

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA DIINTEGRASIKAN DENGAN *EDPUZZLE* PADA
MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Oleh

Neng Vivit Fitria

NIM: 06091381924048

Program Studi Pendidikan Biologi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA DIINTEGRASIKAN DENGAN *EDPUZZLE* PADA
MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Oleh

Neng Vivit Fitria

NIM: 06091381924048

Program Studi Pendidikan Biologi

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Mgs.M.Tibrani, M.Si.
NIP 197904132003121001

Mengesahkan,
Pembimbing



Dr. Yenny Anwar, M. Pd.
NIP 197910142003122002



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Neng Vivit Fitria

NIM : 06091381924048

Program Studi : Pendidikan Biologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuanyang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi, apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 19 Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Neng Vivit Fitria

NIM 06091381924048

PRAKATA

Alhamdulillah rabbil 'aalamin atas Rahmat Allah SWT. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada program studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian Unggulan Kompetitif Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Nomor Kontrak: 1147/UN9. FKIP/TU.SB5/2022, tanggal 20 mei 2022 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”

Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan masa studi SI, kepada ibu Dr. Yenny Anwar, M. Pd. selaku pembimbing akademik serta pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama perkuliahan dan penulisan skripsi, bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, bapak Dr. Ketang Wiyono, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA, bapak Drs. Kodri Madang, M.Si., Ph.D. Sekretaris Jurusan Pendidikan MIPA, dan bapak Dr. Mgs. M.Si. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada bapak Dr. Adeng Slamet, M. Si. selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Terima kasih kepada bapak Dr. Mgs. M. Tibrani, M. Si. dan bapak Drs. Kodri Madang, M.Si., Ph.D. selaku validator pada pengembangan Video Pembelajaran ini yang telah meluangkan waktunya untuk memvalidasi dan memberikan sejumlah kritik dan saran, seluruh dosen yang selalu senantiasa membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, dan pendidikan, Kepala Laboratorium Program Studi Pendidikan Bioibrani, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Biologi.

logi; Budi Eko Wahyudi, S.Pd., M.Si. (Kak Budi), dan Novran Kesuma, S.Pd. (Kak Nop) sebagai Laboran Program Studi Pendidikan Biologi, Rizki Permata Aini A.Ma. (Mbak Kiki) sebagai Staff Administrasi Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan informasi, serta kemudahan selama penulis menjadi mahasiswa sampai penyelesaian skripsi. Terima kasih bapak Marphudok, S.Pd.M.Pd. selaku kepala SMA N 2 Palembang dan ibu Wiwiek Endah Noviyanti, S.Si. selaku Waka Kurikulum yang telah memperkenankan penulis untuk melakukan penelitian di SMA N 2 Palembang, Bapak Rahmad, A.Ma.Pd. selaku guru mata pelajaran Biologi SMA N 2 Palembang atas arahan, bimbingan serta ketersediaannya dalam membantu pengambilan data peneliti di SMAN 2 Palembang dan tak lupa bapak Sukirman selaku ketua Staff TU yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam mengurus surat menyurat di SMA N 2 Palembang.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis haturkan kepada kedua orang tua tercinta yaitu ibu Siti Herlina dan Bapak Cecep Hidayat yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dalam berbagai aspek, senantiasa mendoakan, selalu memberi nasehat dan motivasi, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis dalam menggapai cita-cita, keluarga yaitu kakek, nenek, Ai Yani Nurliana SE., Ade Arif Andrian, Imam Effendi, Ade Pramono yang telah mendoakan serta memberikan dukungan baik moral maupun materi dan tak lupa Rizky Muhammad Nazar, Reffi Restiani yang telah memberikan semangat serta mendoakan penulis.

