



PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DESTINASI PARIWISATA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE

Fitriyah¹, Ni Made Ayu Windu Kartika², Reski Meidasari³, Desmala Sari⁴, Sylvia⁵

Politeknik Negeri Lampung^{1,2,3,4,5}

e-mail: fitriyah@polinela.ac.id

Diterima: 28/2/2026; Direvisi: 10/3/2026; Diterbitkan: 15/3/2026

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya media pembelajaran inovatif untuk mengatasi kejenuhan mahasiswa akibat materi yang monoton pada mata kuliah Destinasi Pariwisata di Politeknik Negeri Lampung. Fokus masalah adalah perancangan video pembelajaran interaktif guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Hasil validasi secara kuantitatif menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan sangat layak dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 86,9% dan ahli materi mencapai 88%. Tahap implementasi di kelas membuktikan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa yang signifikan, terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan kemajuan setelah penggunaan video tersebut. Melalui proses sistematis, kendala teknis seperti kebisingan audio dan keterbatasan perangkat lunak berhasil diatasi demi menghasilkan produk yang edukatif. Simpulan utama penelitian menegaskan bahwa pembuatan video pembelajaran dengan model ADDIE efektif mentransformasi penyampaian materi teoritis menjadi lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media ini tidak hanya memfasilitasi berbagai gaya belajar mahasiswa tetapi juga menjadi solusi strategis dalam memperkaya bahan ajar digital di sektor pariwisata. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan tinggi mampu memberikan kontribusi nyata bagi pencapaian prestasi akademik mahasiswa secara berkelanjutan dan profesional di masa depan nanti.

Kata Kunci: *Video pembelajaran, Destinasi Pariwisata, Model ADDIE*

ABSTRACT

The background of this research is based on the importance of innovative learning media to overcome student boredom due to monotonous material in the Tourism Destination course at the Lampung State Polytechnic. The focus of the problem is the design of interactive learning videos to improve understanding and learning motivation. This research uses the Research and Development (R&D) method through the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The quantitative validation results show that the media is categorized as very feasible with a percentage of assessments from media experts of 86.9% and material experts reaching 88%. The implementation stage in the classroom proved a significant increase in student learning outcomes, as seen from the comparison of pre-test and post-test scores that showed progress after the use of the video. Through a systematic process, technical obstacles such as audio noise and software limitations were successfully overcome to produce an educational product. The main conclusion of the study confirms that creating learning videos with the ADDIE model effectively transforms the delivery of theoretical material to be more interactive and adaptive to technological



developments. This media not only facilitates various student learning styles but also becomes a strategic solution in enriching digital teaching materials in the tourism sector. Thus, the integration of technology in the higher education curriculum can provide a real contribution to the achievement of students' academic achievements in a sustainable and professional manner in the future.

Keywords: *Learning videos, Tourism Destination, ADDIE Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu yang bertujuan untuk membekali diri dengan ilmu pengetahuan guna mencapai masa depan yang lebih cerah dan terencana. Secara filosofis, pelaksanaan pendidikan yang dilakukan pada masa sekarang akan menjadi penentu utama bagi kualitas kehidupan suatu bangsa di masa yang akan datang, sehingga perhatian terhadap mutu proses pendidikan menjadi hal yang sangat krusial untuk diprioritaskan. Peran strategis pendidikan di Indonesia bukan hanya sekadar sarana formalitas, melainkan juga berfungsi sebagai wadah utama dalam membangun struktur masyarakat yang beradab sekaligus menciptakan generasi penerus yang memiliki keahlian spesifik dalam bidangnya masing-masing. Melalui pendidikan, setiap orang diharapkan mampu mengasah potensi diri agar dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan sosial dan ekonomi nasional di tengah persaingan global yang semakin ketat (Addnin & Effendi, 2021; Amadi, 2023; Anggraini & Hudaidah, 2021; Syafi'i et al., 2023). Oleh karena itu, setiap institusi pendidikan harus berupaya keras untuk memastikan bahwa setiap program yang dijalankan benar-benar mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, berdaya saing tinggi, dan memiliki integritas moral yang kuat sebagai dasar dalam menghadapi dinamika perubahan zaman yang sangat cepat (Mustopa & Iswanti, 2023; Susyanto, 2022; Thohari, 2024; Yunanto & Kasanova, 2023).

