



DEVELOPMENT OF ONLINE LEARNING VIDEOS AS DIGITAL LEARNING MEDIA FOR HEALTH PROMOTION STUDENTS

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ONLINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI MAHASISWA PROMOSI KESEHATAN

Yuni Fatimatizzahro ¹⁾; Erick Zicof ²⁾; Risanita Fardian Farid ³⁾

¹⁾ yunifzahroo@gmail.com, Poltekkes Kemenkes Padang

²⁾ erickzicof@gmail.com, Poltekkes Kemenkes Padang

³⁾ risanita.fardian.farid@narapsikologi.com Poltekkes Kemenkes Padang

Abstract

The rapid advancement of digital technology in education has created a growing need for innovative learning media that support student-centered learning while enhancing the quality of the learning process. This study aimed to develop a digital learning medium in the form of online instructional videos to upgrade the public speaking skills of students as prospective health promoters, as well as to evaluate the media's validity, practicality, and user responses. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The participants consisted of 36 students enrolled in the Applied Bachelor's Degree Program in Health Promotion at Poltekkes Kemenkes Padang. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The findings revealed that the online instructional videos achieved validation scores of 4.43 from the subject matter expert and 4.36 from the media expert, both of which were categorized as highly valid. In addition, students' responses yielded an average score of 4.41, indicating a very positive level of acceptance, particularly in terms of ease of use, visual appeal, clarity of content delivery, and their ability to enhance learning motivation. The findings further demonstrated that the developed learning media effectively promoted students' learning motivation, active engagement, and understanding of public speaking concepts relevant to the competencies required of future health promoters in a digital learning environment.

Keywords: Digital learning media; Health promotor; Online learning video; Public speaking; Student-centered learning

Abstrak

Laju pertumbuhan teknologi digital pada ranah pendidikan mendorong pentingnya inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*) sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran digital dalam bentuk video pembelajaran online untuk mendukung peningkatan kemampuan *public speaking* mahasiswa sebagai calon promotor kesehatan, juga menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah 36 mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran online memperoleh skor validasi sebesar 4,43 dari ahli materi dan 4,36 dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, respons mahasiswa mencapai skor rata-rata 4,41 dengan kategori sangat baik, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, kejelasan penyampaian materi, serta kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu mendorong meningkatnya motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi *public speaking* yang relevan dengan kompetensi calon promotor kesehatan di era pembelajaran digital.

Kata kunci: Media pembelajaran digital; Promotor Kesehatan; *Public Speaking*; *Student-centered learning*; Video Pembelajaran Online



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada sistem pendidikan tinggi yang juga merasakan dampaknya. Transformasi ini menuntut perguruan tinggi untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, fleksibel, dan berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Pemanfaatan media pembelajaran digital tidak lagi hanya menjadi pelengkap proses pembelajaran, tetapi sudah menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung keterlibatan aktif mahasiswa, memperluas akses sumber belajar, serta membantu mahasiswa dalam memahami materi yang kompleks secara lebih mendalam. Berbagai penelitian mengemukakan bahwa teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan materi yang lebih interaktif dan menarik. (Alisia Zahroatul Baroroh et al., 2024)

Di Indonesia, implementasi pembelajaran digital di perguruan tinggi terus mengalami perkembangan, meskipun masih dihadapkan pada berbagai tantangan. Ketersediaan infrastruktur teknologi yang belum merata, perbedaan kemudahan akses terhadap perangkat digital, serta ragam kemampuan literasi digital di kalangan dosen dan mahasiswa menjadi faktor yang memengaruhi efektivitas penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut semakin menuntut institusi pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses, tetapi juga mampu mendorong mahasiswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dalam bidang pendidikan kesehatan, kebutuhan tersebut menjadi semakin penting karena proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori semata, tetapi juga pada pembentukan keterampilan profesional yang harus dikuasai mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja.

