


## Validitas Instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis *Software Sparkol Videoscribe* Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/Sederajat

Yelvi Rahmadani<sup>1\*</sup>, Astuti<sup>2</sup>, Kasman Ediputra<sup>3</sup>

Pendidikan Matematika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. H. Mustopa, 26461, Indonesia  
E-mail: [yelvirahmadani5@gmail.com](mailto:yelvirahmadani5@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i2.19>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 25  
September 2022  
Revised: 08  
October 2022  
Accepted: 01  
November 2022

#### Kata kunci

Software Sparkol  
Videoscribe, Model  
Plomp, Video  
Pembelajaran

#### Keywords

*Software Sparkol  
Videoscribe, Plomp  
Model, Learning  
Video*



### ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yang ada di sekolah yaitu kurangnya minat belajar siswa 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 sparkol videoscribe. 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 Sparkol Videoscribe 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:** Yelvi Rahmadani, Astuti, Kasman Ediputra (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.v1i2.19>

## PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat memunculkan inovasi baru yang berpengaruh pada beberapa sektor, seperti ekonomi, budaya, dan sosial. Peran manusia tergeser oleh teknologi sehingga mengubah cara kerja, bekerja, dan berhubungan satu dengan yang lain. Hal ini menyebabkan generasi selanjutnya perlu mengembangkan diri untuk bisa bertahan dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 (Astuti et al., 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Era Revolusi Industri 4.0 membuat terobosan yang luar biasa untuk sebagian orang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi mengakibatkan beberapa sebagian orang menangkap kesempatan dan mampu memanfaatkan dengan baik terutama pada bidang pendidikan (Budiman, 2017).

Matematika merupakan ilmu umum yang menjadi dasar perkembangan teknologi modern, berperan penting dalam berbagai bidang, dan memajukan daya pemikiran manusia. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang wajib di setiap jenjang pendidikan, baik SD, SMP, dan SMA (Dwiranata et al., 2019). Matematika sering kali menjadi keluhan para peserta didik karena matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan (Ridha Yoni Astika et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru matematika di Mts TI Batu Belah yaitu Ibu Zahara Fitri, S.Pd pada hari kamis tanggal 10 maret 2022 jam 10.45 Wib mengatakan “permasalahan yang berada dilapangan saat ini adalah banyak peserta didik yang tidak tertarik atau berminat untuk belajar pelajaran matematika dan menganggap pelajaran matematika itu sulit, serta fasilitas sekolah yang belum cukup mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti LCD didalam kelas, dan guru juga belum cukup mahir memanfaatkan media tersebut secara maksimal, sehingga masih banyak peserta didik yang masih kesulitan memahami pelajaran yang diajarkan khususnya mata pelajaran matematika tentang materi peluang”.

Dalam upaya pencapaian kelancaran pembelajaran matematika yang secara optimal, peran guru dalam mempersiapkan, pemantauan dan evaluasi pembelajaran matematika tidak dapat diabaikan begitu saja, namun ini merupakan salah satu peran terpenting guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran matematika di sekolah (Zulhendri et al., 2019). Oleh karena itu, teknologi sekarang ini menempati peranan yang penting dalam perkembangan dunia pendidikan, terutama berkat adanya suatu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran disekolah (Pamungkas et al., 2018).

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa audio atau visual yang mendukung kegiatan pembelajaran agar siswa lebih tertarik/minat untuk mendalami materi pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya dengan lebih mudah (Rosyita & Tsurayya, 2021). Salah satu peran penting yang dilakukan guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran di sekolah adalah dengan mengembangkan materi video pembelajaran matematika yang akan digunakan selama proses pembelajaran (Farista & M, 2018). Video pembelajaran adalah salah satu jenis media yang mengutamakan kekuatan suara dan gambar (Pamungkas et al., 2018). Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam melaksanakan pelajaran matematika didalam kelas, agar siswa merasa lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Guru hendaknya memilih media pembelajaran, atau sumber belajar lain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran (Situmarang, 2018).

Pada dasarnya, menggunakan video pembelajaran di kelas adalah cara yang efektif untuk memperkaya pengalaman/meningkatkan minat belajar siswa. Video pembelajaran dapat dibuat secara manual atau menggunakan aplikasi. Di masa pandemi ini mulai muncul perkembangan teknologi di bidang pendidikan sehingga banyak sekali *software* yang dibuat untuk mendukung pembuatan video,

baik itu video biasa maupun video pembelajaran. Salah satu dari sekian banyaknya *software*, kita bisa menggunakan *Software Sparkol Videoscribe* (Aulia et al., 202 C.E.).

