

**KEVALIDAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE  
DENGAN KONTEKS KEMARITIMAN PADA MATERI PENYAJIAN DATA KELAS VII  
SMP**

Ronny Harris Ramadhan<sup>1</sup>, Febrian<sup>2</sup>, Linda Rosmery Tambunan<sup>3</sup>

ronnyhr18@gmail.com

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Maritim Raja Ali Haji

**Abstract**

*This study aims to determine the validity of the learning media based on the assessment of experts. This research is a type of quantitative descriptive research. The data in this study were collected using a questionnaire. The research instrument used was the expert validation sheet. Data analysis used descriptive statistics. The results of the study obtained were learning media in the form of videos which received an assessment of 73.4% from material experts and 82.5% from media experts. Thus, the results of the expert's assessment obtained an overall average value of 76.9% with valid criteria.*

Keywords: Validity, Learning Media, Sparkol Videoscribe, Maritime.

**I. Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan berperan sangat penting dalam kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat memberikan penguatan bahwa ilmu pengetahuan dapat meningkatkan kesejahteraan manusia dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat, seperti bidang komunikasi, kesehatan, transportasi, dan pendidikan. Menurut Agustiniingsih (2015: 51) kemajuan IPTEK, memberikan ruang kepada pendidik untuk dapat menciptakan variasi proses pembelajaran. Liana dan Leonard (2016: 122) berpendapat bahwa semakin canggih penggunaan IPTEK dalam pembelajaran, maka semakin baik pula kualitas pendidikan di suatu negara.

Pemerintah telah melakukan upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pendidik, penyediaan sarana dan prasarana belajar secara bertahap. Pemerintah juga telah melakukan suatu upaya dalam mengoptimalkan kualitas dalam pembelajaran matematika dengan pengadaan bahan ajar, perangkat pembelajaran, dan pustaka.

Saat peneliti menjalani Pengenalan Lapangan Persekolahan semester ganjil tahun ajaran pelajaran 2019/2020 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Tanjungpinang, peneliti mengamati proses pembelajaran masih cenderung konvensional. Sekolah pada umumnya telah menyediakan sarana belajar yang memadai seperti komputer dan infokus. Namun pendidik belum dapat memaksimalkan secara baik dalam pemanfaatan teknologi, padahal komputer bisa juga dipergunakan untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya matematika. Maka dari itu pendidik seharusnya dapat memanfaatkan teknologi yang ada, sesuai dengan Astuti dan Febrian (2019: 20) pendidik dalam bidang pembelajarannya harus mampu beradaptasi bahkan dapat memanfaatkan perkembangan dan kemajuan teknologi yang pesat.

Salah satu teknologi berupa *software* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran adalah *sparkol videoscribe*. *Software* ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan media pembelajaran yang bersifat multimedia. *Sparkol videoscribe* merupakan *software* unik untuk membuat video animasi menarik dengan cepat dan mudah. Menurut Pamungkas, dkk. (2018: 130) *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Hasil dari pembuatan media pembelajaran ini berupa video yang dapat di putar pada aplikasi pemutar video seperti *smartphone* dan komputer. Sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Salah satu solusi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran adalah melalui rancangan pembelajaran yang mengakrabkan matematika kepada kehidupan riil peserta didik. Terkait dengan pembelajaran matematika yang menekankan pada perhitungan, mengemukakan suatu data atau contoh-contoh riil mengenai berbagai aspek dan fenomena kemaritiman menjadi sangat relevan untuk dilakukan. Peserta didik mampu memahami, menganalisis, mengkomunikasikan, dan kemudian memutuskan tindakan yang layak terhadap lingkungan kemaritiman yang ada di sekitar mereka. Sehingga, media pembelajaran yang akan dikembangkan memuat konteks lingkungan alam sekitar, yaitu dengan konteks kemaritiman.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Tri Oka Akram tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Videoscribe pada Materi Trigonometri”. Perbedaan yang signifikan antara penelitian ini dengan penelitian yang relevan yaitu terletak pada prosedur pengembangan produk dan materi yang dijadikan konten di dalam produk. Penelitian yang relevan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang mengacu pada 4D. Penelitian yang relevan memilih materi trigonometri untuk kelas X SMA sedangkan penelitian ini memilih materi penyajian data untuk kelas VII SMP. Penelitian ini juga memiliki perbedaan lain yaitu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan konteks kemaritiman.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini memiliki kesamaan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan atau validitas dari masing-masing produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini melakukan validasi atau penilaian kepada para ahli dengan berdasarkan kepada dua aspek ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat oleh penelitian yang relevan menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan merupakan produk

