

Validitas Instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis *Software Wondershare Filmora* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Materi Penyajian Didik Kelas VII SMP/MTs

Hafizah Risali^{1*}, Zulfah², Lussy Midani Rizki³

Pendidikan Matematika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. H. Mustopa, 26461, Indonesia
E-mail: Cimpifahizahrisali@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i4.57>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 12 Mei 2023

Revised: 12 Mei 2023

Accepted: 12 Mei 2023

Kata kunci: Software Wondershare Filmora, Model Plomp, Video Pembelajaran

Keywords: *Software Wondershare Filmora, Plomp Model, Learning Video*



ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan masalah yang ada di sekolah yaitu rendahnya minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dan ini perlu adanya inovasi pembaharuan media pembelajaran yang digunakan di sekolah pada saat proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan validasi instrumen berkualitas yang akan digunakan dalam melakukan penilaian terhadap video pembelajaran matematika berbasis software wondershare filmora. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Plomp. Model Plomp terdiri atas 3 tahap, preliminary research, prototyping phase and assesment phase. Subjek penelitian ini yaitu 3 orang validator ahli yang berkompentensi dibidangnya masing-masing. Penelitian ini menggunakan instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan lembar observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data pendahuluan, analisis data validitas, analisis data praktikalitas dan analisis data efektifitas. Berdasarkan hasil dari penilaian lembar wawancara, observasi dan angket menggunakan validasi instrumen menyatakan bahwa ketiga lembar penilaian tersebut berada pada kategori sangat valid, sehingga lembar wawancara, observasi dan angket telah dapat digunakan untuk memperoleh data penilaian maupun informasi terhadap kebutuhan penelitian.

This research is based on the problems that exist in schools namely the lack of student interest in learning mathematics and this requires an innovation of learning media used in schools during the teaching and learning process. This study aims to produce quality instrument validation that will be used in assessing mathematics learning videos based on the wondershare filmora software. This development research uses the Plomp model. The Plomp model consists of 3 stages, preliminary research, prototyping stage and assessment stage. The subjects of this research are 3 expert validators who are competent in their respective fields. This study uses instrument validity, practicality and effectiveness. The research data were collected using observation sheets, interviews and questionnaires. The data analysis techniques used are preliminary data analysis, data validity analysis, data practicality analysis, and data effectiveness analysis. the results of the assessment sheet of interview questions, observations and questionnaires using instrument validation state that these three things are in the very valid category, so that interviews, observations and questionnaires have been used to obtain data and information on the study.



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

How to Cite: Hafizah Risali, Zulfah, Lussy Midani Rizki (2023). Validitas Instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Software Wondershare Filmora Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Materi Penyajian Data Kelas VII SMP/MTs Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 1(4) 210-218. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i4.57>

PENDAHULUAN

Matematika berperan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini ditandai dengan hadirnya disetiap jenjang pendidikan, mulai tingkat dasar bahkan di perguruan tinggi (Aini et al., 2018). Matematika perlu diberikan kepada peserta didik agar memiliki kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta mempunyai kemampuan bekerja sama (Rohmah & Rinaldi, 2019). Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah peserta didik dapat menerapkan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai ilmu pengetahuan, guna mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Putri et al., 2019).

Matematika seringkali menjadi keluhan peserta didik karena matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap rumit dan membosankan sehingga dihindari oleh sebagian besar peserta didik (Astika et al., 2019). Pada kenyataannya masih banyak siswa yang tidak berminat dalam pembelajaran matematika (Silviani et al., 2017). Hal ini menyebabkan minat belajar matematika masih tergolong rendah (Firdaus, 2019). Minat belajar matematika yaitu suatu perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar (Oktavia et al., 2020).

Permasalahan penelitian ini terletak pada waktu proses pembelajaran di kelas terdapat beberapa masalah, yaitu pertama peserta didik tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan hanya sibuk bermain sendiri, saling berbicara dengan temannya satu sama lain dan mengganggu temannya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pembelajaran matematika. Kedua proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Ketiga guru belum memanfaatkan media yang tepat dan efektif dalam pembelajaran matematika padahal alat-alat penunjangnya sudah tersedia seperti LCD proyektor.

