



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN  
*SCREENCAST O-MATIC* MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS KURIKULUM 2013 PADA  
KELAS VIII SMP NEGERI 15 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Tiara Anjani**

**1102413007**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
TAHUN 2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi dengan judul

“Pengembangan Video Pembelajaran *Screencast O-matic* Mata Pelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang” karya.

Nama : Tiara Anjani

NIM : 1102413007

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan sebagai skripsi dan diajukan permohonan ijin penelitiannya.

Semarang, 29 April 2019

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Nurussa'adah, M.Si.

NIP. 195611091985032003



Drs. Suripto, M.Si.

NIP. 195508011984031005

Mengetahui

Ketua Jurusan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul: “Pengembangan Video Pembelajaran *Screencast O-matic* Mata Pelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang” karya,

Nama : Tiara Anjani

NIM : 1102413007

Program Studi : Teknologi Pendidikan

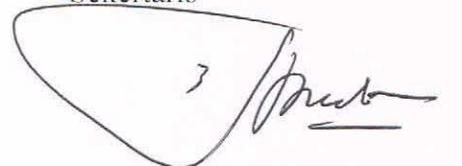
Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada hari Kamis, tanggal 2 Mei 2019.

Ketua



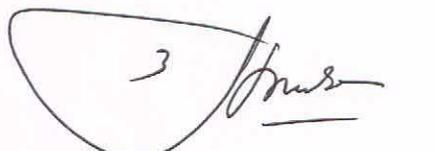
Dr. Sungkowo Edy Mulyono, S.Pd., M.Si.  
NIP. 196807042005011001

Sekretaris



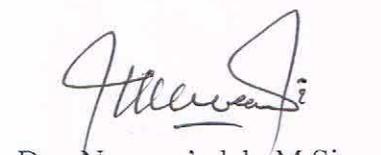
Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.  
NIP. 195610261986011001

Penguji I



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.  
NIP. 195610261986011001

Penguji II



Dra. Nurussa'adah, M.Si.  
NIP. 195611091985032003

Penguji III



Drs. Suropto, M.Si.

NIP. 195508011984031005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 29 April 2019

Yang membuat pernyataan



Tiara Anjani

NIM. 1102413007

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

- ❖ Kita tidak bertumbuh ketika keadaan mudah, kita akan bertumbuh ketika kita menghadapi kesulitan.
- ❖ Berusaha dan berdoa, dua kata yang saling beriringan dalam kehidupan.

### **Persembahan:**

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Alm. Ibu Sringing Sulistari, Alm Bapak Suratman, Ibu Susi Harmiyati, Ibu Yuli Sringing Agustina, Bapak Marno, bulek dan om, adik-adikku dan semua keluarga yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungannya.
2. Sahabatku Endang, Kikik, Nila, Eri, dan yang tidak disebutkan yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan tempat berbagi cerita dalam pengerjaan skripsi.
3. SMP Negeri 15 Semarang, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Teman-teman seperjuangan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2013 atas kebersamaannya selama ini.
5. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah yang telah diberikan sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Setiap keberhasilan tentu tidak lepas dari pengorbanan dan dukungan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan formal di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan, ijin penelitian, dan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dra. Nurussa'adah, M.Si., sebagai dosen wali dan dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Drs. Suropto, M.Si., sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh staf pengajar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengetahuan selama masa perkuliahan.
7. Dosen-dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd., dan Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia menjadi ahli media dan memberikan masukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

9. Suhartoyo, S.Pd., M.M., selaku Guru Kelas VIII yang telah meluangkan waktu untuk menjadi pengkaji materi pada produk yang dikembangkan dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Setiyo Budi, S.Pd, M.M., Kepala Sekolah SMP Negeri 15 Semarang yang telah memberikan ijin dan waktu untuk melakukan penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2013 atas semua tawa, dukungan dan kebersamaannya.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semarang, 29 April 2019

Penulis

## ABSTRAK

**Anjani, Tiara.** 2019. “*Pengembangan Video Pembelajaran Screencast O-matic Mata Pelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang*”. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dra. Nurussa’adah, M.Si., Pembimbing II Drs. Suripto, M.Si.

**Kata Kunci:***Kurikulum 2013, ADDIE, Video Pembelajaran Screencast O-matic*

Kurikulum 2013 sudah digunakan di SMP Negeri 15 Semarang. Dengan menggunakan kurikulum 2013 siswa dituntut harus aktif dan kreatif, namun masih ada beberapa guru yang masih menggunakan metode ceramah di kelas yang dinilai sudah tidak lagi efektif untuk pembelajaran. Maka dari itu guru membutuhkan media audio visual untuk mempermudah siswa memahami pembelajaran. Peneliti tertarik untuk membuat video pembelajaran menggunakan *software screencast o-matic* guna membantu guru dalam menyampaikan materi. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu agar mempermudah siswa memahami materi dan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan. Menggunakan model pengembangan *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (ADDIE) yang dikembangkan oleh Reisser dan Mollenda. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase. Video pembelajaran ini sudah divalidasi oleh ahli media dengan skor rata-rata 75% yang termasuk kategori layak dengan beberapa perbaikan untuk menyempurnakan produk dan validasi ahli materi dengan skor 94,09% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa video pembelajaran layak digunakan untuk penelitian di lapangan. Hasil penelitian pretest yang tuntas 14% sedangkan posttest yang tuntas 97%. Frekuensi kenaikan hasil belajar dapat dilihat dari rentang hasil pretest dan posttest mengalami kenaikan 83%. Jadi bisa dikatakan video pembelajaran ini efektif diterapkan di kelas. Jika sudah dinyatakan efektif maka guru dapat menggunakan video pembelajaran di dalam kelas dan sekolah dapat melengkapi sarana dan prasarana dengan baik.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Cakupan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan apaenelitian .....	6
1.6 Manfaat apaenelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	8
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERFIKIR .....	9
2.1 Kerangka Teoritik .....	9
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan .....	9
2.1.2 Model-Model Pengembangan .....	10

2.1.3 Kurikulum .....	22
2.1.4 Media Pembelajaran .....	27
2.1.5 Video Pembelajaran .....	30
2.1.6 Pengertian <i>Screencast O-matic</i> .....	31
2.1.7 Pengelolaan Manajemen Kelas .....	37
2.1.8 Tujuan Mata Pelajaran Matematika .....	40
2.2 Kerangka Berfikir .....	41
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1 Desain Penelitian.....	44
3.2 Prosedur Penelitian .....	44
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian .....	47
3.4 Uji Coba Produk .....	48
3.5 Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	49
3.6 Variabel Penelitian.....	50
3.7 Teknik dan Instrumen Penelitian.....	51
3.8 Uji Keabsahan Data.....	57
3.9 Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	63
4.2 Keefektifan Video Pembelajaran .....	77
4.3 Pembahasan .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
5.1 Simpulan .....	84
5.2 Saran .....	85
Daftar Pustaka .....	86

LAMPIRAN.....	88
---------------	----

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Pembuka .....	73
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Uji Kompetensi.....	73
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Indikator .....	74
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Tujuan.....	74
Gambar 4.5 Tampilan Peta Konsep .....	75
Gambar 4.6 Tampilan Materi Peluang Teoretik .....	75
Gambar 4.7 Tampilan Materi Peluang Empirik.....	76
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Penutup .....	76
Gambar 4.9 Diagram Presentase Hasil Nilai Pretest.....	78
Gambar 4.10 Diagram Presentase Hasil Nilai Posttest .....	79

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	54
Tabel 3.2 Pedoman Lembar Observasi .....	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru .....	56
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Uji Ahli Materi .....	56
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Penilaian Uji Ahli Media.....	57
Tabel 3.7 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program .....	61
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.2 Saran Validasi Ahli Media 1 .....	71
Tabel 4.3 Saran Validasi Ahli Media 2.....	71
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	72
Tabel 4.5 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Garis Besar Isi Media .....	89
Lampiran 2 Naskah Pengembangan Video Pembelajaran .....	91
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	111
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media .....	114
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media .....	119
Lampiran 7 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	124
Lampiran 8 Daftar Siswa Kelas VIII H.....	153
Lampiran 9 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	154
Lampiran 10 Lembar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	158
Lampiran 11 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	159
Lampiran 12 Surat Ijin Penelitian .....	161
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian .....	162
Lampiran 14 Dokumentasi.....	163

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal1 tentang sistem pendidikan nasional menetapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen penting yang terlibat dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu, guru, peserta didik, sarana dan prasarana. Guru menjadi orang yang berhadapan langsung dengan peserta didik dan membimbing secara langsung bagaimana peserta didik memahami ilmu yang diajarkan, serta didukung dengan sarana dan prasarana guna menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dengan peserta didik, maka dibutuhkan media untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran agar peserta didik memahami ilmu yang disampaikan akan lebih mudah jika menggunakan media video, karena dengan media video siswa dapat melihat serta mendengarkan.

Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakan baru pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan

persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia ke depan. Perubahan yang mendasar pada kurikulum 2013 dibanding dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya adalah perubahan pada tingkat satuan pendidikannya dimana implementasi kurikulum ini dilakukan pada tingkat satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan.

Saat ini Indonesia memerlukan pendidikan yang menanamkan tidak hanya pada aspek kognitif tapi lebih menekankan pada proses, aspek afektif serta karakteristik pada siswa. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan sebuah proses, pemahaman, keterampilan, serta pendidikan yang berkarakter. Kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada sekolah menengah pertama. Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk paham dengan materi, aktif dalam berdiskusi serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi.

