, et al., 2021). Menyadari pentingnya keterampilan maupun pengetahuan (Nugroho & Gumantan, 2020b), serta kapasitas intelektual dalam menghadapi tantangan global, pendidikan menjadi pembelajaran jangka panjang dan dapat dijadikan sebagai proses pelatihan dalam mengembangkan keterampilan serta pengetahuan yang nantinya dapat diaplikasikan pada ranah global yang kompetitif dimana pengetahuan maupun informasi diperdagangkan sebagai komoditas (Pratomo & Gumantan, 2021).

Di era persaingan global ini pula, generasi muda dituntut untuk memiliki kompetensi (Fahrizqi et al., n.d.). Hal ini dibutuhkan untuk menghadapi tantangan persaingan global yang semakin kompetitif (Ahdan et al., 2021). Generasi muda harus memiliki keinginan serta komitmen untuk berprestasi dan menghasilkan karya yang nyata (Fahrizqi, 2018). Menanggapi hal tersebut, generasi muda diharapkan untuk membangun dan mengembangkan keahlian mereka di berbagai bidang untuk dapat berkontribusi mengatasi permasalahan-permasalahan global yang dihadapi (Ichsanudin & Gumantan, 2020). Berbagai keahlian serta pengetahuan yang dimiliki individu juga berguna dalam perencanaan masa depan, terutama dalam perencanaan karir (Handoko & Gumantan, 2021). Kemampuan tersebut meliputi: kemampuan dalam belajar; mengembangkan ide-ide; serta menciptakan inovasi seperti berpikir kreatif dan mengembangkan sistem berpikir

untuk merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi rencana karir kedepan (Mahfud, Gumantan, & Nugroho, 2020). Berdasarkan hal tersebut, generasi muda dituntut untuk sukses dalam bidang akademik maupun non akademik (Fahrizqi, Agus, et al., 2021). Kesuksesan dapat digunakan untuk mengatasi tantangan persaingan global, berkontribusi dalam mengatasi permasalahan-permasalahan disekitarnya maupun permasalahan-permasalahan secara global, serta dapat menjadi bekal pertimbangan dalam perencanaan karir di masa mendatang (Yuliandra et al., 2020).

*Achievement goal* merupakan variabel kunci yang dapat memprediksi pembelajaran serta performa belajar yang dilakukan siswa (Aprilianto & Fahrizqi, 2020). Motivasi siswa yang berorientasi pada situasi prestasi (*achievement situation*), seperti ketika berada pada ruang kelas, dapat direpresentasikan sebagai *achievement goal* (Mahfud, Gumantan, & Fahrizqi, 2020). Berbagai alasan siswa yang berbeda-beda dalam mengejar prestasi, diwakili oleh komponen dalam *achievement goal*, seperti *mastery goals* dan *performance goals* (FAHRIZQI, 2013). *Achievement goal* merupakan salah satu faktor yang penting untuk mendorong prestasi. *Achievement goal* dipengaruhi oleh banyak factor (Fahrizqi, Agus, et al., 2021a). Faktor-faktor yang diduga mempengaruhi *achievement goal* diantaranya adalah tujuan (*goals*) yang berbeda-beda pada masing-masing individu harapan individu akan keberhasilan, ketakutan akan kegagalan (Fikri & Fahrizqi, 2021), persepsi mereka mengenai kompetensi/ kemampuan yang mereka miliki (Fernando et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut penulis ingin mengetahui bagaimana *achievement goal* yang dimiliki oleh siswa SMAN 2 Pringsewu, serta bagaimana peran persepsi siswa mengenai lingkungan belajar maupun *achievement emotion* dalam mengembangkan *achievement goal* siswa tersebut.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Achievement Goal*

