



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Adobe Captivate Menggunakan Model Addie Pada Materi Rias Fantasi

Kurnia Uswatun Chasanah¹, Ibut Priono Leksono², Atiqoh³

^{1, 2, 3}Teknologi Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email Korespondensi: kurniauche@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video untuk membantu proses pembelajaran dengan materi rias fantasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau research and development. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis video yang dapat diakses pada laptop atau PC masing-masing mahasiswa dalam bentuk exe yang dapat dengan mudah diakses. Prosedur pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Captivate ini menggunakan model pengembangan. Model ini terdapat 5 tahap yaitu (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video dengan menggunakan Adobe Captivate ini adalah meliputi kuesioner dan uji instrumen kelayakan media yang meliputi validator atau ahli materi, ahli media, dan ahli desain sehingga dapat menghasilkan penilaian dari pengembangan media pembelajaran. Hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli adalah (1) hasil validasi ahli desain sebesar 4,55 dan presentase 91% dengan kategori Sangat Layak, (2) hasil validasi ahli media sebesar 4,63 dan presentase 92,6% dengan kategori Sangat Layak, dan (3) hasil validasi ahli materi sebesar 3,9 dan presentase 78% dengan kategori Layak. Selain validasi dari para ahli, juga dilakukan uji terhadap kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk uji kelompok kecil sebesar 4,1 dan presentase 82% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan hasil uji coba kelompok besar sebesar 4 dan presentase 80% dengan kategori Layak.

Kata kunci : Adobe Captivate, Media Pembelajaran, Rias Fantasi

Abstract

The purpose of this research is to produce a video-based learning media to help the learning process with fantasy make-up material. The method used in this research is research and development or research and development. This study uses video-based learning media that can be accessed on each student's laptop or PC in exe form which can be easily accessed. The development procedure applied in the development of learning media using Adobe Captivate uses a development model. This model has 5 stages, namely (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection instruments used in developing interactive video-based learning media using Adobe Captivate include questionnaires and media instrument feasibility tests which include validators or material experts, media experts, and design experts so that they can produce an assessment of the development of learning media. The results of the assessment given by the expert validator are (1) the validation results of the design experts are 4.55 and a percentage of 91% are in the Very Eligible category, (2) the validation results of media experts are 4.63 and the percentage is 92.6% in the Very Eligible category, and (3) material expert validation results of 3.9 and a percentage of 78% in the Eligible category. In addition to validation from experts, trials were also carried out on small groups and large groups. For the small group test it is 4.1 and the percentage is 82% with the Very Eligible category, while the results for the large group test are 4 and the percentage is 80% with the Feasible category.

Keywords: Adobe Captivate, Learning Media, Fantasy Makeup

I. PENDAHULUAN

Terdapat banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang pendidik. Seorang pendidik harus mampu membuat suatu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang pendidik dapat membantu mahasiswanya memahami materi yang diajarkan. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan membawa pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap berbagai aspek kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan [1].

Pada era teknologi informasi saat ini dan dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer, manfaat

komputer telah dirasakan diberbagai sector kehidupan. Perlu adanya media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan dalam menjelaskan konsep tersebut, media pembelajaran itu dapat berupa multimedia [2]. Cara kerja Adobe Captivate mirip dengan Powerpoint, akan tetapi kelebihan Adobe Captivate dapat digunakan untuk membuat presentasi yang dilengkapi dengan demonstrasi [3]. Manfaat dari penggunaan media interaktif ini sebagai sumber belajar untuk memperluas dan menambah pengetahuan serta melatih kemandirian peserta didik untuk berfikir kreatif dan inovatif dalam belajar. Keunggulan dari media ini dapat digunakan dimana pun, tidak ada batasan ruang dan waktu bagi peserta didik untuk belajar mandiri.

Berdasarkan dengan terbatasnya media pembelajaran yang dapat diakses secara offline yang sesuai dengan materi ajar, maka dengan ini harus ada pengembangan



media yang sesuai dengan IPTEK, dan juga untuk memperlancar jalannya proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, animasi telah banyak digunakan, salah satunya yaitu pada jurnal “Praktikalitas Media Video Dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di Smp” dengan hasil penelitian menyatakan bahwa Produk yang dikembangkan juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran menurut guru dengan rata-rata penilaian 85,6 dan praktis menurut siswa dengan rata-rata penilaian 85 [4].

