



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KESEHATAN REPRODUKSI

Ida Mariana ,

Akademi Keperawatan Kesdam I/Bukit Barisan Padang, Jl.Dr.Wahidin No 1 Padang

*Email Korespondensi: idamariana1992@gmail.com

Submitted: 16-01-2025, Reviewer: 11-02-2025, Accepted: 14-02-2025

ABSTRACT

The teaching and learning process in Indonesia is currently experiencing a lot of development, teachers and lecturers have many choices of methods to be used in the classroom according to the teaching subjects being taught, along with developments in technology, the world of education is also experiencing changes and developments in this technological era and this is underutilized in the teaching and learning process in the classroom. Moreover, there is a lack of use of learning media that can make it easier for students to understand everyday lessons. Meanwhile, currently education is also being prepared for the younger generation to be able to survive and be able to adapt to the world of technology. This research aims to develop knowledge of animation-based interactive learning media to improve adolescent health at SMA 10 Padang. This research uses the Research and Development (R&D) method. The subjects of this research were all teenage students in Class X at SMA 10 Padang. The data collection technique uses a questionnaire in the form of Googleform. The data analysis technique uses descriptive analysis techniques in the form of both qualitative and quantitative data with SPSS version 23.0 software. The research results show that the development of animation-based interactive learning media to increase adolescent knowledge regarding reproductive health shows valid results with an average percentage value of 58.97%. The student evaluation item is valid ($r= 0.553$) and the item is reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.807. Interactive animation-based media as a learning medium for introducing reproductive health is suitable for use as a learning medium.

Keywords: Animation Media in learning, animation, Adolescent Reproductive Health, Interactive Promotional Media

ABSTRAK

Proses belajar mengajar di Indonesia saat ini sudah banyak mengalami perkembangan, Guru dan Dosen memiliki banyak pilihan metode yang akan digunakan didalam kelas sesuai dengan Mata Ajar yang di Ampu, seiring perkembangan teknologi dunia pendidikan juga mengalami perubahan dan perkembangan di zaman yang serba teknologi ini dan hal itu kurang dimanfaatkan pada proses belajar mengajar didalam kelas. terlebih kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran sehari-hari. Sedangkan Saat ini pendidikan juga disiapkan untuk generasi muda agar mampu bertahan dan mampu beradaptasi pada dunia teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk peningkatan Pengetahuan kesehatan remaja di SMA 10 Padang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Subyek penelitian ini adalah seluruh peserta didik remaja di Kelas X di SMA 10 Padang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dalam bentuk *Googleform*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif baik berupa data kualitatif dan kuantitatif dengan software *SPSS* versi 23.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk Peningkatan pengetahuan remaja terkait Kesehatan Reproduksi menunjukkan hasil yang valid dengan nilai rata-rata persentase yaitu 58,97%. Item evaluasi mahasiswa valid ($r= 0,553$) item tersebut reliabel dengan



nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,807. Media interaktif berbasis animasi sebagai media pembelajaran pengenalan kesehatan reproduksi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Animasi dalam pembelajaran, animasi, Kesehatan Reproduksi Remaja, Media Promosi Interaktif*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia dari waktu ke waktu selalu dan terus saja terdapat perubahan seiring berjalannya waktu. Perubahan ini banyak sekali dipengaruhi oleh banyak faktor seperti faktor perubahan pemerintahan dan faktor Perkembangan teknologi. Dizaman sekarang ini teknologi berkembang pesat sekaligus mampu membantu manusia dalam berbagai hal aspek kehidupan dan pekerjaan. Dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan pun mengalami. Pada saat ini pendidikan mempersiapkan generasi muda agar mampu bertahan dan beradaptasi pada dunia teknologi.

Dalam mempersiapkan generasi muda yang mampu beradaptasi pada dunia teknologi, tentunya dunia pendidikan harus mampu mempersiapkan dan melakukan perubahan dalam mendidik sejak dini, perubahan awal yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan pengenalan teknologi-teknologi yang dapat membangun kreatifitas siswa dan mahasiswa salah satunya dalam proses belajar didalam kelas, yang dapat dilakukan oleh Pendidik mengkreasikan metode belajar dan mengajar salah satunya memanfaatkan media pembelajaran.