Salah satu kompetensi yang memiliki peran strategis dalam pendidikan promosi kesehatan adalah kemampuan komunikasi, khususnya *public speaking*. Sebagai calon promotor kesehatan, mahasiswa dituntut mampu menyampaikan informasi kesehatan secara jelas, sistematis, menarik, dan persuasif kepada berbagai kelompok sasaran. Keberhasilan kegiatan edukasi, advokasi, maupun pemberdayaan masyarakat sangat dipengaruhi oleh kemampuan tenaga kesehatan dalam mengomunikasikan pesan kesehatan secara efektif. Oleh karena itu, penguasaan *public speaking* tidak hanya membutuhkan pemahaman konseptual mengenai komunikasi kesehatan, tetapi juga memerlukan latihan yang berkesinambungan agar mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, membangun interaksi dengan audiens, serta menyampaikan pesan kesehatan secara meyakinkan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pemahaman dan keterampilan praktis mahasiswa meningkat setelah belajar dan berlatih langsung (Hidayah, 2023).

Seiring berkembangnya keilmuan teknologi pendidikan, berbagai media pembelajaran digital telah banyak dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran keterampilan komunikasi, seperti *e-learning*, *web-based learning*, *online courses*, dan multimedia interaktif. Penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa media digital dalam pembelajaran tidak hanya perlu relevan, tetapi juga mendukung terlaksananya pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa masa kini (Syafaatussalamah et al., 2025). Penelitian tersebut menguatkan bahwa inovasi media pembelajaran memiliki peluang besar untuk mendukung pengembangan kompetensi komunikasi mahasiswa, termasuk kemampuan *public speaking* yang menjadi salah satu kompetensi utama bagi calon promotor kesehatan.

Walaupun pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran terus berkembang, penerapan pembelajaran pada program studi Sarjana Terapi Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang



masih didominasi dengan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah dan penggunaan bahan ajar cetak. Pendekatan tersebut dinilai belum sepenuhnya mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa. Akibatnya, kesempatan mahasiswa untuk berlatih, berdiskusi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi secara langsung menjadi terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pengalaman belajar yang bersifat aplikatif, padahal kemampuan *public speaking* merupakan keterampilan yang memerlukan proses latihan, refleksi, dan umpan balik secara berkelanjutan. (Hidayati, 2023) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada dosen cenderung mengurangi peluang mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi secara optimal, termasuk dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan secara efektif.

Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif juga berpotensi memengaruhi pemahaman mahasiswa terhadap teknik *public speaking*. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami konsep komunikasi kesehatan, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknik komunikasi verbal dan nonverbal dalam berbagai situasi nyata. Namun, ketika proses pembelajaran masih mengandalkan bahan ajar konvensional, mahasiswa cenderung kesulitan memvisualisasikan penerapan teknik tersebut secara komprehensif. Fakta ini sejalan dengan penelitian dari (Diba Ayshara & Kamil, 2024) yang menyatakan bahwa variasi dalam penyajian materi melalui berbagai jenis media digital mampu mengurangi kebosanan siswa terhadap pembelajaran yang berulang.

Di sisi lain, karakteristik mahasiswa sebagai generasi digital menuntut adanya transformasi dalam strategi pembelajaran. Mahasiswa terbiasa memperoleh informasi melalui media digital yang bersifat visual, interaktif, dan mudah diakses sehingga memiliki ekspektasi terhadap pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menarik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. E-learning dirasa mampu meningkatkan kemandirian belajar karena e-learning merupakan perpanjangan dari ruang kelas yang bisa diakses oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun peserta didik berada (Gumilar & Hermawan, 2021). Agar manfaat tersebut dapat dioptimalkan, perguruan tinggi juga perlu memperkuat ekosistem pembelajaran digital melalui penyediaan fasilitas teknologi, pengembangan media pembelajaran yang berkualitas, serta program yang mendukung peningkatan literasi digital mahasiswa secara berkelanjutan. Faktor infrastruktur seperti ketersediaan perangkat dan kualitas jaringan internet juga memberikan pengaruh signifikan terhadap efektifitas pembelajaran berbasis teknologi. (Febriana, 2025)

