

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASIDAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII
DI SMP NEGERI 1 BATIPUH**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

DIANA BESNI
01206/2008






**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMP 1 Batipuh
Nama : Diana Besni
NIM : 01206
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Juli 2012

Tim Penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Zuliarni.	2. 
3. Anggota	: Prof. Dr. H. Nurtaim.	3. 
4. Anggota	: Dra. Syafril, M. Pd.	4. 
5. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd.	5. 

ABSTRAK

Diana Besni, 01206/2008: Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMP Negeri 1 Batipuh.2012.

Siswa di SMP Negeri 1 Batipuh mempunyai perhatian yang kurang terhadap pelajaran, salah satu yang menjadi penyebab karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kemudian jumlah komputer yang ada juga tidak sebanding dengan jumlah siswa. Agar perhatian siswa terfokus pada materi pelajaran, maka digunakan media video pembelajaran. Media ini bersifat tutorial yang bisa membimbing siswa saat melakukan pengenalan materi. Untuk melihat apakah menggunakan video pembelajaran ini berhasil, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Batipuh.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk kuantitatif kuasi eksperimen dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan video pembelajaran pada kelas eksperimen dan pembelajaran biasa/konvensional pada kelas kontrol. Populasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Batipuh dengan sampel diambil secara purposive sampling sebanyak 2 kelas yaitu kelas VIII.1 kelompok eksperimen dan kelas VIII.2 kelompok kontrol. Data hasil belajar diperoleh dengan tes yang dibuat bersama guru TIK sebanyak 40 butir soal yang telah dilakukan uji validitas, realibilitas, daya beda, dan indeks kesukaran soal. Soal yang diujikan tersebut berbentuk objektif dengan empat pilihan jawaban. Kemudian data dianalisis dengan uji-t yang sebelumnya diuji normalitas populasi menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji Bartlett.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Di SMP Negeri 1 Batipuh Pada kelas VIII.1 yang dijadikan kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 82, sedangkan untuk kelas VIII.2 yang dijadikan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 68. Ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar siswa, karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Sehingga penggunaan video pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII SMP Negeri 1 Batipuh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas karunia yang dilimpahkan sebagai sumber dari segala rahmat yang dicurahkan, untuk penjaga semangat, keteguhan hati, kesungguhan untuk mewujudkan niat sampai akhirnya penulis dapat menuntaskan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP N 1 Batipuh”**. Selawat kepada nabi Muhammad SAW sebagai penegak segala kemajuan seluruh umat di muka bumi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, bantuan, arahan dan motivasi dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd., sebagai pembimbing I yang sabar, ikhlas dan tulus memberi bimbingan, arahan, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni., sebagai pembimbing II sekaligus pembimbing akademik selama menyandang predikat mahasiswa yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan penulis dengan ikhlas serta tulus memberi bimbingan dan semangat kepada penulis untuk mencapai yang terbaik.
3. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Ketua dan Ibu Sekretaris Jurusan Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan staf karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Padang.
5. Kepala SMP Negeri 1 Batipuh beserta guru dan staf tata usaha yang telah mengizinkan dan membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
6. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, terkhusus angkatan 2008 yang telah memberikan bantuan diskusi, semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga besar penulis, kedua orang tua Rasuni (Abak), Nurlinun (Amak), Romi Adriyanto (Wa), dan Ronal Rizki (abang).
8. Keluarga besar SKK *Ganto* yang telah memberikan ilmu, pengalaman, kepercayaan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab selama aktif menjadi mahasiswa UNP.

Semoga bimbingan dan bantuan yang Bapak/ Ibu dan rekan- rekan berikan menjadi ibadah disisi Allah SWT. Akhir kata penulis Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin Yaa Rabbal 'Alamin.

Padang, Juni 2012
Penulis

Diana Besni
01206/ 2008

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Belajar dan Pembelajaran	9
B. Media Video Pembelajaran	12
C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.	22
D. Hasil belajar	25
E. Kerangka Konseptual	29
F. Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Desain Penelitian	32

	C. Prosedur Penelitian	33
	D. Populasi dan Sampel.....	35
	E. Jenis dan Sumber Data	36
	F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	37
	G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data	47
	B. Analisis Data.....	50
	C. Pembahasan	53
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	60
	B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Konseptual	29
2. Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen	49
3. Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol	51

DAFTAR TABEL

1. Langkah-Langkah Pembuatan Media	22
2. Desain Penelitian	33
3. Populasi Penelitian	35
4. Sampel Penelitian	36
5. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett	45
6. Uji Hipotesis	46
7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen SMP N 1 Batipuh	49
8. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar TIK Kelas Kontrol SMP N 1 Batipuh	51
9. Hasil Uji Normalits dengan Menggunakan Uji Lilifors Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
10. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus.....	64
2. RPP Kelas Eksperimen	65
3. RPP Kelas Kontrol	77
4. Soal Evaluasi	91
5. Kunci Jawaban.....	95
6. Analisi Indeks Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Instrument Tes	98
7. Tabel Validitas Instrument Tes.....	100
8. Tabel Realibitas Uji Instrumen Tes	102
9. Konversi Nilai Tiap Butir Soal Evaluasi Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP Negeri 1Batipuh	104
10. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	106
11. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	107
12. Perhitungan Mean dan Skor Belajar	108
13. Persiapan Uji Normalitas Kelas Eksperimen	112
14. Persiapan Uji Normalitas Kelas Kontrol	114
15. Uji Homogenitas	116
16. Uji Hipotesis (Uji-t)	118
17. Tabel z	120
18. Tabel L	121
19. Tabel Chi Kuadrat	122
20. Tabel t	123
21. Surat Izin Penelitian	124