Seorang pendidik harus lebih kreatif dan inovatif mencari cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara alternatif dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu menggunakan video pembelajaran (Aswasulasikin et al., 2021). Video pembelajaran adalah rekaman gambar hidup dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa memperoleh tujuan pembelajaran (Ario & Asra, 2019). Video pembelajaran juga dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, karena peserta didik dapat belajar mandiri dalam waktu kapan saja dan dimana saja (Apriansyah, 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi semakin canggih sehingga memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan (Mustika et al., 2018). Dengan adanya teknologi dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi (Yusuf et al., 2022). Salah satu dari sekian banyaknya aplikasi atau software dapat digunakan dalam membuat video pembelajaran yaitu aplikasi Wondershare Filmora (Ridhona, 2020).

Software wondershare filmora merupakan sebuah aplikasi untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas (Bouato et al., 2020). Wondershare filmora memberi solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat, aplikasi ini ringan di lengkapi berbagai fitur yang menarik, pengoperasiannya sangat mudah, tampilan kerja filmora juga sangat sederhana dan mudah dipelajari, sehingga tidak perlu khawatir dengan kualitas hasil editannya (Hasanudin et al., 2019). Selain berfungsi untuk mengedit video ternyata filmora juga mempunyai fitur untuk merekam layar komputer atau laptop (Nurpavitra & Sudjanarti, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan mengenai pengembangan video pembelajaran matematika berbasis software wondershare filmora. Skor rata-rata validitas sebesar 0,98 berada pada kriteria sangat valid, skor rata-rata praktikalitas sebesar 88,5 berada pada kriteria sangat praktis dan skor rata-rata efektivitas sebesar 0,88 berada pada kriteria efektif.

Berdasarkan penelitian relevan, penelitian oleh (Laily 2020), pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan software filmora dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi himpunan. Kevalidan video pembelajaran dengan rata-rata nilai 91,3%. Penelitian (Wijaya 2021), pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual berbasis wondershare filmora pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Palembang. Kevalidan video pembelajaran pada ahli materi sebesar 3,90 dengan kategori valid, nilai kevalidan desain pembelajaran sebesar 4,55 dengan kategori sangat valid, nilai ahli media sebesar 4,70 dengan kategori sangat valid, dan nilai kevalidan ahli bahasa sebesar 4,23 dengan kategori sangat valid. Penelitian

(anggraeni 2021), pengembangan video pembelajaran menggunakan software wondershare filmora pada pelajaran matematika materi nilai mutlak kelas X di SMK pada Masa Covid-19. Kevalidan video pembelajaran pada ahli materi sebesar 62 kategori sangat layak dan hasil angket dari 1 ahli validasi materi didapatkan nilai sebesar 69 kategori sangat layak serta hasil angket yang diberikan kepada 10 siswa didapatkan nilai sebesar 59,7% kategori sangat layak.

