

ANALISIS KONTEN INTERAKTIF TUMBANG HASIL KONSEPSI SERTA TANDA KEHAMILAN PADA MATA KULIAH PENGANTAR ASUHAN KEBIDANAN

Ferdo Liana Kaban¹⁾, Ketut Agustini²⁾, I Gede Bendesa Subawa³⁾

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha

Email : ferdolianakaban01@undiksha.ac.id¹⁾, ketutagustini@undiksha.ac.id²⁾, bendesa.subawa@undiksha.ac.id³⁾

Abstrak--- Kurangnya inovasi pendidik dalam proses pembelajaran dan materi yang bersifat abstrak, sehingga membuat motivasi dan minat belajar peserta didik berkurang. Hal tersebut perlu adanya pengembangan konten interaktif khususnya pada mata kuliah pengantar asuhan kebidanan materi pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi serta tanda – tanda kehamilan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dan menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, material collection, assembly, testing* dan *distribution*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah konten interaktif berbasis animasi 3D serta mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan konten interaktif pada mata kuliah pengantar asuhan kebidanan. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi serta tanda – tanda kehamilan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan dan dapat memberikan motivasi serta minat belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: animasi 3D, pengantar asuhan kebidanan, pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi, tanda – tanda kehamilan.

Abstract--- The lack of educator innovation in the learning process and abstract theory, thereby reducing student motivation and interest in learning. For this reason, it is necessary to develop interactive content, especially in introductory courses in midwifery care, material on growth and development of the results of conception and signs of pregnancy. This research is a *Research and Development (R&D)* type of research and uses the *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* research method which consists of six stages, namely *concept, design, material collection, assembly, testing* and *distribution*. This study

aims to develop interactive content based on 3D animation and determine the responses of educators and students to the development of interactive content in introductory midwifery care courses. The benefits of this research are expected to make it easier for educators to explain material about the growth and development of conceptions and signs of pregnancy, so that students can more easily understand the material provided and can provide motivation and interest for students to be more motivated to participate in learning.

Keywords: Animation 3D, Introduction to midwifery care, Growth and development of the product of conception, Signs of pregnancy.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap sistem pendidikan. Sistem Pendidikan di tuntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu Pendidikan, terutama bagi sistem Pendidikan khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan sebuah konten/media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu menyusun dan mempelajari bagaimana menetapkan konten pembelajaran yang dapat mengefektifkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, diperlukan peran maksimal dari seorang pendidik, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode, pengelolaan kelas dan sebagainya. Tanpa itu semua proses belajar mengajar belum dapat terlaksana dengan baik.

Mata kuliah pengantar asuhan kebidanan merupakan salah satu mata kuliah di program studi Diploma III Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib untuk mahasiswi Diploma III Kebidanan pada semester dua (2). Mata kuliah ini terdapat berbagai materi yang memfokuskan peserta didik untuk mempelajari tentang bagaimana proses pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi, menjelaskan tanda – tanda kehamilan dan lain sebagainya. Dari materi tersebut diharapkan peserta didik mampu mengetahui secara teoritik dan dapat mengimplementasikannya pada saat praktek di lapangan. Namun, harapan tersebut belum tercapai secara maksimal. Hal ini terbukti dari motivasi dan hasil belajar peserta didik yang masih kurang, dikarenakan pada materi tersebut peserta didik belum cukup untuk memahami materi, kendala dan hambatan terhadap materi yang diberikan dosen.

Menanggapi hal tersebut peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu dosen bernama Ibu Putu Irma Pratiwi, S.Tr.Keb., M.Keb. Selaku Penanggung Jawab Mata Kuliah (PJKM), diperoleh informasi bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran seperti kurangnya inovasi pendidik dalam mengembangkan konten pembelajaran yang lebih interaktif dan proses belajar yang masih menggunakan metode ceramah, sehingga minat peserta didik belajar sangat kurang dan pendidik masih menggunakan media berupa power point dalam proses pembelajaran, sedangkan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik sangat padat, disamping itu waktu untuk tatap muka di kelas sangat terbatas. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket kepada beberapa mahasiswi kebidanan, didapatkan presentase sebesar 92% yang menyatakan mahasiswi masih kurang paham dalam memahami materi pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi serta tanda – tanda kehamilan.