Tak lupa terima kasih penulis ucapkan kepada ahabat penulis yaitu Ade Yunita Wulandari, Yola Deftaria dan Rosilawati selalu menemani dalam suka dan duka, mendukung, membantu serta mendoakan dalam setiap langkah peneliti dari masa SMA sampai sekarang, Dina Dzakiyah, sahabat pertama penulis sebagai mahasiswa yang saling membantu, mendukung, mendoakan dan menemani dalam suka dan duka serta tempat berbagi cerita, keluh kesah. Terima kasih kepada Serlly Marshella sebagai partner penulis yang bekerja sama, menemani, saling membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi dari awal hingga akhir dan selalu ada disaat penulis kebingungan. Tak lupa terima kasih kepada Eni

Maharani, Septyas Dewanti, Mona Rahma Lingga, Maharani Putri Chania, Yuesi Meriani, Ananda Novalinda, Adinda Januartiny Gusta, Nadiah Zulfa, Chelsea Delaluciana, Adella Gusti, Nur Oktavia yang telah banyak saling membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi,

Terima kasih kepada Kak Uci Rata Ayu, S.Pd. dan Kak Hesty Evang Gelista Silalahi, S.Pd. yang telah banyak membantu segala kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Biologi angkatan 2019 yang telah sama-sama berjuang dari awal masuk dan sampai pada akhir perkuliahan dan insyaallah kita selalu terjaga dan sukses bersama.

Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being giver and trying to give more than I receive. I wanna thank me for trying to do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all the times.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang biologi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 19 Desember 2022

Penulis,



Neng Vivit Fitria

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2. 1 Media Pembelajaran.....	9
2. 2 Macam-Macam Media.....	10
2. 3 Media Audio Visual	10
2. 4 Manfaat Media Audio Visual Dalam Pembelajaran.....	11
2. 5 Pengertian Motivasi Belajar	12
2. 6 Indikator Motivasi Belajar	12
2. 7 Fungsi Motivasi Dalam Belajar	13
2. 8 <i>Canva</i>	13
2. 9 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Canva</i>	14
2. 10 Langkah-Langkah Pembuatan Media Audio Visual Berbasis <i>Canva</i>	15
2. 11 <i>Edpuzzle</i>	17
2. 12 Manfaat <i>Edpuzzle</i> Dalam Pembelajaran Digital	18
2. 13 Sistem Peredaran Darah Manusia	19
BAB III METODE PENELITIAN	23
3. 1 Tempat Dan Waktu Penelitian	23

3. 2	Subjek Penelitian.....	23
3. 3	Model Penelitian Dan Pengembangan	23
3. 4	Variabel Penelitian	23
3. 5	Definisi Operasional.....	24
3. 6	Prosedur Pengembangan	25
3. 7	Teknik Pengumpulan Data	28
3. 8	Instrumen Penelitian.....	29
3. 9	Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil Penelitian	38
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	38
4.1.2	Tahap <i>Design</i> (Desain)	41
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	62
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	73
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	78
4.2	Pembahasan	79
4.2.1	Tahap Analysis (Analisis)	80
4.2.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	83
4.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	84
4.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	86
4.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....		92
LAMPIRAN.....		9200

