
VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN KUESIONER DAN VIDEO EDUKASI PERKEMBANGAN FITOFARMAKA DI INDONESIA

Ega Nopita Sari¹, Yosef Wijoyo²

Faculty of Pharmacy, Sanata Dharma University
Campus III, Paingan, Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta, Indonesia

*eganopita@gmail.com

Submitted: 29-01-22

Revised: 31-03-2022

Accepted: 31-03-2022

ABSTRAK

Fitofarmaka adalah golongan obat bahan alam yang memiliki tingkat keamanan yang terbaik. Penelitian tentang fitofarmaka diperlukan untuk mengetahui pemahaman masyarakat terhadap fitofarmaka. Untuk itu dilakukan pengembangan video edukasi dan kuesioner sebagai langkah awal untuk memulai intervensi dan penilaian. Metode penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Validasi isi kuesioner dilakukan oleh seorang validator, yaitu seorang dosen yang dianggap ahli dan berpengalaman terhadap isi kuesioner. Hasil uji validasi isi pada instrumen kuesioner sudah dapat dinyatakan sah oleh ahli (expert judgement) pada putaran kelima karena telah memenuhi kriteria valid. Validasi uji pemahaman bahasa diujikan kepada 5 orang responden yang dianggap memenuhi kriteria sama dengan target penelitian. Hasil uji pemahaman bahasa pada putaran pertama yang diujikan kepada lima responden sudah dapat dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan kepada 30 orang responden yang dianggap dapat mewakili target penelitian dengan pendekatan nilai Cronbach Alpha. Uji reliabilitas dapat dinyatakan valid atau reliabel karena dari masing-masing variabel mendapatkan nilai Cronbach Alpha >0,60. Dimana nilai pada variabel pengetahuan 0,689, variabel sikap 0,809, dan pada variabel tindakan 0,702. Validasi video edukasi pada penelitian diujikan pada tiga orang validator yaitu seorang dokter dan dua orang apoteker. Pada validasi video dapat dikatakan valid karena mendapatkan nilai rata-rata validasi >3, yaitu 4,77 termasuk kedalam kategori sangat valid. Berdasarkan uji coba kuesioner dan video edukasi perkembangan fitofarmaka di Indonesia dapat dinyatakan valid dan reliabel. Maka dapat disimpulkan kuesioner dan video edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengembangan pengetahuan masyarakat tentang fitofarmaka di Indonesia.

Keywords: Fitofarmaka, media pembelajaran, validasi instrumen.

ABSTRACT

Phytopharmaca is a class of natural medicine that has the best level of safety. Research on phytopharmaca is needed to determine the public understanding of phytopharmaca. For this reason, educational videos and questionnaires were developed as a first step to start intervention and assessment. This research method is research and development (Research and Development), with quantitative and qualitative approaches. Validation of the contents of the questionnaire is carried out by a validator, namely a lecturer who is considered an expert and experienced in the contents of the questionnaire. The results of the content validation test on the questionnaire instrument can already be declared valid by experts (expert judgment) in the fifth round because it has met the valid criteria. The language comprehension test validation was tested on 5 respondents who were considered to meet the same criteria as the research target. The results of the language comprehension test in the first round which was tested on five respondents were declared valid. The reliability test was carried out on 30 respondents who were considered to be able to represent the research target with the Cronbach Alpha value approach. The reliability test can be declared valid or reliable because each variable gets a Cronbach Alpha value > 0.60 . Where the value of the knowledge variable is 0.689, the attitude variable is 0.809, and the action variable is 0.702. The validation of the educational video in the study was tested on three validators, namely a doctor and two pharmacists. The video validation can be said to be valid because it gets an average validation value of > 3 , which is 4.77, which is included in the very valid category. Based on the trial of questionnaires and educational videos on the development of phytopharmaceuticals in Indonesia, it can be declared valid and reliable. So it can be concluded that questionnaires and educational videos can be used as learning media for the development of public knowledge about phytopharmaca in Indonesia.