Proses pembelajaran sejatinya merupakan sebuah rangkaian kegiatan interaktif yang dilakukan oleh pendidik bersama peserta didik dengan fokus utama untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan ini dirancang secara sistematis bukan hanya untuk menambah wawasan pengetahuan semata, melainkan juga untuk meningkatkan keterampilan teknis serta membentuk sikap dan karakter positif dari seluruh pihak yang terlibat di dalamnya. Sebagai seorang fasilitator, pendidik memegang peranan yang sangat vital terhadap keberhasilan proses tersebut karena mereka dituntut untuk mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, interaktif, dan menggugah semangat belajar. Pembelajaran yang efektif merupakan sebuah sistem yang kompleks, di mana keberhasilannya sangat bergantung pada sinergi antar berbagai komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut meliputi peran aktif pendidik dan peserta didik, kejelasan tujuan yang ingin dicapai, ketersediaan materi atau bahan ajar yang relevan, serta penggunaan metode dan media pengajaran yang tepat (Apatya et al., 2023; Hasibuan, 2021; Novitasari, 2022; Pauziah & Laksanawati, 2023). Keselarasan antar elemen ini menjadi kunci utama dalam memaksimalkan potensi kognitif dan afektif mahasiswa agar mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti seluruh tahapan pembelajaran di kampus.

Dalam ekosistem pembelajaran yang kompleks tersebut, media pembelajaran hadir sebagai salah satu instrumen kunci yang berfungsi untuk membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan terstruktur. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk sarana atau fasilitas yang dipergunakan untuk menjembatani informasi agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal, baik dalam bentuk perangkat *audio*, *visual*, maupun gabungan keduanya yang bersifat *audio-visual*.



Pemanfaatan media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. Dengan adanya stimulus yang menarik dari media tersebut, mahasiswa cenderung menjadi lebih fokus dan bersemangat dalam memahami setiap bahasan yang disampaikan, yang pada akhirnya akan berdampak langsung pada peningkatan pencapaian hasil belajar mereka secara keseluruhan (Astafirina et al., 2022; FH et al., 2023; Patimah & Widianjani, 2022; Premana et al., 2021). Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media yang kreatif harus dipandang sebagai investasi strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, di mana teknologi digunakan sebagai sarana untuk memperjelas konsep-konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh berbagai karakter mahasiswa.

Namun, fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup nyata antara kondisi ideal yang diharapkan dengan realitas praktik pengajaran pada mata kuliah Destinasi Pariwisata. Mata kuliah ini memegang peranan yang sangat penting bagi mahasiswa perjalanan wisata karena membahas mengenai dasar-dasar pengembangan dan pengelolaan daerah tujuan wisata yang menjadi inti dari industri tersebut. Secara ideal, proses pembelajaran pada materi ini seharusnya berlangsung secara dinamis dan didukung oleh media ajar digital yang mampu memvisualisasikan keindahan serta kompleksitas destinasi wisata secara konkret. Akan tetapi, tantangan utama yang dihadapi saat ini adalah keterbatasan ragam media yang digunakan, di mana proses penyampaian materi masih cenderung bersifat monoton dan terbatas pada penggunaan *slide PowerPoint* konvensional. Penggunaan media yang kurang variatif dan hanya mengandalkan teks atau gambar statis tersebut sering kali menyebabkan menurunnya minat belajar mahasiswa karena mereka sulit untuk mendapatkan gambaran visual yang nyata mengenai objek wisata yang sedang dipelajari. Kesenjangan inilah yang kemudian menciptakan kendala dalam internalisasi pemahaman materi secara mendalam, sehingga diperlukan sebuah terobosan baru dalam penyediaan bahan ajar yang lebih adaptif (Angin & Mulyana, 2024; Apriliani et al., 2020; Lufthansa et al., 2022; Wahyuni et al., 2023).