Pembelajaran yang terjadi akibat implementasi dari kurikulum 2013 ini adalah pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas siswa. Karena pembelajaran lebih banyak berpusat pada siswa akibatnya pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah tetapi lebih bersifat interaktif. (Pardomuan Nauli:2013)

Peserta didik belajar matematika lebih banyak melalui penjelasan secara langsung oleh guru yang didominasi oleh pemberian ceramah. Hal ini terjadi sebagai akibat dari sarana dan prasarana khususnya yang terkait dengan media pembelajaran diantaranya adalah media *Screencast o matic* yang jarang digunakan

serta pemahaman dan keterampilan guru untuk merancang media pembelajaran matematika juga sangat kurang. Akibatnya peserta didik dalam belajar matematika lebih cenderung menghafal konsep sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. (Dian Kurniawan: 2017)

Kurikulum 2013 memang sudah banyak digunakan di sekolah-sekolah khususnya di kota besar seperti Semarang. Kurikulum 2013 menuntut agar siswa aktif dan kreatif, dengan tuntutan yang seperti itu maka pembelajaran juga harus menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bisa didapat jika guru berinovasi dan kreatif dalam mengajar. Walau sekolah telah menetapkan kurikulum 2013 sudah lama namun ada beberapa guru disekolah menengah pertama yang masih menggunakan metode ceramah didalam kelas. Namun sebenarnya metode ceramah kurang efektif untuk penerapan pembelajaran di kelas, karena siswa cenderung hanya mendengarkan pelajaran tersebut. Berbeda halnya dengan menggunakan media untuk pembelajaran dikelas, karena dengan menggunakan media audio visual siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran tersebut.

SMP Negeri 15 Semarang merupakan sekolah menengah pertama yang ada di kota Semarang. Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara saya pada 17 Desember 2017 dengan guru matematika, guru-guru telah mampu menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan baik dan dalam proses pembelajaran sebagian besar guru masih menggunakan metode belajar ceramah. Meskipun diruang kelas terdapat LCD beberapa guru masih kurang memanfaatkannya dengan baik, selain itu banyak juga guru yang mengeluhkan

pada penggunaan media pembelajaran sehingga ketika pembelajaran hanya mengandalkan media yang sederhana dan apa adanya.

Langkah awal pembuatan *video* pembelajaran melalui *screencast o-matic* adalah mendesain materi pembelajaran dalam power point yang kemudian diolah menjadi sebuah output video pembelajaran menggunakan *software screencast o-matic*. Sebelum penerapan penggunaan video pembelajaran *screencase o-matic* akan dilaksanakan uji validasi produk oleh ahli media dan ahli materi yang telah ditunjuk untuk mengetahui kelayakan produk video pembelajaran. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, dilakukan uji coba produk di kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran dilakukan evaluasi sebelum dan sesudah penerapan produk.

Dengan adanya pengembangan video pembelajaran *screencast o-matic* mata pelajaran matematika kelas VIII berbasis kurikulum 2013 di SMP Negeri 15 Semarang kompetensi dasar: 1) menemukan peluang empirik dan teoretik dari data luaran (*output*) yang mungkin diperoleh berdasarkan sekelompok data, 2) melakukan percobaan untuk menemukan peluang empirik dari masalah nyata serta membandingkannya dengan peluang teoretik. Diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan siswa pada materi peluang, membantu guru menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan masalah yang timbul adalah

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 guru masih menggunakan metode ceramah, yang sebenarnya kurang efektif dalam pembelajaran pada kurikulum 2013.
2. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada.
3. Keterbatasan guru menyampaikan materi, contohnya ketika guru sakit atau ada tugas di luar kota siswa hanya akan diberikan soal untuk di kerjakan namun belum dijelaskan materi tersebut.
4. Kurangnya minat siswa untuk memperhatikan guru yang menjelaskan di depan kelas.

## 1.3. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti dapat membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut.

1. Langkah kerja pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan sofeware *screencast o-matic*.
2. Hasil validasi dari ahli terhadap pengembangan video pembelajaran mamematika kelas VIII yang berbasis kurikulum 2013 di SMP Negeri 15 Semarang.
3. Pencapaian tujuan pembelajaran jika menggunakan video pembelajaran dengan *software screencast o-matic*.

Pembatasan masalah perlu dirumuskan mengingat keterbatasan penulis dalam menganalisis masalah yang ditemukan, sehingga permasalahan yang ada dibuat lebih sederhana, untuk mendapatkan hasil penelitian lebih maksimal.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah kerja pembuatan video pembelajaran menggunakan *screencast o-matic*?
2. Bagaimana hasil validasi dari ahli terhadap pengembangan video pembelajaran matematika kelas VIII yang berbasis kurikulum 2013 di SMP Negeri 15 Semarang?
3. Bagaimana pencapaian tujuan pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan *software screencast o-matic*?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui langkah kerja pembuatan video pembelajaran menggunakan *software screencast o-matic*.

2. Memaparkan hasil validasi ahli terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan *software screencast o-matic* matematika kelas VIII yang berbasis kurikulum 2013 di SMP Negeri 15 Semarang.
3. Untuk mengetahui pencapaian pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan *software screencast o-matic* pada siswa kelas VII SMP N 15 Semarang.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian sebagai berikut :

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi terkait media video pembelajaran matematika kelas VIII yang berbasis kurikulum 2013 di SMP Negeri 15 Semarang.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai :

#### **1.6.2.1. Bagi sekolah**

Produk berupa media video diharapkan dapat menambah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 15 Semarang.

#### **1.6.2.2. Bagi Guru**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui media video yang menarik dan mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

### 1.6.2.3. Bagi siswa

Materi ajar yang dikemas dalam bentuk video yang menarik akan memudahkan siswa dalam memahami isi dari pembelajaran matematika kurikulum 2013 di SMP Negeri 15 Semarang.

## **1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dan pengembangan ini berupa video yang dapat disimpan di laptop maupun di *flasdisk*. Didalam video ini terdapat *power point* dan adanya gambar seorang guru yang menjelaskan mata pelajaran matematika bab 6 tentang peluang.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **2.1. Kerangka Teoritik**

##### **2.1.1. Definisi Teknologi Pendidikan**

AECT (Assosiation for Educational Communications and Technology) secara resmi telah merumuskan definisi teknologi pendidikan. Definisi tersebut juga mengalami revisi untuk menyempurnakan definisi lain sebelumnya. Terdapat lima definisi teknologi pendidikan yang dikenal luas yaitu definisi teknologi pendidikan AECT tahun 1963, 1972, 1977, 1994, dan 2004.

Subkhan (2013:9) mengulas mengenai dua definisi teknologi pendidikan, yaitu definisi pendidikan AECT tahun 1994 dan 2004. Adapun definisi teknologi pendidikan tahun 1994 yang dikemukakan oleh Seels & Richey yaitu teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi tentang proses dan sumber belajar (Subkhan, 2013:10).

Definisi teknologi pendidikan pada tahun 1994 berupaya untuk memperkuat teknologi pembelajaran sebagai suatu bidang dan profesi yang perlu didukung oleh landasan teori dan praktik yang kuat pula. Pada definisi ini juga berupaya untuk menyempurnakan wilayah atau kawasan bidang kegiatan dari teknologi pembelajaran.

Pada definisi tahun 1994, terdapat lima kawasan yang terdapat dalam definisi teknologi pembelajaran tahun 1994, yaitu: kawasan desain, pembangunan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi. Setiap kawasan memberikan kontribusi

kepada pengembangan teori dan praktik yang menjadi landasan keilmuan. Hal ini juga berlaku sebaliknya, dimana setiap teori dan praktik juga dijadikan pegangan dalam pengembangan kawasan. Tiap kawasan teknologi pembelajaran berdiri sendiri, meskipun saling berkaitan sebagai kegiatan yang sistematis.

Sedangkan definisi teknologi pendidikan oleh AECT tahun 2004 yang dikemukakan oleh Januszewski dan Molenda, teknologi pendidikan adalah suatu studi dan etika praktik dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan peningkatan kinerja dengan cara mencipta, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi secara tepat (Subkhan, 2013:12)

Pada definisi teknologi pendidikan tahun 2004 ini lebih menekankan pada teori dan praktik pembelajaran dengan menciptakan, mendesain, atau mengkreasi, menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologis dan media/sumber belajar. Dengan demikian, aktivitas utama bidang kajian teknologi pendidikan adalah mengkreasi proses dan sumber pembelajaran; menggunakan proses dan sumber pembelajaran; dan mengelola proses dan sumber pembelajaran, yang semuanya ditunjukkan untuk memfasilitasi pembelajaran.

### **2.1.2. Model-Model Pengembangan**

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang

menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Sedangkan model teoritik adalah model yang menggambar kerangka berfikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.

Tegeh et all. (2014) memaparkan lima model yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Berikut ulasan mengenai model-model tersebut, sebagai berikut:

#### 2.1.2.1. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, dan tahap evaluasi dan implementasi. Ketiga tahap tersebut melibatkan proses evaluasi dan revisi. Adapun uraian mengenai tahap-tahap dalam model pengembangan Hannafin dan Peck adalah sebagai berikut:

##### a. Penilaian Kebutuhan

Penilaian terhadap kebutuhan dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Melalui serangkaian analisis terhadap kebutuhan yang dilakukan, akan diperoleh produk pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik peserta didik sehingga yang diperlukan dalam pengembangan program pembelajaran. Analisis yang dimaksud antara lain: analisis masalah pembelajaran (instructional problem analysis), analisis pebelajar (audience analysis), analisis tujuan (goal analysis), dan analisis setting pembelajaran (instructional setting analysis).