Pada penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran berbasis video yang dapat diakses pada laptop atau PC masing-masing mahasiswa dalam bentuk .exe yang dapat dengan mudah diakses. Video sendiri memiliki kelebihan yaitu dari segi tampilan yang menarik perhatian, dengan menonton video maka penonton memperoleh informasi yang ingin dicapai. Jika pendidik melakukan demonstrasi di kelas, maka akan membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak efektif, karena jika sudah di rumah mahasiswa tidak dapat mengulangi lagi karena media yang dapat diakses. Jika pada media video, maka mahasiswa dapat memusatkan perhatian ke video tersebut, dan tentunya materi yang diperoleh secara lengkap namun disampaikan secara singkat. Dan juga mahasiswa tidak hanya terfokus pada modul pembelajaran dan materi dalam bentuk power point yang diterapkan sebelumnya. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan video mata materi pembelajaran tata rias fantasi untuk mempermudah pemahaman mahasiswa yang menunjang berjalannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dengan Adobe Captivate menggunakan model ADDIE pada materi ajar Rias Fantasi di Universitas PGRI Adi Buana Program Studi PVKK-Tata Rias. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video untuk membantu proses pembelajaran dengan materi rias fantasi

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis video dengan menggunakan Adobe Captivate yang diterapkan pada proses pembelajaran materi rias fantasi dua dimensi di program studi PVKK-Tata Rias Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Metode penelitian dan pengembangan secara sederhana bisa didefinisikan sebagai model penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/ diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan prodek, model, metode/ strategi/ cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2015). Model yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate).

Uji coba produk pada penelitian ini dibagi menjadi 3 uji coba antara lain sebagai berikut: 1) Desain validasi ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain, 2) Desain uji coba kelompok kecil sejumlah 9 peserta didik, 3) Desain uji coba kelompok besar sejumlah 30 peserta didik dari program studi PVKK-Tata Rias. Sedangkan subjek uji coba produk media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan Adobe Captivate adalah mahasiswa program studi PVKK-Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video dengan menggunakan Adobe Captivate ini adalah melalui Wawancara, Kuesioner atau Angket, dan Instrumen kelayakan media yang ditujukan untuk validator media yang dikembangkan meliputi validator atau ahli materi, ahli media, dan ahli desain sehingga dapat menghasilkan penilaian dari pengembangan media pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa program studi PVKK-Tata Rias Angkatan tahun 2020 yang berjumlah 30 mahasiswa. Data dari penelitian diperoleh dari hasil pengisian instrumen berupa angket yang divalidasi kepada ahli materi, ahli media dan sejumlah mahasiswa sebagai responden. Pengujian dari instrumen tersebut menggunakan angket dikonsultasikan kepada ahli validasi untuk memvalidasi apakah media layak atau tidak. Ahli validasi materi adalah dosen dari program studi PVKK-Tata Rias UNIPA, validasi media adalah dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pascasarjana di UNIPA, dan juga validator desain dari dosen Sekolah Pascasarjana UNIPA. Selain uji angket dari validator, juga dilakukan pengujian dari instrumen angket mahasiswa menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan program aplikasi SPSS.

A. Uji Coba Produk

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Desain

No	Pernyataan	Hasil	Keterangan
Buku Ajar			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	Sangat baik
2	Relevansi pembelajaran dengan RPS	4	Baik
3	Kreativitas penguasaan ide	5	Sangat baik
4	Pengembangan strategi pembelajaran	5	Sangat baik
5	Pengembangan memilih materi pembelajaran	4	Baik
6	Rancangan bahan ajar sesuai kebutuhan	4	Baik
7	Konsistensi dengan tujuan	4	Baik



8	pembelajaran Memotivasi mahasiswa belajar	5	Sangat baik
9	Kedalaman tujuan pembelajaran	5	Sangat baik
10	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
Media Pembelajaran			
11	Keefektifan dalam penggunaan media	4	Baik
12	Usabilitas (mudah digunakan)	5	Sangat baik
13	Kemenarikan media pembelajaran	5	Sangat baik
14	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)	5	Sangat baik
15	Kreatif dan inovatif	5	Sangat baik
16	Kesesuaian media yang mendukung materi	4	Baik
17	Materi dapat dipelajari tanpa bantuan dari modul lain	5	Sangat baik
18	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	Baik
19	Rancangan media sesuai kebutuhan	5	Sangat baik
20	Pengembangan memilih materi pembelajaran	4	Baik
Rata-rata		4,55	Baik
Skor yang diharapkan		5	Sangat baik
Presentase		91%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek relevansi desain diperoleh rata-rata 4,55 (91%) yang termasuk ke dalam kategori Sangat Layak. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli desain yaitu isi materi disesuaikan dengan RPS dan bahan ajar rias karakter dan fantasi. Oleh karena itu perlu adanya sedikit revisi, dan selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan saran ahli desain.