Guna mengatasi kendala keterbatasan bahan ajar digital tersebut, penelitian ini menawarkan sebuah nilai inovasi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dirancang secara sistematis untuk materi Destinasi Pariwisata. Video pembelajaran dipilih sebagai solusi utama karena kemampuannya dalam memfasilitasi berbagai gaya belajar mahasiswa, mulai dari tipe *audio*, *visual*, hingga *audio-visual*, sehingga materi dapat tersampaikan dengan cara yang lebih hidup dan menarik. Inovasi penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Research and Development* dengan menerapkan model *ADDIE* yang mencakup tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* untuk menjamin kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan. Melalui model ini, pengembangan video tidak dilakukan secara sembarang, melainkan berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa dan validasi ahli untuk memastikan materi yang disajikan akurat serta edukatif. Pembuatan video pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan atmosfer kelas yang lebih aktif, produktif, dan mampu memberikan visualisasi nyata mengenai destinasi wisata kepada mahasiswa. Dengan demikian, kehadiran media inovatif ini diharapkan dapat mengisi celah kekosongan bahan ajar digital yang selama ini menjadi hambatan, sekaligus berfungsi sebagai instrumen untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep pariwisata baik secara teoritis maupun praktis.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis untuk menghasilkan produk edukatif yang berkualitas. Lokasi pelaksanaan riset bertempat di Politeknik Negeri Lampung dengan fokus utama pada pengembangan media ajar digital bagi mahasiswa jurusan perjalanan wisata. Subjek penelitian melibatkan partisipan ahli yang bertindak sebagai validator, mencakup 2 orang ahli media dari kalangan akademisi internal serta 2 orang ahli materi yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Destinasi Pariwisata. Secara keseluruhan, terdapat 4 orang pakar yang memberikan penilaian teknis terhadap kelayakan naskah dan hasil akhir video. Tahapan diawali dengan proses *analysis* untuk memetakan problematika kejenuhan belajar di kelas, diikuti oleh fase *design* untuk menyusun materi dan alur cerita. Proses ini dilanjutkan dengan tahap *development* atau produksi fisik media, kemudian fase *implementation* di mana video diuji coba pada mahasiswa semester 1 kelas A, B, dan C, serta diakhiri dengan tahap *evaluation* untuk mengukur ketercapaian tujuan instruksional secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Prosedur pelaksanaan diawali dengan pengumpulan informasi melalui studi lapangan dan wawancara mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik naskah video interaktif. Pada tahap perancangan, peneliti menyusun materi ajar dan membuat *storyboard* yang mendetail sebagai panduan visual selama proses produksi berlangsung. Pengembangan produk dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak *videoscribe* dan *capcut* untuk menggabungkan elemen teks, gambar, serta animasi yang dinamis. Selama fase pengembangan, peneliti mengatasi kendala teknis seperti gangguan kebisingan audio melalui teknik perekaman ulang dan penyesuaian perangkat keras yang tersedia. Setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli, media tersebut diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar yang sebenarnya guna melihat respon langsung dari para pengguna. Tahap akhir melibatkan proses evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan produk berdasarkan umpan balik mahasiswa. Prosedur ini dirancang untuk mentransformasi materi teoritis pariwisata yang semula monoton menjadi sajian *audio-visual* yang lebih adaptif, menarik, dan mudah dipahami oleh mahasiswa guna meningkatkan kompetensi profesional mereka dalam memahami pengelolaan daerah tujuan wisata secara konkret.

Instrumen penelitian yang dipergunakan meliputi pedoman wawancara, lembar soal *pre-test* dan *post-test*, serta lembar validasi *expert judgment* yang mengadopsi skala Guttman dengan pilihan jawaban layak atau tidak layak. Aspek penilaian dalam instrumen mencakup dimensi visual, audio, kualitas perangkat lunak, serta ketepatan isi materi pariwisata. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase untuk mengukur tingkat kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil validasi secara kuantitatif menunjukkan angka 86,9% dari ahli media dan 88% dari ahli materi, sehingga produk dikategorikan masuk dalam rentang 80% hingga 100% yang berarti sangat layak. Analisis efektivitas juga didasarkan pada perbandingan skor hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Penafsiran data mengikuti klasifikasi kinerja di mana nilai di atas 80% menunjukkan keberhasilan pengembangan produk secara substansial. Melalui pengolahan angka yang presisi, peneliti dapat membuktikan bahwa integrasi teknologi digital ini efektif meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya bahan ajar digital di sektor pariwisata perguruan tinggi secara profesional dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembuatan video pembelajaran pada materi destinasi pariwisata dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Tahap pertama dalam Model ADDIE seperti yang sudah dipaparkan diatas adalah *Analyze*, sehingga yang akan dilakukan dalam tahap pertama penelitian ini adalah dengan melakukan studi lapangan dan studi literatur. Dilakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah yang membahas mengenai kebutuhan media ajar, pokok bahasan apa saja yang perlu di masukan kedalam isi media ajar agar pembuatan media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Selanjutnya mengobservasi secara langsung selama proses belajar mengajar.

Tahap selanjutnya ada *Design*, pada tahap ini akan dilakukan penyusunan materi lalu perancangan *Storyboard* dan pengumpulan bahan pendukung. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menyusun materi yang akan digunakan dalam media ajar agar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna media ajar. Penyusunan materi yang tepat adalah upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi pribadi dan mahasiswa serta pengembangan profesionalisme dan pengetahuan.

