


Analisis Literasi Media Anatomi Digital Sebagai Pembelajaran Mahasiswa

Nuzul Syarbini^{1*}, Tuti Bahfiarti², Muhammad Farid³

^{1,2,3}Department of Communication, Hasanuddin University, Makassar, Indonesia

E-mail: nuzulsyarbini@gmail.com*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3284>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 October 2025

Revised: 15 October 2025

Accepted: 29 October 2025

Kata Kunci

Media pembelajaran digital; Literasi; Pembelajaran anatomi

Keywords

Digital learning media; Literacy; Anatomy learning



ABSTRACT

Studi ini menggali lebih dalam untuk mengeksplorasi persepsi Mahasiswa tentang media digital dalam konteks pendidikan anatomi dan fisiologi manusia dan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan pengumpulan data menggunakan data dari pertanyaan wawancara terbuka dan studi dokumentasi yang ditujukan kepada sampel kecil mahasiswa (peserta praktikum). Seleksi informan dilakukan secara sengaja, berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Secara keseluruhan, tampilan media digital aspek visual dan aspek bahasa, membantu Mahasiswa mengabstraksi sistem di dalam tubuh manusia. Hasil analisis persepsi Mahasiswa, media pembelajaran anatomi dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan. Desain yang menarik secara visual dan bahasa yang jelas dan terstandarisasi secara internasional adalah kekuatan, meskipun penambahan terjemahan bahasa Indonesia dan glosarium dapat meningkatkan aksesibilitas. Isinya sangat relevan dengan kegiatan praktikum, dengan simulasi interaktif dan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman teoritis dan praktis.

This study delves deeper to explore Students' perceptions of digital media in the context of human anatomy and physiology education and to identify the factors that influence these perceptions. This study uses a qualitative approach, with data collection using data from open interview questions and documentation studies aimed at a small sample of students (practicum participants). The selection of informants was carried out deliberately, based on criteria determined by the researcher. Overall, the display of digital media in the visual aspect and the language aspect, helps students abstract the system in the human body. As a result of the analysis of student perception, anatomy learning media is considered effective in increasing understanding and engagement. Visually appealing design and clear, internationally standardized language are strengths, although the addition of Indonesian translations and glossaries can improve accessibility. The content is highly relevant to practicum activities, with interactive simulations and hands-on feedback that reinforce theoretical and practical understanding.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Nuzul Syarbini, et al (2025). Analisis Literasi Media Anatomi Digital Sebagai Pembelajaran Mahasiswa 4(2) 9066-9071 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3284>

PENDAHULUAN

Inovasi dalam pendidikan biologi dapat dicapai melalui berbagai metode dengan memanfaatkan teknologi digital seperti video interaktif, simulasi virtual, dan aplikasi mobile. Pendidik dapat menyajikan konsep kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Tersedianya platform simulasi virtual memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, sehingga sangat layak untuk menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran anatomi dalam kegiatan laboratorium praktis untuk mengatasi tantangan tersebut.

Persepsi memang merupakan proses esensial yang dimulai dengan penginderaan dan melibatkan kesadaran individu terhadap lingkungannya melalui indera mereka (Sumarandak et al., 2021). Selain itu, pengalaman yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan juga merupakan bagian dari persepsi (Rista et al., 2021). Dengan demikian, persepsi manusia adalah kemampuan indera manusia untuk menerjemahkan rangsangan. Proses persepsi adalah proses kompleks yang melibatkan indera, pemahaman, interpretasi, dan pengalaman individu. Persepsi seseorang dapat bervariasi tergantung pada konteks dan faktor pribadi (Fuady et al., 2017). Artinya, dalam proses persepsi, kita cenderung melihat pola, bentuk, dan hubungan yang lebih besar dalam rangsangan, bukan hanya elemen individu (Sumarandak et al., 2021). Menurut Sunaryo (2008) dalam (Jayanti & Arista, 2019), terjadinya persepsi membutuhkan suatu objek untuk dirasakan, perhatian, organ sensorik, dan bantuan saraf sensorik. Oleh karena itu, proses persepsi dari perspektif yang berbeda memungkinkan persepsi menjadi positif atau negatif. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung implementasi media digital sebagai alat pembelajaran yang lebih optimal dalam praktikum anatomi dan fisiologi manusia.