7	mudah dibaca Kesesuaian video yang mendukung materi	5	Sangat baik
8	Setiap halaman tampilan media merupakan kombinasi yang jelas	4	Baik
Buku Manual			
9	Penataan tata letak yang konsisten	4	Baik
10	Jenjang judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional	5	Sangat baik
11	Tersedia petunjuk penggunaan media	5	Sangat baik
12	Tampilan cover buku manual	5	Sangat baik
13	Pemilihan font buku manual	5	Sangat baik
14	Pemilihan warna cover buku	5	Sangat baik
15	Kejelasan isi buku manual	4	Baik
16	Bahasa mudah dipahami	4	Baik
Bahan Ajar			
17	Penataan tata letak yang konsisten	5	Sangat baik
18	Jenjang judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional	4	Baik
19	Tampilan cover bahan ajar	5	Sangat baik
20	Pemilihan font bahan ajar	5	Sangat baik
21	Pemilihan warna cover bahan ajar	4	Baik
22	Kejelasan isi modul bahan ajar	5	Sangat baik
Rata-rata		4,63	Baik
Skor maksimal		5	Sangat baik
Presentase		92,6%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek relevansi media diperoleh rata-rata 4,63 (92,6%) yang termasuk ke dalam kategori Sangat Layak. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli media yaitu perlunya ada penambahan frame pada isi buku manual. Oleh karena itu perlu adanya sedikit revisi, dan selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan saran ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Hasil	Keterangan
Media Pembelajaran			
1	Keefektifan dalam penggunaan media	4	Baik
2	Usabilitas (mudah digunakan)	5	Sangat baik
3	Kemenarikan media pembelajaran	4	Baik
4	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)	5	Sangat baik
5	Kreatif dan inovatif	5	Sangat baik
6	Pemilihan jenis huruf	5	Sangat baik

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Has	Keterangan
----	------------	-----	------------



	il	
Rias Karakter 2 Dimensi		
1 Tujuan Pembelajaran sesuai dengan RPS	4	Baik
2 Materi pada media pembelajaran sesuai dengan modul bahan ajar	4	Baik
3 Materi disajikan secara runtut	4	Baik
4 Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	4	Baik
5 Bahasa yang disajikan mudah dipahami	4	Baik
6 Kejelasan isi materi rias karakter 2 dimensi	4	Baik
Rias Karakter 3 Dimensi		
7 Tujuan Pembelajaran sesuai dengan RPS	4	Baik
8 Materi pada media pembelajaran sesuai dengan modul bahan ajar	4	Baik
9 Materi disajikan secara runtut	4	Baik
10 Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	4	Baik
11 Bahasa yang disajikan mudah dipahami	4	Baik
12 Kejelasan isi materi rias karakter 3 dimensi	4	Baik
Rias Fantasi		
13 Tujuan Pembelajaran sesuai dengan RPS	4	Baik
14 Materi pada media pembelajaran sesuai dengan modul bahan ajar	4	Baik
15 Materi disajikan secara runtut	4	Baik
16 Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	4	Baik
17 Bahasa yang disajikan mudah dipahami	4	Baik
18 Kejelasan isi materi rias fantasi	4	Baik
19 Media dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja	4	Baik
20 Materi dapat dipelajari tanpa bantuan dari modul lain	2	Baik
Rata-rata	3.9	Baik
Skor maksimal	5	Sangat Baik
Presentase	78 %	Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek relevansi materi diperoleh rata-rata 3,9 (78%) yang termasuk ke dalam kategori Layak. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu mengenai gambar yang terlalu besar, dan tata tulis yang

perlu dibenahi. Oleh karena itu perlu adanya sedikit revisi, dan selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi.