Ketiga yaitu tahap *Development* merupakan sebuah tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti akan mengembangkan desain yang telah dibuat dari tahap sebelumnya menjadi media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan hasil desain atau *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses *Development* peneliti menggunakan aplikasi videoscribe dan cupcut, untuk membuat video pembelajaran. Langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap selanjutnya adalah *Implementation*, merupakan tahap keempat dalam model ADDIE. Pada tahap ini setelah video pembelajaran yang telah selesai dibuat dan diperbaiki dari masukan yang telah diterima dari para ahli, maka selanjutnya adalah melakukan tahap uji coba pada mahasiswa.



Gambar 1. Video Pembelajaran Destinasi Pariwisata

Alat Penilaian yang digunakan untuk memvalidasi dalam penelitian ini adalah lembar validasi *expert judgment* berbentuk daftar ceklis. Aspek yang dinilai dalam memvalidasi *storyboard* adalah aspek visual dan aspek audio, sedangkan dalam penilaian video aspek yang dinilai adalah aspek perangkat lunak, aspek media dan aspek audio. Sehingga hasil validasi terdapat dua tahap yaitu hasil validasi *storyboard* dan hasil validasi video pembelajaran, akan disajikan sebagai berikut.

Hasil validasi *Storyboard* didapatkan melalui tahap validasi. Tahap validasi *Storyboard* dilakukan oleh dua ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi *Storyboard* Oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	Persentase
Visual	Penggunaan <i>layout design</i>	1	1	75%
	Penggunaan warna pada video sudah sesuai dan menarik	0	1	
	Penggunaan <i>typography</i>	0	0	
	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan diterima dengan keinginan sasaran)	1	1	
	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	1	1	
	Penggunaan animasi	1	1	

Ket: V1, V2 = Validator 1, Validator 2.

Tabel 1 menunjukkan hasil validasi ahli media dengan presentase 75% berada pada rentang 80% - 61% yang menyatakan bahwa, Pembuatan video pembelajaran pada materi destinasi pariwisata yang dibuat dikategorikan “Layak” dengan beberapa saran untuk dijadikan bahan revisi. Saran yang diberikan validator sebagai berikut. Hasil validasi *storyboard* oleh ahli media validator 1 dan validator 2, Aspek yang dinilai yaitu visual. Indikator dalam aspek visual terdiri dari penggunaan *layout design*, Penggunaan warna pada video sudah sesuai dan menarik, penggunaan *typography*, Komunikatif, Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan dan Penggunaan animasi. Penilaian aspek visual pada indikator penggunaan *layout design*, kedua validator menyatakan layak dengan beberapa perbaikan, yaitu pemilihan *layout design* harus disesuaikan agar menarik untuk mahasiswa. Pada indikator penggunaan warna pada video sudah sesuai dan menarik, validator pertama menyatakan belum layak, karena pemilihan warna *background* harus lebih menarik, sedangkan validator kedua menyatakan layak. Indikator selanjutnya adalah penggunaan *typography*, kedua validator menyatakan belum layak sehingga perlu dilakukannya perbaikan, yaitu *typography* disesuaikan dengan warna background yang digunakan, serta ukuran huruf disesuaikan agar *typography* mudah dibaca. Indikator berikutnya adalah Komunikatif (sesuai dengan pesan dan diterima dengan keinginan sasaran), kedua validator menyatakan layak. Pada indikator Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, kedua validator menyatakan layak. Indikator terakhir adalah penggunaan animasi, penilaian kedua validator menyatakan layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Video Oleh Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	V1	V2	Presentase
Perangkat Lunak	<i>Usabilitas</i> (dapat digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	1	1	100%
	<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	1	1	
	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).	1	1	
	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.	1	1	
Visual	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan diterima dengan keinginan sasaran)	1	1	85.7%
	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	1	1	



	Video yang ditayangkan sederhana dan memikat	1	1	
	Penggunaan <i>layout design</i>	1	1	
	Penggunaan <i>typography</i>	0	0	
	Penggunaan warna pada video sudah sesuai dan menarik	1	1	
	Penggunaan animasi pada video	1	1	
Audio	Penggunaan narasi pada video (Volume suara, Intonsasi, Kejelasan Ucapan dan Tempo ucapan)	0	0	75%
	Bahasa narasi dapat menarik perhatian mahasiswa	1	1	
	Bahasa narasi komunikatif.	1	1	
	Penggunaan instrument <i>opening</i> , isi dan penutup sesuai dengan tampilan video	1	1	
Jumlah				86.9%