Keywords: Phytopharmaca, learning media, instrument validation

PENDAHULUAN

Alam Indonesia memiliki ketersediaan tanaman yang dapat dijadikan bahan baku obat. Menurut Diniarti, 2017 tanaman obat di Indonesia mencapai 9.600 jenis [1]. Saat ini obat bahan alam sangat digemari oleh masyarakat, karena masyarakat percaya obat bahan alam mengandung bahan alami, atau dikenal dengan istilah pengobatan kembali ke alam (back to nature) [2]. Salah satu jenis obat bahan alam yang beredar di Indonesia saat ini yaitu sediaan fitofarmaka. Fitofarmaka merupakan golongan obat bahan alam yang memiliki tingkat keamanan yang terbaik. Sediaan fitofarmaka dapat di klaim sebagai golongan obat bahan alam yang terbaik, karena fitofarmaka telah melewati uji klinik yang dilakukan pada manusia sebagai subjek penelitian [3]. Namun saat ini jumlah sediaan fitofarmaka masih sangat tertinggal dibandingkan sediaan jamu ataupun obat herbal terstandar. Pengetahuan masyarakat mengenai obat bahan alam baru sampai ketahap jamu, dan untuk sediaan obat herbal terstandar (OHT) masih sangat sedikit, namun untuk sampai ketahap fitofarmaka masih belum. Pada penelitian dilakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner yang digunakan dalam penelitian. Validitas dan reliabilitas kuesioner dilakukan untuk mengukur sejauh mana alat ukur berupa kuesioner dapat dipercaya dalam mengukur suatu yang hendak diukur.

Kuesioner merupakan alat ukur yang sangat penting dalam penelitian. Kuesioner dapat digunakan untuk mengamati kualitas penelitian [4]. Data penelitian yang bermutu dipengaruhi oleh kualitas kuesioner yang digunakan. Pengetahuan responden juga memiliki peran yang penting dalam penelitian. Pengetahuan yang baik akan dapat mempengaruhi perilaku [5]. Tjandrawinata, 2016 juga menyatakan pengetahuan yang baik dapat mempengaruhi sikap dan tindakan. Sikap merupakan respon atau pertanda dari individu untuk melakukan suatu tindakan [6]. Sikap tidak dapat dilihat langsung namun dapat diamati dari perilaku individu. Seorang individu akan melakukan tindakan jika sudah menerima pengetahuan dan sikap yang pada akhirnya mendorong seseorang untuk melakukan suatu aksi [7].

Seiring perkembangan zaman pemberian edukasi telah banyak mengalami peningkatan. Pemberian edukasi dalam bentuk video saat ini sangat digemari, karena informasi yang diberikan dapat diterima oleh anak-anak, dewasa, maupun orang tua. Informasi yang disampaikan melalui video lebih mudah diingat dan dapat memperjelas hal-hal yang sulit dijelaskan. Video juga dapat diulang jika informasi yang disampaikan belum jelas. Dengan melihat video dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas untuk mengekspresikan pendapat atau gagasan [8]. Agustiniingsih, 2015 dalam penelitiannya menyatakan penggunaan video memberikan hasil yang efektif dalam menunjang pembelajaran, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar para

siswa [9]. Yudianto, 2017 juga menyampaikan penggunaan video sebagai media belajar memberikan manfaat yang besar, karena dalam video memuat unsur-unsur suara, teks, animasi dan mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif dan psikometrik. Sebelum instrumen video dapat digunakan untuk media edukasi dilakukan pengujian kualitas instrumen terlebih dahulu [10].

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang digunakan. Saat ini di Indonesia masih sangat terbatas penelitian yang membahas validitas dan reliabilitas instrumen penelitian mengenai perkembangan fitofarmaka. Artikel ini juga akan menjelaskan bagaimana kevalidan instrumen dalam mengukur kevalidan video edukasi perkembangan fitofarmaka di Indonesia. Penelitian tentang validasi instrumen ini sangat perlu dilakukan, agar didapat instrumen penelitian berupa kuesioner dan video edukasi yang layak dan berkualitas.