Dengan demikian, dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran sangat diperlukan, karena berfungsi sebagai alat bagi pendidik untuk menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat membuat pembelajaran lebih menarik (Ahmad Zaki, 2020). Oleh karena itu, media berperan penting dalam proses pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat menyederhanakan sesuatu, terutama ketika menyampaikan konsep baru dan asing kepada Mahasiswa (Magdalena et al., 2021). Kegiatan pembelajaran Anatomi dan Fisiologi Manusia (ANFISMAN) pada Program Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar meliputi beberapa kegiatan seperti kuliah kelas dan praktikum laboratorium. Dalam proses pembelajaran, khususnya dalam praktikum ANFISMAN, keterbatasan media ajar menjadi tantangan bagi mahasiswa dalam mengidentifikasi struktur anatomi. Oleh karena itu, dalam kegiatan praktikum sedang dieksplorasi penggunaan media pembelajaran anatomi. Penggunaan media pembelajaran anatomi digital merupakan salah satu alat pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk visual (gambar dan video) dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Huda & May, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat dalam berbagai bentuk yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi secara efektif kepada Mahasiswa (Puthi, Tri, & Ranne, 2023). Media cetak, audio, visual, dan audiovisual adalah contoh media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam praktikum anatomi dan fisiologi manusia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan menciptakan suasana belajar yang menarik, yang mengarah pada pemahaman yang lebih baik dan pembelajaran mandiri (Rossa, 2021). Dengan peningkatan pemahaman, Mahasiswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah, menciptakan pengalaman belajar yang relevan, dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Namun, sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat yang selaras dengan tujuan pembelajaran, lingkungan belajar, dan khususnya sifat Mahasiswa itu sendiri.

Sistem kerangka manusia terdiri dari berbagai tulang yang saling berhubungan (Ismawanto, 2017). Dalam studi anatomi, tujuan utamanya adalah untuk memeriksa struktur normal tubuh, termasuk bentuk, ukuran, lokasi, dan hubungannya dengan struktur sekitarnya lainnya (Kaharuddin et al., 2023). Oleh karena itu, mempelajari anatomi setara dengan mempelajari struktur tubuh manusia dan organisme hidup lainnya, dan bagaimana struktur ini saling terkait. Tidak diragukan lagi, penggunaan media digital dalam pendidikan telah membawa inovasi yang berharga dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks praktikum anatomi dan fisiologi manusia, pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran berpotensi meningkatkan pemahaman dalam penerapan konsep anatomi dalam situasi praktis, memperkaya konten pembelajaran, dan mempromosikan pembelajaran mandiri. Namun, masih belum ada pemahaman mengenai bagaimana mahasiswa merespon dan memandang penggunaan media digital dalam praktikum anatomi dan fisiologi manusia. Oleh karena itu, penelitian ini menggali lebih dalam untuk mengeksplorasi persepsi Mahasiswa terhadap media digital dalam konteks pembelajaran anatomi dan fisiologi manusia dan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Selanjutnya, metode penelitian ini digunakan untuk deskriptif eksploratif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan secara umum kemudian menjelaskan suatu fenomena, kemudian peneliti hanya ingin mengetahui hal-hal yang terkait dengan keadaan sesuatu (Dendi, 2015). Pengumpulan data menggunakan data dari wawancara terbuka dan studi dokumentasi yang ditujukan kepada sampel kecil mahasiswa (peserta praktikum). Pertanyaan terbuka adalah cara paling efektif untuk memahami keaslian pengalaman orang. Kemudian, studi dokumentasi, di mana hasil informasi umum berkaitan dengan bahan ajar pada materi biologi dan penelitian dari mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar yang menggunakan media anatomi manusia sebagai bahan ajar.

Subjek penelitian ini dipilih oleh peneliti, yang memiliki pemahaman yang jelas tentang isu-isu dalam penelitian ini. Seleksi informan dilakukan secara sengaja, artinya informan dipilih berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Analisis yang dilakukan bertujuan untuk memahami fenomena, proses, atau perspektif spesifik peserta yang terlibat (Cinganotto, 2019). Penelitian ini berupaya mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran anatomi digital selama kegiatan praktikum anatomi dan fisiologi manusia. Data yang diperoleh dianalisis, kemudian menjelaskan data yang telah dikumpulkan dengan metode analisis konten atau dokumen. Teknik analisis disajikan dalam bentuk gambar dan teks dengan pemahaman yang lebih dalam tentang persepsi mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan peningkatan pemanfaatan media digital dalam praktikum anatomi dan fisiologi manusia. Kegiatan penelitian ini dilakukan selama sesi praktikum 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi yang dimaksud akan melibatkan proses menafsirkan data yang ditangkap oleh indera. Ada tiga aspek yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur persepsi media pembelajaran, penampilan media pembelajaran, bahasa media pembelajaran, dan isi media pembelajaran.