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	30
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi	31
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	31
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Validasi Ahli	32
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Media	33
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Observasi Motivasi	33
Tabel 3. 9 Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik	34
Tabel 3. 10 Skor Penilaian Angket Motivasi Belajar	34
Tabel 3. 11 Perbandingan Antara Sebelum Menggunakan Media (<i>Pres tes</i>) dan Setelah Menggunakan Media (<i>Post tes</i>)	35
Tabel 3. 12 Kriteria Gain Score	36
Tabel 3. 13 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	37
Tabel 4. 1 Tahap Analisis (Analysis)	38
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4. 3 Lembar Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4. 4 Lembar Validasi Ahli Media	55
Tabel 4. 5 Lembar Observasi Motivasi	56
Tabel 4. 6 Lembar Angket Motivasi Belajar	58
Tabel 4. 7 Lembar Angket Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Media	60
Tabel 4. 8 Tampilan Produk	62
Tabel 4. 9 Tampilan Media Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> diintegrasikan dengan <i>Edpuzzle</i>	65
Tabel 4. 10 Daftar Pertanyaan yang disematkan ke dalam media audio visual Berbasis <i>Canva</i> diintegrasikan dengan <i>Edpuzzle</i>	67
Tabel 4. 11 Nama-nama Validator	68
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi	68
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	69
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	69
Tabel 4. 15 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi	69
Tabel 4. 16 Komentar dan Saran dari Validator	70
Tabel 4. 17 Produk sebelum dan Setelah Perbaikan	71
Tabel 4. 18 Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Kelompok Kecil	74
Tabel 4. 19 Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Kelompok Besar	74
Tabel 4. 20 Perbandingan Hasil Angket antara Sebelum Menggunakan Media (<i>pre tes</i>) dan Setelah Menggunakan Media (<i>post tes</i>) pada Kelompok Kecil	76
Tabel 4. 21 Perbandingan Hasil Angket antara Sebelum Menggunakan Media (<i>pre tes</i>) dan Setelah Menggunakan Media (<i>post tes</i>) pada Kelompok Besar	77
Tabel 4. 22 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	78
Tabel 4. 23 Hasil Penilaian Produk	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Logo <i>Canva</i>	15
Gambar 2. 2 Tampilan Login <i>Canva</i>	15
Gambar 2. 3 Tampilan Halaman Pertama dan Desain <i>Canva</i>	16
Gambar 2. 4 Fitur Editing <i>Canva</i>	16
Gambar 2. 5 Tampilan Menyimpan Hasil <i>Canva</i>	17
Gambar 2. 6 Tampilan Logo <i>Edpuzzle</i>	17
Gambar 2. 7 Peta Konsep Sistem Peredaran darah Manusia	19
Gambar 2. 8 Ilustrasi Sistem Peredaran darah Manusia	22
Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	25
Gambar 4. 1 Flowchart Media Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> diintegrasikan <i>Edpuzzle</i>	41
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Validasi Ahli	85
Gambar 4. 3 Grafik Observasi Motivasi Belajar.....	87
Gambar 4. 4 Grafik Angket Pre tes dan Post tes Motivasi Belajar	88
Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian	101
Lampiran 2 Produk Video Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> diintegrasikan dengan <i>Edpuzzle</i>	103
Lampiran 3 Usulan Judul Penelitian.....	105
Lampiran 4 Surat Keputusan Pembimbing.....	106
Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian	108
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	109
Lampiran 7 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian	110
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Laboratorium	111
Lampiran 9 Surat Keterangan Bebas Pustaka	112
Lampiran 10 Keterangan Bebas Pustaka	113
Lampiran 11 Cek Plagiarisme	114
Lampiran 12 Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	115
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi	116
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Media.....	120
Lampiran 16 Lembar Observasi Motivasi Belajar	122
Lampiran 17 Lembar Angket Motivasi Belajar	126

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA SMAN 2 Palembang, 10 peserta didik kelas XI IPA 1 dan 40 peserta didik kelas XI IPA 4 serta validator ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi motivasi belajar, angket validasi dan angket motivasi belajar sebelum (*pre tes*) dan sesudah (*post tes*) menggunakan media. Teknik analisis data meliputi penilaian kelayakan dan keefektifan media. Kelayakan media diperoleh hasil validasi yaitu 96% validasi ahli media dan 96,4% validasi ahli materi, keduanya termasuk kategori sangat layak. Keefektifan media diperoleh 1) hasil observasi motivasi kelompok kecil 91,7% dan 95% kelompok besar, keduanya termasuk kategori sangat tinggi; 2) hasil angket motivasi belajar sebelum (*pre tes*) dan sesudah (*post tes*) menggunakan media diperoleh nilai N Gain 0.63 pada kelompok kecil dan 0.72 pada kelompok besar, keduanya berada pada persentase >56, termasuk kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia layak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik layak dan efektif digunakan.

Kata Kunci: Audio Visual, *Canva*, *Edpuzzle*, Motivasi Belajar, Sistem Peredaran Darah Manusia