METODE PENELITIAN

Pembuatan kuesioner dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: (1) untuk materi pernyataan dibuatkan berdasarkan beberapa referensi, pernyataan terdiri dari 2 hal yaitu favorable dan unfavorable [11], [12], [13], [14], [15], [16]. (2) untuk pengukuran pengetahuan dilakukan dengan skala Gutman, pengukuran kuesioner dengan skala Gutman dilakukan agar pernyataan yang digunakan mendapatkan jawaban yang tegas [17]. (3) untuk pengukuran sikap dan tindakan menggunakan skala Likert [18]. Setelah uji validitas dan reliabilitas kuesioner selesai, dilanjutkan pembuatan video edukasi. Langkah awal skenario yang dibuat divalidasi terlebih dahulu dengan ahli yang kompeten [19]. Video yang akan digunakan sebagai edukasi diuji validitasnya kepada tiga orang ahli yang dianggap relevan dan berpengalaman untuk mengukur kelayakan dan kualitas.

ANALISIS DATA

Uji validitas isi kuesioner

Uji validitas isi pada penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan seorang ahli dari Universitas Gadjah Mada. Saran dan masukan yang diperoleh dari validator, kemudian diperbaiki oleh peneliti, kemudian diserahkan kembali kepada validator. Proses ini berlanjut terus, sampai diperoleh hasil kuesioner yang telah valid.

Uji pemahaman bahasa kuesioner

Uji pemahaman bahasa dilakukan terhadap kuesioner yang telah divalidasi isi dan dinyatakan valid. Pada uji pemahaman bahasa diujikan kepada 5 orang responden yang dianggap mirip dengan kriteria penelitian. Tahapan uji pemahaman bahasa dilakukan dengan menyerahkan

kuesioner kepada responden, kemudian menerima kembali kuesioner yang telah diisi, dan dilakukan analisis hasil uji pemahaman bahasa. Proses ini berlanjut terus, sampai didapat hasil bahwa semua kata atau bahasa yang digunakan pada pernyataan-pernyataan kuesioner telah dapat dipahami dengan jelas oleh responden.

Uji reliabilitas kuesioner

Uji reliabilitas dilakukan kepada 30 orang yang memiliki karakteristik sama dengan responden penelitian. Sebelum dilakukan pengambilan data, responden diberikan penjelasan sedikit mengenai tujuan penelitian. Sebelum responden melakukan pengisian kuesioner, responden diminta mengisi form informed consent terlebih dahulu. Proses pengolahan data uji reliabilitas yang pertama dilakukan adalah mengecek kelengkapan kuesioner yang telah diisi oleh responden. Data yang didapat kemudian dimasukkan kedalam program Ms. Excel. Pengolahan data dilakukan menggunakan reliability analisis statistic dengan Crobach Alpha. Jika nilai Crobach Alpha (α) > 0,60 maka dapat dikatakan kuesioner reliabel atau andal.

Uji validitas video edukasi

Uji validitas video divalidasi oleh tiga orang validator, yaitu seorang dokter dan dua orang apoteker. Tahapan uji validitas video edukasi pertama dengan mengirimkan form 1 lembar persetujuan menjadi validator, form ke 2 lembar kuesioner, form ke 3 lembar penilaian validator disertai masukan dan saran, dan video edukasi perkembangan fitofarmaka yang akan divalidasi. Aspek-aspek yang dinilai dalam lembar validasi terdapat 3 aspek yaitu format, isi dan bahasa dan enam kriteria yang dinilai. Cara menghitung validitas video adalah dengan mengumpulkan data kuantitatif yang didapat berupa jawaban SL (sangat layak), L (layak), CL (cukup layak), KL (kurang layak), SKL (sangat tidak layak). Lalu data yang didapat dijabarkan secara kualitatif berdasarkan skor penilaian.