##### b. Tahap Desain

Pada tahap desain, yang menjadi fokus pengembangan adalah upaya untuk menyelidiki masalah/ kesenjangan pembelajaran yang sedang dihadapi. Sehingga diperlukan klarifikasi desain program pembelajaran agar program pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Langkah penting yang harus diperhatikan dalam proses desain sebuah program pembelajaran adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu desainer harus mampu menemukan jawaban terkait dengan: kemampuan dan kompetensi khusus yang harus dimiliki siswa, indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa, peralatan atau kondisi yang diperlukan oleh siswa untuk mencapai kompetensi tersebut, dan bahan ajar atau kegiatan mendukung program pembelajaran tersebut.

#### c. Pengembangan dan Implementasi

Tahap pengembangan dan implementasi meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan, maupun membuat program pembelajaran yang baru. Setelah itu, produk pembelajaran yang telah dikembangkan akan dievaluasi sehingga akan diperoleh perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat diimplementasikan secara nyata.

##### 2.1.2.2. Model Decide, Design, Develop, Evaluate (DDD-E)

Model DDD-E memiliki 4 tahap, yaitu Decide adalah tahap untuk menetapkan tujuan dan materi program, Design adalah tahap mendesain struktur program, Develop adalah tahap pengembangan atau produksi elemen media dan

membuat tampilan multimedia, Evaluate adalah tahap mengevaluasi seluruh proses desain dan pengembangan. Adapun tahap DDD-E adalah sebagai berikut:

a. Decide

Tahap decide yang diartikan sebagai kegiatan untuk menetapkan. Merupakan tahap pertama dalam model DDD-E. Pada tahap ini dilakukan empat kegiatan, yaitu: penetapan tujuan instruksional, menentukan tema atau ruang lingkup materi, menentukan pengetahuan atau keterampilan prasyarat, dan menilai ketersediaan komputer dan sumber daya lain yang diperlukan.

b. Design

Tahap design merupakan tahap berpikir visual karena pada tahap ini akan menghasilkan rancangan keseluruhan produk dalam bentuk outline materi atau konten media, tampilan interface, flowchart dan storyboard yang akan digunakan pada tahap pengembangan atau produksi media.

c. Develop

Pada tahap develop atau pengembangan, kegiatan yang dilakukan meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video serta penggabungan elemen-elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

d. Evaluate

Evaluasi dalam tahap DDD-E dilakukan pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan mulai tahap decide, design, dan development. Pada tahap decide dilakukan penilaian terhadap ketetapan antara topik dengan media dan kelayakan hasil penelitian awal untuk memastikan kecocokan produk untuk mengatasi masalah pembelajaran. Sedangkan pada tahap decide evaluasi

dilakukan dengan menilai dokumen media, yaitu outline konten, flowchart, storyboard, dan tampilan interface. Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan untuk menilai elemen-elemen media seperti gambar, animasi, audio, dan video yang digunakan. Hasil yang diperoleh dijadikan acuan untuk merevisi luaran setiap tahap.

### 2.1.2.3. Model Bergman dan Moore

Model pengembangan Bergman dan Moore terdiri dari enam aktivitas utama, yaitu: analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan, dan validasi. Setiap langkah memiliki tiga bagian, yaitu input, output, dan evaluasi. Dalam setiap aktivitas, didahului oleh input atau masukan. Input pertama adalah adanya suatu masalah yang ingin dipecahkan. Masalah dapat diketahui melalui kegiatan observasi, wawancara, pencatatan dokumen, penyebaran kuesioner, atau cara lainnya. Masalah yang muncul perlu segera mendapat solusi pemecahan agar tidak berdampak negatif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Selanjutnya menghasilkan suatu output atau luaran, dan pada akhirnya luaran tersebut dievaluasi untuk memberikan masukan bagi tahap selanjutnya. Adapun penjelasan dari enam aktivitas pada model pengembangan ini adalah sebagai berikut:

#### a. Analisis

Seperti pada model pengembangan lainnya, model Bergman dan Moore juga diawali dengan tahap analisis secara menyeluruh dengan cara memeriksa berbagai aspek yang terlibat dalam pengembangan produk. Langkah analisis pada model Bergman dan Moore mencakup empat kegiatan analisis, yaitu: analisis masalah (mengapa melakukan pengembangan?), analisis sasaran (siapa sasaran yang

menggunakan produk pengembangan?), analisis tugas (apa yang dapat sasaran lakukan terhadap produk yang dikembangkan?), dan analisis lingkungan (dimana produk digunakan?).

#### b. Desain

Pada tahap desain, menggunakan output berupa deskripsi produk yang dikembangkan dalam kegiatan analisis dan mengelompokkannya dalam dua tingkat, yaitu desain umum dan desain rinci. Desain umum yaitu menentukan segmen program sedangkan desain rinci adalah menentukan unsur-unsur motivasi, strategi interaksi, jenis media yang cocok, dan penilaian.

#### c. Pengembangan

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan komponen berdasarkan output dari tahap desain. Seperti urutan meteri yang diperoleh dari tahap desain dikembangkan menjadi flowchart, storyboard, dan shooting script. Hasil dari tahap pengembangan adalah dokumen seperti flowchart, storyboard, script audio, dan shooting script yang digunakan pada tahap produksi.

#### d. Produksi

Pada kegiatan produksi yaitu kegiatan penerjemah dokumen yang merupakan output dari tahap pengembangan. Flowchart dan storyboard diimplementasikan menjadi tampilan antar muka (interface) media dan komponen-komponen media lainnya. Script audio diimplementasikan melalui kegiatan perekaman untuk menghasilkan media audio, shooting script diimplementasikan melalui kegiatan perekaman (shooting) untuk menghasilkan media video.

#### e. Penggabungan

Tahap penggabungan merupakan tahap mengintegrasikan beberapa media menjadi satu produk yang utuh. Tahap ini memiliki tiga sub aktivitas, yaitu pengkodean, pengujian, penyetelan. Tahap pengkodean untuk mengintegrasikan unsur multimedia menggunakan kode sesuai software yang digunakan menjadi serangkaian presentasi utuh. Tahap pengujian untuk mencoba produk dari prespektif pengguna akhir yang bertujuan mengungkap kesalahan-kesalahan sebagai bahan perbaikan. Pada tahap penyetelan dilakukan untuk melihat kelancaran dan memperbaiki presentasi, logika, dan interaksi menjadi produk yang siap divalidasi.

f. Validasi

Validasi merupakan tahap mengkomparasi produk dengan sasaran. Revisi validasi sebagai bahan untuk meningkatkan efektifitas produk Bregman dan Moore menyarankan tiga langkah untuk aktivitas validasi, yaitu (1) persiapan yaitu membuat instrumen validasi, menentukan validator (ahli), dan membangun lingkungan yang kondusif sebelum validasi dilaksanakan, (2) melakukan validasi melalui pengamatan, wawancara, maupun rekaman, (3) menilai hasil validasi yaitu menganalisis temuan menjadi laporan resmi untuk diperiksa dan untuk menentukan tindakan berikutnya yang mungkin dilakukan.

2.1.2.4. Model ADDIE

Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: analyze atau analisis, design atau desain, development atau pengembangan, implementation atau implementasi, dan evaluation atau evaluasi. Berikut keterangannya:

a. Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan suatu produk, melakukan analisis yang dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan seperti: apakah produk yang akan dikembangkan mampu mengatasi masalah yang dihadapi, apakah produk yang akan dikembangkan mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan, apakah pengguna mampu menerapkan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan pertanyaan diatas peneliti dapat menentukan produk yang akan menjadi objek pengembangan dengan berbagai pertimbangan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan seperti identifikasi produk yang akan dikembangkan, identifikasi sasaran/ pengguna produk, identifikasi konten produk, identifikasi lingkungan dan strategi penyampaian produk. Dari identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan, akan diperoleh data yang akan digunakan untuk melaksanakan tahap berikutnya.

#### b. Design (Desain)

Tahap design atau perancangan merupakan tahap untuk membuat rancangan produk. Pembuatan rancangan produk tersebut berdasarkan output dari tahap analisis, data yang diperoleh kemudian dikembangkan menjadi blueprint rancangan produk berupa pemetaan materi, storyboard, dan interface produk untuk mempermudah pada proses pengembangan produk.

#### c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk merealisasikan rancangan menjadi sebuah produk. Kegiatan pada tahap pengembangan anatara lain:

pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan, pengembangan storyboard menjadi produk, dan penyusunan instrumen.

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan penilaian produk berdasarkan aspek desain dan tampilan, konten, navigasi, dan fungsional media sehingga dari hasil penilaian tersebut penulis akan menarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak, layak, kurang layak, atau tidak layak.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk. Sedangkan evaluasi sumatif digunakan pada akhir program untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas secara luas.

#### 2.1.2.5. Model Isman

Model pengembangan Isman memiliki lima langkah yaitu input, proses, output, umpan balik dan belajar. Adapun aktivitas yang dilaksanakan pada model pengembangan Isman adalah sebagai berikut:

a. Tahap Input

Mengidentifikasi input merupakan tahap pertama yang dilakukan pada model pengembangan Isman. Input atau masukan adalah dasar dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Pada tahap ini, terdapat lima komponen didalamnya. Lima komponen yang terdapat di dalam tahap input dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Identifikasi Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan merupakan faktor yang paling penting dalam proses desain pembelajaran. Desainer dapat menggunakan metode survey, observasi, dan wawancara untuk menentukan apa yang akan siswa pelajari. Identifikasi kebutuhan juga dapat berasal dari penilaian kebutuhan berkenaan dengan kurikulum tertentu.

