

PERSEPSI SISWA SMKN TERHADAP KONTEN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI ATLETIK

Yanuar Iskak, Heryanto Nur Muhammad

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

*yanuar.18003@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pada dunia pendidikan, media adalah hal yang wajib ada dalam pembelajaran. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa SMKN terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode yang dipilih peneliti adalah deskriptif kuantitatif. Peneliti memilih SMKN 2 kota Mojokerto sebagai lokasi penelitian dan pengambilan data. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota kelas X seluruh jurusan sebanyak 490 siswa. Sampel yang digunakan diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*. Jumlah anggota sampel yang terambil sebanyak 31 siswa yaitu kelas X TB 2. Instrumen yang digunakan mengadopsi dari peneliti terdahulu. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif serta untuk pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari data deskriptif statistik pada persepsi siswa terhadap konten video yang terdiri dari beberapa kategori, antara lain kategori "Sangat Rendah" sebesar 3% dengan sebanyak 1 responden, berikutnya adalah kategori "Rendah" sebesar 29% dengan responden sebanyak 9 siswa. Untuk kategori "Netral" sebesar 39% dengan 12 responden, kategori "Tinggi" sebesar 6 dengan hasil persentase sebesar 19%, sedangkan untuk kategori "Sangat Tinggi" sebesar 10% dengan banyaknya responden 3 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai terbesar yang dicapai dalam penelitian ini yaitu pada kategori "Netral" dengan hasil persentase sebesar 39% dengan frekuensi sebesar 12 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik termasuk kedalam kategori Netral. Kategori netral pada penelitian ini berarti peserta didik sebagian tidak terpengaruh dan sebagian lainnya terpengaruh pada beberapa faktor terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik.

Kata Kunci: media pembelajaran; atletik; pendidikan jasmani

Abstract

In the world of education, the media is something that must exist in learning, with the media making it easier to convey the material that will be taught to students. The media used include audio, visual, audio visual and so on. This study has a purpose, namely to determine the perception of SMKN students on the video content of learning media on athletic material. The type of research used is quantitative. The method chosen by the researcher is descriptive quantitative. Researchers chose SMKN 2 Mojokerto city as a place of research or data collection, the total population is members of class X all majors as many as 490 students. The sample used is the type of sample The type of sample used is cluster random sampling. While the sample taken is 31 students, namely class X TB 2. The instruments used were from previous researchers. Analysis of the data used is descriptive quantitative and for data processing using Microsoft Excel. The results showed that from descriptive statistical data on students' perceptions of video content consisting of several categories, including the "Very Low" category of 3% with 1 respondent, the next is the "Low" category of 29% with 9 students as respondents. For the "Neutral" category it is 39% with 12 respondents, the "High" category is 6 with a percentage of 19%, while for the "Very High" category it is 10% with 3 students as respondents. So it can be said that the greatest value achieved in this study was in the "Neutral" category with a percentage of 39% with a frequency of 12 students. So it can be said that students' perceptions of the video media content of athletics learning materials are included in the Neutral category. The neutral category in this study involved some students who were not affected and some were affected by several video content media for learning athletic material.

Keywords: video content; athletic; physical education

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, media adalah suatu hal yang wajib ada dalam pembelajaran. Adanya media mempermudah dalam menyampaikan materi yang akan di ajarkan kepada siswa. Adapun media yang digunakan antara lain audio, visual, audio visual dan sebagainya. Media merupakan sesuatu hal yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada orang yang menerima informasi melalui alat (Fahludin, 2017). Adanya media tersebut seseorang dapat dengan mudah untuk menyampaikan informasi yang akan di sampaikan kepada penerima informasi tersebut. Manfaat dari media dalam hal audio manusia dapat dijadikan sebagai pendengar untuk mendapatkan informasi, untuk aspek visual sendiri sangat bermanfaat untuk memahami langsung informasi yang di dapat dari sebuah gambar, sedangkan untuk media audio visual bermanfaat dan berperan sangat penting dengan adanya suara dan gambar dapat lebih jelas dalam menerima informasi (Swastyastu, 2020). Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa peran media dalam pembelajaran sangat dianjurkan dalam dunia pendidikan dan menjadikan media pembelajaran sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Terutama pada pembelajaran yang bertujuan untuk melatih gerak ritmik seseorang dengan menggunakan media pembelajaran agar lebih mudah memahami setiap gerakannya serta penyampaian materinya.