Metode belajar yang menarik untuk membangkitkan motivasi dan semangat mahasiswa dan siswa dalam belajar salah memanfaatkan Media pembelajaran, karena media pembelajaran berguna untuk merangsang dan membantu meningkatkan wawasan serta memberikan pengetahuan kepada siswa secara lebih mudah. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat minat siswa terhadap materi pembelajaran menjadi meningkat sehingga

materi yang disampaikan oleh guru dan dosen dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan para pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas para siswa dan mahasiswa, sehingga dapat menimbulkan dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, serta Visualisasi menarik dapat membuat siswa dan mahasiswa lebih paham pada materi dan membuat belajar sangat menjadi lebih mudah.

Pengetahuan dan pengenalan tentang ilmu Kesehatan reproduksi pada remaja pria dan pada remaja wanita merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui. Pengetahuan mengenai Ilmu Kesehatan reproduksi didefinisikan sebagai suatu kesejahteraan fisik, mental dan sosial secara utuh tidak semata-mata bebas dari penyakit atau kecacatan dalam semua hal yang berkaitan dengan sistem reproduksi, fungsi. (Aisyaroh, Noveri, 2022)

Seorang Remaja atau *adolescence* merupakan seseorang yang tumbuh ke arah kematangan. Kematangan tersebut yang dimaksud merupakan kematangan secara fisik, secara sosial dan psikologis. Masa remaja merupakan masa transisi yang ditandai oleh adanya perubahan fisik, emosi dan psikis.

Pada perkembangan remaja menuju dewasa merupakan Proses untuk mencapai kematangan dalam berbagai aspek fisik, psikis dan emosi. Hal ini dapat dilihat juga dari sudut pandang kesehatan, banyak tindakan menyimpang yang di khawatirkan terjadi pada remaha seperti penyimpangan seksual seperti seks bebas yang berujung



pada penyakit kelamin, terjadinya banyak kasus kehamilan diluar nikah akibat salah pergaulan, dan berujung pada kehamilan yang tidak diinginkan pada kalangan remaja yang dapat berujung pada tindakan kriminal salah satunya aborsi (Pertiwi, Ratna Kartika, 2015)

Maka dari itu perlunya Pembelajaran mengenai pengenalan Kesehatan Reproduksi, tetapi bagi sebagian orang belajar mengenai Kesehatan Reproduksi merupakan sesuatu hal yang masih tabu untuk diperbincangkan. Oleh karena itu pentingnya promosi kesehatan pada remaja untuk mengenal Kesehatan Reproduksi karena remaja merupakan Aset Bangsa dikemudian hari.

Pembelajaran Promosi kesehatan terkait dengan Kesehatan Reproduksi yang dilakukan hanya dengan penyampaian materi saja melalui pengalaman peniliti sendiri hal tersebut tidak menimbulkan peningkatan ataupun perubahan perilaku seseorang secara signifikan, sehingga perlu adanya inovasi untuk hal tersebut.

Animasi memiliki arti suatu gerakan image atau video, yang menyerupai gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan. Metode pembelajaran menggunakan Konsep animasi ini muncul karena adanya tingkat kesulitan dalam menyajikan informasi yang hanya dengan satu gambar saja atau sekumpulan gambar saja, sehingga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan suatu materi bahan pembelajaran (Sutopo, 2003). Hal ini juga serupa dengan hasil yang dinyatakan dalam Penelitian yang dilakukan (Purwaningsih, 2018) bahwa animasi interaktif sangat mampu dalam membantu proses belajar dan mengajar, dan hal tersebut juga dapat meningkatkan minat belajar pada anak. Hal ini disimpulkan penulis dari hasil penelitian yang didapatkan bawah media pembelajaran menggunakan animasi interaktif lebih dapat

membuat anak tertarik untuk belajar.

Maka dari itu peneliti melakukan Inovasi tersebut Salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Banyak penelitian yang menjadikan Vidio sebagai metode pembelajaran tetapi belum ada vidio animasi yang digunakan untuk pengenalan Kesehatan Reproduksi, karena disebagian orang ataupun kelompok hal mengenai kesehatan reproduksi masih dianggap tabu maka dengan memanfaatkan media pembelajaran tersebut dapat dibuat berupa Vidio Animasi yang menggambarkan materi yang akan disampaikan dan telah dibuat sedemikian sederhana sehingga mudah dimengerti.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (Research and Development / RD) atau (RnD). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian mengacu model penelitian yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983: 772), yang mengemukakan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Subyek penelitian ini dilakukan kepada peserta didik. Vidio Animasi divalidasi oleh Pengampu Mata Ajar Kesehatan Reproduksi. Peserta didik berjumlah 80 orang. Teknik pengambilan subyek menggunakan teknik sampel random sampling. Teknik dan pengumpulan data menggunakan Angket yang disajikan dalam bentuk Google Form yang bertujuan memudahkan peserta didik dan peneliti nantinya dalam mengumpulkan data. Instrumen Penelitian Sesuai teknik yang