Ket: 1 = dinyatakan “Layak”, 0 = dinyatakan “Tidak Layak”

Tabel 2 menunjukkan hasil validasi video ahli media dengan presentase 86.9% berada pada rentang 100% - 80% video pembelajaran pada materi destinasi pariwisata yang dibuat dikategorikan “Sangat Layak” dengan beberapa saran untuk dijadikan bahan revisi. Saran yang diberikan validator sebagai berikut, pada aspek perangkat lunak, validator menyatakan bahwa pada indikator usability, kompatibilitas, reusable dan efektif dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, dinyatakan sudah layak. Pada aspek visual, menurut validator pada indikator Penggunaan *typography* perlu ada beberapa perbaikan yaitu mengenai ukuran huruf yang belum sesuai, sehingga sulit terbaca oleh yang melihat media video pembelajaran tersebut, sebaiknya ukuran huruf tersebut disesuaikan ukurannya. Selanjutnya pada aspek audio, menurut validator perlu ada perbaikan, pada indikator penggunaan narasi pada video, karena suara *dubbing* tidak terdengar jelas, masi hada kebisingan, sehingga perlu adanya perbaikan.

Tabel 3. Hasil Validasi Video Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	V1	V2	Presentase
Aspek Materi	Materi pada video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	1	1	88%
	Materi pada Video mudah dimengerti	1	1	
	Materi yang disajikan pada video jelas	0	0	
	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa	1	1	
	Bahan pada video disajikan dari yang mudah menuju sulit	1	1	
	Kalimat yang disajikan tidak menggunakan kata-kata sulit	1	1	
	Materi yang disajikan sistematis	1	1	
	Video mudah diikuti dan dipahami oleh mahasiswa.	1	1	
	Narasi yang digunakan pada video sesuai dengan materi.	1	1	

Ket: V1= Validator 1, V2= Validator 2.

1 = dinyatakan “Layak”, 0 = dinyatakan “Tidak Layak”

Tabel 3 menunjukkan hasil validasi ahli materi dengan presentase 88%, berada pada rentang 100% - 80% video pembelajaran pada materi destinasi pariwisata yang dibuat dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil dari validasi tersebut terdapat beberapa saran untuk dijadikan bahan revisi, pada indikator materi yang disajikan pada video jelas, kedua validator menyatakan belum layak, karena masih terdapat *typo* pada beberapa kalimat, sehingga sebaiknya perlu dilakukannya revisi. Untuk indikator lainnya kedua validator sudah menyatakan layak.



Pembuatan video pembelajaran pada mata kuliah Destinasi Pariwisata memiliki dampak yang positif pada hasil belajar mahasiswa Perjalanan Wisata, peningkatan hasil belajar mahasiswa dari sebelum implementasi dan setelah adanya kegiatan implementasi media video pembelajaran memiliki peningkatan yang sangat signifikan. Video pembelajaran membantu proses pembelajaran lebih interaktif, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar, hal tersebut dapat dilihat dari nilai Pre-test dan Post-test mahasiswa semester 1 kelas A, B dan C pada mata kuliah destinasi pariwisata, terdapat peningkatan dari hasil belajar mahasiswa setelah proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran.

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan identifikasi kebutuhan yang mendalam melalui tahapan *analyze* dan *design*. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan realita bahwa materi destinasi pariwisata belum didukung oleh media visual yang spesifik, sehingga proses belajar mengajar cenderung bersifat monoton hanya mengandalkan salindia presentasi. Hal ini menjadi landasan kuat untuk mengintegrasikan teknologi dalam bentuk video pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *videoscribe* dan *capcut*. Perancangan dimulai dengan pembuatan *storyboard* yang matang sebagai kerangka dasar untuk memastikan konten yang disampaikan relevan dengan tujuan kurikulum serta kebutuhan mahasiswa angkatan 2024. Pengembangan profesionalisme pengajar juga menjadi aspek penting yang diperhatikan dalam penyusunan materi ini agar mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa secara menyeluruh. Fokus utama pada tahap awal ini adalah menyelaraskan materi akademik dengan elemen visual yang menarik guna memicu minat belajar serta mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam metode ceramah konvensional. Melalui pendekatan sistematis, diharapkan media ini mampu menjadi solusi efektif dalam mengatasi keterbatasan sumber daya ajar yang interaktif di lingkungan kampus saat ini bagi mahasiswa perjalanan wisata demi tercapainya kualitas pendidikan yang lebih baik (FH et al., 2023; Irwanto, 2021; Maharani et al., 2024; Ulumi et al., 2023).