Menurut [20] menyatakan tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

mencari rata-rata masing-masing kriteria dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{h=1}^3 v_{hi}}{3} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan :

- K_i = rata-rata kriteria ke-i
- V_{hi} = skor penilaian validator ke-h untuk kriteria ke-i
- i = kriteria
- h = validator

mencari rata-rata ketiga aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n} \dots\dots\dots(2)$$

keterangan :

- A_i = rata-rata aspek ke-i
- K_{ij} = rata-rata untuk aspek ke-i kriteria ke-j
- n = banyaknya kriteria
- i = aspek
- j = kriteria
- ij = aspek ke-i dan kriteria ke-j

mencari rata-rata total validasi ketiga aspek dengan rumus:

$$RTVTK = \frac{\sum_{i=1}^3 A_i}{3} \dots\dots\dots(3)$$

Keterangan :

- RTV = rata-rata total validitas
- A_i = rata-rata aspek ke-i
- I = aspek

Yamasari dalam Ihsan dkk, 2019 menyatakan setelah didapat nilai rata-rata total validitas nilai dicocokkan dengan kriteria kevalidan, jika dikatakan “sangat valid” maka video edukasi sangat layak digunakan, jika dikatakan “valid” maka video edukasi layak digunakan, jika dikatakan “kurang valid” maka video edukasi dianggap kurang layak digunakan, dan jika dikatakan tidak valid” maka video edukasi tidak layak digunakan, dan jika dikatakan “ sangat tidak valid “ maka dapat disimpulkan video edukasi sangat tidak layak digunakan [20].

Tabel 1. Kevalidan video Edukasi Perkembangan Fitofarmaka di Indonesia

Kriteria Kevalidan	Kriteria Kualitatif
$4 \leq RTV TK \leq 5$	Sangat valid (sangat layak digunakan)
$3 \leq RTV TK \leq 4$	Valid (layak digunakan)
$2 \leq RTV TK \leq 3$	Kurang valid (kurang layak digunakan)
$1 \leq RTV TK \leq 2$	Tidak valid (tidak layak digunakan)
$0 \leq RTV TK \leq 1$	Sangat tidak valid (sangat tidak layak digunakan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas isi kuesioner

Uji validitas merupakan tahapan pengembangan kuesioner, agar dapat diperoleh validitas konten yang memadai [21]. Pada uji validitas isi terdapat 3 variabel yang dinilai yaitu: (1) variabel pengetahuan dilakukan untuk melihat bagaimana pengetahuan responden terhadap edukasi yang ingin diberikan. Seseorang dengan pengetahuan yang luas dapat mempengaruhi tindakan. (2) variabel sikap digunakan untuk mengukur bagaimana kesiapan responden untuk bertindak, sikap tidak bisa dilihat langsung namun dapat diamati dari perilaku. Seperti yang diketahui sikap merupakan respon yang masih tertutup, namun sikap merupakan kesiapan untuk beraksi. (3) variabel tindakan digunakan untuk mengukur bagaimana tindakan responden setelah menerima edukasi. Mongkau dkk, 2020 dalam penelitiannya berpendapat bahwa sikap yang baik belum tentu dapat menjamin tindakan yang nyata dilakukan oleh responden [22]. Pada uji validitas isi kuesioner dapat dikatakan valid oleh validator setelah dilakukan pada putaran kedua, karena pernyataan-pernyataan yang terdapat pada kuesioner sudah dapat dikatakan valid atau mewakili definisi pengetahuan, sikap, dan tindakan. Hasil dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji validitas isi kuesioner

kuesioner	Perbaikan
Bahasa yang digunakan pada kuesioner	Revisi sesuai saran dan contoh revisinya
Pernyataan – pernyataan dalam kuesioner (pengetahuan, sikap, tindakan)	Revisi sesuai saran dengan memperbaiki pernyataan kuesioner sesuai contoh
Kesesuaian materi yang digunakan pada kuesioner	Revisi sesuai saran dengan memperdalam materi yang akan digunakan

Uji pemahaman bahasa kuesioner

Uji pemahaman bahasa dilakukan pada kuesioner yang sudah dinyatakan valid atau lolos uji validitas isi sebanyak 30 pernyataan. Tujuan dilakukan uji pemahaman bahasa dilakukan yaitu untuk membuktikan kata-kata yang digunakan dapat mudah untuk dipahami [23]. Uji pemahaman bahasa diujikan kepada 5 orang responden yang dianggap memenuhi kriteria sama dengan target penelitian. Uji pemahaman bahasa terselenggara dalam satu putaran saja, karena responden yang menjadi validator pemahaman bahasa dapat memahami dan mengerti dengan pemilihan kata yang digunakan

didalam kuesioner. Sehingga pada putaran pertama bahasa yang digunakan pada kuesioner sudah bisa dinyatakan valid, artinya pernyataan-pernyataan dalam kuesioner telah dapat mewakili makna yang dimaksudkan.