Berbagai penelitian terdahulu menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran digital, seperti modul elektronik, *web-based learning*, maupun multimedia interaktif, mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, motivasi, dan minat belajar mahasiswa. Demikian pula, penggunaan video pembelajaran online semakin banyak dilaporkan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena mampu mengombinasikan unsur visual, audio, dan demonstrasi secara bersamaan. Ketika dipadukan dengan platform pembelajaran digital dan fitur interaktif, media tersebut terbukti meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Dilain sisi, banyak penelitian terdahulu masih berfokus pada pengembangan media digital untuk bidang ilmu secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan video pembelajaran online sesuai dengan karakteristik mahasiswa promosi kesehatan, terutama untuk mendukung penguasaan kompetensi *public speaking*, masih relatif terbatas. Padahal, keterampilan ini tidak cukup dipelajari melalui penjelasan teoritis, tetapi memerlukan media yang mampu menampilkan contoh praktik yang baik, memperlihatkan teknik komunikasi verbal dan nonverbal secara nyata, serta menyajikan pengalaman belajar yang kontekstual. Fakta mengenai kesenjangan



tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran digital yang tepat dengan kebutuhan mahasiswa promosi kesehatan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan tuntutan kompetensi profesi.

Mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan dipersiapkan sebagai calon tenaga promosi kesehatan yang akan berperan dalam kegiatan edukasi, advokasi, pemberdayaan masyarakat, serta komunikasi kesehatan di berbagai tatanan, sesuai dengan profil lulusan. Maka, kemampuan *public speaking* merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai sejak masa pendidikan. Namun, hasil observasi awal dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih menghadapi berbagai kendala ketika berbicara di depan umum. Beberapa mahasiswa terlihat kurang percaya diri, mengalami kecemasan saat melakukan presentasi, kesulitan membangun interaksi dengan audiens, serta belum mampu menyampaikan pesan kesehatan secara runtut, jelas, dan meyakinkan. Temuan awal ini sejalan dengan penelitian (Rengganawati, 2024) yang menyebutkan bahwa kecemasan berbicara di depan umum merupakan masalah yang umum terjadi di kalangan mahasiswa.

Selain dipengaruhi oleh faktor psikologis, kondisi tersebut juga berkaitan dengan terbatasnya kesempatan mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bersifat praktis. Hasil observasi pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah *public speaking* masih didominasi dengan bahan ajar konvensional sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif untuk mengamati penerapan teknik komunikasi secara nyata. Akibatnya, minat dan motivasi belajar mahasiswa cenderung menurun, yang pada akhirnya dapat memengaruhi pencapaian kompetensi pembelajaran. Kondisi diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keterbatasan media digital yang menarik dapat berdampak negatif terhadap pengalaman belajar dan hasil belajar mahasiswa.

Pengembangan video pembelajaran online dipandang sebagai salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran *public speaking* pada mahasiswa promosi kesehatan. Dibandingkan media pembelajaran konvensional, video pembelajaran online dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi unsur visual, audio, narasi, dan demonstrasi. Media ini memungkinkan mahasiswa mengamati secara langsung contoh penyampaian presentasi yang efektif (*modeling*), teknik komunikasi verbal dan nonverbal, penggunaan intonasi, artikulasi, gestur, ice breaking, kontak mata, hingga strategi membuka dan menutup presentasi secara profesional. Selain itu, video pembelajaran juga dapat menyajikan simulasi penyampaian pesan kesehatan kepada berbagai kelompok sasaran, baik individu, kelompok, maupun masyarakat, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami.

Keunggulan lain dari video pembelajaran online adalah sifatnya yang fleksibel sehingga mahasiswa bisa mengakses materi kapan saja sesuai kebutuhan, mengulang dan memperlambat pemuatan video pada bagian yang belum dipahami, serta belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Karakteristik tersebut menjadikan video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan mahasiswa, dan kepercayaan diri sebelum mereka mempraktikkan keterampilan *public speaking* secara langsung. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran digital mampu meningkatkan pemahaman konsep, pengalaman belajar, serta keterampilan komunikasi mahasiswa, sekaligus mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi secara optimal.