B. Uji coba kelompok kecil

Setelah melalui tahap uji coba validasi ahli dan dinyatakan layak, maka selanjutnya produk di uji cobakan ke kelompok kecil sejumlah 9 mahasiswa dengan hasil berikut:

Tabel 4. Hasil angket uji coba kelompok kecil

No	Pertanyaan	Rata-rata per-item	Keterangan
Buku Ajar			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4,1	Baik
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan RPS	4,2	Baik
3	Kreativitas dalam penuangan ide	4,2	Baik
4	Pengembangan strategi pembelajaran	4,6	Baik
5	Pengembangan dalam memilih materi pembelajaran	4,2	Baik
6	Rancangan bahan ajar sesuai kebutuhan	4,1	Baik
7	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3,7	Cukup
8	Memotivasi belajar mahasiswa	4,2	Baik
9	Kedalaman tujuan pembelajaran	4,1	Baik
10	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	3,8	Cukup
Media Pembelajaran			
11	Keefektifan dalam penggunaan media	4,1	Baik
12	Usabilitas (mudah digunakan)	4,3	Baik



13	Kemenarikan media pembelajaran	4,3	Baik	4	penuangan ide Pengembangan pembelajaran	strategi	3,8	
14	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)	4	Baik	5	Pengembangan memilih pembelajaran	dalam materi	4,2	Baik
15	Kreatif dan inovatif	4,1	Baik	6	Rancangan bahan ajar sesuai kebutuhan		3,8	
16	Kesesuaian media yang mendukung materi	4,2	Baik	7	Konsistensi dengan pembelajaran	evaluasi tujuan	3,9	
17	Materi dapat dipelajari tanpa bantuan dari modul lain	3,7	Cukup	8	Memotivasi mahasiswa belajar		3,8	
18	Kejelasan tujuan pembelajaran	3,7	Cukup	9	Kedalaman pembelajaran	tujuan	4,2	Baik
19	Rancangan media sesuai kebutuhan	3,8	Cukup	10	Kesesuaian isi dengan pembelajaran	media tujuan	4,1	Baik
20	Pengembangan dalam memilih materi pembelajaran	4,2	Baik	Media Pembelajaran				
Rata-rata semua item		4,1	Baik	11	Keefektifan penggunaan media	dalam	4	Baik
Skor yang diharapkan		5	Sangat Baik	12	Usabilitas (mudah digunakan)	(mudah	4,3	Baik
Presentase		82%	Sangat Layak	13	Kemenarikan pembelajaran	media	4,1	Baik
				14	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)		4,1	Baik
				15	Kreatif dan inovatif		4	Baik
				16	Kesesuaian media yang mendukung materi		3,9	
				17	Materi dapat dipelajari tanpa bantuan dari modul lain		4	Baik
				18	Kejelasan tujuan pembelajaran		4,1	Baik
				19	Rancangan media sesuai kebutuhan		3,9	
				20	Pengembangan dalam memilih materi pembelajaran		4,1	Baik
Rata-rata semua item		4	Baik					
Skor yang diharapkan		5	Sangat Baik					
Presentase		80%	Layak					

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa keefektifan media pembelajaran yang diujikan dalam kelompok kecil diperoleh rata-rata semua item 4,1 (82%) yang termasuk ke dalam kategori Sangat Layak. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan valid untuk diuji cobakan ke kelompok besar.

C. Uji coba kelompok besar

Setelah melalui tahap uji coba kelompok kecil dan dinyatakan layak, maka selanjutnya produk di uji cobakan ke kelompok besar sejumlah 30 mahasiswa dengan hasil berikut:

Tabel 5. Hasil angket uji coba kelompok besar

No	Pertanyaan	Rata-rata per-item	Keterangan
Buku Ajar			
1	Kejelasan pembelajaran	tujuan 4	Baik
2	Relevansi pembelajaran RPS	tujuan dengan 3,8	
3	Kreativitas	dalam 4,1	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa keefektifan media pembelajaran yang diujikan dalam kelompok besar diperoleh rata-rata semua item 4 (80%) yang termasuk ke dalam kategori Layak.

D. Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung menggunakan *Pearson Correlation*. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai r_{hitung} dari masing-masing butir pernyataan dari angket yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} menggunakan program SPSS. Pada penelitian ini jumlah dari responden yaitu 30 dengan taraf signifikansi 5%, maka nilai dari r_{tabel} yaitu 0,361. Hasil dari r_{hitung} dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 6. Tabel hasil r_{hitung} angket mahasiswa

Item	r_{hitung}
Item 1	0.528
Item 2	0.413
Item 3	0.361
Item 4	0.391
Item 5	0.484
Item 6	0.433
Item 7	0.373
Item 8	0.361
Item 9	0.371
Item 10	0.586
Item 11	0.435
Item 12	0.206
Item 13	0.581
Item 14	0.329
Item 15	0.468
Item 16	0.241
Item 17	0.397
Item 18	0.361
Item 19	0.433
Item 20	0.587