yang valid dan berkriteria sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran materi trigonometri.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan konteks kemaritiman khususnya dalam pembelajaran matematika. Sehingga, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kevalidan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dengan konteks kemaritiman ada materi penyajian data kelas VII SMP?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dengan konteks kemaritiman ada materi penyajian data kelas VII SMP.

## II. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi para ahli. Data yang diperoleh dari lembar validasi para ahli berisi tentang aspek-aspek kevalidan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dengan konteks kemaritiman seperti aspek materi dan aspek media.

Penilaian berdasarkan aspek materi bertujuan untuk menilai media pembelajaran dari segi penyajian materi, konteks kemaritiman, keterlaksanaan, dan bahasa. Penilaian berdasarkan aspek media bertujuan untuk menilai media pembelajaran dari segi tampilan visual, tampilan pemrograman, dan konteks kemaritiman. Data yang dihasilkan dari lembar validasi yaitu berupa data kuantitatif yang dianalisis secara statistika deskriptif untuk mencari persentase dari kevalidan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dengan konteks kemaritiman berdasarkan penilaian para ahli.

Teknik analisis data statistika deskriptif yaitu uji validitas. Uji validitas pada lembar validasi para ahli menggunakan skala *likert* interval 1 sampai 5. Berikut adalah pedoman penskoran menurut Widoyoko (2017:115).

Tabel 1. Pedoman Penskoran Lembar Validasi

| Skor | Keterangan                |
|------|---------------------------|
| 5    | Sangat Setuju (SS)        |
| 4    | Setuju (S)                |
| 3    | Cukup (K)                 |
| 2    | Tidak Setuju (TS)         |
| 1    | Sangat Tidak Setuju (STS) |

Data yang didapat dari hasil penilaian para ahli berupa data ordinal. Menurut Ningsih dan Dukalang (2019: 44), data ordinal tidak dapat dijumlah untuk mencari rata-rata, dengan demikian terdapat cara mengubah data ordinal menjadi data interval. Cara yang digunakan adalah mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan pemberian skor terhadap setiap kategori untuk setiap itemnya Izzati (2017: 40).

Adapun kevalidan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dengan konteks kemaritiman dapat dilihat pada tabel berikut berdasarkan adaptasi dari Azizah, dkk. (2018: 19):

Tabel 2. Interval Persentase Kevalidan

| Interval Persentase | Kriteria     |
|---------------------|--------------|
| 81,0 % – 100,0 %    | Sangat Valid |
| 61,0 % – 80,9 %     | Valid        |
| 41,0 % – 60,9 %     | Cukup Valid  |
| 21,0 % – 40,9 %     | Kurang Valid |
| 00,0 % – 20,9 %     | Tidak Valid  |

### III. Hasil dan Pembahasan

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi para ahli. Penilaian yang dilakukan meliputi dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian tersebut digunakan untuk melihat tingkat kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil validasi para ahli sebagai berikut:

#### 1) Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi pada media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang yang terdiri dari 2 dosen pendidikan matematika UMRAH dan 1 guru matematika SMPN 15 Tanjungpinang. Berikut ini adalah tabel hasil validasi berdasarkan penilaian ahli materi.