Dari permasalahan di atas, dapat diatasi dengan dibuatkannya sebuah teknologi inovasi sebagai perantara penyampaian materi, yaitu sebuah konten interaktif yang dapat membantu dosen dalam menjelaskan materi yang belum dipahami peserta didik secara maksimal, sehingga materi yang disampaikan tidak monoton dan rasa ingin tahu peserta didik lebih terpacu pada pembelajaran. Konten interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan

media/konten pembelajaran lainnya, dikarenakan adanya unsur multimedia di dalamnya seperti gambar, video, audio dan animasi.[1]

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut peneliti berkeinginan untuk merancang artikel penelitian dengan judul “Analisis Konten Interaktif Tumbang Hasil Konsepsi serta Tanda Kehamilan Pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan” yang dimana nantinya artikel ini akan membahas mengenai analisis konten interaktif tumbang hasil konsepsi serta tanda kehamilan dan diharapkan hasilnya dapat membantu pendidik untuk menjelaskan materi secara jelas serta dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

II. KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran, yang dimana alat bantu ini berupa media yang dapat membantu peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi serta rangsangan dalam kegiatan belajar, dan dapat membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap peserta didik [2]. Dalam penggunaannya, media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian informasi yang disampaikan melalui perantara oleh dosen/pendidik, dan juga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan motivasi dan semangat belajar. Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran salah satu perantara pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

B. Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki prinsip dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran. Prinsip ini yang harus disesuaikan dengan kriteria pengembangan media dalam proses pembelajaran. prinsip - prinsip kriteria pemilihan dan pengembangan media pembelajaran [3], yaitu:

- 1) Media yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan yang akan di capai, yaitu dapat mengukur tercapainya domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 2) Media yang dikembangkan harus tepat untuk mendukung isi materi pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep atau generalisasi.
- 3) Media yang dikembangkan agar dapat digunakan secara praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Dalam mengembangkan media pembelajaran guru harus terampil dalam menggunakannya sebagai salah satu kriteria utama.
- 5) Mutu teknis dalam pengembangan media visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan sesuai dengan teknis tertentu.

C. Konten Interaktif

Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Interaktif dapat diartikan sebagai suatu informasi menarik pada konten yang berupa gambar, audio dan video yang saling berhubungan antara satu dan lainnya. Jadi jika semua konten dipindahkan secara online dan kegiatan proses pembelajaran sepenuhnya difokuskan pada keterlibatan peserta didik dengan konten tersebut maka akan mengefisienkan waktu pembelajaran di kelas [4].

D. Animasi

Animasi dapat diartikan sebagai suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai secara berurutan dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

E. Definisi Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan sebuah alat bantu yang difungsikan sebagai pembuat konten pembelajaran yang interaktif [5]. *Articulate Storyline* ini juga sangat efektif dalam pembelajaran, pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik saat proses belajar mengajar.

F. Pertumbuhan dan Perkembangan Hasil Konsepsi

Mekanisme pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi dimulai sejak periode embrio minggu ke-1 hingga minggu ke-40. Fase – fase pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi dibagi menjadi tiga periode [6], yaitu :

- 1) Periode Pre Embrio (Minggu 1-3).
- 2) Periode Embrio (Minggu 4-8).
- 3) Periode Janin (Minggu 9-40).

G. Tanda – Tanda Kehamilan

Mekanisme tanda – tanda kehamilan dimulai dari gejala yang terjadi pada perempuan sebelum menstruasi. Tanda – tanda kehamilan bisa di periksa melalui alat tes kehamilan atau *test pack*. Terdapat 3 tanda dan gejala kehamilan [7], yaitu:

- 1) Tanda dan Gejala Kehamilan Pasti.
- 2) Tanda dan Gejala Kehamilan Tidak Pasti.
- 3) Tanda dan Gejala Kehamilan Palsu (*Pseudocycsis*).

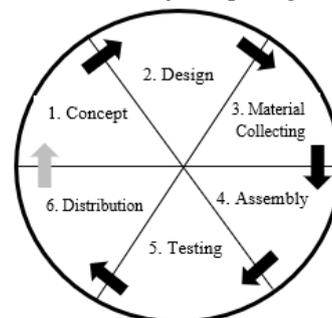
III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode *Research dan Development (R&D)*. *Research dan Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dibuat [8]. Tujuan pada penelitian ini untuk mengembangkan sebuah konten interaktif yang dimana konten tersebut berbasis animasi pada mata kuliah pengantar asuhan kebidanan.