Hasil r_{hitung} tersebut, butir pernyataan lebih besar dari $r_{tabel} = 0,361$ dengan taraf signifikansi 5% dari 30 responden maka butir pernyataan dinyatakan valid, dan apabila hasil r_{hitung} lebih rendah dari r_{tabel} maka pernyataan dinyatakan tidak valid. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Tabel hasil validitas angket mahasiswa

No item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Item 1	0.528	0.361	Valid
Item 2	0.413	0.361	Valid
Item 3	0.361	0.361	Valid
Item 4	0.391	0.361	Valid
Item 5	0.484	0.361	Valid
Item 6	0.433	0.361	Valid
Item 7	0.373	0.361	Valid
Item 8	0.361	0.361	Valid
Item 9	0.371	0.361	Valid
Item 10	0.586	0.361	Valid
Item 11	0.435	0.361	Valid
Item 12	0.206	0.361	Tidak Valid
Item 13	0.581	0.361	Valid
Item 14	0.329	0.361	Tidak Valid
Item 15	0.468	0.361	Valid
Item 16	0.241	0.361	Tidak Valid
Item 17	0.397	0.361	Valid
Item 18	0.361	0.361	Valid

Item 19	0.433	0.361	Valid
Item 20	0.587	0.361	Valid

Hasil dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 20 butir pernyataan dalam angket yang dinyatakan valid adalah 17 butir dan yang tidak valid adalah 3 butir.

E. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas instrumen di uji menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan program SPSS. Hasil dari Uji Reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Gambar 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.797	20

Hasil perhitungan dengan rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan program SPSS, jika instrumen koefisien reliabilitasnya (r_{11}) ≤ 0.50 maka dinyatakan reliabel. Sesuai tabel Interpretasi *Cronbach's Alpha* Reliabilitas instrument nilai $r_{11}(0,797) > 0,50$. Jadi, Instrument dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Berdasarkan studi literatur yang diambil dalam penelitian ini dapat diketahui, perbedaan hasil penelitian oleh Pada hasil penelitian Lianawati dan Dhiyah (2017), hasil validasi materi oleh ahli materi dengan skor secara keseluruhan yaitu 80% yang memiliki kriteria layak dan hasil respon siswa sangat baik dengan nilai rata-rata 82,1% [5]. Pada hasil penelitian Presetyo dan Yudha Anggana (2016), hasil validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif valid digunakan dengan hasil rating 83,54% serta respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif ini dikategorikan sangat baik dengan hasil rating 85,84% [6].

IV. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan model ADDIE sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli desain, materi, dan media, dapat diketahui hasil validasi ahli desain sebesar 4,55 dan presentase 91% dengan kategori Sangat Layak, lalu untuk validasi ahli media sebesar 4,63 dan presentase 92,6% dengan kategori Sangat Layak, dan validasi ahli materi sebesar 3,9 dan presentase 78% dengan kategori Layak. Selain validasi dari para ahli, juga dilakukan validasi terhadap kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk hasil validasi dari kelompok kecil sebesar 4,1 dan presentase 82% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan hasil validasi dari kelompok besar sebesar 4 dan presentase 80% dengan kategori Layak.

V. REFERENSI

- [1] A. A. Chandra, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Karakter Luka



- Bakar Dengan Teknik 3D Menggunakan Bahan Lateks Pada Mata Kuliah Penataan Rambut Dan Rias Fantasi,” *J. Tata Rias*, vol. 11, no. 2, pp. 13–23, 2021, doi: 10.21009/11.2.2.2009.
- [2] R. M. Putri, E. Risdianto, and N. Rohadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana,” *J. Kumparan Fis.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–120, 2019, doi: 10.33369/jkf.2.2.113-120.
- [3] E. & Yudha, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listik Kelas X TAV Di SMK 1 Sidoarjo,” *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 01, pp. 77–83, 2017.
- [4] Z. Zakirman and H. Hidayati, “Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP,” *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni*, vol. 6, no. 1, pp. 85–93, 2017, doi: 10.24042/jpifalbiruni.v6i1.592.
- [5] Lianawati and D. Fitrayati, “Pengembangan Media Adobe Captivate Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas Xi Ips Sma Negeri 18 Surabaya,” *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 5, no. 3, pp. 1–7, 2017.
- [6] Y. Prasetyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate 8 Pada Mata Pelajaran Software Aplikasi Program Dan Gambar Di Smk Negeri 1 Driyorejo-Gresik,” *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 5, no. 3, pp. 1045–1051, 2016.