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

| Pernyataan               | Skor Kategori |    |   |    |    |
|--------------------------|---------------|----|---|----|----|
|                          | SKS           | KS | C | S  | SS |
| 1                        | 0             | 4  | 0 | 4  | 5  |
| 2                        | 0             | 0  | 4 | 4  | 5  |
| 3                        | 0             | 0  | 0 | 4  | 10 |
| 4                        | 0             | 4  | 0 | 4  | 5  |
| 5                        | 0             | 0  | 0 | 13 | 0  |
| 6                        | 0             | 0  | 0 | 13 | 0  |
| 7                        | 0             | 0  | 4 | 10 | 0  |
| 8                        | 0             | 0  | 0 | 8  | 5  |
| 9                        | 0             | 0  | 0 | 13 | 0  |
| 10                       | 0             | 0  | 0 | 8  | 5  |
| 11                       | 0             | 0  | 0 | 4  | 10 |
| 12                       | 0             | 0  | 0 | 4  | 10 |
| 13                       | 0             | 0  | 0 | 4  | 10 |
| 14                       | 0             | 0  | 4 | 4  | 5  |
| 15                       | 0             | 0  | 0 | 8  | 5  |
| 16                       | 0             | 0  | 0 | 13 | 0  |
| <b>Total Jumlah Skor</b> | 215           |    |   |    |    |
| <b>Rata-rata (%)</b>     | <b>73.4</b>   |    |   |    |    |
| <b>Kategori</b>          | <b>Valid</b>  |    |   |    |    |

Berdasarkan tabel 3, rata-rata persentase yang diperoleh dari ketiga ahli materi sebesar 73,4% dengan kriteria valid.

## 2) Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media pada media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang yang terdiri dari 2 dosen pendidikan matematika UMRAH dan 1 guru matematika SMPN 15 Tanjungpinang. Berikut ini adalah tabel hasil validasi berdasarkan penilaian ahli media.

Tabel 4. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

| Pernyataan               | Skor Kategori |    |   |      |    |
|--------------------------|---------------|----|---|------|----|
|                          | SKS           | KS | C | S    | SS |
| 1                        | 0             | 0  | 0 | 4    | 10 |
| 2                        | 0             | 0  | 0 | 4    | 10 |
| 3                        | 0             | 0  | 0 | 4    | 10 |
| 4                        | 0             | 0  | 0 | 8    | 5  |
| 5                        | 0             | 0  | 0 | 8    | 5  |
| 6                        | 0             | 0  | 0 | 8    | 5  |
| 7                        | 0             | 0  | 0 | 8    | 5  |
| 8                        | 0             | 0  | 0 | 0    | 13 |
| 9                        | 0             | 0  | 0 | 8    | 5  |
| 10                       | 0             | 0  | 0 | 13   | 0  |
| 11                       | 0             | 0  | 0 | 8    | 5  |
| <b>Total Jumlah Skor</b> |               |    |   | 148  |    |
| <b>Rata-rata (%)</b>     |               |    |   | 82.5 |    |
| <b>Kategori</b>          | Sangat Valid  |    |   |      |    |

Berdasarkan tabel 4, rata-rata persentase yang diperoleh dari ketiga ahli media sebesar 82,5% dengan kriteria sangat valid.

Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Para Ahli

| Validator   | Rata-rata Persentase (%) | Kriteria     |
|-------------|--------------------------|--------------|
| Ahli Materi | 73,4                     | Valid        |
| Ahli Media  | 82,5                     | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel 5 media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 73,4% dengan kriteria valid oleh ahli materi. Menurut ahli media, media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 82,5% dengan kriteria sangat valid.

Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Profil Pengembang



**Gambar 3. Tampilan Tokoh Sejarah**



**Gambar 4. Tampilan Materi**



**Gambar 5. Tampilan Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari penilaian para ahli. Dari aspek penilaian kelayakan media pembelajaran termasuk kategori valid, sehingga layak menjadi salah satu alternatif sumber

pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Data hasil validasi media pembelajaran diperoleh dari beberapa validator, yaitu dosen pendidikan matematika dan guru matematika. Data dianalisis kemudian dilakukan perhitungan rata-rata untuk memperoleh nilai validitas akhir. Nilai ini selanjutnya dirujuk pada penentuan tingkat kevalidan terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran pada materi penyajian data yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan pada proses pembelajaran dengan lembar validasi diisi oleh ahli materi dan ahli media sebagai validator. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, media pembelajaran valid dan layak diujicobakan dengan memperoleh rata-rata persentase sebesar 76,9% . Hal ini terbukti dari media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria penilaian yang ditetapkan.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mengamati proses pembelajaran masih cenderung konvensional, dimana dalam proses pembelajaran belum dapat memaksimalkan secara baik dalam pemanfaatan teknologi yang ada. Sesuai dengan Astuti dan Febrian (2019: 20) pendidik dalam bidang pembelajarannya harus mampu beradaptasi bahkan dapat memanfaatkan perkembangan dan kemajuan teknologi yang pesat. Serta untuk memberikan pemahaman bagi peserta didik diharapkan adanya suatu penggunaan teknologi yaitu media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung khususnya pembelajaran matematika. Hal ini selaras dengan Febrian, dkk. (2019) untuk dapat menunjang pemahaman siswa terhadap matematika adalah penggunaan media pembelajaran. *Sparkol videoscribe* sebagai media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran, karena berbasis TIK serta penggunaan *sparkol videoscribe* juga membuat penyampaian materi menjadi lebih bervariasi.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi didapat persentase sebesar 73,4% dengan kriteria valid dan ahli media sebesar 82,5% dengan kriteria sangat valid. Hal ini sejalan dengan Harahap (2019) hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli dan berada pada kategori valid maka media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat diuji coba pada pembelajaran di kelas untuk melihat kelayakan penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian relevan yaitu menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari penilaian yang telah diberikan oleh para validator dari segi materi dan media, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas VII SMP. Penelitian oleh Rohman, dkk. (2021) bahwa media pada mata pelajaran matematika layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat diproduksi sebagai media pembelajaran bagi peserta didik SMP. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian oleh Akram (2019) yang juga mengembangkan *sparkol videoscribe*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan berkriteria valid. Hasil validasi materi sebesar 88% dan validasi media sebesar 82,67% Sehingga, media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan dapat digunakan peserta didik sebagai sarana dalam belajar khususnya pembelajaran matematika.

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa telah dikembangkan nya produk berupa media pembelajaran yang layak. Media pembelajaran yang valid dan layak diperoleh berdasarkan penilaian para ahli. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebagai validator. Dari segi kevalidan, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan memenuhi kriteria valid. Pada aspek materi diperoleh kriteria valid dan aspek media diperoleh kriteria sangat valid. Hal ini dilihat berdasarkan penilaian para ahli melalui lembar validasi.

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 73,4% dengan kriteria valid oleh ahli materi. Menurut ahli media, media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 82,5% dengan kriteria sangat valid. Sehingga, media pembelajaran valid dengan memperoleh rata-rata persentase sebesar 76,9% dan dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### V. Daftar Pustaka

- Agustiningsih. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1), 50–58.
- Akram, T. O. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Videoscribe pada Materi Trigonometri*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Astuti, P., & Febrian. (2019). Diseminasi online multimedia pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan videoscribe. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 19–24.
- Azizah, Z. F., Kusumaningtyas, A. A., & Anugraheni, A. D. (2018). Validasi preliminary product fung-cube pada pembelajaran fungsi untuk siswa sma. *Jurnal Bioedukatika*, 6(1), 15–21.
- Febrian, Astuti, P., & Antika, R. (2019). Pelatihan pengembangan media videoscribe dengan konteks lokal dalam mengajarkan objek matematika bagi mgmp sma kabupaten bintang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 101–110.
- Harahap, M. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol pada Materi Bilangan Bulat SMP Kelas VII Al-Wasliyah Ampera 2*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Izzati, N. (2017). Penerapan pmr pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa smp. *Jurnal Kiprah*, 5(2), 30–49.
- Liana, D., & Leonard. (2016). Pengembangan media belajar berbasis komputer dalam pembelajaran matematika smp. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 122–131.
- Ningsih, S., & Dukalang, H. (2019). Penerapan metode suksesif interval pada analisis regresi linier berganda. *Jambura Journal Of Mathematics*, 1(1), 43–53.

- Pamungkas, S., Asih, I., & Yandari, V. (2018). Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127–135.
- Rohman, F. N., Kurniati, L., & Kusumawati, R. (2021). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan sparkoll videoscribe. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 137–151.
- Widoyoko. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

## **VI. Ucapan Terimakasih**

Terimakasih kepada Ibu Lect. Mariyanti Elvi, S.Pd., M.Pd., Ibu Lect. Susanti, M.Pd., Ibu Sindy Artilita, M.Pd., dan ibu Dra. Ultra Falentina, yang telah bersedia menjadi validator dalam meluangkan waktu dan memberikan masukan terhadap produk penelitian yang dikembangkan