

## Penerapan Media Pembelajaran *Anime Kuroko No Basuke* terhadap Minat PJOK Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Kediri

Adek Anggun Kartika Jamen Putri<sup>1</sup>, Advendi Kristiyandaru<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [adekanggun.20094@mhs.unesa.ac.id](mailto:adekanggun.20094@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran penting yang mendukung kesehatan fisik, mental, dan sosial peserta didik. Namun, rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran PJOK menjadi tantangan yang harus diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Anime Kuroko No Basuke* terhadap minat belajar peserta didik kelas XI di SMKN 1 Kota Kediri. Metode penelitian menggunakan eksperimen semu dengan dua kelompok, kelompok eksperimen yang menggunakan *Anime* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sampel terdiri dari 66 peserta didik yang dipilih secara *Purposive Sampling*. Analisis data menggunakan SPSS 26 meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Media pembelajaran *Kuroko No Basuke* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan dapat menjadi alternatif untuk pembelajaran PJOK yang lebih menarik.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Anime, Minat Belajar*

### Abstract

Physical Education, Sports, and Health (PJOK) is an essential subject that promotes students' physical, mental, and social well-being. However, the declining interest in PJOK learning poses a significant challenge. This study aims to investigate the impact of using *Kuroko No Basuke Anime* as a learning medium on the learning interest of 11th-grade students at SMKN 1 Kota Kediri. A quasi-experimental method was employed with two groups, the experimental group using *Anime* and the control group using conventional methods. A total of 66 students were selected through *Purposive Sampling*. Data analysis using SPSS 26 included normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results showed a significant increase in learning interest in the experimental group compared to the control group. The *Kuroko No Basuke Anime*-based learning media effectively enhances students' interest and provides an engaging alternative for PJOK learning.

**Keywords:** *Instructional Media, Anime, Learning Interest*

### PENDAHULUAN

Mata pelajaran yang penting bagi perkembangan fisik, mental, dan sosial peserta didik adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Minimnya antusiasme peserta didik dalam pembelajaran PJOK menghadirkan masalah bagi lingkungan pendidikan di era digital ini. Jika minat peserta didik rendah, maka akan menimbulkan kesulitan dalam belajar (Mahendrata, 2023). Kurangnya kreativitas dalam penyajian konten dapat menyebabkan peserta didik menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK. Seorang guru harus menyediakan media dan metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat aktif berinteraksi dengan sumber atau media belajarnya (Nuarisapta, 2018). Oleh sebab itu, media pembelajaran yang tepat dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk membuat prinsip-prinsip PJOK menarik dan mudah diingat.

Menurut Khoiriyah (2018), "Motivasi sangat erat kaitannya dengan minat, lahir dari kebutuhan segala sesuatu seperti minat, sehingga minat menjadi alat motivasi yang utama". Minat sangat erat kaitannya dengan motivasi belajar. Dengan meningkatkan minat peserta didik

terhadap materi, diharapkan mereka dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Video pembelajaran yang menarik, seperti yang berbasis *Anime*, berfungsi tidak hanya untuk menjelaskan konsep secara lebih mudah dipahami, tetapi juga untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar. Minat merupakan suatu rasa suka terhadap suatu kegiatan tersebut secara aktif, ditandai dengan perhatian secara penuh pada kegiatan yang dia minati disertai dengan rasa bahagia (Mahendrata, 2023). Dengan adanya motivasi dan minat yang tinggi, proses belajar peserta didik cenderung berjalan lebih lancar dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Jika minat peserta didik rendah maka prestasi yang dimiliki juga akan rendah, begitupun sebaliknya apabila minat belajar peserta didik tinggi maka prestasi yang dimiliki akan tinggi (Imawati & Maulana, 2021).

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran, yang artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi (Aliyyah, et al., 2021). Misalnya, dalam pembelajaran olahraga, penggunaan video instruksional dapat membantu peserta didik memahami teknik tertentu dengan lebih jelas. Proses belajar itu akan berjalan lancar apabila disertai dengan minat. Hasil belajar peserta didik menunjukkan kemampuan dan kualitas peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya (Nurhasanah, et al., 2016). Sebagai alat bantu dalam proses belajar, media pembelajaran sangat bermanfaat ketika materi pembelajaran sulit untuk dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks (Yuanta, 2020).