Pemberian materi dengan media berbasis video efektif dalam proses pembelajaran (Doby Putro et al., 2023)

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan video pembelajaran online menjadi langkah yang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran *public speaking* pada mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran online sebagai media pembelajaran digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mahasiswa promosi kesehatan, serta mengevaluasi kualitas media yang dikembangkan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan respons pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran inovatif sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan penguatan kompetensi komunikasi calon promotor kesehatan di era digital.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berupa video pembelajaran online pada materi keterampilan presentasi (*public speaking*), sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam mendukung proses pembelajaran. Proses pengembangan media mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Melalui pendekatan ini, media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.



Gambar 1. ADDIE Model

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi D-IV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang pada bulan Agustus–September 2025, dengan melibatkan dosen pengampu mata kuliah Keterampilan Presentasi (*Public Speaking*) dan mahasiswa sebagai subjek penelitian.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa tingkat II Program Studi D-IV Promosi Kesehatan pada tahun akademik 2025/2026. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling sebanyak 36 mahasiswa, dengan kriteria inklusi mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Keterampilan Presentasi (*Public Speaking*).

Prosedur Pengembangan Media (Model ADDIE)

Tahap Analysis

Analisis kebutuhan dilaksanakan pada tahap awal penelitian melalui studi pendahuluan yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan pengembangan



media pembelajaran. Penentuan isu prioritas dilakukan menggunakan teknik APKL (Aktual, Problematik, Khalayak, Layak) dan USG (*Urgency, Seriousness, Growth*) untuk memperoleh gambaran mengenai permasalahan yang paling mendesak dan layak ditindaklanjuti. Data didapatkan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah, telaah dokumen pembelajaran yang meliputi Rencana Pembelajaran Semester (RPS), silabus, dan kurikulum, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada dosen pengampu. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan *public speaking* mahasiswa, khususnya dalam keterampilan presentasi, masih memerlukan penguatan. Selain itu, pembelajaran membutuhkan media digital yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar mahasiswa sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Tahap Design

Berdasarkan hasil sebelumnya, pada tahap ini dilakukan perancangan video pembelajaran yang meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan alur materi, penulisan naskah (*script*), pembuatan *storyboard*, penyusunan skenario penyajian materi, serta perancangan tampilan visual dan audio. Pada tahap ini juga ditentukan strategi penyampaian materi, durasi video, gaya komunikasi, ilustrasi, animasi, dan bentuk evaluasi yang akan disajikan agar sesuai dengan karakteristik mahasiswa serta mendukung pencapaian kompetensi *public speaking*.

Selain itu, disusun instrumen penelitian berupa: lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons mahasiswa menggunakan skala likert dengan rentang penilaian tertentu untuk menilai aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan.

Tahap Development

Tahap pengembangan merupakan proses produksi video pembelajaran berdasarkan desain yang telah disusun. Kegiatan pada tahap ini meliputi perekaman video, penyuntingan (*editing*), penambahan ilustrasi, animasi, teks, narasi, musik latar, serta penyempurnaan kualitas audio dan visual. Video pembelajaran dibagi menjadi 9 (sembilan) video. Media Video yang telah diproduksi kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, kebahasaan, penyajian, desain media, serta aspek teknis. Masukan dari para validator tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga diperoleh media video pembelajaran online yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementation

Video pembelajaran yang telah dinyatakan layak selanjutnya diimplementasikan kepada mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan yang menjadi sampel penelitian. Implementasi dilakukan dalam konteks pembelajaran *blended learning*, dimana mahasiswa menggunakan video pembelajaran online secara mandiri (*self-learning*) sebagai pendukung kegiatan perkuliahan tatap muka. mahasiswa diminta mengisi angket untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan pengalaman belajar menggunakan media tersebut.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan (*formative evaluation*) serta pada akhir implementasi (*summative evaluation*). Evaluasi formatif dilakukan melalui validasi ahli dan revisi produk berdasarkan saran yang diberikan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil validasi, tingkat kepraktisan penggunaan, serta respons mahasiswa terhadap video pembelajaran. Hasil evaluasi menjadi dasar dalam menyempurnakan produk sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 2. Video Pembelajaran *Online Public speaking for health promotor*
Teknik Pengumpulan Data, data dikumpulkan melalui:

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yang disesuaikan dengan tahapan pengembangan media. Pada tahap analisis kebutuhan, data didapatkan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah, telaah dokumen yang meliputi Rencana Pembelajaran Semester (RPS), silabus, dan kurikulum, serta penyebaran angket untuk menganalisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, data dikumpulkan melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, penyajian, kebahasaan, desain media, dan aspek teknis video pembelajaran. Pada tahap implementasi, data diperoleh melalui angket respons mahasiswa untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, tampilan, kejelasan materi, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Seluruh angket disusun menggunakan skala linkert.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan terhadap data hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respons mahasiswa dengan menghitung skor total serta skor rata-rata pada setiap aspek penilaian, kemudian mengonversinya ke dalam kategori penilaian, yaitu 81–100% (5) = sangat layak, 61–80% (4) = layak, 41–60% (3) = cukup layak, 21–40% (2) = tidak layak, dan 0–20% (1) = sangat tidak layak. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk menggambarkan tingkat validitas, kepraktisan, dan kelayakan media yang dikembangkan. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap data berupa komentar, saran, dan masukan dari ahli maupun mahasiswa yang dianalisis secara tematik untuk melengkapi hasil analisis kuantitatif sekaligus menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan video pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Untuk menjamin kualitas data dan produk yang dikembangkan, penelitian ini menerapkan uji validitas, uji reliabilitas, dan teknik triangulasi. Validitas produk dan instrumen dilakukan melalui *expert judgment* oleh ahli materi keterampilan *public speaking* dan ahli media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, serta pemenuhan prinsip-prinsip desain instruksional dan multimedia. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk menilai konsistensi internal setiap butir pernyataan, dengan nilai $\alpha \geq 0,70$ sebagai indikator reliabilitas baik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik, diketahui dari nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,90 pada instrumen validasi ahli materi, 0,88 pada instrumen validasi ahli media, dan 0,91 pada angket respons mahasiswa, sehingga seluruh instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Selain itu, kredibilitas hasil penelitian diperkuat melalui



teknik triangulasi metode dengan membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh dari berbagai metode pengumpulan data, diantaranya observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini berupa media video pembelajaran online pada materi keterampilan presentasi (*public speaking*) yang dikembangkan melalui model ADDIE. Video pembelajaran online memuat materi dalam bentuk audio visual yang interaktif, memuat studi kasus dan demonstrasi langsung yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep dan praktik teknis, motivasi belajar, dan keterlibatan mahasiswa. Media video pembelajaran online ini telah dinyatakan valid dan praktis berdasarkan penelitian sebelumnya.

Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validitas ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi, kedalaman materi, serta keterkaitan dengan capaian pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
Kesesuaian isi/materi	4,50	Sangat layak
Kejelasan konsep	4,30	Sangat layak
Kesesuaian dengan kurikulum	4,50	Sangat layak
Rata-Rata	4,43	Sangat layak

Sumber: data diolah

Rata-rata skor 4,43 atau sama dengan mengindikasikan kualitas isi pada video pembelajaran online yang sangat layak dari segi materi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa video pembelajaran online yang dikembangkan memiliki kualitas isi yang sangat baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Uji validitas ahli media dilakukan untuk menilai tampilan, desain, keterbacaan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. 4,36

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
Tampilan audio visual	4,30	Sangat layak
Keterbacaan	4,35	Sangat layak
Interaktivitas	4,50	Sangat layak
Kemudahan Penggunaan	4,30	Sangat layak
Rata-Rata	4,36	Sangat layak

Sumber: data diolah

Rata-rata skor 4,36 dengan kategori “Sangat Layak” menunjukkan bahwa aspek tampilan audio visual, interaktivitas, dan *usability* sudah memenuhi standar kelayakan, sejalan dengan pengembangan media digital berbasis ADDIE dan memperoleh kategori sangat layak dari validator.