*Videoscribe* adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi dengan sangat mudah. *Software* ini dibuat pada tahun 2012 oleh *Sparkol*, perusahaan asal Inggris (Amaliyyah, 2021a). Dengan menggunakan aplikasi ini kita dapat membuat video pembelajaran yang asyik untuk ditonton dan dapat menarik perhatian siswa. Beberapa fitur menarik juga tersedia dalam aplikasi ini seperti tipografi, gambar, musik dan lain-lain. Fitur-fitur ini dapat digunakan secara sewenang-wenang. Fitur unik dari aplikasi *Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi ini menggunakan ikon tangan untuk menggambar dan menulis materi di atas kertas putih, seperti tangan guru yang menjelaskan materi di papan tulis (Rosyita & Tsurayya, 2021). Materi yang digunakan oleh guru dengan menggunakan *Sparkol videoscribe* akan lebih mudah dipahami oleh siswa, dan akan meningkatkan motivasi/minat belajar siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Manfaat lain dari dukungan *videocribe* adalah video dapat diulang untuk memperjelas pemahaman siswa (Rosyita & Tsurayya, 2021). *Videoscribe* dapat membantu guru memberikan dan menjelaskan pelajaran/materi yang akan diajarkan kepada siswa khususnya pada materi peluang.

Selain itu, kelebihan dari *Sparkol Videoscribe* yaitu dapat mengisi suara dan mengimpor audio sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videocribe* juga bisa dilakukan secara *offline*, sehingga tidak bergantung pada layanan internet yang tentunya akan memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan *software sparkol Videoscribe*. Pengguna hanya perlu mengunduh perangkat lunak dan menginstalnya (Aulia et al., 202 C.E.). Agar video pembelajaran matematika berbasis *software sparkol videoscribe* 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 instrument 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. Instrumen memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan mutu informasi suatu penilaian. Instrumen berfungsi mengungkapkan fakta menjadi data, sehingga jika kualitas instrumen yang digunakan baik, maka data yang diperoleh sesuai dengan fakta yang sesungguhnya (Fahmi, Eris Rahmawan, 2016). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat kevalidan instrument pengembangan video pembelajaran matematika berbasis *software sparkol videoscribe* terhadap minat belajar siswa.

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 berbantuan *kinemaster* melalui lembar wawancara, observasi serta angket.

## METODE

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini berupa instrumen penelitian untuk menilai video pembelajaran matematika yang telah diberi penilaian oleh 3 ahli pakar/validator. Instrumen yang dibutuhkan adalah sebagai berikut : lembar validasi video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*, lembar kepraktisan video pembelajaran matematika dan lembar angket untuk keefektifan video pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe*.

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 sparkol videoscribe* 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 masing-masing. Berdasarkan dari tiga 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><b>Wawancara Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Bapak/Ibu melaksanakan proses pembelajaran matematika selama pandemi dan sebelum pandemi ? Jika ada mohon dijelaskan!</li> <li>2. Adakah kesulitan yang pernah Bapak/Ibu alami dalam melaksanakan proses pembelajaran ? Jika ada mohon dijelaskan!</li> <li>3. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana minat belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari?</li> <li>4. Apakah dalam proses pembelajaran matematika Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbantuan aplikasi ?</li> <li>5. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis software sparkol videoscribe ?</li> <li>6. Pernakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis software sparkol videoscribe selama pandemi atau sebelum pandemi ?</li> </ol>	<p><b>Wawancara Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Bapak/Ibu melaksanakan proses pembelajaran matematika selama pandemi dan sebelum pandemi?</li> <li>2. Kesulitan apa yang pernah Bapak/Ibu alami dalam melaksanakan proses pembelajaran?</li> <li>3. Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari?</li> <li>4. Apakah dalam proses pembelajaran matematika Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbantuan aplikasi?</li> <li>5. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis software sparkol videoscribe?</li> <li>6. Pernakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis software sparkol videoscribe selama pandemi atau sebelum pandemi?</li> <li>7. Media pembelajaran apa yang pernah</li> </ol>