ABSTRACT

This development research aims to produce *Canva*-based audio-visual media products integrated with *Edpuzzle* on Human Circulatory System material that is feasible and effective to increase students' learning motivation. The development model used is the ADDIE namely *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. The subjects of this study were students in class XI IPA SMAN 2 Palembang, 10 students in class XI IPA 1 and 40 students in class XI IPA 4 as well as media expert and material expert validators. Data collection techniques were carried out by interviews, observation of learning motivation, validation questionnaires and learning motivation pre-test and post-test using the media. Data analysis techniques include assessing the feasibility and effectiveness of the media. Media feasibility obtained validation results, namely 96% validation of media experts and 96.4% validation of material experts, both included in the very feasible category. The effectiveness of the media was obtained 1) the results of observing the motivation of the small group were 91.7% and 95% for the large group, both of which were in the very high category; 2) the results of the questionnaire on learning motivation before pre-test and post-test using the media obtained an N Gain value of 0.63 in the small group and 0.72 in the large group, both of which were at a percentage of >56, including the effective category. It can be concluded that *Canva*-based audio-visual media integrated with *Edpuzzle* on Human Circulatory System Material is feasible to increase students' learning motivation is feasible and effective to use.

Keywords : Audio Visual, *Canva*, *Edpuzzle*, Human Circulatory System, Learning Motivation

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) abad ke-21 terus mengalami perkembangan. Perkembangan IPTEK memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia salah satunya adalah aspek pendidikan (Fitriyani, 2019). Abad ke-21 ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) masih terus berkembang. Salah satu aspek kehidupan manusia yang sangat terpengaruh oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan (Fitriyani, 2019). Pendidikan merupakan komponen kehidupan yang sangat penting karena berkontribusi membentuk generasi yang cerdas. Keberhasilan dan kegagalan dalam pembelajaran melibatkan peran guru yang penting. Guru yang memiliki kinerja yang baik diperlukan untuk menjamin kualitas pendidikan (Sopiah et al., 2021). Kemajuan pendidikan serta teknologi secara bersama-sama dapat meningkatkan standar manusia yang unggul di masa depan (Mardiani et al., 2021). Manusia berusaha mengembangkan diri melalui pendidikan untuk mendorong pembangunan berkelanjutan dengan mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Widarti et al., 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya internet dalam sistem informasi, proses belajar mengajar telah memanfaatkan teknologi informasi.

Pendidikan di abad 21 menuntut guru untuk menguasai teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019). Guru seharusnya dapat beradaptasi dengan perkembangan dunia dan mampu secara optimal memanfaatkan perkembangan dunia digital dalam penyelenggaraan pembelajaran (Anwar et al., 2020). Perkembangan teknologi memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Sejalan dengan (Sánchez-Díaz et al., 2022) bahwa teknologi berpengaruh dalam proses pembelajaran karena memfasilitasi aksesibilitas dan meningkatkan motivasi, perhatian yang membantu peserta didik memperoleh pengetahuan serta menggunakannya di masa mendatang.

Teknologi dan informasi mampu memfasilitasi penyampaian materi

pelajaran, diversifikasi kegiatan dan membuat sesi belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Shanmugam & Balakrishnan, 2019). Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mempermudah guru menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami materi. Menurut (Garris Pelangi, 2020) menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik, efektif. Media pembelajaran adalah alat atau mediator yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting selama proses belajar mengajar karena dapat berperan sebagai perantara bagi guru dalam menyalurkan pesan dan memudahkan peserta didik untuk menerima pesan serta dapat merangsang pemikiran, perhatian dan minat belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar pembelajaran tidak terasa membosankan.

Secara umum penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton (1985), kelebihan media pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran, proses belajar memungkinkan untuk dilaksanakan dimana saja dan kapan saja serta dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik adalah motivasi belajar (Emda, 2017). Motivasi memiliki arti kata motif yaitu dorongan dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan tertentu sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Motivasi berpengaruh dalam menjalankan aktivitas (Falgoust et al., 2022). Motivasi belajar adalah dorongan yang ada di dalam diri peserta didik untuk belajar sehingga tujuan belajar dapat dicapai. Motivasi merupakan aspek penting yang mempengaruhi kemampuan orang untuk melakukan tugas tertentu sebagai faktor yang mempengaruhi dalam bekerja dan berprestasi (Józsa et al., 2022). Hal ini berarti bahwa motivasi mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini berarti bahwa motivasi mempengaruhi hasil