Tahap validasi *storyboard* menjadi instrumen krusial untuk mengukur kualitas rancangan sebelum masuk ke proses produksi digital yang kompleks. Evaluasi dilakukan oleh 2 ahli media dengan menitikberatkan pada aspek visual dan komunikatif yang tertuang dalam lembar *expert judgment*. Pada indikator penggunaan desain tata letak, validator 1 dan validator 2 memberikan angka 1 yang menunjukkan kelayakan meskipun diperlukan beberapa penyesuaian agar lebih menarik bagi mahasiswa. Namun, terdapat catatan kritis pada aspek tipografi di mana validator 1 dan validator 2 memberikan angka 0 karena ukuran huruf dianggap terlalu kecil dan sulit dibaca oleh pengguna. Selain itu, pada indikator kesesuaian warna, validator 1 memberikan angka 0 sementara validator 2 memberikan angka 1, yang mengindikasikan perlunya revisi pada pemilihan latar belakang agar lebih estetik. Meskipun terdapat beberapa kekurangan pada elemen detail, secara umum ide kreatif dan penggunaan animasi telah mendapatkan angka 1 dari seluruh penilai. Perbaikan pada bagian tipografi dan komposisi warna menjadi prioritas utama dalam revisi agar informasi dapat diterima dengan optimal tanpa menimbulkan ambiguitas visual bagi mahasiswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka (Cholifah & Saputro, 2022; Marpaung & Pongkendek, 2020; Nadziru & Wiradimadja, 2023; Wardani, 2022).

Setelah melalui fase revisi *storyboard*, pengembangan dilanjutkan pada tahap produksi video yang kemudian divalidasi kembali untuk memastikan fungsionalitas teknisnya. Hasil penilaian pada aspek perangkat lunak menunjukkan performa yang sangat baik, di mana indikator usability, kompatibilitas, serta efisiensi semuanya mendapatkan angka 1 dari kedua



validator. Hal ini membuktikan bahwa video dapat dioperasikan dengan sederhana pada berbagai perangkat keras maupun perangkat lunak yang dimiliki oleh mahasiswa. Pada aspek visual, mayoritas indikator seperti kreativitas ide dan penggunaan animasi juga memperoleh angka 1, namun masalah tipografi kembali muncul dengan skor 0 karena ukuran huruf yang masih dinilai belum proporsional. Selain kendala visual, aspek audio juga memerlukan perhatian serius karena penggunaan narasi pada video mendapatkan angka 0 dari kedua validator. Masalah utama yang ditemukan adalah adanya gangguan kebisingan serta kualitas suara yang kurang jernih sehingga pesan verbal sulit ditangkap dengan jelas. Oleh karena itu, langkah perbaikan difokuskan pada sinkronisasi antara elemen audio dan visual agar media pembelajaran ini benar-benar siap untuk diimplementasikan secara menyeluruh dalam kegiatan perkuliahan agar menjadi lebih efektif bagi seluruh mahasiswa (Bouato et al., 2020; Kusairoh et al., 2022; Luthpi et al., 2022; Suzana, 2022; Zainuddin et al., 2024).

Kualitas substansi materi dalam video pembelajaran juga diuji secara ketat oleh para ahli materi untuk menjamin akurasi konten yang disampaikan kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil evaluasi, hampir seluruh indikator materi mulai dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran hingga sistematisasi penyajian telah mendapatkan angka 1 dari para validator. Hal ini menandakan bahwa konten yang disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat kemampuan akademik mahasiswa semester 1. Kendala kecil ditemukan pada indikator kejelasan penyajian materi di mana kedua validator memberikan angka 0 karena masih terdapat kesalahan ketik atau *typo* pada beberapa kalimat di dalam video. Setelah seluruh masukan dari ahli media dan ahli materi diperbaiki, video kemudian masuk ke tahap *implementation* kepada mahasiswa kelas A, B, dan C. Proses uji coba lapangan ini bertujuan untuk melihat efektivitas media dalam situasi belajar yang sebenarnya. Respon positif dari pengguna menunjukkan bahwa integrasi media visual mampu mempermudah pemahaman konsep destinasi pariwisata yang sebelumnya dianggap abstrak jika hanya disampaikan melalui teks atau penjelasan lisan demi menunjang proses penguasaan ilmu bagi setiap individu di ruang perkuliahan (Arif et al., 2025; Hartati et al., 2022; Nasution et al., 2023; Saragih et al., 2023; Wardani et al., 2024).