Tabel 3. Hasil uji pemahaman bahasa

Variabel	Pernyataan		Validator				
	Favorable	Un favorable	1	2	3	4	5
Pengetahuan	5 soal	5 soal	Paham	paham	Paham	Paham	Paham
Sikap	5 soal	5 soal	Paham	Paham	Paham	Paham	Paham
Tindakan	5 soal	5 soal	Paham	Paham	Paham	Paham	Paham

Uji reliabilitas kuesioner

Uji reliabilitas pada proses pengembangan instrumen dilakukan bertujuan agar instrumen kuesioner yang sedang dikembangkan dapat dipercaya atau reliabel [24]. Uji reliabilitas kuesioner dilakukan hanya sekali putaran pada 30 orang responden yang dianggap dapat mewakili target penelitian. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas perkembangan fitofarmaka di Indonesia

Variabel kuesioner	Jumlah butir pernyataan	Jumlah butir pernyataan yang valid	Jumlah butir pernyataan yang tidak valid	Reliabilitas Nilai <i>Crobach Alpha</i>
Pengetahuan	10	4	6	0,689
Sikap	10	8	2	0,809
Tindakan	10	8	2	0,702

Hasil pada uji reliabilitas dari masing-masing variabel mendapatkan nilai variabel pengetahuan 0,689, pada variabel sikap 0,809 dan pada variabel tindakan mendapatkan nilai 0,702. Cahyani dkk, 2016 dalam penelitiannya menyatakan jika nilai reliabilitas *Crobach Alpha* 0,50-0,70 maka reliabilitas suatu instrumen penelitian dapat dinyatakan cukup baik atau reliabel [25]. Dari ketiga hasil nilai variabel tersebut menunjukkan bahwa variabel dapat dikatakan reliabel, karena

mendapatkan nilai *Crobach Alpha* > 0,60. Sehingga kuesioner dapat dinyatakan valid dan andal. Berdasarkan hasil validasi dan reliabilitas keseluruhan soal yang dinyatakan valid berjumlah 20. Selanjutnya 20 soal inilah yang digunakan dalam penelitian sebagai soal pre-test dan soal post-test.

Uji validasi video edukasi

Pemberian edukasi dalam bentuk video dapat dianggap efisien dan praktis, karena pemberian materi dalam bentuk video akan lebih mudah dipahami oleh responden karena terdapat gambar dan suara. Video juga dapat di tayangkan kembali, sehingga kemungkinan informasi yang didapat lebih banyak [26]. Video edukasi perkembangan fitofarmaka ini dibuat dalam bentuk animasi, video animasi tentang perkembangan fitofarmaka di Indonesia dibuat oleh seorang ahli informatika menggunakan perangkat keras komputer yang memadai. perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video animasi yaitu Animaker yang berbasis cloud. Materi yang digunakan pada konten video juga telah divalidasi oleh seorang ahli dari Universitas Gadjah Mada.

Validasi video edukasi pada penelitian ini dilakukan oleh validator yang dianggap ahli dan relevan dengan penelitian. Validasi dilakukan oleh tiga orang validator yaitu seorang dokter dan dua orang apoteker. Pemilihan ketiga validator kerana dianggap paham dan ahli dibidang edukasi. Pada lembar validasi terdapat tiga aspek yang dinilai dan memiliki lima kriteria penilaian. Meliputi aspek format, aspek isi dan aspek bahasa. Validasi video edukasi ini lolos pada putaran pertama, nilai rata-rata validasi sudah mendapat nilai ≥ 3 . Hasil analisis data pada uji validitas video dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Analisis Data validitas Perkembangan Fitofarmaka di Indonesia

Aspek	Kriteria	Validator			Ki	Ai
		V1	V2	V3		
Format	Suara	4	4	5	4,33	4,33
Isi	Kualitas materi	5	5	5	5	
	Gambar	5	5	5	5	5
	Kemudahan penyampaian	5	5	5	5	
Bahasa	Bahasa yang mudah dipahami	5	5	5	5	5
RTV _{TK}						4,77