digunakan dalam pengumpulan data, dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data ini menggunakan wawancara, dan angket dalam bentuk Google Form. (Sugiyono, 2012:297)

Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber, triangulasi metode dan sumber yang dicapai dengan membandingkan data wawancara informan dengan data wawancara teman dekat informan (key informan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu telah dihasilkan video pembelajaran mengenai kesehatan reproduksi bagi remaja wanita dan pria yang terdiri dari 1 video mengenai informasi terkait pentingnya mengetahui Kesehatan reproduksi Bagi Remaja, yang didalamnya memuat semua informasi tentang kesehatan, bahaya pergaulan bebas dan terkait dengan sistem reproduksi masing-masing.

1. Tahap Pertama

Ditahap Awal peneliti menganalisis situasi kebutuhan proses pembelajaran terkait penggunaan media yang menggunakan Vidio Animasi. Disaat dilakukan survey lapangan untuk pertama kali peneliti melakukan survey awal dengan menganalisis situasi kebutuhan menggunakan Google Form yang berisikan terkait dengan kebutuhan remaja tentang pengenalan kesehatan reproduksi, dan didapatkan 80 mahasiswa (100 %) mengharapkan agar mendapatkan Informasi terkait pengetahuan mengenai Kesehatan

Reproduksi Bagi Remaja, kemudian siswa menyukai hal tersebut karena siswa merasa lebih nyaman menonton jika tampilan informasi yang diberikan berupa vidio animasi.

2. Tahap Kedua

Tahap selanjutnya pembuatan Vidio yang animasi yang sudah dibuatkan Link penyimpanannya sehingga link tersebut mudah dibagikan ke siswa dan dengan mudah dapat diakses oleh siswa, sebelum vidio di bagikan tentunya vidio di validasi dulu oleh guru pengampu materi tersebut.

3. Tahap Ketiga

Setelah dibuatnya Vidio Animasi ini maka peneliti melakukan penelitian ke lapangan, dengan langsung menyampaikan materi sekaligus memperlihatkan Vidio Animasi yang telah disusun, serta tidak lupa untuk memberikan informasi agar vidio tersebut dapat ditonton di Youtube. Peneliti memberikan materi terkait dengan Kesehatan reproduksi ini dengan dua cara yaitu, penampilan pertama dengan penyampaian materi saja tanpa vidio dan penampilan kedua penyampaian materi disertai dengan penampilan vidio animasi.

4. Tahap Keempat

Tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap penilaian terhadap siswa dengan menggunakan Angket penilaian yang terlebih dahulu membagikan Link Google Form dapat memudahkan siswa dalam mengisi dan tentunya memudahkan peneliti untuk melakukan penilaian hasil penelianan menunjukkan dari 80 orang siswa 69 orang (87%) siswa memahami dengan baik isi materi yang disampaikan, yaitu antara lain, siswa memahami apa itu kesehatan reproduksi, apa proses

reproduksi, tanda bahaya kesehatan reproduksi. Dan 11 orang (13 %) dari jumlah siswa belum materi yang ditampilkan di Vidio.

5. Tahap Kelima

Ditahap akhir peneliti menganalisa data yang dikumpulkan dan kemudian mengevaluasi hasilnya yang dijabarkan seperti data yang dibawah ini :

Tabel 1.
Distribusi evaluasi mahasiswa terhadap media pembelajaran video Animasi (N=80)

No.	Pernyataan	Sangat setuju	%	Setuju	%	Tidak Setuju	%
1	Video membantu untuk memahami materi	71	88,75	7	8,75	2	2,5
2	Video mudah digunakan	75	93,75	5	6,25		
3	Video pada Channel YouTube memudahkan untuk dapat menonton berulang	75	93,75	5	6,25		
4	Video menarik	77	96,25	3	3,75		
5	Vidio Membantu memberikan informasi yang dibutuhkan remaja saat ini	76	95	4	5		
6	Gambar pada video jelas dan mudah difahami	68	85	12	15		
7	Bahasa yang digunakan mudah difahami	71	88,75	9	11,25		