Implementasi video pembelajaran ini membawa dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa yang terlihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Motivasi mahasiswa meningkat drastis karena suasana kelas menjadi lebih interaktif dan dinamis dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Namun, penelitian ini juga mencatat beberapa keterbatasan yang menjadi tantangan selama proses pengembangan media dilakukan. Adanya gangguan eksternal seperti kebisingan saat proses *dubbing* serta keterbatasan peralatan pendukung menjadi hambatan teknis yang memengaruhi kualitas akhir audio. Selain itu, keterbatasan keahlian dalam mengoperasikan perangkat lunak penyuntingan baru juga menuntut waktu pengembangan yang lebih lama dari yang direncanakan semula. Meskipun menghadapi berbagai kendala tersebut, inovasi ini terbukti efektif dalam menyelaraskan konten pendidikan dengan perkembangan teknologi digital masa kini. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif sangat krusial dalam mendukung keberhasilan pencapaian kompetensi dalam kurikulum destinasi pariwisata. Pengembangan lebih lanjut disarankan untuk menggunakan peralatan yang lebih profesional guna menghasilkan kualitas suara yang lebih jernih serta visual yang memikat bagi generasi pembelajar saat ini agar tujuan utama dari materi ajar tersebut dapat tercapai secara maksimal.



KESIMPULAN

Pembuatan video pembelajaran Destinasi Pariwisata ini mendukung perkembangan IPTEK dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Inovasi ini mencakup penggunaan aplikasi pembelajaran digital yang memudahkan akses informasi dan meningkatkan interaktivitas antara dosen dan mahasiswa. Pembuatan bahan ajar dilakukan secara sistematis dan terukur, mencerminkan profesionalisme dalam penyampaian materi kepada mahasiswa. Pembuatan video ini juga merupakan bentuk inovasi dalam meningkatkan keterampilan dalam mengelola dan menyampaikan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan saat ini untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hasil validasi storyboard berdasarkan proses expert judgement oleh dua orang ahli media dinyatakan layak. Hasil validasi video pembelajaran Destinasi Pariwisata, berdasarkan proses expert judgement oleh dua orang ahli media dan dua orang ahli materi dinyatakan “sangat layak”. Sehingga video pembelajaran dinyatakan layak untuk diimplementasikan, untuk hasil dari pengimplementasian video tersebut berdampak positif pada peningkatan nilai mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

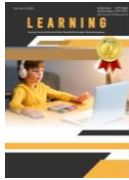
- Addnin, I. J., & Effendi, H. (2021). Pengaruh dukungan orang tua dan motivasi belajar terhadap minat siswa melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. *Jurnal Ecogen*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i1.11038>
- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Anggraini, W., & Hudaidah, H. (2021). Reformasi pendidikan menghadapi tantangan abad 21. *Journal on Education*, 3(3), 208. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i3.363>
- Angin, B. A. P., & Mulyana, D. (2024). Pengembangan bahan ajar digital instalasi penerangan listrik berbasis challenge based learning (CBL) untuk kemandirian belajar siswa kelas XI teknik instalasi tenaga listrik. *JEVTE Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.24114/jevte.v3i2.57179>
- Apatya, Y. B. A., Pradipta, A., & Panuntun, M. W. R. B. (2023). Pelatihan guna pemenuhan kompetensi dasar industrial robot di SMK Ananda Mitra Industri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 6(3), 659. <https://doi.org/10.30591/japhb.v6i3.4581>
- Apriliani, L. R., Irham, M., & Darajat, L. (2020). Pengembangan media dan bahan ajar interaktif “Scan It” berbasis geogebra. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 213. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i2.26909>
- Arif, A., Syafril, S., & Munandar, A. (2025). Efektivitas VR dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep geografi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. *EL-JUGHRAFIYAH*, 5(2), 469. <https://doi.org/10.24014/jej.v5i2.37465>
- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe yang diintegrasikan dengan wondershare filmora pada mata