*Achievement goal* merupakan dorongan dan motif personal yang mengarahkan individu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang ia tetapkan (Sandika & Mahfud, 2021b). dimana hal tersebut berkaitan dengan pencapaian tertentu, selain itu juga mengacu pada standar yang digunakan untuk mengevaluasi performa dalam meraih pencapaian tersebut (Mahfud & Yuliandra, 2020). Adapun dimensi *achievement goal* terdiri dari kerangka trikotomi dan satu konstruk yang mewakili kompetensi *absolute/intrapersonal* dalam *valence* negatif, yang dijelaskan sebagai berikut (Kurniawan et al., 2021). ***Mastery-approach Goal***, Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan individu akan tugas prestasi serta pencapaian dan pengembangan kompetensi (Nadapdap & Mahfud, 2021). ***Mastery-avoidance Goal***, Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan individu akan tugas prestasi serta menghindari kemungkinan negatif seperti ketidakmampuan dalam mencapai atau mengembangkan kompetensi (Pangkey & Mahfud, 2020). ***Performance-approach Goal***, Pendekatan ini berfokus pada pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria *normative* yaitu kompetensi yang dimiliki dievaluasi berdasarkan perbandingan antara performa diri dengan performa orang lain (Mahfud, Yuliandra, et al., 2020). ***Performance-avoidance Goal***, Pendekatan ini berfokus untuk menghindari ketidakmampuan (*incompetence*) atau kegagalan yang penilaiannya didasarkan pada standar *normative* (Pamungkas & Mahfud, 2020). *Achievement goal* merupakan salah satu konstruk penting yang berkaitan dengan prestasi karena konstruk ini tidak hanya mengacu pada dorongan (motivasi) untuk berprestasi (Nugroho et al., 2021), tetapi juga berkaitan dengan performa yang dijadikan sebagai standar untuk mengevaluasi seberapa efektif kinerja mereka dalam rangka meraih prestasi mereka tersebut (Sandika & Mahfud, 2021a).

Persepsi mengenai lingkungan belajar merupakan pengorganisasian, pemaknaan, serta interpretasi siswa mengenai lingkungan belajarnya, baik iklim atau kondisi dimana pembelajaran terjadi maupun aspek psikologis maupun psikososial yang mempengaruhi iklim atau suasana belajar-mengajar tersebut. terdapat beberapa aspek yang dapat menjelaskan persepsi siswa mengenai lingkungan belajarnya, yaitu: Keterkaitan di dalam Kelas (*Classroom relatedness*) (Agus et al., 2013). Dalam aspek ini menjelaskan persepsi siswa mengenai relasinya dengan figur-figur yang ada pada lingkungan, diantaranya: Hubungan antara siswa dengan guru (*Teacher-Student Relationships*), Hubungan dengan Teman Sebaya (*Peer Relationships*), Hubungan antara Pihak Rumah dengan Pihak Sekolah (*Home-School Relationship*). Persepsi Siswa terhadap Kompetensi (*Perceived Competence: Academic Self-Efficacy*) (Aguss & Yuliandra, 2021b). Aspek ini berkaitan dengan persepsi siswa terhadap keyakinan diri mereka akan keberhasilan serta kemampuan dirinya dalam bidang akademik (Aguss, Fahrizqi, & Wicaksono, 2021). Kelas yang Mendukung Otonomi Siswa (*Classroom Supports for Autonomy*). Aspek ini menjelaskan persepsi siswa terhadap partisipasi mereka dalam menetapkan tujuan, pengambilan keputusan, serta pengendalian diri mereka di dalam kelas. Hal tersebut akan dijelaskan sebagai berikut (Aguss & Yuliandra, 2021a). Determinasi Diri (*Self Determination*), *Self-Determination* menggambarkan bagaimana kapasitas siswa dalam mengelola pembelajaran yang mereka lakukan (Aguss, 2021c). Perilaku Pengendalian Diri (*Behavioral Self-Control*), Perilaku pengendalian diri menjelaskan bagaimana siswa memajemen perilaku sehari-hari mereka serta sejauh mana perilaku tersebut searah dan sesuai dengan perilaku dalam lingkungan belajar mereka (Rizki & Aguss, 2020).

### ***Achievement Emotion***

*Achievement emotions* merupakan emosi yang berkaitan dengan kegiatan kompetensi yang mengarah pada prestasi. Berikut ini dimensi *achievement emotion* beserta sembilan klasifikasi emosi dalam masing-masing dimensi : *Activity Emotion*, Aspek ini berkaitan dengan kegiatan prestasi (*achievement activity*) yang sedang berlangsung (Melyza & Aguss, 2021). Emosi dalam dimensi ini antara lain: *Enjoyment*, kebosanan (*boredom*) terjadi ketika kegiatan prestasi (*achievement activity*) dinilai kurang memiliki insentif baik positif maupun negatif dan *Anger*. *Prospective Emotion*, *Prospective Outcome Emotions* merupakan hasil emosi antisipatif yang dialami ketika kesuksesan dinilai positif atau kegagalan diekspektasikan sebagai hal yang negative (Syaifulloh & Aguss, 2021). Emosi dalam dimensi ini antara lain: *hope*, *anxiety*, dan *hopelessness*. *Retrospective Emotion*, Aspek ini merupakan emosi yang timbul mengikuti keberhasilan subjektif serta kegagalan dimana hal tersebut berkaitan dengan kontrol subjektif. Emosi dalam dimensi ini antara lain: *pride*, *relief*, dan *shame* (Aguss, Fahrizqi, & Abiyu, 2021).