- Identifikasi Isi

Isi berasal dari kebutuhan siswa, tujuan utama dari identifikasi isi adalah untuk memperjelas apa yang akan diajarkan.

- Identifikasi Tujuan dan Sasaran

Hal utama yang dilakukan ketika mengidentifikasi tujuan dan sasaran adalah menentukan apa yang dapat siswa lakukan setelah melakukan kegiatan belajar.

- Identifikasi Metode Pembelajaran

Setelah mengidentifikasi kebutuhan, isi, dan tujuan, tahap selanjutnya adalah menetapkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran harus berkaitan dengan isi dan tujuan, karena tujuan pembelajaran akan tercapai dengan metode yang tepat.

- Identifikasi Media Pembelajaran

Tahap terakhir adalah mengidentifikasi media pembelajaran, mengidentifikasi media pembelajaran didasarkan pada kajian kebutuhan, isi, tujuan dan metode pembelajaran. Media pembelajaran biasanya digunakan untuk meningkatkan proses terjadinya belajar. Tujuan utama

media adalah untuk menerapkan aktivitas komunikasi dan aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran juga harus memotivasi peserta didik untuk belajar dan membantu membangun pengetahuan baru dalam memori jangka panjang.

#### b. Tahap Proses

Tahap proses memiliki tiga tahap kecil didalamnya, yaitu: menguji prototype, desain ulang, dan kegiatan pembelajaran. Menguji prototype merupakan aktivitas pertama pada tahap proses. Pada langkah ini guru mencoba pembelajaran yang direncanakan dengan peserta didik. Tujuan utama dari menguji prototype adalah mengidentifikasi desain pembelajaran selama pengujian prototype sehingga dapat diketahui tahapan yang dapat berjalan dan tahapan yang tidak dapat berjalan.

Tahap selanjutnya adalah mendesain ulang pembelajaran. Setelah masalah diidentifikasi, desainer pembelajaran mereorganisasi kegiatan pembelajaran. Untuk mengatur kembali kegiatan pembelajaran, pra pengujian memainkan peran penting untuk merancang pembelajaran yang efektif. Jika pembelajaran dirancang dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik pula.

Selanjutnya adalah kegiatan pembelajaran. Guru memulai membelajarkan isi dan menerapkan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

#### c. Tahap Output

Tahap output berisi dua langkah, yaitu kegiatan dan revisi pembelajaran. Pada langkah penelitian, guru menilai kegiatan pembelajaran dengan model desain pembelajaran. Desainer menggunakan metode evaluasi formatif dan sumatif untuk

memeriksa tujuan dan sasaran. Proses ini menuntut guru untuk mengimplementasikan alat penilaian untuk menentukan apakah peserta didik menunjukkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dijelaskan guru dalam tujuan pembelajaran atau tidak. Proses ini memberikan hasil tentang apa yang peserta didik pelajari dari kegiatan pembelajaran. Langkah revisi dilakukan, setelah desainer pembelajaran mengevaluasi semua kegiatan pembelajaran. Apabila desainer pembelajaran menemukan sebuah masalah, desainer pembelajaran kemudian merevisi bagian desain yang mengalami masalah.

#### d. Tahap Umpan Balik

Proses umpan balik melibatkan data revisi pembelajaran yang dikumpulkan selama tahap implementasi. Jika selama tahap implementasi, guru menemukan bahwa siswa tidak belajar sesuai apa yang direncanakan atau apa yang ingin mereka pelajari atau mereka tidak menikmati proses belajar, guru kembali ke langkah terkait dan mencoba untuk merevisi beberapa aspek dari pembelajaran mereka sehingga lebih memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### e. Tahap Belajar

Dalam proses ini, guru harus memastikan bahwa peserta didik belajar sesuai dengan rencana pembelajaran. Jika selama tahap ini guru menemukan bahwa peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, maka guru dapat melanjutkan ke kegiatan pembelajaran baru.

Dari lima model pengembangan yang telah dijabarkan oleh penulis, dalam penelitian ini penulis menggunakan model penelitian ADDIE sebagai model

pengembangan video pembelajaran menggunakan software screencase o-matic. Pemilihan model pengembangan ADDIE didasari pertimbangan bahwa model ADDIE dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna produk.

### **2.1.3. Kurikulum**

#### **2.1.3.1. Pengertian Kurikulum**

Kurikulum menurut pandangan Hilda Taba (1962) megatakan bahwa kurikulum adalah pernyataan tentang tujuan – tujuan pendidikan yang bersifat umum dan khusus, materinya dipilih dan diorganisasikan berdasarkan suatu pola tertentu untuk kepentingan belajar dan mengajar. (Ali Usmar: 2017)

Pengembangan kurikulum adalah perencanaan kesempatan-kesempatan belajae yang dimaksudkan untuk membawa siswa ke arah perubahan-perubahan yang di inginkan dan menilai hingga mana perubahan-perubahan itu telah jadi pada siswa. (Ali Usmar:2017). Pendapat menurut Ahmadi dkk (2011 : 59) Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pendapat Hamalik (2011) menyatakan bahwa kurikulum sebagai tujuan akhir yang akan dicapai, alasan utamanya adalah karena hasil belajar yang diharapkan

merupakan dasar bagi perencanaan dan perumusan berbagai tujuan kegiatan pembelajaran. hal tersebut hasil belajar diharapkan menjadi dasar bagi perencanaan dan perumusan bukan hasil belajar sebagai kurikulum tersebut tetapi kegiatan pembelajaran yang sudah dirumuskan secara terstruktur sehingga mencapai tujuan (hasil belajar tersebut).

Ralph Tyler (1957) mengayatakan bahwa Pengalaman belajar yang direncanakan dan diarahkan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikannya. Kurikulum juga dipandang sebagai hasil belajar yang direncanakan dan merupakan tanggung jawab sekolah.(Ali Usmar: 2017)

Menurut Hamalik (2009 :6) menyatakan bahwa sebagian ahli pendidikan berpandangan bahwa kurikulum dalam setiap masyarakat atau budaya seharusnya menjadi refleksi dari budaya masyarakat itu sendiri. Pendapatnya yang lain menyatakan bahwa dalam masyarakat, unsur pendidikan dan kebudayaan merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan dan saling berkaitan. Pendidikan adalah aktivitas dari kebudayaan dan merupakan aktivitas pembudayaan, di sisi lain kebudayaan menjelmakan aktivitas, sistem dan struktur pendidikan. Kurikulum merupakan program pendidikan yang direncanakan secara sistmatis, kurikulum mengemban peranan yang sangat penting bagi pendidikan siswa (Hamalik, 2011)

Tujuan Pendidikan adalah seperangkat sasaran kemana pendidikan itu diarahkan (Hadisusanto dkk, 1995) dalam (Rohman, 2013:87). Berbeda dengan pendapat para ahli salah satunya Jonas Cohn menyatakan bahwa tujuan

pendidikan adalah membentuk anak didik supaya menjadi anggota masyarakat yang berdiri sendiri (mandiri) dalam masyarakat.

#### 1. Kurikulum 2013

Menurut Mulyasa (2013:16) Dalam pengembangannya kurikulum 2013 ini dilandasi secara fisiologi, yuridis dan konseptual.

##### a. Landasan Filosofis

- 1) Filosofis pancasila yang memberikan berbagai prinsip dasar dalam pembangunan pendidikan
- 2) Filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat

##### b. Landasan Yuridis

- 1) RPJMM 2010-2014 Sektor Pendidikan, tentang Perubahan Metodologi Pembelajaran dan Penataan Kurikulum
- 2) PP No. 19 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan
- 3) INPRES Nomor 1 Tahun 2010, tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional, penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa.

##### c. Landasan Konseptual

- 1) Relevansi pendidikan (link and match)
- 2) Kurikulum berbasis kompetensi, dan karakter
- 3) Pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning)
- 4) Pembelajaran aktif (student active learning)

##### 5) Penilaian yang valid, utuh dan menyeluruh

#### 2.1.3.2. Ruang Lingkup Penilaian Kurikulum 2013

Ruang lingkup penilaian dalam kurikulum 2013 terdapat tiga komponen utama, yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga komponen tersebut dilaksanakan dengan menggunakan teknik dan instrumen penilaian yang berbeda-beda, tetapi tetap berimbang dan berfungsi saling melengkapi antara satu dengan yang lain. Hasil dari penilaian ketiga komponen tersebut dapat dijadikan sebagai tolok ukur dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar setiap peserta didik mencakup : penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkal kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah. Fadillah (2014: 206-207)

1. Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses, keluaran (output) pembelajaran
2. Penilaian diri merupakan penilaian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang sudah ditetapkan
3. Penilaian berbasis portofolio merupakan penilaian yang dilaksanakan untuk menilai keseluruhan entitas proses belajar peserta didik termasuk

penugasan perseorangan dan atau kelompok di dalam dan atau diluar kelas khususnya pada sikap/ perilaku dan ketrampilan

4. Ulangan merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik
5. Ulangan harian merupakan kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk menilai kompetensi peserta didik setelah penyelesaian satu kompetensi dasar (KD) atau lebih
6. Ulangan tengah semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Cangkupan ulangan tengah semester meliputi seluruh indikator yang mempresentasikan seluruh KD pada periode tertentu
7. Ulangan akhir semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester. Cangkupan ulangan meliputi seluruh indikator yang mempresentasikan semua KD pada semester tersebut
8. Ujian tingkat kompetensi yang selanjutnya disebut UTK merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi. Cakupan UTK meliputi sejumlah kompetensi dasar yang mempresentasikan kompetensi inti pada tingkat kompetensi tersebut

9. Ujian multi tingkat kompetensi yang selanjutnya disebut UMTK merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi. Cakupan UMTK meliputi sejumlah kompetensi dasar yang mempresentasikan kompetensi inti pada tingkat kompetensi tersebut
10. Ujian nasional yang selanjutnya disebut UN merupakan kegiatan pengukuran kompetensi tertentu yang dicapai peserta didik dalam rangka menilai pencapaian standar nasional pendidikan, yang dilaksanakan secara nasional
11. Ujian sekolah/madrasah merupakan kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi yang diujikan pada UN, dilakukan oleh satuan pendidikan.