Agar video pembelajaran matematika berbasis software wondershare filmora yang dibuat atau dihasilkan harus sesuai dengan tuntunan dan permasalahan yang akan diselesaikan. Maka penelitian ini akan dilakukan pengujian kualitas penilaian instrumen terhadap lembar wawancara, observasi dan angket dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Lembar instrumen tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh 3 orang ahli pakar pada bidangnya. Penilaian instrumen tersebut merupakan suatu kegiatan mengembangkan instrumen penilaian yang sudah ada menjadi lebih berkualitas (Rahmadani et al., 2022). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat kevalidan instrumen pengembangan video pembelajaran matematika berbasis software wondershare filmora untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tujuan dari validasi lembar wawancara, observasi dan angket agar mengetahui tingkat kevalidan instrumen yang digunakan. Kevalidan dari validasi instrumen menunjukkan keakuratan dalam melakukan fungsi penilaian dengan memperoleh data maupun deskripsi hasil terkait. Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk memperoleh validasi instrumen yang berkualitas sehingga dapat memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan terhadap pengembangan video pembelajaran matematika berbasis software wondershare filmora melalui lembar wawancara, observasi dan angket.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas instrumen penilaian lembar wawancara, observasi dan angket yang akan digunakan pada penelitian (Parlaungan et al., 2022). Subjek pada penelitian ini merupakan 3 orang validator yang berkompetensi dibidangnya. Penilaian validasi instrumen menggunakan lembar penilaian CVI (Content Validity Index). Penilaian menggunakan CVI terdiri dari 2 kategori. Adapun penilaian yang terdapat pada validasi instrumen yaitu (1) valid dan (0) tidak valid (Hendryadi, 2017). Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar wawancara, observasi dan angket. Instrumen yang dibutuhkan adalah sebagai berikut: lembar validasi, lembar kepraktisan dan lembar efektifitas. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis data fase pendahuluan, analisis data validitas, analisis data praktikalitas dan analisis data efektifitas.

Adapun cara menghitung atau memperoleh nilai dari masing-masing validator yaitu dengan menggunakan rumus CVI, sebagai berikut.

$$CVI = \frac{\sum I - CVI}{k}$$
$$I - CVI = \frac{\text{Jumlah kesetujuan}}{\text{banyak tim ahli}}$$

Adapun penilaian pada rumus CVI (Content Validity Index) dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kategori Validasi

Penilaian	Kategori
1	Valid
0	Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Interval	Kategori
0,00 – 0,40	Tidak Valid
0,41 – 0,60	Kurang Valid
0,61 – 0,80	Valid
0,81 – 1,00	Sangat Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh hasil data maupun informasi deskripsi dari kualitas validasi instrumen yang dikembangkan dalam video pembelajaran matematika berbasis software wondershare filmora untuk menilai lembar wawancara, observasi dan angket yang akan dinilai. Ada tiga instrumen yang telah dinilai oleh 3 orang validator yang terdiri dari validasi instrumen wawancara, validasi instrumen observasi dan validasi instrumen angket. Masing-masing dari instrumen yang akan dinilai oleh validator merupakan ahli pada bidang kompetensinya. Berdasarkan dari 3 orang validator yang menilai instrumen tersebut, terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki instrumen yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Rangkuman Saran Validator

Instrumen	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Validasi Instrumen Wawancara	<p>Wawancara Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Bapak/Ibu melaksanakan proses pembelajaran matematika selama pandemi dan sebelum pandemi ? Jika ada mohon dijelaskan! 2. Adakah kesulitan yang pernah Bapak/Ibu alami dalam melaksanakan proses pembelajaran ? Jika ada mohon dijelaskan! 3. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana minat belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari? 4. Apakah dalam proses pembelajaran matematika Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbantuan aplikasi ? 5. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis <i>software wondershare filmora</i> ? 6. Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis <i>software wondershare filmora</i> selama pandemi atau sebelum pandemi ? 7. Media pembelajaran apa yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran ? <p>Wawancara Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat peserta didik tentang proses pembelajaran matematika selama pandemi dan sebelum pandemi ? 2. Apa saja kesulitan-kesulitan yang pernah peserta didik alami dalam proses pembelajaran matematika selama pandemi ? 3. Bagaimana dengan nilai matematika yang peserta didik peroleh selama pandemi? 4. Apakah dalam pembelajaran 	<p>Wawancara Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Bapak/Ibu melaksanakan proses pembelajaran matematika sebelum pandemi? 2. Bagaimana Bapak/Ibu melaksanakan proses pembelajaran matematika selama pandemi? 3. Bagaimana Bapak/Ibu melaksanakan proses pembelajaran matematika setelah pandemi? 4. Adakah kesulitan apa yang pernah Bapak/Ibu alami dalam melaksanakan proses pembelajaran? 5. Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari? 6. Apakah dalam proses pembelajaran matematika Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran bantuan aplikasi? 7. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis <i>software wondershare filmora</i>? 8. Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis <i>software wondershare filmora</i>? 9. Media pembelajaran seperti apa, yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran? 10. Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik? 11. Apakah peserta didik tertarik dan berminat menggunakan kembali media yang diberikan? 12. Media pembelajaran yang seperti apa, Bapak/Ibu harapkan pada pembelajaran saat ini? <p>Wawancara Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat ananda tentang