Prestasi merupakan sebuah hal yang penting untuk dikejar, sebab prestasi diyakini memiliki kaitan yang erat dengan kesuksesan seseorang (Saputra & Aguss, 2021). Bagi remaja sendiri, terkadang merasa bahwa kebutuhan akan prestasi merupakan tuntutan yang akan menjadi beban bagi mereka, terlebih karena mereka tidak hanya dituntut untuk berprestasi pada satu bidang saja, misalnya akademik (Aguss & Yuliandra, 2020). Mereka juga dituntut untuk berprestasi pada bidang non akademik bahkan pada bidang yang kurang mereka senangi (Agus & Fahrizqi, 2020). Meningkatnya tuntutan akan prestasi tersebut seringkali menimbulkan konflik pada area dalam kehidupan mereka (Agus, Rachmi Marsheilla Aguss, 2019). Minat mereka pada ranah sosial seringkali menyita waktu yang mereka miliki sehingga mengurangi waktu mereka pada kegiatan di bidang

akademik, atau ambisi mereka untuk berprestasi pada bidang tertentu justru mendapat penolakan sosial (Aguss, Amelia, et al., 2021).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini merupakan penelitian korelasional (*correlational research*), selain itu penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data *survey* (Aguss, 2021b). Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yang merupakan skala sikap dengan berisi pernyataan-pernyataan mengenai objek sikap yang terdiri dari dua macam pernyataan yaitu pernyataan *favorable* dan pernyataan *non-favorable* (Aguss, 2020). Adapun variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah persepsi mengenai lingkungan belajar (X1) dan *achievement emotion* (X2). Persepsi mengenai lingkungan (X1) dalam penelitian ini didefinisikan sebagai pengorganisasian, pemaknaan (Aguss, 2021a), serta interpretasi siswa mengenai lingkungan belajarnya, baik iklim atau kondisi dimana pembelajaran terjadi maupun aspek psikologis maupun psikososial yang mempengaruhi iklim atau suasana belajar-mengajar tersebut. Instrumen untuk mengukur persepsi mengenai lingkungan belajar terdiri dari 38 aitem dengan reliabilitas ( $\alpha=0,912$ ) (Nugroho & Gumantan, 2020a). Dalam skala persepsi mengenai lingkungan belajar terdapat empat pilihan jawaban yang merepresentasikan pernyataan yang sesuai dengan kondisi subjek, yang meliputi Sangat tidak setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) (Nugroho, 2021a). Variabel independen 2, yaitu *achievement emotion* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai emosi yang berkaitan dengan kegiatan prestasi. Instrumen untuk mengukur *achievement emotion* disusun oleh penulis berdasarkan *control-value theory* milik Pekrun (2006), yang terdiri dari 30 aitem dengan realibilitas ( $\alpha=0,781$ ). Dalam skala *achievement emotion* terdapat empat pilihan jawaban yang merepresentasikan pernyataan yang sesuai dengan kondisi subjek, yang meliputi Sangat tidak setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) (Nugroho, 2021b).

Variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah *achievement goal* didefinisikan sebagai dorongan dan motif personal yang mengarahkan individu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang ia tetapkan dimana hal tersebut berkaitan dengan pencapaian tertentu, selain itu juga mengacu pada standar yang digunakan untuk mengevaluasi performa dalam meraih pencapaian tersebut. Instrumen untuk mengukur *achievement goal* adalah adaptasi *Achievement Goal Questionnaire Revised* (AGQ-R) yang dikembangkan yang terdiri dari 12 aitem dengan reliabilitas ( $\alpha=0,820$ ) (Nugroho & Yuliandra, 2021). Dalam skala *achievement goal* terdapat empat pilihan jawaban yang merepresentasikan pernyataan yang sesuai dengan kondisi subjek, yang meliputi Sangat tidak setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *accidental sampling* (Dermawan & Nugroho, 2020). Populasi penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Pringsewu. Secara keseluruhan, jumlah populasi siswa SMA Negeri 2 Pringsewu, Pringsewu adalah 926 siswa, akan tetapi siswa yang masih aktif di sekolah ketika penelitian berlangsung adalah sebanyak 627 siswa karena siswa kelas 12 yang berjumlah 299 telah lulus. Berdasarkan rumus perhitungan slovin, total sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 245 siswa, sementara penulis hanya mendapatkan sampel sebanyak 176 siswa. Sesuai dengan syarat *multiple* regresi dinyatakan bahwa jumlah sampel yang dibutuhkan untuk analisis tersebut dengan dua variabel independen adalah 66

