

## **MEDIA INTERAKTIF DAN *POWER POINT* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ANATOMI FISIOLOGI MAHASISWA**

Suharti<sup>1</sup>, Daryono<sup>2</sup>, Abbasiah<sup>3</sup>, Dewi Masyitah<sup>4</sup>  
Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Jambi<sup>1,2,3,4</sup>  
atiksuharti432@gmail.com<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif dan motivasi terhadap hasil belajar anatomi dan fisiologi pada mahasiswa politeknik kesehatan Departemen obstetri Jambi. Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen, menggunakan desain pre test post test control group design. Hasil penelitian menunjukkan nilai pre test dari kelompok kelas eksperimen adalah 2238 diperoleh nilai rata-rata 74,60 dengan standar deviasi 3,024. Sedangkan post test pada kelas eksperimen ini diperoleh nilai totalnya adalah 2373 diperoleh nilai rata-rata 79,10 dengan standar deviasi 3,736. Sementara itu total nilai pre test dari kelompok kelas kontrol adalah 2000 diperoleh nilai rata-rata 66,67 dengan standar deviasi 5,287. Sedangkan post test pada kelas kontrol ini diperoleh nilai totalnya adalah 2112 dan diperoleh nilai rata-rata 70,40 dengan standar deviasi 7,700. Simpulan, terdapat pengaruh penggunaan media interaktif dan motivasi terhadap peningkatan hasil belajar anatomi fisiologi mahasiswa Poltekkes Jambi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Interaktif, Motivasi, Power Point

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of interactive media and motivation on anatomy and physiology learning outcomes in health polytechnic students of the Jambi obstetrics department. This research method is quasi-experimental, using a pre-test, post-test control group design. The results showed that the pre-test value of the experimental class group was 2238, with an average value of 74.60 with a standard deviation of 3.024. While the post-test in this practical class obtained a total of 2373, the average value was 79.10 with a standard deviation of 3.736. Meanwhile, the total pre-test score for the control group was 2000, with an average score of 66.67 with a standard deviation of 5.287. At the same time, the post-test in the control class obtained a total score of 2112 and an average value of 70.40 with a standard deviation of 7.700. In conclusion, there is an effect of using interactive media and motivation to increase learning outcomes of anatomy and physiology of Jambi Health Polytechnic students, Department of Midwifery.*

*Keywords: Learning Outcomes, Interactive Media, Motivation, PowerPoint*

### **PENDAHULUAN**

Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rahman et al., 2021). Pendidikan Diploma III Kebidanan merupakan bagian dari jenjang pendidikan tinggi tenaga kesehatan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan profesional kebidanan dalam menerapkan ilmu dan konsep kebidanan dan memanfaatkan teknologi secara arif serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat (Yunarsih, 2020).

Dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat untuk mempermudah memahami materi/konsep yang abstrak guna menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis (Widhayanti & Abduh, 2021). Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengorganisasi, menganalisis, dan mengevaluasi argumen, strategi dan representasi seseorang yang digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan dan mempelajari konsep baru, dan cara berpikir reflektif yang masuk akal atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang akan dikerjakan dan diyakini (Wardani & Setyadi, 2020).

Fungsi media pembelajaran selain untuk menyajikan pesan adalah untuk memotivasi peserta didik. Tanpa motivasi sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan belajar. Usaha untuk memotivasi peserta didik sering kali dilakukan dengan menggambarkan sejelas mungkin materi pembelajaran dengan menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Suhendra et al., 2018; Sulaiman, 2020).

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman peserta didik sehari-hari. Hal ini menyebabkan materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami peserta didik. Visualisasi adalah salah satu cara untuk mengkonkritkan hal tersebut (Pradilasari et al., 2019). Salah satu alternatif untuk menggambarkan benda yang bersifat abstrak adalah menggunakan media interaktif, dimana sistem penyampaian pengajaran menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada mahasiswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif (Solikah, 2020; Suhendra et al., 2018).