1. Aspek Tampilan

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran anatomi, dari segi penampilannya, sangat efektif dalam meningkatkan minat dan perhatian selama proses pembelajaran. Selain itu, gambar yang disajikan dalam media ini jelas dan mudah dipahami. Presentasi visual yang jelas dan detail, seperti ilustrasi 3D dan animasi interaktif, memungkinkan Mahasiswa untuk lebih memahami struktur dan fungsi anatomi.

Meskipun media digital ini dirancang dengan baik, sehingga user-friendly dengan navigasi yang intuitif, beberapa Mahasiswa yang kurang mahir dalam teknologi mungkin masih merasa bingung saat menggunakan media digital untuk belajar anatomi dan fisiologi. Beberapa pengguna melaporkan kesulitan dalam mengakses media pembelajaran anatomi, dengan alasan bahwa ini adalah pertama kalinya mereka menggunakan media semacam itu. Fitur-fitur seperti pencarian cepat, bookmark, dan akses mudah ke berbagai topik sangat membantu dalam mengatur dan mengakses informasi dengan cepat. Mahasiswa merasa bahwa fitur-fitur ini memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada pembelajaran tanpa terganggu oleh pencarian informasi yang memakan waktu.



Gambar 1. Tampilan Media

Selanjutnya, seperti yang terlihat pada Gambar 1, penggunaan warna dan desain intuitif memfasilitasi navigasi dan pengambilan informasi. Mahasiswa merasa bahwa warna kontras dan desain yang ramah pengguna membuat media digital ini lebih mudah digunakan dan diakses. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa tampilan yang menarik dapat mencegah Mahasiswa merasa bosan dan dapat

meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan bantuan gambar dan warna yang menarik (Syarbini et al., 2023). Misalnya, fitur zoom dan rotasi pada model 3D memungkinkan mereka untuk mengamati struktur anatomi dari berbagai sudut, yang sulit dicapai dengan buku teks atau model fisik.

Kehadiran media ini juga meningkatkan efektivitas kegiatan review materi praktikum, yang kini dapat dilakukan secara daring. Selain itu, Mahasiswa mengalami sensasi belajar yang sama sekali berbeda dibandingkan dengan kegiatan praktikum sebelumnya yang hanya mengandalkan buku teks. Akses mereka terhadap informasi juga meningkat secara signifikan dengan tersedianya sumber belajar yang dapat mereka akses secara bebas.

Selanjutnya, wawancara lanjutan dengan responden juga memberikan umpan balik bahwa, meskipun tampilan visualnya sangat menarik, ada beberapa fitur yang dapat ditingkatkan lebih lanjut. Penambahan fitur penyesuaian tampilan, seperti mode gelap untuk pembelajaran yang nyaman dalam berbagai kondisi pencahayaan, dapat membuat belajar lebih efektif. Selain itu, meningkatkan kecepatan dan responsivitas aplikasi akan memastikan bahwa pengalaman belajar tidak terganggu oleh jeda atau waktu pemuatan yang lama. Secara keseluruhan, tampilan media digital mendapat umpan balik positif dari responden, dengan mayoritas merasa puas dan terbantu oleh aspek visual dalam memahami materi anatomi dan fisiologi. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang baik tidak hanya menambah nilai estetika pada media tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Aspek Bahasa

Aspek bahasa merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi persepsi Mahasiswa. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman Mahasiswa, memastikan bahwa materi dapat diserap secara efektif. Penggunaan bahasa yang sederhana dan jelas dalam media pembelajaran digital meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Mayer, 2009).

Menanggapi pertanyaan pertama, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sejalan dengan terminologi biologis, mengikuti standar internasional. Hal ini tentunya memudahkan mahasiswa untuk menghubungkan materi yang mereka pelajari dengan referensi lain, seperti panduan praktikum dan buku teks anatomi seperti Sabotta. Penggunaan terminologi yang akurat dan tepat membantu dalam menyampaikan konsep ilmiah yang kompleks atau rumit. Namun, data juga mengungkapkan bahwa bahasa, meskipun dapat dimengerti, mendapat skor sedikit lebih rendah dibandingkan dengan aspek lain. Hal ini disebabkan oleh penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, yang bukan bahasa ibu responden.