- pelajaran geografi materi mitigasi bencana alam. *JAMBURA GEO EDUCATION JOURNAL*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(2), 120. <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613>
- FH, Y., Pratita, D., & Deskoni, D. (2023). Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis lectora inspire untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi universitas. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 7(2). <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.20538>
- Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. (2022). Integrasi teknologi baru dalam meningkatkan pendidikan islam di indonesia. *AL-LIQQO Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 159. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.581>
- Hasibuan, I. R. (2021). Hubungan antara penerapan manajemen kelas dan keterampilan mengajar guru dengan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Swasta Taman Siswa Medan tahun pembelajaran 2019/2020. *Jurnal Administrasi dan Perkantoran Modern*, 10(3). <https://doi.org/10.24114/judika.v10i3.36462>
- Irwanto, I. I. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk mata kuliah elektronika daya. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(2), 353. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1375>
- Kusairoh, E. N., Rahmawati, R., Sari, N. R., & Setiaji, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah mekanika analitik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10(2), 121. <https://doi.org/10.21831/jpms.v10i2.42135>
- Lufthansa, L., Saputro, Y. D., Rohmah, L. N., Yusuf, H., & Artanty, A. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar elektronik mata kuliah penjas adaptif di IKIP Budi Utomo. *Journal of Sport Science and Fitness*, 8(1), 23. <https://doi.org/10.15294/jssf.v8i1.58141>
- Luthpi, L., Rahmat, D., & Yudianto, A. (2022). Pengembangan special e-class pada learning management system untuk mahasiswa tunarungu. *JURNAL INOVASI DAN MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.12928/jimp.v2i2.5385>
- Maharani, P., Risdianto, E., & Setiawan, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan google sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi momentum dan impuls. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 31. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17458>
- Marpaung, D. N., & Pongkendek, J. J. (2020). Respon mahasiswa terhadap pembelajaran interaktif dengan animasi 3D melalui powerpoint. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 97. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6401>
- Mustopa, A., & Iswantir, I. (2023). Pengembangan manajemen lembaga pendidikan islam di era disrupsi. *Al-Qalam Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i1.1565>
- Nadziru, M. U., & Wiradimadja, A. (2023). Development of motion graphics as social studies learning media on Indische Partij material. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 12(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v12i2.14536>
- Nasution, N. A., Satria, A., Ramadhani, F., & Surbakti, N. M. (2023). Pengembangan aplikasi pembelajaran bangun ruang berbasis augmented reality dan java desktop untuk



- meningkatkan pemahaman konsep bangunan. *Jurnal Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.24114/jfi.v4i1.46127>
- Novitasari, A. T. (2022). Keterlaksanaan pembelajaran efektif melalui peran profesionalisme pendidik dalam proses pembelajaran. *Journal on Education*, 5(1), 1179. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.624>
- Patimah, L., & Widianjani, W. (2022). Pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah matematika diskrit. *Symmetry Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 259. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6629>
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis augmented reality pada materi struktur kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14(2), 179. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.15763>
- Premana, A., Ubaedillah, U., & Pratiwi, D. I. (2021). Peran video blog sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 132. <https://doi.org/10.24114/jtp.v14i2.24113>
- Saragih, A. H., Mursid, R., & Sriadhi. (2023). Model pembelajaran integrative learning design framework berbasis blended: Kemampuan numerik dan kompetensi evaluasi hasil belajar. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 10(2), 77. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54007>
- Susyanto, B. (2022). Manajemen lembaga pendidikan islam dalam menghadapi era digital. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 692. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1072>
- Suzana, K. (2022). Media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 292. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12999>
- Syafi'i, A., Bahar, B., Shobicah, S., & Muharam, A. (2023). Pengukuran indeks mutu pendidikan berbasis standar nasional. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(7), 1697. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i7.332>
- Thohari, I. (2024). Implementasi pengembangan bakat dan ide kreatif peserta didik madrasah aliyah darun najah pati tahun 2023-2024. *BUDAI MULTIDISCIPLINARY JOURNAL OF ISLAMIC STUDIES*, 3(2), 90. <https://doi.org/10.30659/budai.3.2.26-40>
- Ulumi, D. I., Sujaini, H., Perwitasari, A., & Novriando, H. (2023). Peningkatan kualitas pengajaran di era digital melalui pelatihan pengembangan video pembelajaran interaktif. *ABSYARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 198. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.24251>
- Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada muatan IPA ekosistem kelas V sekolah dasar menggunakan video interaktif. *Journal on Education*, 5(2), 5152. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1254>
- Wardani, E. N. A. W. (2022). Implementation of motion graphic video using the CBT exam application on students' understanding with the EPIC model. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 6(1), 56. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4125>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Evaluasi*



dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 134.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Yunanto, F., & Kasanova, R. (2023). Membangun karakter mahasiswa indonesia melalui pendidikan karakter. *Journal on Education*, 5(4), 12401.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2223>

Zainuddin, Z., Kadir, A., Halmuniati, H., Asmin, L. O., Isa, L., & Rafiqah, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran terintegrasi ayat-ayat alquran berbasis makromedia flash untuk mata pelajaran fisika. *AL-TA DIB Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 16(2), 140. <https://doi.org/10.31332/atdbwv16i2.4337>