Instrumen	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	matematika guru selalu menggunakan media berbentuk video pembelajaran yang bagus? 5. Kesulitan apa yang peserta didik temui pada saat menggunakan media tersebut? 6. Apakah peserta didik menyukai video animasi pada pembelajaran matematika? 7. Apakah ananda menyukai video pembelajaran matematika yang <i>backgroundnya</i> terang dan menarik?	proses pembelajaran matematika sebelum pandemi dan selama pandemi? 2. Apa saja kesulitan-kesulitan yang pernah ananda alami dalam proses pembelajaran matematika selama pandemi? 3. Bagaimana dengan nilai matematika yang ananda peroleh selama pandemi? 4. Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media berbentuk video pembelajaran? 5. Apakah ananda mengerti terhadap pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran? 6. Apakah ananda senang, apabila dalam pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran? 7. Media apa saja yang pernah digunakan oleh guru matematika selama dalam proses pembelajaran? 8. Kesulitan apa saja yang ananda temui pada saat menggunakan media tersebut? 9. Setelah menggunakan media tersebut apakah ananda lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan? 10. Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media tersebut? 11. Apakah ananda menyukai video animasi pada pembelajaran matematika? 12. Apakah ananda menyukai video pembelajaran matematika yang tampilannya terang dan menarik?
Validasi Instrumen Observasi Validasi Instrumen Angket	<p>Tidak ada</p> <p>➤ Angket Video Pembelajaran (Materi, Bahasa dan Kegrifikaan) Judul Penelitian: Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Software Wondershare Filmora</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Materi Penyajian Data Kelas VII SMP/MTs</p> <p>A. Tujuan Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan isi video pembelajaran matematika berbasis <i>software wondershare</i></p>	<p>Tidak ada</p> <p>➤ Angket Video Pembelajaran (Materi, Bahasa dan Kegrifikaan) Judul Penelitian: Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Software Wondershare Filmora</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Materi Penyajian Data Kelas VII SMP/MTs</p> <p>A. Tujuan Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan materi video pembelajaran matematika berbasis</p>

Instrumen	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	<p><i>filmora</i> untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi penyajian data kelas VII SMP/MTs</p> <p>1. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan isi video pembelajaran matematika berbasis <i>software wondershare filmora</i> untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi penyajian data kelas VII SMP/MTs</p> <p>2. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan isi video pembelajaran matematika berbasis <i>software wondershare filmora</i> untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi penyajian data kelas VII SMP/MTs</p> <p>B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi</p> <p>1. Bapak/Ibu dimohon memberi penilaian terhadap video pembelajaran dengan menggunakan angket ini</p> <p>2. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan tanda <i>checklist</i> (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu</p> <p>➤ Angket Respon Guru</p> <p>1. Berilah tanda <i>Check List</i> (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu saat ini serta usahakan untuk mengisi seluruh pertanyaan tanpa ada yang terlewat</p> <p>➤ Angket Respon Peserta Didik</p> <p>1. Berilah tanda <i>Check List</i> (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu saat ini serta usahakan untuk mengisi seluruh pertanyaan tanpa ada yang terlewat</p> <p>➤ Angket Evaluasi Sendiri</p> <p>A. Petunjuk Pengisian</p> <p>Memeriksa kembali kesesuaian indikator yang termuat dalam video pembelajaran matematika dengan memberikan tanda <i>Check List</i> (√) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan</p>	<p><i>software wondershare filmora</i> untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi penyajian data kelas VII SMP/MTs</p> <p>1. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan bahasa video pembelajaran matematika berbasis <i>software wondershare filmora</i> untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi penyajian data kelas VII SMP/MTs</p> <p>2. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan kegrafikaan video pembelajaran matematika berbasis <i>software wondershare filmora</i> untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi penyajian data kelas VII SMP/MTs</p> <p>B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi</p> <p>1. Bapak/Ibu diharapkan memberi penilaian terhadap video pembelajaran dengan menggunakan angket</p> <p>2. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu</p> <p>➤ Angket Respon Guru</p> <p>1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu saat ini serta usahakan untuk mengisi seluruh pertanyaan tanpa ada yang terlewat</p> <p>➤ Angket Respon Peserta Didik</p> <p>1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Ananda saat ini serta usahakan untuk mengisi seluruh pertanyaan tanpa ada yang terlewat</p> <p>➤ Angket Evaluasi Sendiri</p> <p>A. Petunjuk Pengisian</p> <p>Memeriksa kembali kesesuaian indikator yang termuat dalam video pembelajaran matematika dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan.</p>