22. Surat Penugasan	125
23. Surat Keterangan/ Rekomendasi KESBANGPOL	126
24. Surat Keterangan dari Sekolah	127

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran oleh guru kepada peserta didik, namun lebih dimaknai pada sebuah proses. Suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, yang akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Pengajaran merupakan proses agar perubahan itu dapat dicapai sebagaimana yang diinginkan.

Menurut Hamalik (2011:27): “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”. Berdasarkan pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Sekolah merupakan pendidikan formal tempat proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Proses belajar mengajar tentu tidak akan terlepas dari komponen-komponen pembelajaran seperti peserta didik, pendidik, perencanaan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Peserta didik merupakan komponen yang memiliki keunikan dan keberagaman dalam menangkap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan guru. Strategi, metode, media dan teknik yang digunakan guru tentu

sangat menunjang proses pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran ini saling terkait antara satu dengan yang lainnya.

Sebelum proses pembelajaran berlangsung ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan. Salah satunya mempertimbangkan komponen yang paling penting dalam proses pembelajaran yaitu siswa. Ada tiga macam bentuk penerimaan siswa dalam kaitannya menerima penyampaian materi oleh guru. Pertama, *auditif*, yaitu siswa yang senang mendengarkan penjelasan dari guru. Untuk tipe ini tanpa menggunakan media pun siswa tersebut dapat menangkap informasi atau materi pelajaran yang disampaikan guru. Kedua, *visual*, dimana siswa lebih tertarik untuk melihat daripada mendengarkan, untuk tipe ini siswa akan berakibat kurang optimal dalam menyerap informasi atau materi pembelajaran jika guru hanya menggunakan *verbal symbol* atau ceramah. Penggunaan media pembelajaran akan memberikan solusi sehingga informasi yang diberikan lebih konkret.

Ketiga, *kinestetik*, yaitu siswa yang senang melakukan (*learning by doing*). Untuk tipe ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu keterserapan materi pembelajaran yang diberikan guru, terutama berkenaan dengan demonstrasi yang difasilitasi dengan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan kriteria siswa di atas pendidik atau guru sebaiknya menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan baik SMP ataupun SMA. Ada pun tujuan agar peserta didik menjadi

melek teknologi dan tidak mudah terpengaruh berbagai dampak yang akan ditimbul. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Selain itu mata pelajaran TIK memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab. Lalu mampu menggunakan TIK untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai masalah tentu akan muncul dalam proses belajar termasuk dalam mata pelajaran TIK. Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPL-K) di salah satu SMP 1 Batipuh Negeri Kabupaten Tanah Datar pada semester Juli-Desember 2011, banyak siswa yang hanya bermain ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Menurut guru mata pelajaran TIK di SMP ini, kebanyakan siswa ketika masuk kedalam labor komputer motivasi untuk belajar berganti menjadi bermain. Menurutnya masih berfikir komputer bukanlah alat teknologi informasi melainkan alat yang memfasilitasi mereka untuk bermain. Hal ini terbukti, ketika pembelajaran dimulai siswa lebih tertarik untuk membuka aplikasi *game* dari pada mendengarkan penjelasan guru.

Jumlah komputer di labor SMP N 1 Batipuh ini juga belum sebanding dengan jumlah siswa. Jumlah komputer yang tersedia hanya 16 unit, 5 unit komputer terkoneksi dengan internet. Saat proses pembelajaran satu komputer dipakai untuk dua orang siswa. Hal ini juga menambah permasalahan baru,

karena siswa akan terpancing untuk berbicara dengan kawan di sebelah dari pada mendengarkan penjelasan guru.

Sehingga waktu pembelajaran menjadi kurang efektif, karena guru disibukkan menegur siswa berkali-kali. Akhirnya materi yang akan disampaikan pada pertemuan itu tidak mencapai batas yang telah ditentukan dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu yang juga menjadi penyebab kurangnya perhatian siswa pada materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran karena belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru belum menggunakan media, bahkan *slide* atau *power point* sederhana. Guru mengajar menggunakan metode ceramah dengan mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi di komputer masing-masing. Sedangkan jumlah komputer yang tidak sebanding dengan jumlah siswa membuat suasana kelas jadi ribut.