	<p>Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran ?</p> <p><b>Wawancara Peserta Didik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana pendapat peserta didik tentang proses pembelajaran matematika selama pandemi dan sebelum pandemi ?</li> <li>2. Apa saja kesulitan-kesulitan yang pernah peserta didik alami dalam proses pembelajaran matematika selama pandemi ?</li> <li>3. Bagaimana dengan nilai matematika yang peserta didik peroleh selama pandemi?</li> <li>4. Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media berbentuk video pembelajaran yang bagus?</li> <li>5. Kesulitan apa yang peserta didik temui pada saat menggunakan media tersebut?</li> <li>6. Apakah peserta didik menyukai video animasi pada pembelajaran matematika?</li> <li>7. Apakah ananda menyukai video pembelajaran matematika yang backgroundnya terang dan menarik?</li> </ol>	<p>Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Wawancara Peserta Didik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana pendapat ananda tentang proses pembelajaran matematika selama pandemi dan sebelum pandemi?</li> <li>2. Apa saja kesulitan-kesulitan yang pernah ananda alami dalam proses pembelajaran matematika selama pandemi?</li> <li>3. Bagaimana dengan nilai matematika yang ananda peroleh selama pandemi?</li> <li>4. Apakah dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan media berbentuk video pembelajaran?</li> <li>5. Kesulitan apa yang ananda temui pada saat menggunakan media tersebut?</li> <li>6. Apakah ananda menyukai video animasi pada pembelajaran matematika?</li> <li>7. Apakah ananda menyukai video pembelajaran matematika yang <i>backgroundnya</i> terang dan menarik?</li> </ol>
<p>Validasi Instrumen Observasi Validasi Instrumen Angket</p>	<p><b>Tidak ada</b></p> <p>➤ <b>Angket Video Pembelajaran (Materi, Bahasa dan Kegrifikaan)</b></p> <p><b>Judul Penelitian:</b> Pengembangan Video Pembelajaran Matematika berbasis <i>software sparkol videoscribe</i> pada materi peluang kelas VIII SMP/Sederajat</p> <p><b>A. Tujuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan isi Video Pembelajaran Matematika Berbasis Software Sparkol Videoscribe Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/Sederajat</li> <li>2. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan isi Video Pembelajaran Matematika Berbasis Software Sparkol Videoscribe Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/Sederajat</li> <li>3. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan isi Video Pembelajaran Matematika Berbasis</li> </ol>	<p><b>Tidak ada</b></p> <p>➤ <b>Angket Video Pembelajaran (Materi, Bahasa dan Kegrifikaan)</b></p> <p><b>Judul Penelitian:</b> Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Software Sparkol Videoscribe</i> Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/Sederajat</p> <p><b>A. Tujuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan materi video pembelajaran matematika berbasis <i>software sparkol videoscribe</i> pada materi peluang kelas VIII SMP/Sederajat</li> <li>2. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan bahasa video pembelajaran matematika berbasis <i>software sparkol videoscribe</i> pada materi peluang kelas VIII SMP/Sederajat</li> <li>3. Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan kegrafikaan video pembelajaran</li> </ol>

Software Sparkol Videoscribe Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP/Sederajat	matematika berbasis <i>software sparkol videoscribe</i> pada materi peluang kelas VIII SMP/Sederajat
<b>B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi</b>	<b>B. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi</b>
1. Bapak/Ibu dimohon memberi penilaian terhadap video pembelajaran dengan menggunakan angket ini	1. Bapak/Ibu diharapkan memberi penilaian terhadap video pembelajaran dengan menggunakan angket
2. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan tanda <i>checklist</i> (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu	2. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
➤ <b>Angket Respon Guru</b>	➤ <b>Angket Respon Guru</b>
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	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
➤ <b>Angket Respon Peserta Didik</b>	➤ <b>Angket Respon Peserta Didik</b>
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	1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Ananda saat ini serta usahakan untuk mengisi seluruh pertanyaan tanpa ada yang terlewat
➤ <b>Angket Evaluasi Sendiri</b>	➤ <b>Angket Evaluasi Sendiri</b>
<b>A. Petunjuk Pengisian</b>	<b>A. Petunjuk Pengisian</b>
Memeriksa kembali kesesuaian indikator yang termuat dalam video pembelajaran matematika dengan memberikan tanda <i>Check List</i> (√) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan	Memeriksa kembali kesesuaian indikator yang termuat dalam video pembelajaran matematika dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan

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	Rata-rata	Kategori
Validator 1	7	1	7	0,87	Sangat Valid
Validator 2	7	1	7	0,87	Sangat Valid
Validator 3	8	-	8	1	Sangat Valid
Jumlah			22	2,74	
Rata-rata				0,91	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	Rata-rata	Kategori
Validator 1	10	2	10	0,83	Sangat Valid
Validator 2	12	-	12	1	Sangat Valid
Validator 3	12	-	12	1	Sangat Valid
Jumlah			34	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)	Rata-rata	Kategori
Validator 1	24	-	1	Sangat Valid
Validator 2	24	-	1	Sangat Valid
Validator 3	24	-	1	Sangat Valid
Jumlah			3	
Rata-rata			1	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 kegrafikaan, 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.

## 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.

## REFERENSI

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434.
- Akram, T. O., Wahyu, R., & Putra, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol*. 2(2), 107–115.
- Amaliyyah, R. (2021a). *Pengembangan Media Pembelajaran (Sparkol Videoscribe) Untuk Smp Kelas IX*. 6.

- Amaliyyah, R. (2021b). *Pengembangan Modul Matematika Tingkat Smp Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Bernuansa Islami*. 6.
- Astuti, R., Lestari, S. D., Studi, P., & Matematika, P. (2013). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Cooperative*. 2, 129–138.
- Astuti, A., & Sari, N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X Sma. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 13–24. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.16>
- Aulia, L., Refonita, S., Yuliana, D., & Jaya, F. (202 C.E.). *Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Stkip Pgri*. 8(2), 161–171.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>
- Fatmawati, R. (2012). *Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share ( Tps ) Siswa Kelas Vii B Smp N 1 Sokaraja*. 6–22.
- Indriyani, I., & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 353–362. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3008>
- Kholidin. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Srcibe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA. *Universitas Sriwijaya*, 1–21.
- Kreano, J. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Mtsweni, E. S., Hörne, T., Poll, J. A. van der, Rosli, M., Tempero, E., Luxton-reilly, A., Sukhoo, A., Barnard, A., M. Eloff, M., A. Van Der Poll, J., Motah, M., Boyatzis, R. E., Kusumasari, T. F., Trilaksono, B. R., Nur Aisha, A., Fitria, -, Moustroufas, E., Stamelos, I., Angelis, L., ... Khan, A. I. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 25(1), 1–9. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2014.12.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.03.034><https://www.iiste.org/Journals/index.php/JPID/article/viewFile/19288/19711><http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.678.6911&rep=rep1&type=pdf>
- Muyasaroh, M. (2020). Hubungan Antara Kepemimpinan Situasional Guru Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Unggulan Dalam Mata Pelajaran PAI Di MTsN 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*, 18–44. [http://etheses.iainkediri.ac.id/1361/3/932133916\\_bab2.pdf](http://etheses.iainkediri.ac.id/1361/3/932133916_bab2.pdf)
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putri, K., Djaja, S., & Suyadi, B. (2017). Pengaruh Minat Belajar dan Jam Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kesamben Kabupaten Jombang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2017), 67–74.
- Rachman, T. (2018a). Peluang Makalah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 14144100137, 10–27.
- Rachman, T. (2018b). Pengertian Minat Belajar Matematika Secara. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rahmaibu, F. H., Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). *Pengembangan*

- Media Pembelajaran Menggunakan Adobe plase. September.*
- Ratna, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbentuk macromedia flash 8 di mi sulaimaniyah mojoagung jombang. *Tesis*, 185.
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Rosyita, M., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3136–3147. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.954>
- Santi, I. K. L., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Materi Pokok Geometri Ruang SMP. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.21831/pg.v11i1.9673>
- Situmarang, D. S. (2018). *Pengaruh Penggunaan Software Algebrator Terhadap Hasil Belajar Matematika*.
- Slameto. (2017). *Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180. [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 334.
- Witherington. (2015). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi*. 1–9.
- Kejuruan. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 381–392. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4868>
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran*. UIN Alauddin Makassar, 2(1), 1–10.
- Yusup. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Pada Materi Transportasi (Program Linier) Untuk Mahasiswa Matematika Uin Raden Intan Lampung*
- Zulhendri, Z., Hidayat, A., & Zulfah, Z. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Aljabar Linear Dengan Menggunakan Maple Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 389–399. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.113>