B. Model Pengembangan Penelitian

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Model pengembangan ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* [9]. Pada keenam tahapan ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahapan tersebut dapat saling bertukar posisi. Model MDLC disajikan pada gambar 1 :



Gambar 1. Tahapan Proses Metode MDLC

C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini, yaitu meliputi informasi sumber belajar, kevalidan

konten interaktif, respon mahasiswa dan dosen terhadap konten pembelajaran interaktif, serta keefektifan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran mahasiswa. Berikut Teknik pengumpulan data dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode	Sumber Data
1	Informasi mengenai sumber belajar	Wawancara	Dosen mata kuliah pengantar asuhan kebidanan
2	Kevalidan konten interaktif	Angket	a. Ahli isi pembelajaran b. Ahli media pembelajaran
3	Response mahasiswa dan dosen	Angket	Mahasiswa dan dosen diploma III kebidanan

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada pengembangan ini sebagai berikut :

Hasil dari penelitian uji ahli isi dan ahli media akan dihitung menggunakan rumus *Gregory*. Uji validitas yang dapat dilakukan dengan cara meminta kepada seorang ahli di bidang yang diteliti agar dapat memberikan penilaian terhadap item yang telah dibuat [10]. Berikut perhitungan validitas isi dengan rumus :

$$VC = \frac{D}{A+B+C+D} = \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

VC : Validitas Content

A : Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai.

B dan C : Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai.

D : Sel yang menunjukkan persetujuan valid antara kedua penilai.

Untuk dapat melihat tingkat pencapaian kriteria validasi Uji Ahli isi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas	Kriteria
0,90 – 1,00	Sangat Tinggi	Sangat Valid

0,60 – 0,89	Tinggi	Valid
0,40 – 0,59	Sedang	Cukup Valid
0,20 – 0,39	Rendah	Kurang Valid
0,00 – 0,19	Sangat Rendah	Sangat Kurang Valid

E. Uji Normalitas N-Gain

Uji normalitas *gain* ini dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan konten pembelajaran interaktif ini. Pengujian ini menggunakan perhitungan *N-gain* yang dimana *gain* adalah peningkatan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang telah melakukan suatu proses kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dan dianalisis secara deskriptif, untuk menghitung tingkat pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran berlangsung [11]. Berikut rumus untuk menghitung rata – rata *N-gain* :

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini, peneliti menghasilkan sebuah konten interaktif pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi serta tanda kehamilan pada mata kuliah pengantar asuhan kebidanan. Peneliti melakukan pengembangan konten interaktif ini baru sampai proses *Assembly* (Pembuatan) yang dimana prosesnya akan dijelaskan sesuai dengan tahapan MDLC pada berikut ini :

1) Hasil Tahapan Pengkonsepan (*Consept*)

Tahap *concept* ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan pada pengembangan konten. Pada tahap ini menentukan sebuah tujuan, konsep, jenis, materi pelajaran, kegunaan dan sasaran dari pembuatan konten interaktif. Secara umum pada tahap ini peneliti menentukan tujuan konten interaktif, menentukan konsep materi pelajaran, dan menentukan konsep isi konten interaktif.

Pada tahap konsep ini terdapat tujuan konten interaktif yang dimana bertujuan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dengan konten interaktif ini dapat meningkatkan motivasi dosen dalam melakukan proses

pembelajaran. Begitu juga peserta didik, dengan adanya konten interaktif ini diharapkan peserta didik memiliki semangat dan motivasi yang tinggi untuk belajar.

Disamping itu pada konten interaktif akan ditampilkan penjelasan materi berupa teks, gambar, audio dan animasi tiga dimensi. Isi materi dalam konten mengacu pada sumber buku yang diberikan dosen dengan judul “Asuhan Pada Kehamilan” serta RPS dan silabus mata kuliah pengantar asuhan kebidanan semester 2. Materi pembelajaran yang akan peneliti jadikan konten interaktif adalah menjelaskan fase - fase pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi dari bulan pertama hingga bulan kesembilan, dan tanda – tanda kehamilan menjelaskan tanda – tanda kehamilan pasti, tanda – tanda kehamilan tidak pasti dan tanda – tanda kehamilan palsu.