belajar peserta didik. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Waritsman (2020) menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai r sebesar 0,886 artinya motivasi belajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat penting, oleh karena itu guru memegang peranan penting dalam merangsang motivasi peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran konvensional seperti metode ceramah menyebabkan kurangnya dorongan atau keinginan untuk belajar yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Selaras dengan pendapat Muthi'ah et al (2018) juga mengungkapkan hal yang sama bahwa kesulitan belajar peserta didik disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional. Hal ini diperkuat juga dengan pendapat (Sarjono, 2019) bahwa motivasi belajar yang rendah dapat disebabkan karena penyampaian materi yang monoton dan tidak menarik seperti menggunakan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik cenderung bosan dan sulit memahami materi. Rendahnya motivasi belajar ini harus diatasi karena akan mempengaruhi peserta didik dalam kegiatan belajar. Amotivasi atau kurangnya motivasi menyebabkan semangat dan ketidakpuasan serta penurunan produktivitas kognitif dan kesejahteraan emosional sehingga berdampak negatif pada perilaku, produktivitas, dan perkembangan (İlter, 2021).

Biologi adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup berdasarkan tingkat organisasinya, termasuk interaksinya dengan lingkungannya. Menurut (Ariyanto et al., 2018), tidak semua konsep biologi konkrit dan mudah dipahami, sebaliknya ada konsep yang tidak mudah dipahami yang menyebabkan peserta didik merasa sulit memahaminya. Sistem peredaran darah termasuk materi yang sulit dipelajari karena materi ini berhubungan langsung dengan kehidupan manusia (Anwar et al., 2020). Menurut (Porsche et al., 2019) sistem sirkulasi manusia mempelajari sistem, alat atau organ dan macam-macam penyakit dimana peserta didik kesulitan memahaminya jika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah.

Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru dan peserta didik

yang dilakukan di SMA Negeri 2 Palembang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat diketahui bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan diskusi dan motivasi belajar masih tergolong rendah karena tidak jarang peserta didik terlihat bosan dan jenuh saat belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dapat diketahui bahwa pembelajaran kurang menarik dan cenderung membosankan sehingga motivasi untuk belajar pun rendah, selain itu mempelajari materi yang bersifat abstrak, mekanisme kompleks dan tidak mudah dipahami seperti materi sistem peredaran darah menjadi kenadala bagi peserta didik. Motivasi merangsang seseorang untuk melakukan atau bertindak dalam kegiatan akademik. Peserta didik yang terlibat mengerahkan usaha, gigih, mengarahkan diri sendiri, menantang diri mereka sendiri, dan menikmati proses pembelajaran namun motivasi belajar peserta didik biasanya tidak muncul dengan sendirinya, melainkan perlu distimulasi misalnya menggunakan cara dan metode pengajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar memotivasi peserta didik dan membantu mereka menjadi lebih tertarik untuk belajar (Streckienė & Marmienės, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, selain untuk memenuhi tuntutan pendidikan abad 21 juga meningkatkan motivasi belajar maka guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual. Media audio visual merupakan media berupa video pembelajaran. Secara umum media audio visual adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara (audio) dan gambar (visual) (Sarwinda et al., 2020). Media ini dinilai tepat digunakan karena melibatkan indera paling banyak diantara jenis media lainnya yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Media audio visual yang dapat masuk melalui panca indera penglihatan dan pendengaran menangkap 94% ketertarikan seseorang dan secara umum, orang juga dapat mengingat setidaknya 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar (Oktavian, 2019). Media audio visual dapat menampilkan animasi. Adanya animasi dalam sebuah video dapat menjadikan topik yang abstrak (sulit divisualisasikan) menjadi konkrit (lebih nyata) karena dijelaskan dengan menggunakan sarana grafis berupa simbol atau diagram, hal ini dapat memudahkan pemahaman peserta didik saat memahami materi yang abstrak

seperti pada materi sistem peredaran darah manusia.

Salah satu penerapan perkembangan teknologi saat ini yang dapat digunakan dalam produksi media audiovisual adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi online yang memberikan keterampilan desain yang menawarkan template menarik, fitur dan berbagai kategori (Salam & Mudinillah, 2021). Keunggulan *Canva* adalah pendidik dapat dengan mudah membuat media audio visual menyediakan berbagai macam template video dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan. *Canva* juga dapat diakses melalui situs web https://www.canva.com/id_id/ sehingga pengguna tidak perlu menginstal aplikasi. Hal ini dapat meminimalisir ruang penyimpanan penuh di smartphone/tablet/laptop.