Media pembelajaran saat ini sangat berperan penting dalam berlangsungnya pembelajaran, tetapi banyak media pembelajaran tidak digunakan dengan baik di dunia pendidikan. Perlu adanya sosialisasi yang mendukung adanya penggunaan media sosial baik menggunakan alat komunikasi berupa handphone, laptop, atau komputer dengan aplikasi di dalamnya serta dengan media pendukung lainnya untuk mendapatkan informasi. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dalam mencapai tujuan belajar (Lestari et al., 2022). Salah satu contohnya sebagai berikut video, gambar, gerakan manusia, power point, dan sebagainya. Media pembelajaran sangat diperlukan terutama dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

Dengan media yang mendukung materi pembelajaran akan dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami dengan ditampilkannya video yang kemudian akan di praktekkan ketika pelajaran PJOK dilaksanakan di luar (lapangan olahraga). PJOK adalah mata pelajaran untuk mendorong perkembangan fisik serta meningkatkan gerak motorik siswa (Kurniawan et al.,

2022). Melatih gerak dan juga manfaat dari PJOK adalah sebagai ladang pengembangan aktivitas fisik dan mengarah kepada aspek pedagogik siswa dengan memberikan ideologi serta pengalaman (Choi et al., 2021). Dari beberapa manfaat tersebut dapat menjadikan siswa lebih giat dalam berolahraga. Dalam masa modern ini banyak hal yang dapat bersemangat untuk berolahraga dengan sangat praktis menggunakan media elektronik yang dijadikan sebagai alat penambah wawasan kita dapat mengakses gerakan-gerakan dalam berolahraga baik berupa gambar, video, suara, bahkan sekarang ada media yang dapat menggabungkan beberapa media tersebut. Pada pembelajaran PJOK terdapat berbagai bab yang memerlukan media pembelajaran berupa video seperti pada materi mengenai bab atletik.

Materi Atletik dalam PJOK adalah salah satu materi olahraga yang sangat mudah untuk di pelajari, dalam atletik terdapat berbagai macam olahraga di dalamnya contohnya seperti lari, lompat, lempar dan jalan. Atletik sendiri merupakan suatu cabang olahraga yang melibatkan berbagai macam olahraga di dalamnya seperti jalan, lari, lempar, dan lompat (Sakwa et al., 2019). Adapun berbagai macam contoh perlombaan di dalam maam-macam olahraga tersebut seperti jalan nomor yang di perlombakan adalah nomor jalan cepat, lari banyak sekali macam- macam lari contohnya perlombaan yang sering dilaksanakan yaitu lari jarak pendek (sprinter), untuk lompat sendiri nomor yang dipertandingkan yang umum adalah lompat jauh, serta yang terakhir adalah lempar pada nomor tolak peluru. Dari beberapa macam atletik tersebut yang sangat mudah dipelajari adalah nomor lari.

Pada nomor atletik lari adalah suatu hal yang umum dilakukan di kehidupan sehari-hari dan lari dicatat sebagai olahraga yang sangat sederhana karena dengan kita berlari sangat bermanfaat sebagai penambah daya imun serta menjadikan badan sehat dan bugar. Lari merupakan gerakan melangkahkan kaki di udara dengan kecepatan maksimal (Komarudin & Wali, 2022). Adapun bermacam-macam nomor lari anantara lain jarak pendek, jarak menengah, jarak jauh, dan lari halang rintang. Dalam pembagian macam-macam lari adapun nomor-nomor lari yang di perlombakan untuk jarak pendek lari 60 m, 80 m, 100 m, 200 m, dan 400 m. Sedangkan untuk lari jarak menengah terdapat nomor lari 800 m, 1.500 m, dan 3.000 m untuk lari jarak jauh berjarak 5.000 m dan 10.000 m, untuk lari halang rintang sendiri terdapat perlombaan lari gawang dimana dalam lari gawang tersebut terdapat jarak-jarak nomor perlombaannya antara lain 100 m, 110 m dan 400 m.

Aktivitas fisik yang sangat mudah adalah dengan berlari atau bisa juga dengan *jogging* tetapi untuk masuk

ke dalam ranah perlombaan teknik berlari sangat di perlukan agar dapat memperbaiki kualitas gerakan lari. Teknik berlari terdiri dari *start*, gerakan berlari dan *finish* (Fahmi et al., 2020). Dalam dunia pendidikan untuk mencetak prestasi-prestasi olahraga sekolah dijadikan sebagai jembatan siswa dalam berprestasi, kemudian siswa akan dimasukkan pada kegiatan ekstrakurikuler atau dalam sebuah *club* yang dinaungi oleh suatu lembaga untuk mengembangkan prestasinya dalam bidang atletik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa SMKN terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik lari.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Kuantitatif merupakan penelitian dengan cara pengamatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari beberapa variabel kemudian data tersebut akan diolah dalam bentuk statistika. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah menggambar, meninjau yang diolah dengan angka tentang apa yang sudah ditemukan dari hasil penelitian (Ma'ruf Abdullah, 2015 : 25-30).