Konsep yang peneliti gunakan dalam pengembangan konten interaktif ini terdiri dari halaman utama, petunjuk, KI & KD, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dengan konsep animasi 3D yang disesuaikan dengan materi pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi, dan animasi 2D tanda – tanda kehamilan.

2) Hasil Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap untuk mendesain pengembangan konten interaktif dan desain Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Hal ini bertujuan agar dalam pembuatan konten interaktif lebih terarah dan tertata.

Rancangan yang dilakukan tahap ini yaitu melakukan penyusunan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) yang akan dijadikan pendidik sebagai pedoman dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Pada tahap ini akan dilakukan penjabaran silabus mata kuliah pengantar asuhan kebidanan semester 2 di Diploma III Kebidanan dengan tujuan untuk mengarahkan proses pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Perancangan RPS ini berfungsi sebagai pedoman pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan konten interaktif.

Perancangan desain pengembangan konten interaktif, dilakukan dengan cara menetapkan Kompetensi Dasar (KD), Tujuan dan materi yang akan dikembangkan dalam konten pembelajaran. Materi yang akan di kembangkan dalam konten interaktif ini adalah materi yang terdapat pada semester genap.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap silabus yang digunakan di DIII Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha, kompetensi dasar dari mata kuliah pengantar asuhan kebidanan semester 2 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan Materi Konten Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Materi	Capaian Pembelajaran	Konten Pembelajaran
[KBD0214-1] Mampu menjelaskan siklus kehidupan sejak konsepsi	Pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi	[KBD0214-1] Mahasiswa mampu mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi.	Materi pada kegiatan pembelajaran kompetensi dasar [KBD0214-1] tersedia dalam bentuk animasi 3 dimensi mengenai proses pertumbuhan dan perkembangan hasil konsepsi dari bulan 1 hingga bulan 9.
[KBD0214-3] mampu menjelaskan	Tanda – tanda kehamilan	[KBD0214-3] Mahasiswa mampu mengidentifikasi	Materi pada kegiatan pembelajaran

tanda – tanda kehamila n		ikasi tanda – tanda kehamilan	kompetens i dasar [KBD021 4-3] tersedia dalam bentuk animasi 2 dimensi tentang tanda – tanda kehamilan seperti tanda – tanda kehamilan pasti, kehamilan tidak pasti dan kehamilan palsu.
-----------------------------------	--	-------------------------------------	--

3) Material Collection (Pengumpulan Bahan)

Material Collection yang merupakan proses tahapan – tahapan pengumpulan bahan ajar yang akan disajikan didalam media/konten pembelajaran. Bahan – bahan yang akan disajikan dalam media/konten pembelajaran berupa materi pembelajaran, animasi, gambar, audio, dan lain sebagainya. Bahan tersebut didapatkan secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

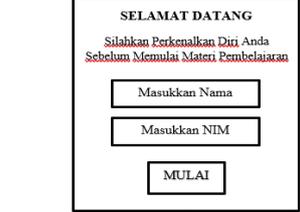
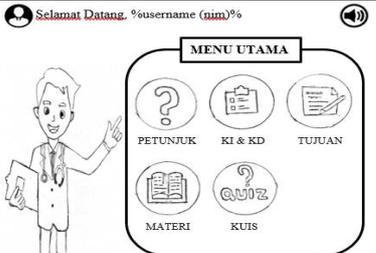
Dalam pengumpulan bahan yang akan disajikan dalam media/konten, bahan yang telah dikumpulkan tersebut berupa teks, gambar, animasi, suara, materi pembelajaran dan soal – soal yang akan ditampilkan dalam media/konten pembelajaran. Bahan yang diperoleh untuk kebutuhan dalam mengembangkan media/konten pembelajaran didapat dengan cara membuat sendiri dengan menggunakan perangkat

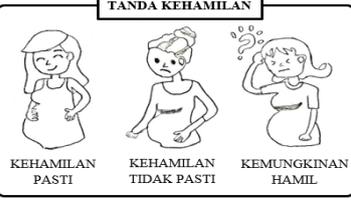
lunak editor *Adobe Photoshop CC, Adobe Audition, Blender, Articulate Storyline 3* dan *Adobe Premiere Pro*. Pada tahap ini peneliti mendownload beberapa gambar dan audio secara gratis dari internet, sedangkan karakter animasi dibuat oleh peneliti sendiri menggunakan aplikasi yang telah disebutkan.