Dalam pembelajaran anatomi menggunakan teknologi media interaktif merupakan cara yang praktis dan menarik untuk menyampaikan materi kuliah secara langsung kepada mahasiswa. Proses pembelajaran selama ini tergantung pada penyajian dosen yang kadang kurang variasi dalam menggunakan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi (Sari et al., 2022; Sartika et al., 2020). Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan mahasiswa mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak yang dipelajari dalam proses pembelajaran (Setyaningsih et al., 2020).

Ilmu anatomi merupakan salah satu dari serangkaian mata kuliah yang ada pada Poltekkes Kemenkes Jambi Jurusan kebidanan. Pada jenjang ini semua mahasiswa harus menguasai mata kuliah anatomi fisiologi untuk memudahkan mahasiswa memahami dasar-dasar kebidanan lebih lanjut. Meskipun mata kuliah anatomi fisiologi merupakan pengembangan dari ilmu biologi di SMA, namun sebagian besar mahasiswa masih merasa kesulitan dalam mempelajari ilmu anatomi fisiologi ini. Selama ini Poltekkes Kemenkes Jambi Jurusan Kebidanan belum memanfaatkan secara maksimal perkembangan multi media sebagai media pembelajaran utama untuk memperbaiki produktifitas, efisiensi dan keefektifan pembelajaran. Multimedia yang ada jarang digunakan untuk mengajar mata kuliah anatomi tetapi dalam kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan media

*power point* untuk menjelaskan materi anatomi fisiologi. Pada pembelajaran media *power point* menyajikan presentasi menggunakan teks belum mampu menyajikan gambar-gambar anatomi fisiologi secara jelas sehingga mahasiswa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Data yang didapat dari Bagian Evaluasi Poltekkes Kemenkes Jambi Jurusan Kebidanan menunjukkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah anatomi fisiologi relatif rendah, yang terlihat dari rata-rata nilai UAS tahun akademik 2014/2015 adalah nilai D (29 %), C (51%), B (12%), dan A (8 %).

Penelitian dengan tema hasil belajar mahasiswa sudah banyak dilakukan, namun penelitian ini berbeda dengan penelitian pada umumnya karena penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan media edukasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah quasi eksperimen, menggunakan desain *pre test post test control group design*. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Poltekkes Kemenkes Jambi Jurusan Kebidanan semester II dengan jumlah sampel 60 orang yang dipilih secara *total sampling*. Sampel penelitian dibagi 2 yakni semester II A sebanyak 30 orang dan II B yang berjumlah 30 orang yang memenuhi syarat inklusi seperti mahasiswa kebidanan semester II, dalam kondisi sehat dan tidak sedang cuti.

Dalam penelitian ini digunakan dua instrumen penelitian, angket motivasi belajar mahasiswa dan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar anatomi fisiologi. Pengambilan data dilakukan dalam dua tahap, yaitu pertama sebelum adanya perlakuan (*pre test*), kedua setelah adanya perlakuan (*post test*).

Analisis data yang digunakan adalah analisis varian ANOVA dua jalur. Media interaktif yang digunakan pada penelitian ini adalah VCD *interaktif anatomy* editor Frank, H. Netter & Carlos A.G. Machodo. Uji distribusi normalitas data dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov dengan koreksi signifikansi Lilliefors.

## HASIL PENELITIAN

Tabel. 1  
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil Belajar	Group 1		Group 2	
	Total Nilai	Mean $\pm$ (SD)	Total Nilai	Mean $\pm$ (SD)
Pre test	2238	74,60 $\pm$ 3,024	2000	66,67 $\pm$ 5,287
Post test	2373	79,10 $\pm$ 3,736	2112	70,40 $\pm$ 7,700

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah semua mahasiswa total nilai *pre test* dari kelompok kelas eksperimen adalah 2238 dan diperoleh nilai rata-rata 74,60 dan untuk standar deviasi diperoleh 3,024. Sedangkan *post test* pada kelas eksperimen ini diperoleh nilai totalnya adalah 2373 dan diperoleh nilai rata-rata 79,10 dan untuk standar deviasi diperoleh 3,736.