#### **2.1.4. Media Pembelajaran**

Menurut Kustiono (2009:2) menyatakan bahwa media juga disebut saluran (*channel*), karena dapat menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerimanya. Dengan demikian media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam penyajian informasi untuk mengantar pesan dari sumber informasi kepada penerima. Selanjutnya pesan itu diubah (*encode*) dalam bentuk lambang atau kode. Pengubahan ini, misalnya suatu konvensi diubah dalam bentuk suara, tulisan kata, gambar. Pesan yang sudah berupa kode itu dipindahkan kepada penerima melalui *channel* dengan menggunakan media tertentu, misalnya: film, gambar, buku.

Menurut Kustiono (2009:3) dalam proses pembelajaran model komunikasi digambarkan Kemp, juga berlaku antara guru dengan siswa. Guru adalah sumber pesan. Segala ide/gagasan yang dipikirkan dan disediakan oleh guru disusun dalam bentuk pesan (*message*), yaitu materi pengajaran. Persiapan dan keputusan yang diambil guru, misalnya materi yang diajarkan, kapan pembelajarannya berlangsung, dengan apa materi disampaikan, merupakan tahap 1. Proses penyajian materi sendiri termasuk tahap II, yaitu penyampaian pesan yang dilakukan melalui saluran (*channel*) tertentu. Apakah melalui suara guru itu sendiri, atau secara tertulis dipapan tulis, melalui transparansi, film, pita kaset, video, dan sebagainya. Peralatan-peralatan tersebut merupakan *channel*. Peralatan-peralatan itu, dalam pembelajaran disebut media.

Menurut Munadi (2008:9), dalam proses belajar guru harus mampu menguasai alat bantu yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar sehingga melalui penggunaan media pembelajaran pun dapat efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah “sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Menurut Sukiman (2012:29), yang menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi maupun materi pengajaran itu harus

dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indra mereka (Sadiman, 2014:6)

Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak atau audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman 2014:7)

#### 2.1.4.1. Teknik Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Kustiono (2009:44) pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya yaitu bahwa media merupakan komponen penting dari sistem instruksional. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, alokasi waktu, sumber, dan prosedur penilaiannya juga dipertimbangkan. Disamping adanya kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada 4 faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri
2. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga, dan fasilitasnya

3. Memperhatikan faktor-faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media untuk waktu yang lama
4. Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang

#### 2.1.4.2. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip umum penggunaan media, yaitu: 1) tidak ada satu media yang harus dengan meniadakan yang lain, 2) sesuaikan kelebihan dan kekurangan media dengan karakteristik bidang studu tertentu, 3) tidak ada satu medipun yang dapat sesuai dengan segala macam kegiatan belajar, 4) menggunakan media terlalu banyak secara sekaligus dapat membingungkan dan merancu suasana belajar, 5) senantiasa dilakukan persiapan yang cukup, 6) media harus merupakan bagian integral dari proses pembelajaran bukan merupakan hiasan, 7) siswa harus disiapkan dan diperlakukan secara aktif, 8) perlu diusahakan penampilan yang positif dari pada yang negatif, 9) media jangan digunakan sekedar sebagai selingan atau hiburan pengisi waktu kecuali memang tujuannya demikian, 10) gunakan media yang dapat melatih perkembangan baik lisan maupun tertulis.

#### 2.1.5. Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena

unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65)

Cecep Kustandi (2013:64) bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan Arief S. Sadiman (2009: 74) menyatakan video adalah media audiovisual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sukirman (2012 : 187-188) video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

#### **2.1.6. Pengertian *Screencast o-matic***

*Screencast o-matic* ini adalah *software* yang bisa digunakan bagi user pengguna sistem operasi *Windows Xp*, *Windows Vista* dan *Windows 7*. Peluncuran pertama *Screencast O-matic* yaitu pada tahun 2006, *Screencast o-matic* ini juga dapat merekam aktivitas webcam. Biasanya *screen recorder* seperti ini digunakan untuk merekam tutorial dan membagikannya di youtube dan blog. *Screencast o-matic* ini berupa *software* yang dapat merekam semua media pembelajaran *e-learning* menjadi sebuah video tutorial yang mana guru dapat melakukan

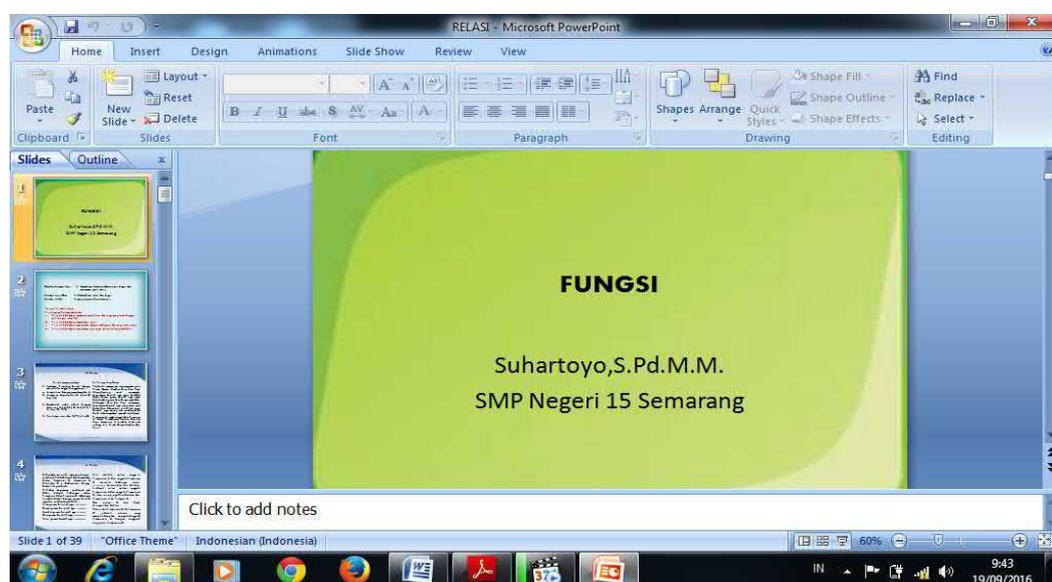
pembelajaran seolah-olah didalam kelas yang dapat dijadikan video pembelajaran dan bisa dibagikan melalui berbagai model. Hari Suryanto, dkk (2015 : 12)

2.1.6.1. Langkah-langkah menggunakan *screencast o-matic* adalah sebagai

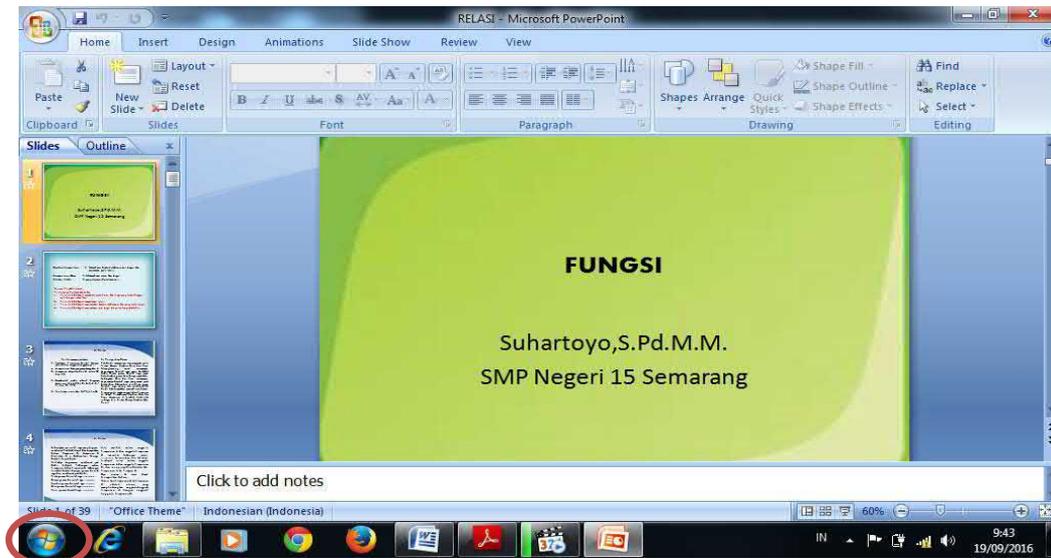
berikut:

*Software* dapat didownload di: <http://www.screencast-o-matic.com/> atau langsung merekam secara *online* di halaman tersebut, dengan mengklik *record*, menyesuaikan daerah yang akan direkam dan mengaktifkan audio untuk merekam, Jika computer memiliki *built in kamera (web cam)* maka dapat digunakan untuk menyertakan video sendiri. juga memiliki kemampuan untuk menambahkan sebuah *file teks* untuk captioning dan berbagi video dengan audiens. Setelah menginstal *software screencast o matic* di laptop berikut cara menggunakan *screencast o matic* untuk media pembelajaran.