Keterangan: V = validator

Ki = rata-rata tiap kriteria

$$\begin{aligned} Ai &= \text{rata-rata tiap aspek} \\ RTV_{TK} &= \text{rata-rata total validasi} \end{aligned}$$

Aspek format, format yang digunakan pada video edukasi ini yaitu menggunakan MP4, penggunaan MP4 lebih mudah digunakan pada perangkat komputer. Pada aspek format yang diujikan yaitu suara musik pendukung dalam video edukasi. Musik yang dipilih pada video edukasi yaitu musik yang riang. Pemilihan musik yang riang tujuannya agar responden tidak merasa bosan saat melihat video edukasi. Video edukasi dapat menarik minat responden jika sajian video dengan pemilihan musik pendukung yang tepat. Wyatt dalam Mulyono dkk, 2017 menyatakan musik dapat menciptakan sebagian besar maksud sutradara dari sisi emosional [27]. Nilai validitas yang didapat pada kriteria suara sebesar 4,33 yaitu termasuk kategori valid. Hasil yang diperoleh menunjukkan video edukasi memiliki musik dan narasi yang saling melengkapi.

Aspek isi yang dinilai pertama yaitu kriteria kualitas isi materi, dengan pemberian materi yang sesuai kebutuhan diharapkan responden mampu memahami ide yang terkandung dan mampu mengingat materi yang disampaikan. Materi yang terdapat didalam video edukasi dibuat sejalan atau sama dengan kuesioner yang telah lolos uji validitas dan reliabilitas. Nilai yang didapat dari kriteria kualitas isi materi yaitu 5, maka dapat disimpulkan kualitas materi pada video sangat valid dan sangat layak. Karena materi yang diberikan berkualitas, efisien dan sesuai dengan kebutuhan responden.

Kriteria yang kedua yaitu gambar, gambar memiliki peran yang sangat penting dalam pemberian edukasi berbasis animasi karena gambar yang digunakan dapat menggambarkan pesan yang ingin disampaikan dan dapat mempermudah tercapainya pembelajaran. Gambar yang digunakan pada penelitian ini dipilih sesuai kebutuhan dan menyesuaikan dengan icon yang terdapat didalam animasi Animaker. Menurut [29] mengatakan kelebihan media pembelajaran video yaitu memuat gambar dan animasi yang menarik sehingga responden dapat dengan mudah memahami materi yang ingin disampaikan. Hasil validasi yang didapat dari kriteria gambar yaitu 5. Maka dapat disimpulkan gambar yang terdapat didalam media edukasi memiliki daya tarik yang dapat mempermudah pemahaman informasi yang diberikan.

Kriteria yang terakhir yaitu kemudahan penyampaian materi yang dituangkan dalam bentuk video berbasis animasi. Pemberian materi yang dibuat berbasis animasi dapat menjadi lebih efisien dan efektif dalam menyampaikan informasi dan dapat dengan mudah diserap oleh responden. Falahudin, 2014 berpendapat pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dapat membantu kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien [31]. Nilai validasi yang didapat pada

kriteria kemudahan penyampaian yaitu 5. Hal ini terjadi karena materi yang disajikan dalam format video sesuai dengan kebutuhan responden dan dapat meningkatkan kualitas pemahaman responden.

Aspek yang terakhir yaitu bahasa, bahasa yang digunakan harus dapat dengan mudah dipahami oleh responden. Pemilihan bahasa yang digunakan dalam video animasi yaitu bahasa Indonesia yang formal dengan pemilihan kata yang menarik dan mudah dimengerti, agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Menurut Astuti, 2015 bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam menyalurkan informasi [32]. Pada kriteria bahasa diperoleh nilai rata-rata 5, artinya termasuk kedalam kategori sangat valid. Nilai yang didapat pada aspek bahasa karena menggunakan bahasa yang baik dan benar, menarik dan mudah dipahami.