Sementara itu total nilai *pre test* dari kelompok kelas kontrol adalah 2000 dan diperoleh nilai rata-rata 66,67 dan untuk standar deviasi diperoleh 5,287. Sedangkan *post test* pada kelas kontrol ini diperoleh nilai totalnya adalah 2112 dan diperoleh nilai rata-rata 70,40 dan untuk standar deviasi diperoleh 7,700.

Tabel. 2  
Analisis Pengaruh Media Interaktif  
terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Media Interaktif	N	Hasil Belajar	
		F-value	P-Value
Video	30	37,435	0,000
Power point	30	34,642	0,000

Berdasarkan tabel 2 efek faktor A (video dan *power point*) terhadap hasil belajar, terlihat bahwa F hitung adalah 37,435 dengan nilai signifikan 0,000. Karena nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa antara mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan media interaktif. Sementara itu efek faktor B (motivasi) terhadap hasil belajar, terlihat bahwa F hitung adalah 34,642 dengan nilai signifikan 0,000. Karena nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa antara mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan media *power point*.

Tabel. 3  
Analisis Interaksi Media Interaktif, dan Motivasi  
terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Media dan Motivasi	N	Hasil Belajar	
		F-Value	P-Value
Media	30	34,097 (A)	0,000

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa F hitung adalah 34,097 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat interaksi antara media belajar dan motivasi terhadap hasil belajar anatomi fisiologi.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah yang dibelajarkan dengan media interaktif. Kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi ternyata hasil belajar anatomi fisiologinya lebih tinggi dibandingkan dengan yang memiliki motivasi rendah jika dibelajarkan dengan media interaktif.

Terdapatnya perbedaan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah yang dibelajarkan dengan media interaktif dalam penelitian ini dapat dihubungkan dengan proses belajar sebagai suatu aktivasi mental atau psikis dipengaruhi oleh berbagai faktor yang salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor motivasi. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar dibagi atas dua yaitu; faktor diri individu disebut faktor intern dan yang bersumber dari luar diri individu disebut faktor ekstern. Yang dimaksud faktor intern meliputi; faktor jasmaniah, faktor kelelahan dan faktor fisiologis. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Sedangkan yang termasuk faktor psikologis misalnya faktor intelegensi, minat, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan (Nuriansyah, 2020; Palguna et al., 2020; Panjaitan et al., 2020; Pradilasari et al., 2019).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Nasution & Ismail (2021) yang mendapatkan temuan bahwa penggunaan media belajar multimedia interaktif berbantuan komputer dapat meningkatkan motivasi belajar. Beberapa penelitian juga menunjukkan hasil

penelitian yang sejalan dengan hasil penelitian ini. Sejalan pula dengan penelitian Hartanti (2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif tidak hanya berkontribusi pada guru tetapi berpusat pada siswa yang mendukung pembelajarannya dan memungkinkan pemahaman, berkonsentrasi, merangsang belajar serta meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, perhatian dan minat siswa.

Berdasarkan hasil temuan tersebut membuktikan bahwa pada indikator pertama dan kedua mengenai keinginan untuk memenuhi kebutuhan dan dorongan atau kekentalan mental menunjukkan hasil tinggi, maka motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Seperti yang diakui oleh para ahli psikologi motivasi adalah hal yang amat penting dalam pembelajaran di sekolah. Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya ada keinginan atau dorongan untuk belajar. Motivasi belajar merupakan daya pendorong di dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Terdapatnya perbedaan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah yang dibelajarkan dengan media *power point* dalam penelitian ini, didukung oleh hasil penelitian Manurung & Rohmah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *slide* dengan program *microsoft power point* dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang dipengaruhi oleh kemampuan keterampilan komunikasi, kemampuan menyampaikan informasi, keterampilan pedagogik, serta pengalaman dan penguasaan materi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Nuriansyah (Nuriansyah, 2020) yang menyatakan bahwa motivasi dapat timbul apabila ada perangsang dari luar individu yang disebut dengan motivasi ekstrinsik. Media *power point* merupakan program aplikasi presentasi yang dapat mengakomodasi potensi indera peserta didik sehingga dapat menampilkan file presentasi yang akan menarik pendengar dan secara instan akan mendengarkan apa yang disampaikan dalam presentasi tersebut (Mutmainah et al., 2018).