Berdasarkan tabel 3 diatas, beberapa saran validator dari validasi instrumen diperbaiki sesuai dengan yang telah ditetapkan validator agar menghasilkan lembar wawancara, observasi dan angket yang valid. Penilaian hasil validasi instrumen wawancara dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Validasi Instrumen Wawancara

Validator	Valid (1)	Tidak Valid (0)	Jumlah	Rumus CVI	Rata-rata	Kategori
Validator 1	8	-	8	$\frac{8}{8}$	1	Sangat Valid
Validator 2	8	-	8	$\frac{8}{8}$	1	Sangat Valid
Validator 3	8	-	8	$\frac{8}{8}$	1	Sangat Valid
Jumlah			24		3	
Rata-rata					1,00	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 diatas validasi instrumen wawancara diketahui bahwa lembar wawancara yang akan digunakan dikategorikan sangat valid. Validnya instrumen lembar angket yang dinilai menyatakan bahwa lembar angket dapat digunakan untuk melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik. Adapun penilaian rata-rata hasil validasi instrumen observasi dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Validasi Instrumen Observasi

Validator	Valid (1)	Tidak Valid (0)	Jumlah	Rumus CVI	Rata-rata	Kategori
Validator 1	10	2	10	$\frac{10}{12}$	0,83	Sangat Valid
Validator 2	12	-	12	$\frac{12}{12}$	1	Sangat Valid
Validator 3	12	-	12	$\frac{12}{12}$	1	Sangat Valid
Jumlah			36		2,83	
Rata-rata					0,94	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 diatas validasi instrumen observasi diketahui bahwa lembar observasi yang akan digunakan dikategorikan sangat valid. Instrumen lembar observasi yang dinilai menyatakan bahwa lembar observasi dapat digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sudah valid digunakan. Adapun penilaian rata-rata hasil validasi instrumen angket dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Validasi Instrumen Angket

Validator	Valid (1)	Tidak Valid (0)	Jumlah	Rumus CVI	Rata-rata	Kategori
Validator 1	24	-	24	$\frac{24}{24}$	1	Sangat Valid
Validator 2	24	-	24	$\frac{24}{24}$	1	Sangat Valid
Validator 3	24	-	24	$\frac{24}{24}$	1	Sangat Valid
Jumlah			72		3	
Rata-rata					1,00	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 validasi instrumen angket diketahui bahwa lembar angket yang akan digunakan dikategorikan sangat valid. Validnya instrumen lembar angket menyatakan bahwa lembar angket dapat digunakan untuk mengukur evaluasi sendiri, aspek materi, aspek bahasa, aspek kegrafikan, angket respon guru dan peserta didik. Dari hasil yang didapatkan, maka validasi instrumen wawancara, observasi dan angket dikategorikan sangat valid. Maka lembar wawancara, observasi dan angket telah dapat digunakan pada proses penelitian.