sampel, sehingga jumlah sampel yang berhasil dikumpulkan masih memenuhi persyaratan uji *multiple* regresi (Sudibyo & Nugroho, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan serangkaian analisis yang dilakukan, diketahui bahwa persepsi mengenai lingkungan belajar dan *achievement emotion* mempengaruhi *achievement goal* siswa. Penelitian ini menunjukkan hasil yang sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa terdapat hubungan yang positif antara persepsi mengenai lingkungan belajar dengan *achievement goal* siswa. Hal itu berarti, jika persepsi siswa mengenai lingkungan belajarnya meningkat, maka *achievement goal* siswa juga akan meningkat. Persepsi siswa mengenai lingkungan belajarnya menentukan seberapa efektifnya pembelajaran yang dilakukan dan seberapa banyak pengetahuan yang mereka dapatkan sebagai hasil pembelajaran yang dilakukannya. Bagaimana siswa memandang, mempersepsikan, maupun menafsirkan lingkungan belajarnya, dipengaruhi oleh konsepsi mereka mengenai konsep belajar, tugas, maupun lingkungan belajarnya itu sendiri. Persepsi siswa mengenai lingkungan belajarnya juga dipengaruhi oleh *self-efficacy* akademik dimana konstruk tersebut merupakan salah satu dimensi persepsi mengenai lingkungan belajar. *Self-efficacy* akademik berkaitan dengan keyakinan akan kemampuan untuk sukses pada tugas-tugas tertentu dalam situasi tertentu. *Self-efficacy* merupakan elemen penting dalam persepsi siswa, karena berdasarkan keyakinan yang mereka bentuk itulah mereka kemudian mempersepsikan bagaimana lingkungan belajar mereka sehingga persepsi tersebut diasosiasikan dengan motivasi siswa tersebut yang nantinya akan berkontribusi terhadap keberhasilan akademik. *Self-efficacy* akademik ini juga dianggap mampu menjadi kontrol subjektif bagi individu dimana kontrol subjektif tersebut merupakan sumber utama *achievement emotion*. Dalam *setting* prestasi, seringkali dihadapkan dengan *achievement emotion* seperti, perasaan menyenangkan ketika belajar (*enjoyment*), harapan (*hope*), kebanggaan (*pride*), kemarahan (*anger*), kecemasan (*anxiety*), rasa malu (*shame*), putus asa (*hopelessness*), kelegaan (*relief*), maupun kebosanan (*boredom*). Emosi tersebut sangat penting karena memiliki pengaruh terhadap motivasi siswa, baik dalam belajar, performa, mengembangkan identitas, serta kesehatan. Tujuan (*goals*) disertai emosi menjadi prediktor yang penting bagi *performance* siswa. Emosi mempengaruhi seseorang dalam mengadopsi pendekatan *achievement goal* seseorang, sebab emosi serta *goals* memiliki hubungan yang *reciprocal*. Suasana hati (*mood*) serta emosi memfasilitasi proses mengingat atau *mood* yang kognuen, hal tersebut menunjukkan bahwa keadaan *mood* maupun emosi yang positif dapat mendorong seseorang untuk memunculkan kreativitas, lebih fleksibel, serta berpikir secara holistik, selain itu juga meningkatkan motivasi terhadap tugas prestasi, sementara keadaan *mood* maupun emosi yang negatif dapat meningkatkan motivasi untuk menghindari (*avoidance*) dari tugas prestasi. Emosi negatif seperti kecemasan dapat mengganggu kinerja seseorang dalam tugas-tugas yang kompleks atau sulit, dimana tugas-tugas tersebut membutuhkan kerja kognitif. Siswa SMA Negeri 2 Pringsewu yang menjadi konteks penelitian ini berada pada rentang usia remaja, dimana pada masa remaja seringkali berhadapan dengan berbagai macam perubahan-perubahan yang terjadi baik perubahan fisik, perubahan dalam aspek kognitif, maupun perubahan dalam aspek sosio-emosional. masa remaja merupakan masa yang penting dalam mengejar prestasi.