Populasi merupakan jumlah keseluruhan suatu objek yang akan dijadikan penelitian serta memiliki hak yang sama (Astuti et al., 2022). Peneliti memilih SMKN 2 kota Mojokerto sebagai tempat penelitian atau pengambilan data, jumlah populasi adalah anggota kelas X yang terdiri dari beberapa kelas antara lain kelas X Rekayasa Perangkat Lunak 1, 2, 3, Jasa Boga 1, 2, 3, Desain Komunikasi Visual 1, 2, Layanan Perbankan Syariah 1, 2, Agribisnis Pengolahan Hasil Pangan 1, 2, dengan jumlah seluruh siswa pada setiap jurusan sebanyak 490 siswa. Sampel yang digunakan menggunakan jenis sampel *cluster random sampling*. Dimana *cluster random sampling* merupakan pengambilan beberapa orang untuk di jadikan responden dalam penelitian serta pemilihannya ditentukan sesuai dengan kelompok. Sedangkan sampel yang terambil sebanyak 31 siswa yaitu kelas X TB 2 Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang mengadopsi dari Hudawis (2021). Pada angket tersebut memiliki nilai validitas sebesar 0,153 dan untuk nilai uji reabilitas sebesar 0,979.

Penyebaran angket menggunakan google formulir. Dengan menggunakan google formulir dapat mudah dalam mengolah data dan dapat mejangkau siswa yang menggunakan sistem daring. Sebelum dilakukan penyebaran angket kepada peserta didik sudah dilakukan pengecekan sesuai dengan tema yang diambil dalam

penelitian ini serta banyaknya angket yang diambil sesuai dengan jumlah angket yang terpilih.

Adapun tata cara pada saat dilakukannya penyebaran dan pengisian angket:

- 1) Peneliti menyiapkan alat dan bahan (link *zoom* digunakan untuk peserta didik dengan pembelajaran daring, absensi siswa, angket berupa google formulir, *handphone* atau laptop).
- 2) Peneliti memperkenalkan diri, serta memberitahukan tujuan dalam melakukan pertemuan pada waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
- 3) Peneliti sebelumnya memberikan arahan untuk mengisi di setiap pertanyaan bahwasanya setiap satu email hanya bisa mengisi selama sekali.
- 4) Peneliti didalam google formulir mewajibkan responden agar mengunggah foto kartu tanda pelajar atau foto bukti username *classroom*.
- 5) Peneliti memberikan angket berupa *google* formulir yang dikirim melalui grup *whatsapp* serta diberikan waktu ketika pengerjaan berlangsung.
- 6) Peneliti mengumpulkan data yang sudah masuk hasil dari pengisian angket responden melalui google sheets.
- 7) Peneliti mengecek ulang data yang masuk pada *google* sheets, yaitu mengecek kelogisan data yg masuk. Jika ada yg tidak logis, diklarifikasi ke yg mengisi untuk diperbaiki.
- 8) Peneliti berpamitan serta berterimakasih kepada responden.

Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang sudah didapatkan kemudian di ubah menjadi angka atau skor, skor tersebut akan diolah menggunakan SPSS dan di deskripsikan serta ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan hasil penelitian ini yang didasarkan pada angket yang diadopsi dari peneliti terdahulu, kemudian disebarkan kepada responden yang berjumlah 31 siswa. Pembahasan akan dijelaskan mulai dari hasil secara keseluruhan responden yang bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa SMKN terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik. Berikut adalah hasil analisis deskriptif statistik yang diperoleh dari data yang didapat sebagai berikut :

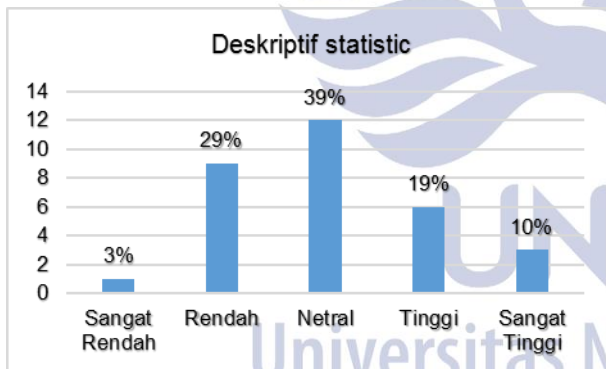
Tabel 1. Deskriptif Statistik Persepsi Siswa SMKN terhadap Konten Video Media Pembelajaran Pada Materi Atletik