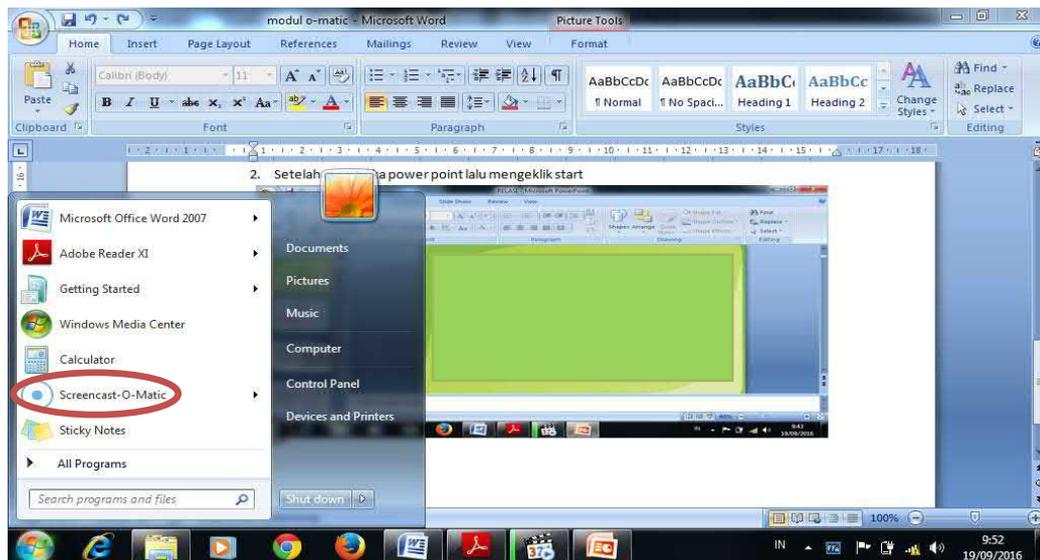
1. Membuka *power point* yang akan digunakan untuk pembelajaran



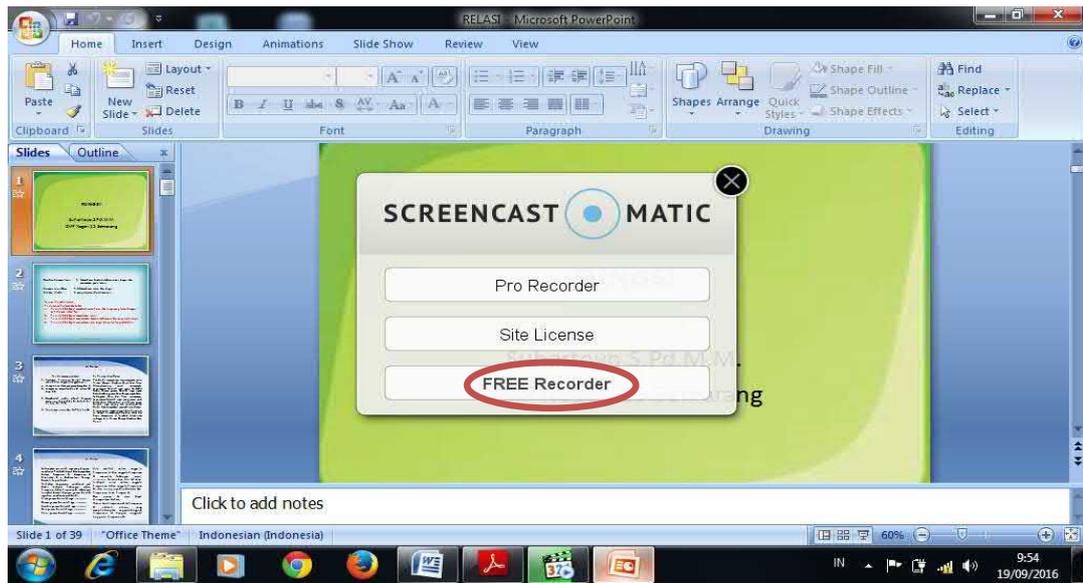
2. Setelah membuka *power point* lalu mengklik *start*



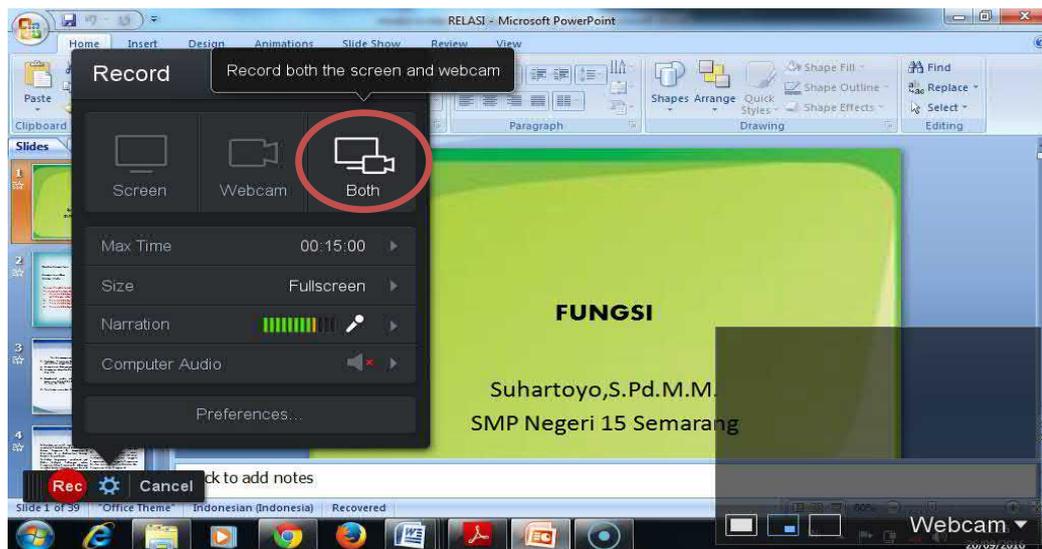
3. Setelah mengklik *start* lalu pilih menu *screencast o matic* yang di lingkaran merah tersebut



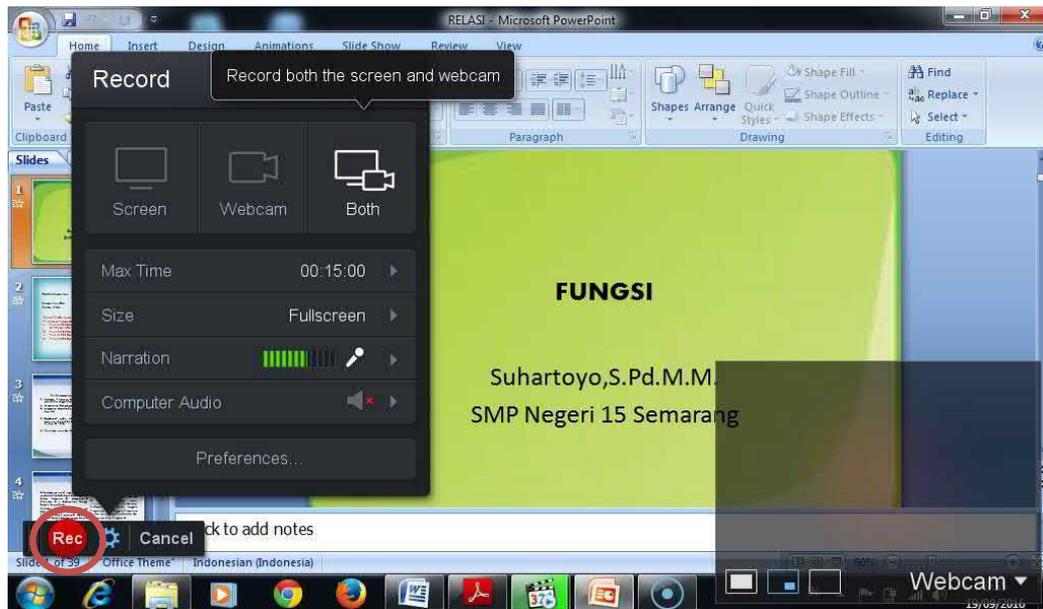
4. Setelah mengklik *screencast o matic* maka akan muncul tampilan seperti ini, lalu pilih *free recorder* seperti yang di lingkaran merah



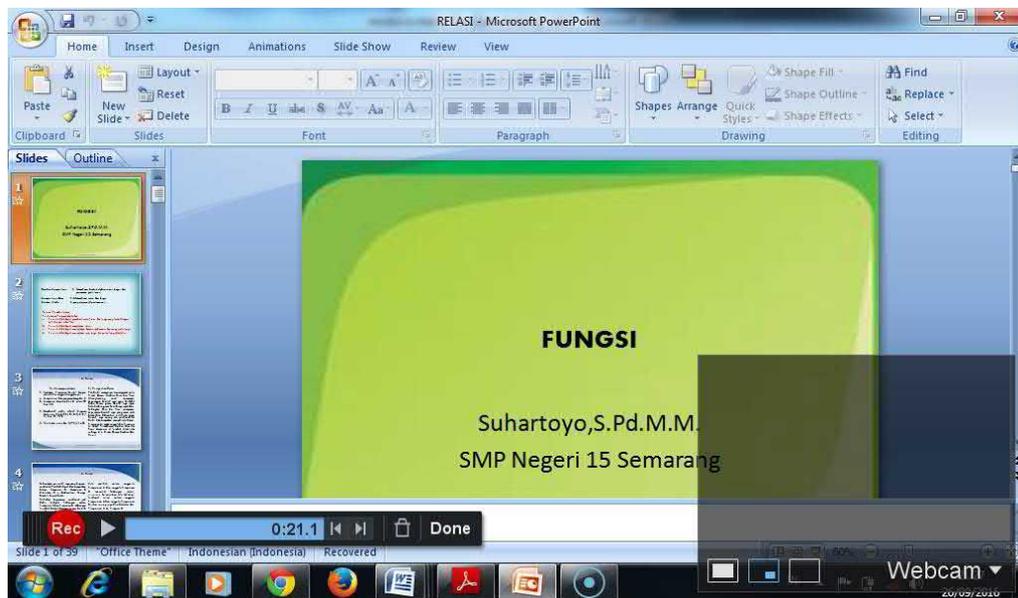
5. Tampilan seperti ini adalah pilihan kita akan menggunakan tampilan yang seperti apa, nah yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu pilih *both*, *both* digunakan untuk merekam suara sekaligus video yang akan menjelaskan suatu materi pembelajaran.