*Achievement goal* merupakan salah satu konstruk penting yang berkaitan dengan prestasi karena konstruk ini tidak hanya mengacu pada dorongan (motivasi) untuk berprestasi, tetapi juga berkaitan dengan performa yang dijadikan sebagai standar untuk mengevaluasi

seberapa efektif kinerja mereka dalam rangka meraih prestasi mereka tersebut. Persepsi mengenai lingkungan belajar maupun *achievement emotion* merupakan dua faktor yang berpengaruh serta memiliki kontribusi yang unik terhadap *achievement goal* siswa SMA Negeri 2 Pringsewu. Hasil analisa dari penelitian ini menunjukkan bahwa masih adanya beberapa siswa yang memiliki tingkat *achievement goal* yang tergolong rendah maupun sangat rendah, melihat hal tersebut perlu untuk ditinjau kembali dengan mempertimbangkan perubahan-perubahan fisik, kognitif, dan sosio-emosional mereka serta tugas-tugas perkembangan yang berkaitan dengan masa remaja. Berdasarkan hasil penelitian ini, persepsi mengenai lingkungan belajar dan *achievement emotion* memberikan sumbangan efektif sebesar 14,5% terhadap *achievement goal*, sehingga perlu juga untuk meninjau 85,5% faktor lainnya yang diduga menjadi prediktor terhadap *achievement goal* siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian proses serta pengujian yang dilakukan, diketahui bahwa persepsi mengenai lingkungan belajar dan *achievement emotion* berpengaruh terhadap *achievement goal* siswa. Kedua variabel tersebut mempengaruhi bagaimana seseorang mengadopsi pendekatan dalam *achievement goal*. Persepsi mengenai lingkungan belajar dan *achievement emotion* memberikan sumbangan efektif sebesar 14,5%, sementara 85,5% faktor lainnya yang diduga menjadi prediktor terhadap *achievement goal* siswa tidak diteliti dalam penelitian ini. Saran untuk sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam Pendidikan di sekolah. Menciptakan iklim lingkungan belajar yang nyaman dan positif sehingga siswa dapat mempersepsikan lingkungan belajarnya secara positif dimana persepsi mereka mengenai lingkungan belajarnya dapat mempengaruhi mereka dalam mengadopsi pendekatan- pendekatan *achievement goal*. Saran bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bagaimana peran persepsi mereka mengenai lingkungan belajar serta *achievement emotion* yang dapat mempengaruhi *achievement goal* mereka, dimana *achievement goal* merupakan salah satu aspek penting yang berkaitan dengan motivasi dan prestasi.

## REFERENSI

- Agus, Rachmi Marsheilla Agus, R. M. (2019). (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kriteria Layanan Bantuan: Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Penjasorkes Slb Pkk Bandar Lampung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 186–197.
- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164–174.
- Agus, R. M., Suranto, S., & Nurseto, F. (2013). Pengaruh Power Otot Tungkai Terhadap Peningkatan Tendangan Depan Pencak Silat. *JUPE (Jurnal Penjaskesrek)*, 1(1).
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M. (2021a). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Aguss, R. M. (2021b). ANALYSIS OF PHYSICAL ACTIVITY CHILDREN AGED 7-8 YEARS IN THE TIME OF ADAPTATION TO NEW HABITS. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.