Penggunaan bahasa yang sulit atau asing mungkin mengharuskan Mahasiswa untuk meluangkan lebih banyak waktu dan upaya untuk memahami materi. Hal ini berpotensi menurunkan motivasi. Faktor motivasi berperan ketika Mahasiswa merasakan perubahan dalam diri mereka sendiri, dipengaruhi oleh faktor eksternal (Joshua Sitorus et al., 2023). Secara keseluruhan, respon terhadap aspek bahasa dalam media digital positif. Kesesuaian, kejelasan, dan penggunaan terminologi yang tepat dianggap sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran. Namun, ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan kualitas media, salah satunya adalah penambahan fitur terjemahan bahasa Indonesia untuk membantu penyerapan informasi yang lebih baik. Peningkatan terjemahan diharapkan dapat membuat bahasa mengalir lebih alami, sehingga memudahkan Mahasiswa untuk memahami. Selain itu, dimasukkannya glosarium istilah direkomendasikan untuk membantu Mahasiswa membiasakan diri dengan terminologi yang tidak dikenal.

3. Aspek Konten Media

Aspek ini menunjukkan bahwa media memudahkan pemahaman materi yang berkaitan dengan kegiatan praktikum. Media dirancang untuk menyelaraskan dengan konten praktikum, memungkinkan mahasiswa untuk mempersiapkan diri dengan lebih efektif sebelum menghadiri sesi praktikum. Simulasi memungkinkan Mahasiswa untuk mengamati dan mempraktikkan prosedur anatomi dan fisiologis secara virtual sebelum melakukannya di laboratorium. Misalnya, simulasi animasi muskuloskeletal membantu Mahasiswa memahami langkah-langkah praktikum secara detail. Penelitian oleh Cook et al. (2011) menunjukkan bahwa simulasi interaktif dalam pendidikan, khususnya dalam fisiologi, dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis Mahasiswa. Selain itu, kuis dan latihan interaktif dengan umpan balik langsung memungkinkan Mahasiswa untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan sebelum berpartisipasi dalam praktikum yang sebenarnya. Didukung oleh penelitian dari Nicol & Macfarlane-Dick (2006), umpan balik yang efektif dapat meningkatkan pembelajaran dan keterampilan, sehingga memudahkan mahasiswa untuk menghubungkan pengetahuan teoritis dengan kegiatan praktikum laboratorium.

Salah satu tujuan praktikum adalah untuk mengenali nama, bentuk, dan lokasi tulang penyusun tubuh, serta nama dan jenis otot. Dalam proses pembelajaran, materi yang disampaikan selaras dengan tujuan praktikum, dan penggunaan media pembelajaran anatomi dapat dimanfaatkan secara individu melalui latihan latihan atau dalam kelompok menggunakan fitur pembedahan, memfasilitasi kerja tim.

Media Pembelajaran Anatomi memotivasi mahasiswa dengan memungkinkan mereka untuk melihat hubungan antara materi yang diberikan dengan kegiatan praktikum. Media digital yang digunakan menggabungkan berbagai warna, fitur pembedahan, petunjuk manual berkode warna, dan diskusi materi terfokus yang membantu Mahasiswa menghubungkan teori dengan praktik, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, Mahasiswa menganggap presentasi menarik dan tidak monoton. Hal ini merupakan faktor krusial, karena kurangnya motivasi dapat menghambat proses pembelajaran, yang menyebabkan hasil belajar yang tidak memuaskan (Syarbini et al., 2022).

Media pembelajaran anatomi dirancang dengan konten yang sangat relevan dengan kegiatan praktikum. Gambar fisiologis yang diberikan membantu Mahasiswa mengabstraksi sistem di dalam tubuh manusia. Ini sejalan dengan tanggapan dari responden, yang menyatakan bahwa visualisasi yang ditawarkan membantu mereka memahami setiap langkah dengan jelas, mengurangi kebingungan selama sesi laboratorium..

SIMPULAN

Berdasarkan analisis persepsi Mahasiswa, media pembelajaran anatomi dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan. Desain yang menarik secara visual, termasuk ilustrasi 3D dan navigasi intuitif, memfasilitasi pemahaman, meskipun beberapa Mahasiswa memerlukan adaptasi teknis. Bahasa yang digunakan jelas dan selaras dengan standar internasional, tetapi menambahkan terjemahan bahasa Indonesia dan glosarium dapat meningkatkan aksesibilitas. Isinya sangat relevan dengan kegiatan praktikum, dengan simulasi interaktif dan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman teoritis dan praktis. Secara keseluruhan, media adalah alat pembelajaran yang efektif, meskipun peningkatan aksesibilitas bahasa dan kinerja teknis diperlukan untuk hasil yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini baik itu pihak jurusan Pendidikan Biologi dan Mahasiswa Pendidikan Biologi yang terlibat di dalamnya.