Menurut Wisada dkk (2019), "Secara umum dikenal 3 jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual". Salah satu contoh yang sering digunakan adalah video pembelajaran, yang memiliki keunggulan dalam menarik perhatian peserta didik sekaligus memudahkan pemahaman materi. Misalnya, dalam pelajaran olahraga, video demonstrasi teknik tertentu dapat memperjelas gerakan yang sulit dijelaskan secara verbal. Menurut Winasa (2021), video dapat dilihat sebagai media yang menghasilkan pertanyaan, menciptakan peluang, dan memfasilitasi konsolidasi pembicaraan serta konstruksi pengetahuan di antara para peserta didik (Beal, et al., 2023). Video pembelajaran juga memberikan dampak positif kepada peserta didik dengan meningkatkan motivasi belajar mereka (Hakim et al., 2021). Selain itu, video pembelajaran dapat digunakan sebagai latihan yang dipandu oleh guru secara metodis, mudah dimengerti, dan menarik untuk memberikan pengetahuan yang relevan kepada peserta didik.

*Anime* merupakan singkatan dari kata "*animation*" dalam bahasa Inggris yang mengacu pada sebuah film atau animasi kartun, namun di luar Jepang, penggunaan istilah *Anime* kemudian dikhususkan pada animasi produksi negara Jepang (Khabib, 2022). *Anime* adalah animasi khas Jepang yang biasanya dideskripsikan dengan beberapa tokoh yang ditampilkan dengan gambar warna-warni dengan macam lokasi dan cerita yang ditujukan (Aprianingsih, et al., 2022). Ekspresi karakter dalam *Anime* mampu membangun suasana dramatis dan lebih imajinatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih (Nesa & Rahayu, 2024). Menurut Salamoon, (2021), "*Anime* memiliki keunggulan sebagai media visual karena fleksibilitas cerita dan kualitas *artwork* yang sudah terkenal baik". *Anime* mampu menghidupkan folklor dan memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang mendalam (Sumiyadi, 2016). Selain itu, *Anime* yang memiliki nilai-nilai pun dapat dijadikan sebagai sumber belajar disesuaikan dengan nilai-nilai yang selaras dengan nilai di Indonesia (Hatami, 2020).

*Anime sport* yang cukup populer di Indonesia serial manga dengan nama yang sama karya Tadatoshi Fujimaki menjadi inspirasi untuk *Anime* olahraga bola basket *Kuroko No Basuke*, dengan menggunakan *Anime* seperti *Kuroko No Basuke*, materi PJOK yang sulit dipahami dapat menjadi lebih hidup dan menarik. Video instruksional berbasis *Anime* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara lebih visual dan emosional, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat mereka dalam pembelajaran. Pendekatan ini juga memungkinkan peserta didik untuk melihat contoh konkret keterampilan yang berkaitan dengan olahraga, seperti teknik shooting dalam basket yang diajarkan oleh karakter-karakter di *Anime*.

Peneliti sangat tertarik menjadikan *Anime*, terutama *Kuroko No Basuke*, sebagai sumber data penelitian karena *Anime* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana

ekspresi seni dengan narasi mendalam dan karakter yang kuat. Sebagai contoh, *Kuroko No Basuke* menghadirkan cerita tentang perjuangan, kerja sama tim, dan tekad yang dapat menginspirasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, adegan-adegan yang menggambarkan teknik olahraga, seperti gerakan shooting dan strategi permainan basket, memberikan nilai edukatif yang dapat dikaitkan langsung dengan pembelajaran PJOK. Pendekatan ini membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan kehidupan peserta didik di era digital saat ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Group Pretest-Posttest Only Design* dengan pendekatan kuasi-eksperimental. Dua kelompok dibandingkan: kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *Anime Kuroko No Basuke* dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran PJOK secara tradisional. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan minat peserta didik sebelum dan setelah perlakuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, untuk memilih sampel yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga hasilnya dapat dianalisis dengan lebih tepat.

**Tabel 1. *Nonequivalent Group Pretest-Posttest Only Design***

$NR_1$	$X$	$O_1$
$NR_2$	-	$O_2$

Keterangan:

$X$  = Perlakuan yang diberikan (sebagai variabel independen)

$O_1$  = Observasi kelas eksperimen (variabel dependen)

$O_2$  = Observasi kelas kontrol (variabel dependen)

$NR_1$  = Sampel yang diberi perlakuan

$NR_2$  = Sampel yang tidak diberi perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025. Populasi seluruh peserta didik kelas XI dengan teknik *Purposive sampling*. Kelas XI TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKJ 2 sebagai kelas kontrol dengan total 66 sampel. Analisis data menggunakan Uji Normalitas, Homogenitas dan *Independent Sample T-Test*. Metode pengumpulan data dengan observasi dan instrument minat dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar**