KATEGORI	INTERVAL	F	P
Sangat Redah	$X < 119$	1	3%
Rendah	$119 < X < 143$	9	29%

KATEGORI	INTERVAL	F	P
Netral	143<X<167	12	39%
Tinggi	167<X<192	6	19%
Sangat Tinggi	192<X	3	10%
Total		31	100%

Dari data tersebut dapat diketahui beberapa kategori yang dipilih oleh peneliti untuk dijadikan pengukur hasil dari data yang telah didapat, dengan begitu tabel di atas menjelaskan hasil deskriptif statistik secara keseluruhan. Terdapat lima kategori antara lain Sangat Rendah, Rendah, Netral, Tinggi, Sangat Tinggi. Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil dari kategori "Sangat Rendah" sebesar 3% dengan sebanyak 1 responden, berikutnya adalah kategori "Rendah" sebesar 29% dengan responden sebanyak 9 siswa. Untuk kategori "Netral" sebesar 39% dengan 12 responden. Untuk kategori "Tinggi" sebesar 6 dengan hasil persentase sebesar 19%, sedangkan untuk kategori "Sangat Tinggi" sebesar 10% dengan banyaknya responden dari hasil frekuensi sebanyak 3 siswa.

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa nilai terbesar yang dicapai dalam penelitian ini yaitu pada kategori "Netral" dengan hasil persentase sebesar 39% dengan frekuensi sebesar 12 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik termasuk kedalam kategori Netral. Berikut dapat dilihat secara jelas data tersebut dengan diagram batang berikut :



Gambar 1. Diagram Deskriptif statistik persepsi siswa SMKN terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik

Dari gambar diatas sudah jelas bahwa nilai tertinggi berada pada kategori Netral dengan hasil persentase sebesar 39%. Kesimpulan dari data yang telah dibahas di atas yang disertai hasil analisis yang berupa tabel dan diagram batang dapat disimpulkan bahwa hasil persepsi siswa terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik pada kategori Netral.

Pada hasil netral sendiri merupakan hasil yang tidak sepenuhnya atau berpihak antara hasil yang tinggi

atau rendah yang berpengaruh dengan konten video pada pembelajaran PJOK. Sehingga netral yang dimaksudkan disini adalah jawaban yang tidak mengikat antara pilihan jawaban yang lain serta tidak memihak apapun, sehingga peserta didik kemungkinan masih banyak yang sedikit mengetahui akan hal konten video yang digunakan untuk pembelajaran PJOK. Adapun menurut (Wibawa, 2020).

Netral merupakan dimana keadaan seseorang yang tidak mengikat ,bebas, berimbang, tidak memihak pada suatu hal. Menurut data yang ada dampak yang diakibatkan dari hasil netral yaitu peneliti tidak dapat menganalisis lebih jauh mengenai persepsi siswa dengan adanya konten video pada pembelajaran PJOK, karena hasil yang didapat bersifat tidak terikat pada apapun yang mempengaruhi di dalamnya. Dalam persepsi siswa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya persepsi itu sendiri. Untuk yang pertama faktor intrinsik, faktor ini sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan suatu pembelajaran pada media pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap persepsi siswa. Terkadang persepsi siswa dapat muncul pada diri sendiri. Faktor intrinsik biasanya muncul pada diri sendiri karena dari pikiran dan kemauan pada siswalah yang mempengaruhi persepsi seseorang. Untuk faktor yang kedua adalah faktor ekstrinsik faktor ini akan muncul karena ada pengaruh dari luar bisa dari teman, keluarga, orang tua dan sebagainya. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap persepsi siswa. Untuk faktor ini biasanya terdapat dampak positif dan negatif tergantung dari individu siswa masing-masing, oleh karena itu pengawasan orang tua juga sangat mempengaruhi terhadap persepsi siswa dan juga seorang guru juga sangat berpengaruh ketika disekolah dengan penggunaan media pembelajaran yaitu berupa konten video, konten video juga sangat berpengaruh besar dan sangat mudah dicari disemua media serta aplikasi yang ada di *handphone* atau laptop, oleh karena itu sangat perlu campur tangan orang sekitar dalam penggunaan media informasi.

Berikutnya adalah berkaitan dengan faktor pengetahuan. Pengetahuan adalah hal yang wajib di dapatkan dan dimiliki oleh setiap individu oleh karena itu pengetahuan sangatlah penting dalam pembelajaran seperti pada media pembelajaran untuk mempelajari tentang konten video pada materi bab ATLETIK pada pembelajaran PJOK. Pengetahuan juga sangat berpengaruh terhadap persepsi siswa. Maka dari itu pengetahuan tentang kemajuan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran berupa konten video sangat diperlukan sehingga siswa dapat mempelajari dimana dan kapan saja serta tidak memiliki waktu yang terbatas.