- Aguss, R. M. (2021c). *Kemampuan Mobilitas Gerak Anak Usia Dini 4 Sampai 5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan*. 1(1), 58–64.
- Aguss, R. M., Amelia, D., Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus Dan Rpp Smk Pgri 1 Limau. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1315>
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). ANALISIS Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). ANALISIS DAMPAK WABAH COVID-19 PADA PERKEMAHAN Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). ANALISIS DAMPAK WABAH COVID-19 PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Jurn. Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemaAguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).mpuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2020). Persepsi Atlet Futsal Putra Universitas Teknokrat Indonesia Terhadap Hipnoterapi Dalam Meningkatkan Konsentrasi Saat Bertanding. *Jurnal Penjaskesrek*, 7(2), 274–288.
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021a). The effect of hypnotherapy and mental toughneAguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021). The effect of hypnotherapy and mental toughness on concentration when competing for futsal athletes. *MEDIKORA*, 20(1), 53–64.ss on concentration when competing for futsal at. *MEDIKORA*, 20(1), 53–64.
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021b). The effect of hypnotherapy and mental toughness on concentration when competing for futsal athletes. *Medikora*, 20(1), 53–64. <https://doi.org/10.21831/medikora.v20i1.36050>
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- Dermawan, D., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Negeri Di Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 14–19.
- Fahrizqi, E. B. (2018). Hubungan Panjang Tungkai, Power Tungkai Dan Koordinasi Mata-Kaki Dengan Kemampuan Passing Pada Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa Olahraga Futsal Perguruan Tinggi Teknokrat. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 2(1), 32–42.
- Fahrizqi, E. B., Agus, R. M., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2021a). The Learning Motivation and Physical Fitness of University Students During the Implementation of the New Normal Covid-19 Pandemic. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 6(1), 88–100. <https://doi.org/10.33222/juara.v6i1.1184>
- Fahrizqi, E. B., Agus, R. M., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2021b). The Learning Motivation and Physical Fitness of University Students During the Implementation of the New Normal Covid-19 PandFahrizqi, E. B., Agus, R. M., Yuliandra, R., &

- Gumantan, A. (2021). The Learning Motivation and Physical Fitness of University Stu. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 6(1), 88–100.
- Fahrizqi, E. B., Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021). PELATIHAN PENANGANAN CIDERA OLAHRAGA DI SMA NEGERI 1 PRINGSEWU. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 11–14.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiaFahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendi. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43–54.
- Fahrizqi, E. B., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (n.d.). TINGKAT KEBUGARAN JASMANI MAHASISWA OLAHARAGA SELAMA NEW NORMAL PANDEMI COVID-19. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(2), 53–62.
- FAHRIZQI, E. K. O. B. (2013). *PENGARUH LATIHAN KELENTUKAN KONTRAKSI-RELAKSASI (PNF) DAN KELENTUKAN STATIS TERHADAP KETERAMPILAN GERAK KAYANG PADA SISWA KELAS X. 3 SMA NEGERI 1 GADING REJO TAHUN AJARAN 2012/2013*.
- Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. 2(2), 39–43. 2(2), 39–43.
- Fikri, Z., & Fahrizqi, E. B. (2021). *PENERAPAN MODEL LATIHAN VARIASI PASSING FUTSAL DI EKSTRAKULIKULER SMAN 1 LIWA*. 2(2), 23–28.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7.
- Ichsanudin, I., & Gumantan, A. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Panahan Teknokrat Selama Pandemi Covid. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 10–13.
- Kurniawan, D., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *PENGARUH RUBBER PUSH TRAINING TERHADAP HASIL AKHIR TOLAK*. 2(2), 29–34.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis IMT (Indeks Massa Tubuh) Atlet UKM Sepakbola Universitas Teknokrat Indonesia. *SATRIA: Journal of Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis*, 3(1), 9–13.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). PELATIHAN PEMBINAAN KEBUGARAN JASMANI PESERTA EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56–61.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). MODEL LATIHAN DRIBLING SEPAKBOLA UNTUK PEMULA USIA SMA. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 1(2).

- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Nadapdap, R., & Mahfud, I. (2021). *Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 44–51.
- Nugroho, R. A. (2021a). *SISWA EKTRAKURIKULER KARATE BKC*. 2(2), 13–22.
- Nugroho, R. A. (2021b). The Effect of 4-Way Ball Training on Motion Reactions in South Lampung SSB Porsewa Goalkeeper. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020a). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sport Science And Education Journal*, 1(1).
- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020b). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sp. Sport Science And Education Journal*, 1(1).
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i2.7391>
- Pamungkas, D., & Mahfud, I. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Taekwondo Satria Teknokrat Selama Pandemi Covid 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 6–9.
- Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 33–40.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 20–24.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021a). Application of Cardiovascular Endurance Training Model With The Ball Football Game at SSB Bintang Utara. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021b). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With The Ball Permainan Sepak Bola SSB BU Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.
- Sudibyoy, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.

Syaifulloh, M. D., & Aguss, R. M. (2021). *Analisis peningkatan gerak dasar dalam permainan kasti*. 1(1), 51–57.

Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 204–213.