Dari hasil yang didapatkan seperti tabel yang diatas, dari 80 (88,75 %) orang siswa mayoritas setuju bahwa video animasi membantu untuk memahami materi tentang kesehatan reproduksi bagi remaja, Mayoritas siswa (93,75%) menyetujui Video animasi mudah untuk digunakan. Mayoritas siswa (93,75%) menyetujui Video pada link yang sudah diberikan memudahkan untuk dapat menonton berulang. Mayoritas siswa (96,25) menyetujui Video menarik, Mayoritas siswa (95%) menyetujui Vidio Membantu memberikan informasi yang dibutuhkan remaja saat ini, Mayoritas siswa (85%) menyetujui Gambar Animasi jelas dan mudah untuk dipahami, Mayoritas siswa (88,75%) menyetujui Bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Pembahasan

Pada hasil penelitian ini yaitu mengenai Pengembangan media

pembelajaran berupa video animasi tentang kesehatan reproduksi pada remaja wanita dan laki-laki. Kemudian setelah penyampaian materi Vidio animasi di Uploud ke Google Drive dan Youtube agar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Situs Youtube adalah sebuah situs yang memberikan kemudahan layanan video sharing. Sehingga Setiap pengunjung dapat bebas menonton atau mendownload vidio yang diinginkan. (Murtiningsih, M., & Latif, H. A. (2021).

Pada Proses belajar dijamin teknologi ini yang mengutamakan guru di depan kelas atau hanya satu arah saja kurang meningkatkan kreativitas dan tingkat pemahaman siswa dan mahasiswa didalam kelas, tetapi dengan menggunakan teknologi dan berbagai strategi yang dapat dilakukan oleh guru dapat meningkatkan motivasi siswa/mahasiswa dalam belajar.

Pada Penelitian quasi eksperimen, strategi pembelajaran tentang *blended training* tsudah pernah dilakukan sebelumnya, dan Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar mandiri pada mahasiswa/siswa dari pada metode konvensional. (Pongantung et al. 2020).

Dari Hasil penelitian ini dapat dilihat Mayoritas siswa (88,75%) setuju mereka lebih bersemangat mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ratu, Uswatun, and Pramudibyanto (2020) bahwa pendidikan dimasa pandemi Covid-19 82% mahasiswa mendukung dan semakin bersemangat untuk menyiapkan teknologi modus baru pembelajaran menggunakan website.

Dari Hasil penelitian dapat dilihat Mayoritas siswa (93,75%) mengatakan

Video mudah digunakan dan Mayoritas mahasiswa (93,75%) mengatakan Video pada Channel YouTube memudahkan untuk dapat menonton berulang, tentunya hasil ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh M.Cessario Al Faraby, dkk (2021) yang dalam penelitiannya menyampaikan bahwa Inovasi video *based learning* merupakan pemaparan pesan atau informasi menggunakan teknologi video. Video tersebut akan diputar untuk pembelajaran sehari-hari bagi siswa. Inovasi video *based learning* memudahkan siswa untuk mengerti dan menangkap pesan informasi yang dilihat atau didengar oleh mereka. Inovasi video *based learning* dipercaya membuat metode pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif, karena disajikan dalam bentuk dan cara yang lebih menarik.

Hasil penelitian menunjukkan Mayoritas mahasiswa (96,25%) mengatakan Video animasi menarik, hal serupa juga didapatkan dari hasil penelitian M.Cessario Al Faraby, dkk (2021) yaitu Inovasi video *based learning* membuat metode belajar menjadi lebih mudah dan efektif, karena disajikan menjadi suatu pesan atau informasi yang lebih menarik.

Hasil penelitian menunjukkan Mayoritas mahasiswa (95%) mengatakan Vidio Membantu memberikan informasi yang dibutuhkan remaja. Hal serupa juga dinyatakan oleh M.Cessario Al Faraby, dkk (2021) yaitu inovasi video *based learning* dapat meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar didalam kelas dan menjadi langkah efektif dan layak diterapkan. Karena inovasi video *based learning* memberikan visualisasi dan audio yang menarik perhatian, minat

siswa agar lebih responsive dan interaktif pada proses belajar mengajar didalam kelas.