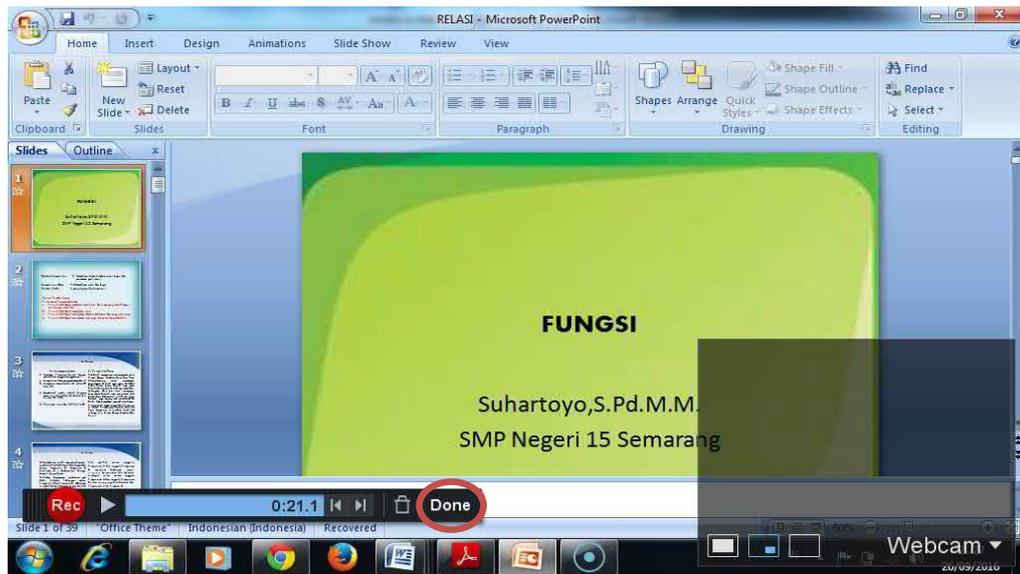
6. Lalu klik *rec* untuk memulai merekam



Brikut adalah tampilan *screencast o matic* yang sedang berjalan merekam



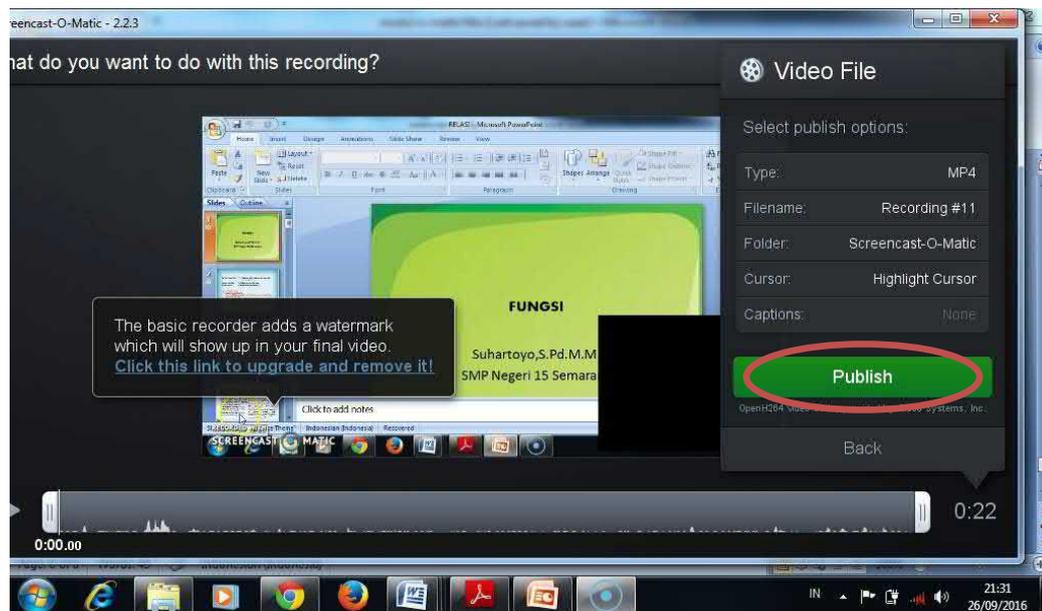
7. Untuk menghentikan rekaman maka klik tombol *done*



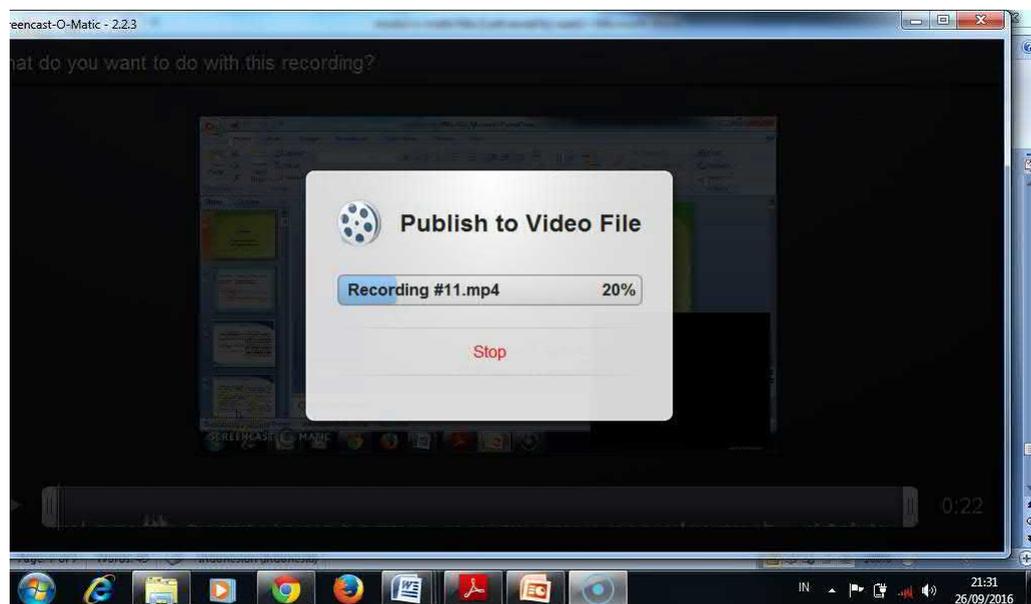
8. Pilih *video file* untuk menyimpan sekaligus menjadikan rekaman sebagai video



9. Setelah mengklik *video file* lalu klik *publish*



#### 10. Proses menjadikan video



#### 11. Video sudah jadi

### 2.1.7. Pengertian Manajemen Kelas

Menurut Novan (2013: 58), kelas yang diadalmnya terdapat sekelompok orang yang sedang melakukan kegiatan belajar bersama dibawah kepemimpinan

seorang guru dilingkupi oleh beberapa kondisi. Kondisi kelas yang diharapkan adalah kondisi kelas yang mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Sementara kondisi kelas yang tidak diharapkan adalah tentu merupakan kondisi kelas yang tidak mendukung keberhasilan kegiatan belajar-mengajar.

Menurut Novan (2013: 58), kondisi kelas yang mendukung keberhasilan belajar-mengajar yaitu kelas memiliki sifat merangsang dan menantang untuk selalu belajar, memberikan rasa aman, dan memberikan kepuasan kepada peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Tentu saja semua guru menghendaki kondisi kelas yang dapat mendukung keberhasilan kegiatan belajar-mengajar, untuk itu guru harus berusaha menciptakan kondisi kelas yang diharapkan.

Menurut Novan (2013: 59), usaha tersebut akan efektif jika:

1. Guru mengetahui secara tepat faktor-faktor yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam kegiatan belajar-mengajar
2. Guru mengenal masalah-masalah yang diperkirakan muncul dalam kegiatan belajar-mengajar yang dapat merusak iklim belajar di kelas
3. Guru menguasai berbagai pendekatan dalam manajemen kelas dan mengetahui kapan dan untuk masalah apa suatu pendekatan digunakan

#### 2.1.7.1. Pengelolaan Ruang Kelas

Menurut Novan (2013: 59), pengelolaan ruang kelas berkaitan dengan keterlaksanaan atau pengaturan kelas yang merupakan ruangan yang dibatasi oleh dinding tempat peserta didik berkumpul bersama mempelajari segala yang disampaikan oleh guru dengan harapan kegiatan belajar mengajar dapat

berlangsung secara efektif dan efisien. Pengelolaan ruang kelas ini meliputi pengadaan dan pengaturan ventilasi, tempat duduk peserta didik, dan alat-alat peraga pembelajaran, dan lain-lain.