Penggunaan media pembelajaran belum maksimal dalam meningkatkan motivasi belajar apabila media tersebut tidak interaktif. Media yang tidak interaktif cenderung kurang menarik dan menantang dan akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, maka diperluan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan menantang sehingga menumbuhkan motivasi belajar dengan baik. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru. Salah satu aspek dalam kompetensi pedagogik guru yaitu mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, misalnya mengembangkan media pembelajaran interaktif (Sari et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut, maka media audio visual berbasis *Canva* dapat diintegrasikan dengan *Edpuzzle* agar menjadi media yang interaktif. *Edpuzzle* adalah sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan pendidik untuk menambahkan pertanyaan-pertanyaan ke dalam video pembelajaran (Website *Edpuzzle*, 2022). Pertanyaan yang disematkan dapat dijawab langsung pada media pembelajaran, maka dari itu media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* ini merupakan media yang interaktif karena peserta didik tidak hanya menyimak tayangan media tetapi juga berinteraksi dengan media. Adanya pertanyaan ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif karena peserta didik berpartisipasi dalam menjawab langsung pertanyaan di sela-sela melihat tayangan video. pembelajaran aktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar termasuk pemahaman dan

konsep (McComb et al., 2018). Pertanyaan yang disematkan merupakan perhatian khusus dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mengasah kemampuan peserta didik terkait materi yang dipelajari. Sejalan dengan (Soeharto & Csapó, 2021) bahwa perhatian khusus dalam belajar dapat.

Penelitian yang relevan terkait media pembelajaran menggunakan *Canva* dan *Edpuzzle* yaitu penelitian relevan yang dilakukan oleh (Rahmatullah et al., 2022) hasil penelitian yang didapatkan bahwa tanggapan peserta didik pada penggunaan media audio visual berbasis *Canva* mencapai skor 86,73% yang artinya media dapat diterima dan menarik dan hasil penelitian (Achmad et al., 2021) mengemukakan bahwa *Edpuzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis aplikasi *Canva* ini dan penyematan pertanyaan dalam media menggunakan *Edpuzzle* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media audio visual berbasis *Canva*. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya yaitu media audio visual berbasis *Canva* dalam penelitian ini akan diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
2. Bagaimana keefektifan media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan permasalahan, peneliti membatasi masalah penelitian agar lebih terarah yaitu:

1. Produk yang akan dikembangkan adalah media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle*.
2. Materi yang dikaji pada penelitian ini sesuai dengan Kompetensi Dasar yang terdapat di Kurikulum 2013 yakni Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6 pada sekolah menengah atas kelas XI tentang sistem peredaran darah manusia.
3. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas bahwa tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang layak.
2. Untuk mengetahui keefektifan media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada materi sistem peredaran manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan memberikan informasi mengenai media audio visual dalam pembelajaran dan juga sebagai acuan bahan penelitian lebih lanjut kepada peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a) Bagi Pendidik

Diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa media audio visual berbasis *Canva* diintegrasikan dengan *Edpuzzle* materi sistem

peredaran darah manusia dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

b) Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi sistem peredaran darah manusia.

c) Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat menambah pemahaman dan pengalaman serta penggunaan teknologi yang digunakan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang profesional di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes*, 06(02), 2. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/UJMES/article/view/1283>
- Anggraini, W., Anwar, Y., & Madang, K. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7E Materi Sistem Sirkulasi pada Manusia untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 3(1), 49–57.
- Anthonymsamy, L. (2022). Motivational Beliefs, an Important Contrivance in Elevating Digital Literacy Among University Students. *SSRN Electronic Journal*, 8(October), e11913. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4167633>
- Anwar, Y., Selamat, A., Huzaifah, S., & Madang, K. (2020). *Training in developing higher-order thinking based online test instrument for biology teachers in Sekayu City*. 1(3), 150–155.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i1.1377>
- Avania, W. F., & Sholikhah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2531–2538. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/885>
- Ayu Metayanti, N. K. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Damitri, D. E. (n.d.). *Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Teknik Bangunan Dea Elvina Damitri*. 1–7.