No	Dimensi	Indikator	Butir pertanyaan		Total Butir
			Positif	Negatif	
1	Ketertarikan	Respons peserta didik terhadap tugas yang diberikan	1	2	2
		Rasa ingin tahu Terhadap Pelajaran PJOK materi bola basket	3, 4	5	3
2	Keterlibatan Peserta didik	Keaktifan peserta didikselama belajar PJOK materi bola basket	6	8	2
		Kesadaran belajar PJOK materi bola basket dirumah	9,10	-	2
3	Perhatian Peserta didik	Perhatian peserta didik pada saat pelajaran di kelas	11, 12	13	3
4	Perasaan Senang	Pandangan/pendapat peserta didik tentang pelajaran PJOK materi bola basket	14, 15	-	2
		Perasaan peserta didik selama mengikuti pelajaran PJOK materi bola basket.	17	18	2
		Pendapat peserta didik tentang guru PJOK	19	-	1

Jumlah

17

(Mahendrata, B. H. 2023)

**Tabel 3. Nilai Skala Likert Positif dan Negatif**

Pernyataan	Bobot skor	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kota Kediri pada kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data deskriptif diperoleh dari hasil analisis instrumen angket minat yang telah diimplementasikan, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan Uji Normalitas, Homogenitas, dan Uji-T dengan bantuan program SPSS.

**Tabel 4. Output SPSS Nilai Deskriptif**

Kelompok	Jumlah	Pretest	Posttest
Eksperimen	33	48.33	62.27
Kontrol	33	48.12	51.00

**Tabel 5. Output SPSS Nilai Uji Normalitas**

Kelompok	Tahap Tes	Kolmogorov-Smirnova		
		Statistik	df	Nilai Signifikansi (Sig.)
Kelas Eksperimen	Pretest	0.105	33	0.200
Kelas Eksperimen	Posttest	0.115	33	0.200
Kelas Kontrol	Pretest	0.119	33	0.200
Kelas Kontrol	Posttest	0.098	33	0.200

Nilai signifikan untuk kelompok Eksperimen *Pretest*, Eksperimen *Posttest*, kontrol *Pretest*, dan kontrol *Posttest* adalah lebih dari 0,05, menurut temuan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Ini menunjukkan bahwa distribusi data normal.

**Tabel 6. Output SPSS Nilai Uji Homogenitas**

Metode Uji Homogenitas	Nilai Levene	Derajat Bebas 1 (df1)	Derajat Bebas 2 (df2)	Nilai Sig. (Signifikansi)
Rata-rata (Mean)	1.869	1	64	0.176

Data dapat digunakan untuk tes statistik tambahan karena nilai Sig. (Signifikansi) lebih besar dari 0,05 di semua teknik, menunjukkan bahwa varians antara kelompok data dianggap homogen.

### Output SPSS Nilai Uji-T

a. *Pretest* Eksperimen - *Posttest* Eksperimen

Uji	t	df	Sig. (2-tailed)
Variansi sama diasumsikan	-6.910	64	.000
Variansi sama tidak diasumsikan	-6.910	63.424	.000

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 menunjukkan bahwa penggunaan media *Anime Kuroko No Basuke* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di kelas eksperimen.

b. *Pretest* Kontrol - *Posttest* Kontrol

Uji	t	df	Sig. (2-tailed)
Variansi sama diasumsikan	-1.044	64	.301
Variansi sama tidak diasumsikan	-1.044	63.012	.301

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.301 menunjukkan tidak perbedaan yang signifikan antara *Pretest* dan *Posttest* pada kelas kontrol. Artinya, metode konvensional yang digunakan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

c. *Pretest* Eksperimen - *Pretest* Kontrol

Uji	t	df	Sig. (2-tailed)
Variansi sama diasumsikan	-0.559	64	.578
Variansi sama tidak diasumsikan	-0.559	63.307	.578

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.578 menunjukkan tidak perbedaan yang signifikan antara *Pretest* kelas eksperimen dan *Pretest* kelas kontrol. Kondisi awal kedua kelompok dapat dianggap sama, sehingga hasil tes setelah perawatan dapat dibandingkan secara adil.

d. *Posttest* Eksperimen - *Posttest* Kontrol

Uji	T	df	Sig. (2-tailed)
Variansi sama diasumsikan	6.078	64	.000
Variansi sama tidak diasumsikan	6.078	62.863	.000

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *Posttest* kelas eksperimen dan *Pretest* kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik di kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kondisi awal kelas kontrol, yang memperkuat keberhasilan media *Anime Kuroko No Basuke* sebagai metode pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Anime Kuroko No Basuke* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 13,94 poin, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 2,88 poin. Perbedaan ini mencerminkan efektivitas *Anime* sebagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Uji statistik lebih lanjut menguatkan temuan tersebut, di mana nilai Sig. (2-tailed) untuk kelompok eksperimen tercatat sebesar 0.000, menunjukkan hasil yang signifikan. Sebaliknya, pada kelas kontrol, nilai Sig. sebesar 0.301 menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis *Anime* lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional. Secara keseluruhan, penelitian ini mendukung bahwa media pembelajaran berbasis *Anime*, khususnya dalam mata pelajaran PJOK, mampu memberikan dorongan lebih besar terhadap minat belajar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Bagus Hery Mahendranta (2023), yang mencatat bahwa *Anime* merupakan alat pembelajaran yang efektif karena mampu menyederhanakan informasi yang rumit dan memberikan fleksibilitas belajar kepada peserta didik. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini juga didukung oleh teori Difa Nuarisapta (2018), yang menyatakan bahwa media visual dan audio-visual adalah jenis media yang paling efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan

jasmani dan kesehatan. Media ini membantu peserta didik dalam memanfaatkan komponen pendengaran dan visual secara optimal, sehingga memudahkan pemahaman dan retensi materi.