Akhirnya, hal ini berimbas kepada hasil belajar, dari rata-rata 30 orang siswa perkelas nilai ulangan yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak lebih dari setengah, dari 30 orang hanya 5 sampai 10 orang yang mendapat nilai diatas KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Semester genap kelas VIII SMP mempelajari materi pengolahan angka menggunakan *software Microsoft Excel*. *Microsoft Excel* merupakan satu salah *software* pengolahan angka yang membuat dokumen dalam bentuk tabel, grafik, dan diagram. Setelah mempelajari materi ini, siswa dituntut dapat menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka, mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam

perangkat lunak pengolah angka, menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka, mendemonstrasikan pembuatan *spreadsheet* baru, melakukan langkah dasar pengoperasian, menjelaskan formula dan fungsi program pengolah angka, serta memasukkan data ke dalam sel.

Pengolahan angka menggunakan *Microsoft Excel* menurut beberapa siswa merupakan materi yang cukup membosankan. Karena siswa dihadapkan pada tabel-tabel yang rumit. Ada beberapa alternatif untuk mengatasi permasalahan ini, salah satunya dengan melahirkan sebuah media yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Pengolahan angka menggunakan *Microsoft Excel* merupakan materi yang menuntun demonstrasi langsung. Agar motivasi siswa dalam pelajaran TIK kembali untuk belajar khususnya pada materi pengolahan angka ini, maka diperlukan sebuah media video pembelajaran yang bersifat tutorial simulasi berisikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, konsep, video demonstrasi tampilan asli yang dilengkapi dengan audio dan gambar.

Video pembelajaran ini dibuat menggunakan *software Debut Video Capture*. Materi pelajaran akan disajikan dalam bentuk video yang dilengkapi dengan audio, gambar, petunjuk, dan kompetensi dasar yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata. Dimana nantinya siswa akan berinteraksi langsung dengan materi yang ingin dia kuasai atau yang belum ia kuasai. Video pembelajaran ini nantinya akan dikemas menggunakan *Macromedia Director MX 2004, videopad video editor* dan *Photoshop CS*.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMP 1 Batipuh”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ditemui sebagai berikut :

1. Masih rendahnya motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran, hal ini terlihat dengan siswa lebih tertarik untuk bermain *game* dari pada mendengarkan penjelasan guru.
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa, terbukti dengan hanya 5 sampai 10 dari 30 orang siswa yang mencapai KKM.
3. Waktu pembelajaran kurang efektif karena guru sering menegur siswa, akhirnya materi pelajaran yang telah disusun dalam rancangan perencanaan pelajaran tidak tercapai.
4. Guru belum menggunakan media, bahkan *slide* atau *power point* sederhana. Guru mengajar menggunakan metode ceramah dengan mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi di komputer masing-masing.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah kemudian keterbatasan waktu, tenaga dan dana maka permasalahan dibatasi pada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII semester genap SMP Negeri 1 Batipuh.

D. Rumusan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, kemampuan, dan pegalaman penulis, maka penelitian hanya dibatasi pada masalah, Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 1 Batipuh?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Kominikasi (TIK) kelas VIII di SMP Negeri 1 Batipuh.
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 1 Batipuh.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru akan pentingnya atau efektifitas penggunaan video pembelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai pedoman dan pertimbangan bagi guru dalam memilih media dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Bagi penulis sendiri sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh, sebagai perekayasa pembelajaran yang menunjang proses pendidikan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di SMP N 1 Batipuh disimpulkan sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media video pembelajaran yang digunakan pada kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen mata pelajaran TIK di SMP N 1 Batipuh memperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata 82. Pada kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan video pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 68. Jadi terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 14.
2. Media video pembelajaran interaktif yang digunakan pada kelas VIII.1 pada materi pengolahan angka mata pelajaran TIK di SMP N 1 Batipuh mempunyai harga t hitung lebih besar dari pada t tabel ($t_{hitung} = 5,64 > t_{tabel} = 2,00$) pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), ini artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru yang akan mengajar mata pelajaran TIK pada pokok bahasan perangkat lunak pengolahan kata dapat menggunakan video pembelajaran untuk menambah pemahaman siswa yang berdampak pada tingginya hasil belajar.
2. Kepada kepala sekolah untuk memfasilitasi guru untuk membuat media video pembelajar baik dari segi bahan dan dana yang dibutuhkan untuk pembuatan video pembelajaran.
3. Kepada peneliti selanjutnya untuk meneruskan penelitian ini pada pokok bahasan yang berbeda. Karena video pembelajaran tidak hanya bisa digunakan pada perangkat lunak pengolahan angka, namun dapat digunakan pada semua perangkat lunak. Kemudian dapat digunakan pada semua kalangan, baik anak-anak, remaja dan dewasa. Hanya saja perlu penyesuaian materi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto Purnomo. 2011. *Debut Video Capture*.
(<http://www.infokomputer.com/software/debut-video-capture>) diakses tanggal 10 February 2012).
- Anonim. 2010. *Software Debut Video Capture*.
(<http://idsoftwaredownload.com/Debut-Video-Capture-83-8.htm>) diakses tanggal 10 Februari 2012).
- Arif Sadiman & dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ari Sandi. 2010. *Pengertian media audio video*. (<http://arisandi.com/pengertian-video>) diakses tanggal 10 Februari 2012.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Deni Darmawan. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eko Supriyadi & Muslim Heri Kiswanto. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi 2 Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar - Dasar Proses Belajar Mengajar* . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2011. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.