REFERENSI

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Cinganotto, L. (2019). Online Interaction in Teaching and Learning a Foreign Language: an Italian Pilot Project on the Companion Volume to the CEFR. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 15(1), 135–151. <https://www.learntechlib.org/p/207529>
- Cook, D. A., Hatala, R., Brydges, R., Zendejas, B., Szostek, J. H., Wang, A. T., Erwin, P. J., & Hamstra, S. J. (2011). Technology-Enhanced Simulation for Health Professions Education: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA*, 306(9), 978–988. <https://doi.org/10.1001/jama.2011.1234>
- Firdaus, M., Pramono, A., & Faradila, S. (2019). Aplikasi Integrated Learning " 3D Human Anatomy " Berbasis Multimedia dan Web sebagai Media Pembelajaran Untuk Mahasiswa Medis dan Kedokteran. *Insand Comtech: Information Science and Computer Technology Journal*, 4(1), 16–24. <http://dx.doi.org/10.53712/jic.v4i1.667>
- Firdaus. (2015). Penggunaan Video Pada Perangkat Handphone Sebagai Media Penuntun Praktikum Anatomi. *JIK (Jurnal Ilmu Kedokteran)*, 9(Vol 9, No 1 (2015)), 33–40. <https://doi.org/10.26891/JIK.V9I1.2015.33-40>
- Fuady, I., Arifin, H., & Kuswarno, E. (2017). Factor Analysis That Effect University Student Perception in Untirta About Existence of Region Regulation in Serang City - Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah Di Kota Serang.

- Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik, 21(1), 123770.
<https://doi.org/10.33299/jpkop.21.1.936>
- Ismawanto, L. Y. (2017). Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(2), 55–60. <http://eprints.itn.ac.id/3398/>
- Jayanti, F., & Arista, N. T. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2), 205–223. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4958>
- Joshua Sitorus, D., Salsabila, S., Sucitra, S., & Harlan Perangin Angin, R. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Online Pada Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 3(2), 114–125. <https://doi.org/10.54065/jld.3.2.2023.281>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kaharuddin, K., Pernando, Y., Marfuah, M., & KH, M. (2023). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1168–1175. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3685>
- Lestari, R. D., Dina, S. P., Dwi, N. A., & Riri, P. T. Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemberitaan Vaksinasi Covid-19 Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal ISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 18(2), 101-108 <http://dx.doi.org/10.36451/jisip.v18i2.58>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nauko, Y. S., & Amali, L. N. (2021). Pengenalan Anatomi Tubuh Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jambura Journal of Informatics*, 3(2), 66–76. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i2.11720>
- Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: a model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 31(2), 199–218. <https://doi.org/10.1080/03075070600572090>
- Rossa, H. (2021). Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Dengan Augmented Reality untuk Siswa SMP. *Media Elekrika*, 14(1), 11. <https://doi.org/10.26714/me.v14i1.6026>
- Sumarandak, M. E. N., Tungka, A. E., & Egam, P. P. (2021). Persepsi Masyarakat Terhadap Kawasan Monumen Di Manado. *Jurnal Spasial*, 8(2), 255–268. <https://doi.org/10.35793/sp.v8i2.34689>
- Syarbini, N., Maulana, A., & Arif, W. P. (2022). Analysis Of Online Learning Motivation In Students Xi Sma Negeri 1 Jenepono. *Journal of Islam and Science*, 9(2), 94–98. <https://doi.org/10.24252/jis.v9i2.30668>
- Syarbini, N., Susilawati, E., & Mardhatillah, N. A. (2023). A Study On Visual Content Of Infographic Media Hierarchy As Teaching Material On Biology Material. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 7(4), 880–887. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v7i4.9494>
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpren. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>
- Untari, P. D., Tri, M. J., & Ranne, B. (2023). Media Pembelajaran Multimedia Pada Matakuliah Anatomi Fisiologi Manusi. *Jurnal Nthn : Nan Tongga Health and Nursing*, 19(1), 1-7 <https://doi.org/10.59963/nthn.v18i1.151>
- Wati, H. M., & May, V. (2019). Efektivitas Berbagai Media Pembelajaran Anatomi (Teks, Video Dan Kombinasi Videoteks) Pada Mahasiswa Kedokteran Universitas Abdurrah. *Collaborative Medical Journal (CMJ)*, 2(2), 50-56
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>