Temuan penelitian ini didapatkan dari fenomena maupun permasalahan yang menjadi hambatan dalam dunia pendidikan untuk melakukan proses pembelajaran secara optimal setelah pandemi covid 19 muncul di Indonesia. Penelitian ini penting dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada terkait pembelajaran yang sulit dilakukan dengan waktu yang berkurang maupun penurunan minat belajar peserta didik. Maka perlu dilakukannya penelitian yang menitikberatkan pada efektivitas terhadap minat belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyediakan video pembelajaran yang mendukung.

Diharapkan penelitian yang dilakukan dapat membantu peserta didik dalam mempermudah memahami materi pelajaran matematika secara efektif terhadap minat belajar melalui video pembelajaran berbasis software wondershare filmora. Maka perlu adanya video pembelajaran yang menekankan kepada kemudahan dalam memahami materi, keterbacaan dan penyajian video pembelajaran. Hal ini tentunya akan membuat peserta didik dapat mengulang video pembelajaran kembali dimana pun dan kapan pun melalui smartphone.

SIMPULAN

Validasi instrumen yang dilakukan oleh 3 orang validator yang menilai dan menghasilkan lembar wawancara, observasi dan angket dengan kategori sangat valid. Ketiga lembar tersebut digunakan untuk melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Yaitu kepada para validator yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam memvalidasi instrumen yang peneliti laksanakan.

REFERENSI

- Aini, A. N., Anggoro, B. S., Putra, F. G., Matematika, P., Raden, U., Lampung, I., Letkol, J., Endro, H., Sukarame, S., & Lampung, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Anggraeni, Y., Arifin, Z., Kurniawan, D., & Wahyuningsih, T. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan pada Masa Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(1), 80–90. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5579962>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ario, M., & Asra, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral pada Pembelajaran Flipped Classroom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 20–31. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1709>
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 85–96.
- Aswasulasikin, Hadi, Y. A., Ibrahim, D. S. M., Suhirman, & Pujiani, S. (2021). Penggunaan Video dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 96–110. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/3828>

- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusyiah. (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), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal on Education*, 2(1), 191–198. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298>
- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps in Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Laily, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Filmora dengan Pendekatan Contextual and Learning pada Materi Himpunan. 2507(February), 1–9.
- Mustika, S., Daningsih, E., & Marlina, R. (2018). Kelayakan Video Organ Tumbuhan Di Kelas XI SMA. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 222. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i2.964>
- Nurpavitra, D., & Sudjanarti, D. (2019). Pembuatan Iklan Video Di Sosial Media Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toki Food Malang. *JAB : Jurnal Aplikasi Bisnis*, 5(1), 2–5.
- Oktavia, D. N., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Berbasis Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 224–232.
- Parlaungan, M. D., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2022). Validasi Instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Kinemaster Pada Materi Kelas VII Semester 2 SMP/MTs. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 53–61. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i2.12>
- Putri, N. M., Parmiti, D. P., & Sudarma, K. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas V di SDLB-B Negeri I Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha Undiksha*, 7(2), 81–91. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/23162>
- Rahmadani, Y. R., Astuti, A., & Ediputra, K. (2022). Validitas Instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Software Sparkol Videoscribe Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/Sederajat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i1.19>
- Ridhona, R. (2020). Desain dan Uji Coba Video Pembelajaran dengan Bantuan Software Wondershare Filmora pada Materi Asam Basa. UIN Sultan Syarif Kasim.
- Rohmah, S., & Rinaldi, A. (2019). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Dampak Kecerdasan Emosional pada Materi Hitung Aljabar. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 199–210.
- Silviani, T. R., Jailani, J., Lusyana, E., & Rukmana, A. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 150–161. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.8404>
- Wijaya, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Wondershare Filmora 9 pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang. In *Universitas Sriwijaya*.
- Yusuf, A. Z. A., Faelasofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 615. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.8232>