Hasil penelitian menunjukkan Mayoritas mahasiswa (85%) mengatakan Gambar pada video jelas dan mudah dipahami hal ini sejalan dengan Budi Setiawan, dkk (2021) yang mengatakan didalam hasil penelitiannya bahwa Efektivitas media video menggambarkan tingkat kemampuan pemahaman siswa dalam bentuk kerucut pengalaman. Hal itu juga ditegaskan bahwa siswa akan semakin merasakan banyak pengalaman proses pembelajaran apabila siswa dapat menggunakan banyak panca inderanya dri pada hanya sekedar melihat saja. Hal itu dikarenakan Gambar visual mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh sebab itu hal tersebut dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif. Oleh sebab itu didalam penelitiannya menyampaikan bahwa Pesan visual lebih efektif dan efisien untuk membuat anak didik lebih berkonsentrasi.

Hasil penelitian menunjukkan Mayoritas mahasiswa (88,75%) mengatakan Bahasa yang digunakan mudah difahami hal ini sejalan dengan Finda Vericha Ngenda, dkk (2021) yang mengatakan dalam hasil penelitiannya bahwa Video animasi dapat diterima karena penjelasannya yang ringkas dan jelas, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta materi yang sistematis mempermudah siswa dalam memahami alur proses pembelajaran, yang membuat siswa dapat belajar secara mandiri. Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Daryanto (2011) didalam penelitiannya mengatakan bahwa pembelajaran multimedia harus



secara mandiri, selain untuk memungkinkan pengguna media tanpa bimbingan, hal tersebut juga dapat memberikan kemudahan dan keutuhan konten pada materi yang disampaikan dalam bentuk cara yang lain.

SIMPULAN

Didalam hasil penelitian ini tersusun hasil penggunaan media pembelajaran audio visual yaitu video animasi tentang Kesehatan Reproduksi pada remaja dan sudah terdapat dalam Link Vidio dan channel YouTube. Media pembelajaran yang telah lah diujicobakan kepada siswa SMA 10 Padang dan sebagian besar siswa memahami dengan baik isi materi yang disampaikan. Berdasarkan evaluasi terhadap media pembelajaran didapatkan bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kesehatan reproduksi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penulisan hasil penelitian ini peneliti juga ingin menyampaikan ucapan Terimakasih kepada para pihak yang telah mau berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Al Faraby, M. C., & Hakim, W. (2021). Inovasi Video Based Learning Dalam Meningkatkan Interaksi Pada Proses Belajar Mengajar. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 43-56.
- Kristanto, S. A., Harti, H., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Pada Mata Kuliah Salesmanship. *Jurnal PROFIT*, 8(2), 84-94.
- Ganiajri, F. (2012). Perbedaan pemanfaatan multimedia flash dan ceramah sebagai media pendidikan kesehatan reproduksi remaja bagi remaja awal di SMP Negeri 3 Turi kabupaten Sleman. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro*, 1(2), 18825.
- Meianti, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual PowToon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(2).
- Isfandira, H. B., Utama, M. P., & Hernawan Sulistyanto, S. T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Pengenalan Huruf Dan Angka Pada Anak Di Ba Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ngenda, F. V., Ajizah, A., & Amintarti, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon pada konsep tumbuhan lumut dan paku-pakuan kelas X SMA. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(2), 136.
- Sulistia, C. D., Maria, F. K., Fatriani, J. C., & Hartono, T. P. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Sex Education Bagi Anak Usia Dini Menggunakan Articulate Storyline 3.
- Setiawan, H., Adi, S., & Ulfah, N. H. (2017). Pengembangan multimedia interaktif berbasis autoplay sebagai media promosi kesehatan tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SDN Percobaan 02 Kota Malang. *Preventia Jurnal*, 2(2).
- Syahputra, A. Y. (2016). *Pengembangan media promosi perumahan berbasis virtual reality deskriptif interaktif* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).





Yusuf, T. A., & Sekarpuri, A. D. (2022). Edukasi melalui Medsos guna Optimalisasi Kemampuan Sosial Emosional dan Kesehatan Reproduksi Remaja di Sulawesi Barat. *Jurnal Widyaiswara Indonesia*, 3(4), 169-176.

Murtiningsih, M., & Latif, H. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Audio Visual Melalui Youtube Prosedur Keperawatan Maternitas Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jayakarta. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(3), 302-309.