Penggunaan media *power point* memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Menurut Nuriansyah (2020); Palguna et al., (2020) bahwa manfaat media pembelajaran adalah penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, lebih menarik, lebih interaktif, mempersingkat waktu penyampaian, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan, sikap positif siswa terhadap pelajaran dapat ditingkatkan dan peran guru dapat berubah kearah yang lebih baik. Menurut Panjaitan et al., (2020) bahwa multimedia interaktif mengabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas.

Program *power point* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*). Pada umumnya *power point* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, seperti kuliah, *training*, seminar, *workshop*, dll (Manurung & Rohmah, 2021; Mutmainah et al., 2018). Pada penyajian ini *power point* sebagai alat bantu bagi instruktur/guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media *power point*. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru atau instruktur. Hal ini sesuai dengan penelitian Muthoharoh (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* dengan audio memiliki nilai tinggi dibandingkan penggunaan media yang lainnya untuk meningkatkan hasil belajar.

Melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran akan memberikan pengaruh yang positif bagi mahasiswa, salah satu fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk berbuat, jadi motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

Terlepas dari hasil temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, namun hal penting yang harus diperhatikan adalah bahwa penggunaan multimedia interaktif itu sendiri harus mendapatkan evaluasi dari pengguna sehingga multimedia interaktif yang digunakan dapat memberi manfaat yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran

## SIMPULAN

Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif dan motivasi terhadap peningkatan hasil belajar anatomi fisiologi mahasiswa Poltekkes Jambi Jurusan Kebidanan.

## SARAN

Saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian adalah hendaknya penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh institusi. Dosen harus mampu membangkitkan motivasi dalam diri mahasiswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media yang bervariasi. Penelitian penggunaan media interaktif ini masih terbatas pada mata kuliah anatomi fisiologi itu peneliti menyarankan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada mata kuliah lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Manurung, A. A., & Rohmah, M. (2021). The Effect of Use of Power Point Learning Media on Student Learning. *Al'adzkiya International of Education and Sosial (AIoES) Journal*, 2(1), 54–57
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32
- Mutmainah, M., Syarif, C. R., & Yuhana, Y. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 5(2), 123-130. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7480>
- Nasution, T. A., & Ismail, H. B. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa di Kelas VIII MTs Ta'dib Al-Mualimin Al-Syakirin*. UMSU. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16641>
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi saat Awal Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>

- Palguna, I. M. A., Parwati, N. N., & Divayana, D. G. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition Berbantuan Media Pembelajaran I-Spring terhadap Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(2), 56–75. [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_tp/article/view/3350](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/3350)
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/16062>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. DOI: 10.24815/jpsi.v7i1.13293
- Rahman, A., Naldi, W., Arifin, A., & Mujahid, F. (2021). Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Np 20 Tahun 2003 dan Implikasinya terhadap Pelaksanaan Pendidikan di Indonesia. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1), 98–107. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2010>
- Sari, I. E., Irwan, I., Musdi, E., & Yerizon, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Scientific Approach Menggunakan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Pendipa Journal of Science Education*, 6(2), 386–393. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa/article/view/19619>
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/4772>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508/30688>
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1-8. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i3.24238>
- Sulaiman, A. (2020). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint Berbasis Hyperlink Vs Media Powerpoint Templete dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 213–220. <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/ej/article/view/355>
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84. DOI: 10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84

- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan Power Point pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1587–1593. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/627>
- Yunarsih, N. (2020). Manajemen Kemitraan dalam Peningkatan Mutu Lulusan Diploma Tiga Kebidanan. *Faletehan Health Journal*, 7(03), 142–148. DOI: 10.33746/fhj.v7i03.127