4) Assembly (Pembuatan)

Tahap keempat yaitu *Assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya keseluruhan dari bahan seperti teks, audio, gambar, dan material lainnya, Pada tahap ini dibuat menjadi sebuah konten interaktif yang tersusun menjadi satu kesatuan sesuai dengan storyboard yang telah dirancang sehingga proses pengembangan konten pembelajaran interaktif lebih terarah dan tertata dengan menggabungkan semua objek didalam konten pembelajaran. Berikut storyboard dari pengembangan konten interaktif pada tabel 4.

Tabel 4. Storyboard Konten Interaktif

No	Keterangan	Scene
1	Opening	
2	Pembuka	
	Menu Utama	

<p>Profil</p>	
<p>Materi</p>	
<p>Tumbang Hasil Konsepsi</p>	
<p>Tanda – Tanda Kehamilan</p>	
<p>Kuis</p>	

5) Testing (Pengujian)

Pada tahap kelima yaitu *Testing* (Pengujian) adalah tahap melakukan pengujian pada konten interaktif yang dibuat. Pengujian tahap ini dilakukan agar dapat mengetahui adanya error pada konten interaktif yang dibuat. Apabila pada tahap ini aplikasi mengalami kesalahan, maka aplikasi akan diperbaiki dan memastikannya kembali apakah sudah sesuai dengan rancangan dan tujuan pembelajaran, serta dapat mengetahui perkembangan media yang dibuat

memenuhi kriteria. Pada tahap ini pengujian dalam penelitian akan dilakukan dalam dua tahap yaitu pengujian *alpha* dan *beta*.

6) Distributin (Pendistributian)

Tahap keenam yaitu *Distribution* (pendistribusian) merupakan tahap aplikasi yang dikembangkan telah selesai dibuat, aplikasi ini nantinya akan di export ke html 5, agar aplikasi dapat dijalankan di handphone maupun perangkat komputer dengan mudah. Tahap pendistribusian ini merupakan tahap akhir yang dimana konten pembelajaran interaktif yang telah di buat sudah siap untuk dijadikan dosen mata kuliah pengantar asuhan kebidanan sebagai alat bantu mengajar dalam kegiatan pembelajaran.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan pengujian pada penelitian Analisis Konten Interaktif Pertumbuhan Dan Perkembangan Hasil Konsepsi Serta Tanda Kehamilan Pada mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Analisis Konten Interaktif Pertumbuhan Dan Perkembangan Hasil Konsepsi Serta Tanda Kehamilan Pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan dikemas dalam bentuk media pembelajaran menggunakan articulate storyline serta software – software penunjang lainnya seperti *Adobe Primere Cs6*, *Adobe Audition Cs6*, *Adobe After Effect*, dan software lainnya. Dengan adanya Konten Interaktif ini agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada program studi DIII Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha.

REFERENSI

- [1] Purba, M. E. (2019). Efektivitas Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas C Sma Negeri 7 Padangsiidmpuan. *Jurnal Edugensis*. 1(1), 26 – 35.
- [2] Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- [3] Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [4] Bergtrom, G. (2011). Content vs. learning: An old dichotomy in science courses. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 15(1).

<https://doi.org/10.24059/olj.v15i1.180>.

- [5] Rivers, D. (2017). Articulate Storyline 3. Retrieved Desember 04, 2020, from <https://www.lynda.com>.
- [6] Asrinah, D. (2010). Asrinah, dkk. Asuhan Kebidanan Masa Kehamilan. Yogyakarta : Graha Ilmu ; 2010. *Asrinah*.
- [7] Susanto, A., & Fitriani, Y. (2018). Asuhan Pada Kehamilan. Yogyakarta: PT.Pustaka Baru.
- [8] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (pp. 13–19).f. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- [9] Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- [10] Candiasa; I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai ITEMAN dan BIGSTEP*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- [11] Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>