Faktor yang terakhir adalah faktor manfaat. Dalam penelitian ini pemanfaatan media pembelajaran yang berupa konten video ini sangat minim digunakan oleh sekolah-sekolah, bukan hanya keterbatasan dari sarana dan prasarana tetapi juga dari pengajar masih banyak yang belum bisa memanfaatkan teknologi. Maka dari itu seorang pengajar harus terus mengikuti perkembangan zaman. Apalagi di zaman saat ini sudah mulai banyak buku atau informasi lainnya yang menggunakan media digital sehingga dapat mudah dalam mencari informasi dari mana saja.

Sehingga pada analisis hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik memiliki kategori netral. Dari hasil yang telah muncul tersebut di harapkan keinginan peserta didik dalam pembelajaran PJOK meningkat serta dapat memberikan suatu pembelajaran PJOK dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik lagi sehingga dapat menciptakan suasana yang berbeda ketika menerima pembelajaran PJOK di kelas maupun di lapangan. Serta dengan hasil kategori netral tersebut dapat meningkat dengan adanya penemuan baru selain konten video media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa nilai terbesar yang dicapai dalam penelitian ini yaitu pada kategori “Netral” dengan hasil persentase sebesar 39% dengan frekuensi sebesar 12 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik termasuk kedalam kategori Netral. Kategori netral pada penelitian ini berarti peserta didik sebagian tidak terpengaruh dan sebagian lainnya terpengaruh pada beberapa faktor terhadap konten video media pembelajaran pada materi atletik.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Sebagai seorang yang mencari ilmu sebanyak-banyaknya diharapkan siswa terus menggali pengetahuan serta keterampilan yang pantas untuk individu masing-masing, hal tersebut dapat meningkatkan persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang berupa konten video khususnya pada pembelajaran PJOK.

2. Bagi guru

Seorang pengajar dalam sekolah tentu sangat berpengaruh besar terhadap anak didiknya oleh karena itu harus lebih menyeimbangkan pola pikir siswa terutama pada media pembelajaran yang berupa konten video serta tidak tertinggal oleh perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y., Fandizal, M., & Laeli, N. (2022). Pengaruh Rebusan Biji Alpukat Terhadap Penurunan Kadar Gula Darah Penderita Diabetes Mellitus Di Kelurahan Sukahati Cibinong. *Jurnal Medika Hutama*, 0005(8.5.2017), 2003–2005.
- Choi, S. M., Sum, K. W. R., Leung, F. L. E., Wallhead, T., Morgan, K., Milton, D., Ha, S. C. A., & Sit, H. P. C. (2021). Effect of sport education on students’ perceived physical literacy, motivation, and physical activity levels in university required physical education: a cluster-randomized trial. *Higher Education*, 81(6), 1137–1155. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00603-5>
- Fahludin, I. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Fahmi, A., Yunus, M., Komarudin, K., & Wali, C. N. (2020). Model Latihan Teknik Dasar Lari Sprint MAPHTRAS pada Atlet Lari Pemula. *Indonesian Journal of Sport and Physical Education*, 1(2), 47–53.
- Hudawis, P. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Mipa 4 Man Pinrang. *Jurnal Aplikasi Teknologi Pangan*, 4(1), 1–2. http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/10544%0Ahttps://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=tawuran+antar+pelajar&btnG=%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.jfca.2019.103237
- Komarudin, K., & Wali, C. N. (2022). *The Effect of the T-Sprint Training Method and Zigzag Running on Increasing Speed , Endurance and Agility in U18 Footballers*. 43, 70–75.
- Kurniawan, Y., Subandowo, & Rohman, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 231–236.
- Lestari, R., Syefrinando, B., Efni, N., & Firmansyah, A. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneur di Sekolah. *Ilmu Pendidikan*, 4(1), 154–161.

- Ma'ruf Abdullah. (2015). *Metodologi Penelitian kuantitatif* (Elida Mahriani (ed.)). Aswaja Pressindo.
- Sakwa, M. M., Ogama, D., & Omariba, E. (2019). Exploring the Impact of Knowledge and Attitudes on Doping Behaviour Among Athletics Youthful Kenyan Long-Distance Runners. *International Academic Journal of Law and Society* |, 1(2), 35–47.
http://www.iajournals.org/articles/iajls_v1_i2_35_47.pdf
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
<https://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>
- Wibawa, D. (2020). Wartawan dan Netralitas Media. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 185–206. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.10531>