Menurut Wisnu Hatami (2020), *Anime* memiliki kualitas unik karena setiap cerita sering menyampaikan pelajaran moral yang disampaikan melalui karakter-karakternya. Pesan-pesan moral tersebut tidak hanya menghibur, tetapi juga membantu audiens, termasuk peserta didik, untuk mengembangkan pemahaman yang lebih besar tentang berbagai aspek kehidupan dan nilai-nilai moral. Dengan mengintegrasikan konsep-konsep ini, *Anime* mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, menjadikannya media pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga memudahkan peserta didik.

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan materi pembelajaran *Anime Kuroko No Basuke* di kelas XI SMK Negeri 1 Kota Kediri menunjukkan bahwa media *Anime* secara signifikan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional, kelompok eksperimental yang menggunakan media *Anime* menunjukkan peningkatan minat yang lebih besar dalam belajar. Peneliti juga memberikan saran kepada peneliti selanjutnya bahwa penelitian ini menjadi dasar untuk mengembangkan penggunaan *Anime* sebagai media pembelajaran di mata pelajaran seperti bahasa, sains, dan sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah Rusi Rusmiati, Alfatia Amini, Iman Subasman, Endang Sri Budi Herawati, dan Susan Febiantina. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran *Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media*. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–71. Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Puspitasari, Wahyuni Diah, Tri Aprianingsih, Puspitasari, Dina Ragilia Setianingsih, dan Riva Ismawati. (2022). Pemanfaatan *Anime Cells at Work* sebagai Media Pembelajaran Tentang Peredaran Darah Manusia. *Natural Science*, 8(1). <https://doi.org/10.15548/nsc.v8i1.3457>
- Beal, Charlotte., & Magnus Hontvedt. (2023). *Video-based mind maps in higher education: A design-based research study of pre-service teachers' co-construction of shared knowledge*. *Learning, Culture and Social Interaction*, 41 (March), 100720. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100720>
- Kansil, C.L. 2002, XX (4): 54-5 (4): 57-61.
- Hakim, M. Nur, Suparman, Besse Herdiana, dan Etik. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 39–44. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v1i2.11>.
- Hatami, Wisnu. (2020). *Anime* Jepang Sebagai Sumber Pembelajaran PKN. *Jurnal Edueksos*, IX (2), 52–66.
- Imawati, Veni, & Achmad Maulana. (2021). Minat Belajar Peserta didik dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(1), 87–93. Pitunov, B. 13 Desember 2007. *Majalah Pos*, hlm. 4 & 11.
- Khabib, Nur Cholis. (2022). Perkembangan Dan Pengaruh *Anime* Di Indonesia, Serta Penggunaan *Anime* Sebagai Media Pembelajaran. 1–47.
- Khoiriyah, Siti Miftakhul. (2018). Bentuk Motivasi Belajar dalam *Anime Haikyuu!! Season 2* Karya Sutradara Susumu Mitsunaka. Universitas Brawijaya.
- Mahendrata, Bagus Hery (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video *Anime Hataraku Saibo (Cells At Work)* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Materi Struktur Dan Fungsi Sel Pada Sistem Pertahanan Tubuh Kelas XI IPA Di SMA Negeri 1 Wates Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023. Universitas Islam Negeri Kiau Haji Achamad Siddiq Jember.
- Nesa, Fakhria., & Rachmidian Rahayu. (2024). *Anime* sebagai Media Pembelajaran Folklor Jepang. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 8(1), 230–237. <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.9094>

- Nuarisapta, Difa. (2018). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhasanah, Siti, & A. Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Salamoon, Daniel Kurniawan (2021). *Anime* Sebagai Media Edukasi Digital (Analisis Karakter AE 3803 Pada *Anime Hataraku Saibou*). *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 197–203.
- Sumiyadi. (2016). Seminar Internasional Riksa Bahasa X Literasi dan Budaya Bangsa. Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Jalan Setiabudi No. 229 Bandung 40154.
- Winasa, I Putu. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Melalui Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Video Pembelajaran pada Masa Pandemi. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 804–812. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.162>.
- Wisada, Putu Darma, I Komang Sudarma, dan I Wayan Ilia Yuda S. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Yuanta, Friendha. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.