Hasil Uji Coba Pengguna (Mahasiswa)

Uji coba pengguna dilakukan pada mahasiswa promosi kesehatan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media video pembelajaran online. 4,41



Tabel 3. Respon Mahasiswa terhadap video pembelajaran online

Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
Kemudahan penggunaan	4,40	Sangat Baik
Kemenarikan media	4,45	Sangat Baik
Kejelasan materi	4,40	Sangat Baik
Motivasi belajar	4,40	Sangat Baik
Rata-rata	4,41	Sangat Baik

Sumber: data diolah

Respon mahasiswa terhadap video pembelajaran online menunjukkan skor rata-rata 4,41 (dengan kategori “Sangat Baik”) pada aspek kemudahan penggunaan media, kemenarikan, kejelasan materi, dan motivasi belajar. Temuan ini selaras dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan e-learning dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa (Gumilar & Hermawan, 2021).

Pembahasan

Pada tahap analisis kebutuhan, didapatkan hasil bahwa pembelajaran Keterampilan Presentasi (*public speaking*) masih belum optimal dan menjadi isu prioritas berdasarkan analisis APKL dan USG. Permasalahan bersifat multifaktorial, meliputi rendahnya motivasi mahasiswa, keterbatasan kompetensi dosen dalam pengembangan media digital, dominasi metode konvensional/ceramah, keterbatasan bahan ajar, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran online yang dirancang secara sistematis sesuai RPS, silabus, kurikulum, dan profil lulusan promotor kesehatan, dengan struktur materi yang lengkap serta desain visual yang menarik dan mudah digunakan. Pada tahap pengembangan video pembelajaran online *public speaking* diintegrasikan dengan kualitas audio visual, studi kasus dan durasi belajar yang sudah disesuaikan, serta dirancang responsif untuk berbagai perangkat. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran online ini layak digunakan baik dari aspek materi maupun media setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan ahli.

Pada tahap implementasi, video pembelajaran online *public speaking* digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan *blended learning*, dan hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas, minat, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa lebih aktif berdiskusi, lebih mandiri dalam belajar, serta lebih mudah memahami materi yang kompleks melalui visualisasi dan contoh kasus yang disajikan. Hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan bahwa video pembelajaran online dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman materi serta mendukung pembelajaran mandiri. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya minat untuk mempelajari dan mengulang materi di luar jam perkuliahan, serta mempraktikkan langsung teknik *public speaking* yang diajarkan.

Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran digital video pembelajaran online adalah solusi yang relevan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode konvensional. Temuan ini konsisten dengan hasil analisis awal yang menunjukkan bahwa keterbatasan media dan metode pembelajaran berkontribusi terhadap rendahnya kualitas pembelajaran dan motivasi belajar mahasiswa.

Aspek kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, kejelasan penyampaian materi, serta fleksibilitas dalam mengakses video menjadi faktor yang berkontribusi terhadap tingginya tingkat penerimaan mahasiswa. Karakteristik video pembelajaran yang dapat dipelajari secara



berulang sesuai kebutuhan memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk belajar masing-masing tanpa dibatasi ruang dan waktu. Kondisi ini selaras dengan konsep *student-centered learning*, yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk mengelola pengalaman belajarnya secara mandiri. Media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam menyelesaikan tugas serta memahami materi belajar (Rais & Hijriyah, 2020). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang direkomendasikan dalam pendidikan promosi kesehatan untuk dapat menyampaikan informasi kesehatan kepada khalayak secara efektif.