#### 2.1.7.2. Kelas untuk SMP/MTs

Menurut Novan (2013: 55), pada satu SMP/MTs memiliki minimum 3 kelas dan maksimum 24 kelas. Ruang kelas digunakan sebagai tempat kegiatan pembelajaran, teori dan praktik yang tidak memerlukan peralatan khusus atau praktik dengan peralatan khusus yang mudah dihadirkan. Kapasitas maksimum ruang kelas 32 peserta didik. Rasio, minimum luas ruang kelas 2m<sup>2</sup>/peserta didik. Untuk kelas dengan peserta didik kurang dari 15 orang, luas minimum 30m<sup>2</sup> dengan lebar minimum ruang kelas 5m. Ruang kelas yang memiliki fasilitas yang memungkinkan pencahayaan memadai untuk membaca buku dan untuk memberikan pandangan ke luar ruangan. Ruang kelas juga memiliki pintu yang memadai agar peserta didik dan guru dapat segera keluar ruangan jika terjadi bahaya dan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.

#### 2.1.7.3. Pengelolaan Peserta Didik

Menurut Novan (2013: 60), pengelolaan peserta didik ini berkaitan dengan pemberian stimulus dalam membangkitkan dan mempertahankan kondisi motivasi peserta didik untuk secara sadar berperan aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar dikelas. Perwujudannya dapat berbentuk kegiatan, perilaku, suasana yang diatur atau diciptakan guru dengan menstimulasi peserta didik agar ikut serta berperan aktif dalam kegiatan belajar dikelas secara penuh.

### 2.1.8. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

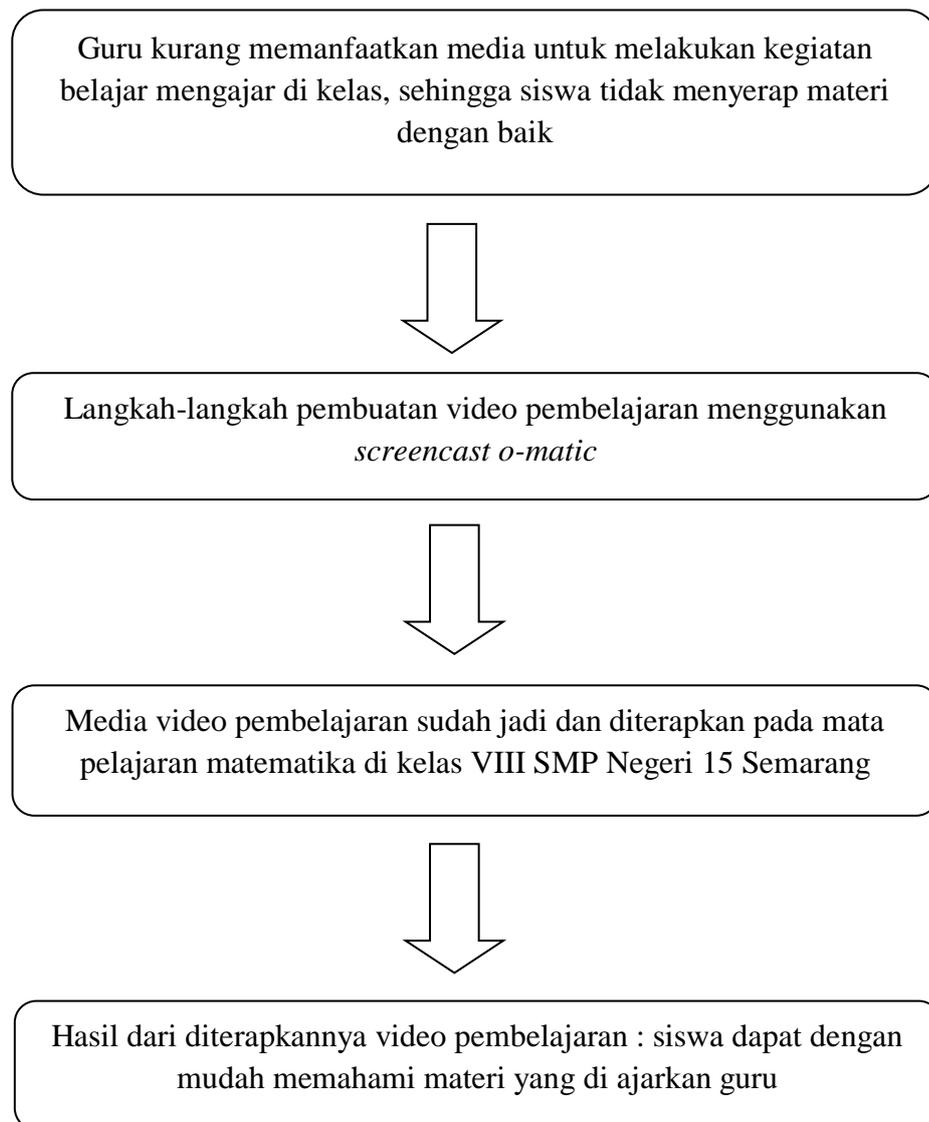
Tujuan mata pelajaran matematika dimuat pada standar isi (SI) mata pelajaran matematika untuk semua satuan pendidikan dasar dan menengah (SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK). Tujuan itu memberi arahan tentang bagaimana pembelajaran matematika pada satuan pendidikan dilaksanakan. Oleh karena itu sebagai guru matematika SMP/MTs penting kiranya anda mencermati dan mampu memahami maksud dari tujuan mata pelajaran matematika itu. Sri Wardani (2008 : 7)

Tujuan mata pelajaran matematika disekolah agar siswa memiliki kemampuan:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari

matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Sri Wardani (2008 : 7)

## 2.2. Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Alur Kerangka Berfikir

Mata pelajaran matematika sangat diunggulkan disekolah karena bagi siswa yang menguasai pelajaran matematika akan dianggap pintar oleh guru, orang

tua, bahkan semua orang. Namun, bagi sebagian siswa mungkin pelajaran matematika dianggap momok yang sangat menakutkan jika siswa tersebut tidak dapat mengerti dengan materi yang diajarkan oleh guru. Nah disini guru pelajaran matematika di kelas VIII masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penerapan kurikulum 2103 seharusnya guru sudah menggunakan media untuk menunjang pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa cenderung tertarik jika menggunakan media pembelajaran. Siswa yang tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media akan lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung, serta meningkatkan motivasi siswa untuk semangat mengikuti pelajaran matematika.

Dalam menggunakan media video pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Cara membuat video pembelajaran yaitu dengan menggunakan *software screencast o-matic*, *screencast o-matic* ini adalah *software* yang bisa digunakan bagi user pengguna sistem operasi Windows Xp, Windows Vista dan Windows 7. *Screencast o-matic* ini juga dapat merekam aktivitas webcam. Biasanya *screen recorder* seperti ini digunakan untuk merekam tutorial dan membagikannya di youtube dan blog. *Screencast o-matic* ini berupa *software* yang dapat merekam semua media pembelajaran *e-learning* menjadi sebuah video tutorial yang mana guru dapat melakukan pembelajaran seolah-olah didalam kelas yang dapat dijadikan video pembelajaran dan bisa dibagikan melalui berbagai model.

Setelah produk sudah jadi akan diterapkan didalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Ketika video sudah diterapkan diharapkan siswa dapat dengan mudah menyerap materi tersebut.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan video pembelajaran *screencast o-matic* mata pelajaran matematika yang berbasis kurikulum 2013 yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran menggunakan *software screencast o-matic* dengan materi peluang ini telah sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
2. Pengembangan video pembelajaran sudah melalui tahap validasi media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dari ahli media mendapat skor rata-rata sebesar 75% masuk pada kriteria layak dan validasi oleh ahli materi mendapat skor sebesar 94,09% masuk pada kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan *software screencast o-matic* layak digunakan untuk penelitian dilapangan.
3. Pengembangan media video pembelajaran menggunakan *software screencast o-matic* pada mata pelajaran matematika kelas VIII dinyatakan efektif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari ketuntasan nilai *pretest* dan *posttest* yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase peningkatan 83%.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Perlunya penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar seperti, ketika guru sedang berhalangan hadir maka video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, siswa kurang bersemangat saat belajar, materi pelajaran yang abstrak, sehingga pembelajaran dapat dengan baik.
2. Kepada sekolah hendaknya melengkapi fasilitas sarana dan prasarana dengan baik agar menunjang pembelajaran dikelas agar lebih optimal.
3. Guru hendaknya sering menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, agar siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

## Daftar Pustaka

- Ahmadi, L. K., Amri, S., & Setyono, H. A. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cheppy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Fadillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Hamalik, O. (2011). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, Dian, dkk. 2017. *IPTEKS Tepat Guna Bagi Masyarakat (ITGBM) Workshop Media Screencast O-Matic Guru MGMP Matematika SMP Se-kota Tasikmalaya*". *Jurnal Pengabdian Siliwangi*. 3(2): 1-8.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRES
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munadi. Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Nauli, Pardomuan. 2013. "Kurikulum 2013 dan Implementasinya Dalam Pembelajaran". [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=kurikulum+2013+dan+implementasinya+dalam+pembe&btnG=](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kurikulum+2013+dan+implementasinya+dalam+pembe&btnG=).  
(diakses pada 27 Januari 2018)
- Rohman, A. (2013). *Memahami Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: CV Aswaja Pressindo.

- Sadiman, Arif S.dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan: Prespektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Suryanto, Hari, dkk. 2015. *Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Scrcencase O-matic Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Surabaya: Jurnal Teknologi Pembelajaran Devosi. Vol.5, No.1
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bndung: Angkasa.
- Tegeh, I. M., Ngampel, I Nyoman., & Pudjawan, Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Usmar, Ali. 2017. *Model-model Pengembangan Kurikulum Dalam Proses Kegiatan Belajar*. Jambi: Jurnal An-Nahdhah. Vol.11, No. 2.
- Wardani, Sri. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika
- Wiyani, N. A. 2013. *Manajemen Kelas*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.