Hasil pada validasi video setelah diujikan kepada validator mendapatkan nilai rata-rata total validasi sebesar 4,77 (Tabel 5). Maka dapat dikatakan bahwa video edukasi perkembangan fitofarmaka di Indonesia dapat dikatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan (Tabel 1). Yamasari, 2010 mengatakan jika nilai rata-rata total validasi lebih ≥ 3 maka instrumen penelitian dapat dikatakan valid [33]. Maka dapat disimpulkan media video dapat digunakan sebagai media pembelajaran perkembangan fitofarmaka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Uji Validitas isi kuesioner dapat dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli (expert judgement), uji pemahaman bahasa dapat dinyatakan valid, karena setiap kata yang digunakan dapat dipahami. Pada uji reliabilitas kuesioner dapat dikatakan reliabel karena masing-masing variabel mendapatkan nilai Crobach Alpha $> 0,60$. Video edukasi perkembangan fitofarmaka di Indonesia sangat layak untuk digunakan dengan nilai rata-rata total validasi 4,77.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Diniarti, "Strategi Peningkatan Daya Saing Industri Obat Tradisional (IOT)," *J. Kebijak. Kesehat. Indones.*, vol. 06, no. Des., pp. 184–192, 2017.
- [2] R. S. Dewi, E. Pratiwi, and S. Muharni, "PENGUNAAN OBAT TRADISIONAL OLEH MASYARAKAT DI KELURAHAN TUAH KARYA KOTA PEKANBARU," vol. 8, no. September, 2019.
- [3] E. R. Yuslianti, B. M. Bachtiar, D. F. Suniarti, and A. B. Sudjiatmo, "Standardisasi farmasitikal bahan alam menuju fitofarmaka untuk pengembangan obat tradisional indonesia," *Dentika Dent. J.*, vol. 19, no. 2, pp. 179–185, 2016.
- [4] N. Nuryani, "Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Gizi

- Seimbang Pada Remaja,” *Ghidza J. Gizi dan Kesehat.*, vol. 3, no. 2, pp. 37–46, 2020, doi: 10.22487/ghidza.v3i2.19.
- [5] P. I. Listyorini, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) Pada Masyarakat Karangjati Kabupaten Blora,” *J. INFOKES*, vol. 6, no. 1, pp. 6–15, 2016.
- [6] R. Tjandrawinata, “Industri 4.0: revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi,” no. February, 2016, doi: 10.5281/zenodo.49404.
- [7] I. Nurmala, “Hubungan Perilaku Host Dan Environment Dengan Kejadian,” *J. Berk. Epidemiol.*, vol. 5, no. November 2017, pp. 383–392, 2015, doi: 10.20473/jbe.v5i3.2017.
- [8] A. Busyaeri, T. Udin, and A. Zaenudin, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon,” *Al Ibtida J. Pendidik. Guru MI*, vol. 3, no. 1, pp. 116–137, 2016, doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584.
- [9] A. Agustiningsih, “Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 50, 2015, doi: 10.21070/pedagogia.v4i1.72.
- [10] A. Yudianto, “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran,” *Semin. Nas. Pendidik. 2017*, pp. 234–237, 2017.
- [11] D. A. N. Pangan, “Peduli obat,” 2015.
- [12] BPOM RI, “Badan pengawas obat dan makanan republik indonesia,” *Bpom Ri*, vol. 11, pp. 1–16, 2019.
- [13] K. Kesehatan, “HASIL UTAMA RISKESDAS 2018,” 2018.
- [14] BPOM, “Peraturan Badan Pengawas Obat Dan Makanan Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Badan Pengawas Obat Dan Makanan Tahun 2020-2024,” no. 88, pp. 1–155, 2020.
- [15] K. Badan, P. Obat, and D. A. N. Makanan, “BERITA NEGARA,” no. 799, 2021.
- [16] R. Mutiah, “PERAN FITOFARMAKA DALAM PENCEGAHAN DAN TERAPI KANKER,” *Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, no. Feb, pp. 2–65, 2021.
- [17] L. Yulia and W. Setianingsih, “Studi Manajemen Marketing Berbasis Online (Penelitian Pada Umkm Produksi Mebel Di Babakan Muncang Tamansari Kota Tasikmalaya),” *J. Maneksi*, vol. 9, no. 1, pp. 346–354, 2020.
- [18] D. Sunarsi, “Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada CV. Usaha Mandiri Jakarta,” *JENIUS (Jurnal Ilm. Manaj. Sumber Daya Manusia)*, vol. 1, no. 2, pp. 1–24, 2018, doi: 10.32493/jjsdm.v1i2.919.
- [19] D. Kurniawan, D. Kuswandi, and A. Husna, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada

- Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 119–125, 2018, doi: 10.17977/um031v4i22018p119.
- [20] A. Ihsan, L. F. Yeni, and R. Marlina, “Kelayakan Media Video Tutorial Pada Sub Materi Pencemaran Air Di Kelas X Sma,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 8, no. 12, pp. 1–8, 2019.
- [21] H. Hendryadi, “Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner,” *J. Ris. Manaj. dan Bisnis Fak. Ekon. UNIAT*, vol. 2, no. 2, pp. 169–178, 2017, doi: 10.36226/jrmb.v2i2.47.
- [22] F. R. P. Mongkau, J. A. M. Rattu, and L. F. Suoth, “Hubungan antara Pengetahuan dan Sikap dengan Tindakan Penggunaan Alat Pelindung Diri pada Pekerja Mebel di Desa Leilem Dua Kecamatan Sonder Kabupaten Minahasa,” *Med. Scope J.*, vol. 1, no. 2, pp. 7–13, 2020, doi: 10.35790/msj.1.2.2020.27202.
- [23] Y. Ayriza, “Penyusunan Dan Validasi Modul ‘Social Life Skill’ Bagi Pendidik Anak-Anak Prasekolah,” *J. Penelit. dan Eval. Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 213–231, 2013, doi: 10.21831/pep.v12i2.1428.
- [24] H. A. T. Handani and H. J.P., “University Research Colloquium 2015 ISSN 2407-9189,” *Univ. Res. Colloq.*, no. 4, pp. 193–206, 2015.
- [25] N. M. Cahyani, E. Indriyanto, and S. Masripah, “Uji Validitas dan Reabilitas Terhadap Implementasi Aplikasi Penjualan dan Pembelian,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–34, 2016.
- [26] Sabarudin *et al.*, “Efektivitas Pemberian Edukasi secara Online melalui Media Video dan Leaflet terhadap Tingkat Pengetahuan Pencegahan Covid-19 di Kota Baubau,” *J. Farm. Galen. (Galenika J. Pharmacy)*, vol. 6, no. 2, pp. 309–318, 2020, doi: 10.22487/j24428744.2020.v6.i2.15253.
- [27] S. Mulyono, D. T. Ardianto, and Erandaru, “Perancangan Video Tutorial Audio Dalam Mata Kuliah Audio Visual Simpulan,” *J. Desain Komun. Vis. Adiwarna*, p. 6, 2017.
- [28] M. Zahra Atika Mappiara, Muh. Arif, “ANALISIS BAHAN AJAR DALAM BUKU TEKS SISWA MADRASAH TSANAWIYAH KELAS VII,” *J. pendais*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2020.
- [29] F. Firdaus and U. S. Al-qur, “Pengembangan media pembelajaran bervisi SETS berbantuan komputer untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah Pembelajaran fisika memerlukan peran aktif dari guru dan siswa . Peran guru adalah menyiapkan arah dan tujuan pembelajaran serta kompetensi ,” no. June 2020, 2021, doi: 10.31002/ijose.v1i1.417.
- [30] U. Wuryanti, “MOTIVATION AND CHARACTER HARD WORK ON THE FIFTH GRADE,” pp. 232–245.

- [31] I. Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *J. Lingk. Widyaiswara*, vol. 1, no. 4, pp. 104–117, 2014.
- [32] T. Astuti, "Peranan Pembelajaran Bahasa Dalam pembentukan Karakter Siswa," *Pros. Semin. Bulan Bhs.*, pp. 331–340, 2015.
- [33] Y. Yamasari, "Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas," *Semin. Nas. Pascasarj.*, no. Aug, pp. 1–8, 2010.