Kualitas visual, audio, tata letak, penyajian informasi, serta alur penyampaian materi dirancang secara terstruktur sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan mudah diikuti. Temuan ini sesuai dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara terpadu. Integrasi narasi, ilustrasi, teks, dan demonstrasi dalam video pembelajaran membantu mahasiswa memproses informasi secara lebih optimal sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Selain memberikan kemudahan dalam memahami materi, video pembelajaran juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri mahasiswa. Penyajian contoh presentasi yang baik (*modeling*), demonstrasi teknik komunikasi verbal dan nonverbal, penggunaan intonasi, gestur, kontak mata, serta simulasi penyampaian pesan kesehatan memungkinkan mahasiswa memperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai penerapan keterampilan *public speaking*. Pengalaman belajar semacam ini membantu mahasiswa mengurangi kecemasan ketika berbicara di depan umum karena mereka memiliki model yang dapat diamati sebelum melakukan praktik secara langsung. Dengan begitu, video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kesiapan mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi komunikasi profesional. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan media pembelajaran yang mendorong kemampuan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Faiza & Wardhani, 2024). Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran online menjawab permasalahan awal terkait rendahnya motivasi belajar yang teridentifikasi pada tahap analisis kebutuhan.

Temuan pada penelitian inipun memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Syafaatussalamah et al., 2025). Penelitian lain juga menjabarkan bahwa video pembelajaran memberikan pengalaman belajar kontekstual, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendukung penguasaan keterampilan yang bersifat praktis melalui penyajian demonstrasi dan simulasi (Hidayah, 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa pengembangan video pembelajaran online merupakan alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran *public speaking*, khususnya bagi mahasiswa promosi kesehatan yang dipersiapkan sebagai calon tenaga promosi kesehatan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengujian produk difokuskan pada aspek validitas dan kepraktisan, sehingga efektivitas video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar maupun keterampilan *public speaking* mahasiswa belum dievaluasi secara komprehensif. Maka, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media melalui desain eksperimen dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran atau dengan melibatkan kelompok kontrol. Langkah tersebut akan memberikan



bukti empiris yang lebih kuat mengenai kontribusi video pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi komunikasi mahasiswa promosi kesehatan.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengembangkan video pembelajaran online sebagai media pembelajaran digital pada materi *public speaking* bagi mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji kepraktisan oleh mahasiswa, media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak, sehingga memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran ini dinilai mampu menyajikan materi secara sistematis, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta pemahaman mahasiswa terhadap keterampilan *public speaking* sebagai kompetensi penting bagi calon promotor kesehatan. Oleh karena itu, video pembelajaran online dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung implementasi pembelajaran digital di pendidikan tinggi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan media ini terhadap peningkatan hasil belajar, keterampilan *public speaking*, dan kompetensi komunikasi mahasiswa melalui desain penelitian eksperimen dengan cakupan responden yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisia Zahroatul Baroroh, Diyah Andini Kusumastuti, & Rahmat Kamal. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Diba Ayshara, F., & Kamil. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 5(2), 3053–3066.
- Doby Putro, Pakarti Mahardika, G., & Yulinar, D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Digital yang Adaptif. *Jma*, 2(12), 3031–5220.
- Febriana, T. (2025). *View of Peran Literasi Digital Terhadap Kesiapan Mahasiswa Dalam Pendidikan Abad 21.pdf*.
- Gumilar, R., & Hermawan, Y. (2021). Peningkatan Kemandirian Belajar Melalui Metode E-Learning. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.25157/je.v9i1.5363>
- Hidayah, F. N. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA PERKULIAHAN BERBASIS PRAKTIK. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.24832/jpkp.v16i1.783>
- Hidayati, F. (2023). *View of Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kasus (Case Based Learning) dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Mahasiswa.pdf*.
- Rais, M., & Hijriyah, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(4), 48–51. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji>
- Rengganawati, H. (2024). Kecemasan Dalam Berbicara Di Depan Umum Pada Kalangan Mahasiswa Berusia 17-22 Tahun Anxiety in Public Speaking Within the 17-22 Age Group of



- College Students. *Pendidikan Modern*, 2(2), 60–76.
<https://journals.telkomuniversity.ac.id/IJDPR>
- Syafaatussalamah, A., Salsabilla, D. E., Jl, A., & Mojosari, R. (2025). Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pembelajaran yang interakt. *Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://share.google/YNSMu2cyWxBThRe22>
- Arifin, F., & Herman, T. (2018). Pengaruh pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap pemahaman konsep dan kemandirian belajar matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.16627>