- Delia, D., & Georgiana, P. (2013). Motivational Dynamics in Media Organizations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 312–316. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.119>
- Dong, M., & Liu, X. (2022). Impact of Learners' Perceptions of a High-stakes Test on Their Learning Motivation and Learning Time Allotment: A Study on the Washback Mechanism Manxia Dong. *Heliyon*, e11910. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11910>
- Emda, A. (2017). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. 5(2).
- Falgoust, G., Winterlind, E., Moon, P., Parker, A., Zinzow, H., & Chalil Madathil, K. (2022). Applying the uses and gratifications theory to identify motivational factors behind young adult's participation in viral social media challenges on TikTok. *Human Factors in Healthcare*, 2(April), 100014. <https://doi.org/10.1016/j.hfh.2022.100014>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN*, 8(2), 79–96.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021a). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hapsari, & Zulherman. (2021b). Analysis Of The Needs of Animated Video

- Media Based on The Canva Application in Science. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Jääskä, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kauppila, O. (2022). Game-based learning and students' motivation in project management education. *Project Leadership and Society*, 3(August). <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100055>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. ANTASARI PRES.
- Mardiani, F., Anis, M. Z. A., & Hermawan, M. D. (2021). Digital Literacy in the Transformation of Historical Learning in the Time of Covid-19. *Jurnal Socius*, 10(2), 1. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v10i2.11198>
- Martin, A. J., Ginns, P., & Collie, J. (2022). *Mahasiswa dalam penguncian COVID-19 : Peran kemampuan beradaptasi dan fluid reasoning dalam mendukung motivasi dan keterlibatan akademik mereka*. 83.
- Martin, A. J., Ginns, P., & Collie, R. J. (2023). University students in COVID-19 lockdown: The role of adaptability and fluid reasoning in supporting their academic motivation and engagement. *Learning and Instruction*, 83(October 2022), 101712. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2022.101712>
- 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)*, 06, 109–114. <https://jurnal mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24751>
- Muhammad Akbar, Muhammad Nizar, Sukron Fujiaturrahman, Haifaturrahmah, N. S. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Information*, 2(3), 17–23. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9702>
- Mukaromah, H. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 1(2), 136–142. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v1i2.3314>

- Muthi'ah, A., Anwar, Y., & Santoso, L. M. (2018). *Amr ina Muthi'ah, Yenny Anwar, Lucia Maria Santoso*. 10(1), 58–64.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94.
- Porsche, D., Tulenan, V., & Sugiarso, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 173–182.
<https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23992>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Rice, P., Beeson, P., & Blackmore-Wright, J. (2019). Evaluating the Impact of a Quiz Question within an Educational Video. *TechTrends*, 63(5), 522–532.
<https://doi.org/10.1007/s11528-019-00374-6>
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). *Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar*. 23(2), 101–111.
- Sari, D. S., Hidayati, D. W., Wahyuni, A., Lestari, R. S., & Awaliyah, N. A.

- (2021). Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru SD melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Pandemi Covid-19. *Manggali*, 1(2), 167. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1750>
- Sarjono, F. (2019). Kata kunci . *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Sarwinda, K., Rohaeti, E., & Fatharani, M. (2020). *The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills*. 2(2), 98–114.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417–422.
- Sumartawi, N. M., & Ujjanti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Susanti, D. F., Anwar, Y., & Suratmi. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Koordinasi di SMA Negeri 10 Palembang. *STEM Untuk Pembelajaran SAINS Abad 21*, 469–479.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129.
- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2023). Do learners share the same perceived learning outcomes in MOOCs? Identifying the role of motivation, perceived learning support, learning engagement, and self-regulated learning strategies. *Internet and Higher Education*, 56(August 2022), 100880. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2022.100880>

Widarti, H. R., Rokhim, D. A., & Syafruddin, A. B. (2020). The development of electrolysis cell teaching material based on stem-pjbl approach assisted by learning video: A need analysis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 309–318. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.25199>