

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TUTORIAL TEKS PROSEDUR BERBASIS VIDEO SCREENCAST O
MATIC PADA KELAS VII DI MTS DARUL ULUM NGLUMBER
KEPOHBARU BOJONEGORO**

Nisaul Barokati Selirowangi¹

Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan¹; nisa@unisda.ac.id¹

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial menggunakan aplikasi *screencast o matic* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTS Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi dan angket berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Langkah pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan analisis potensi dan masalah siswa, pengumpulan data, pembuatan desain media, pembuatan media, validasi, uji coba, evaluasi dan kesimpulan. Video tutorial yang dikembangkan memenuhi kriteria baik dapat dilihat dari hasil pengisian angket oleh validator, juga ditinjau dari peningkatan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video tutorial. Media video tutorial dapat digunakan sebagai media dalam belajar mandiri bagi siswa, dapat ditunjukkan dari hasil pengisian angket belajar mandiri oleh siswa.

Kata Kunci: pembelajaran, media, *screencast o matic*, teks prosedur

Abstract. This research aims to produce learning media in the form of video tutorials using the *omatic screencast* application in Indonesian language subjects, procedure text material for class VII MTS Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro. This research includes development research using the *research and development* (R&D) method. The development model used in this research is a procedural model, namely a descriptive model that shows the steps that must be followed to produce a product in the form of learning media. Data was obtained through observation and questionnaires in the form of quantitative data and qualitative data. The steps for developing learning media are carried out by analyzing student potential and problems, collecting data, creating media designs, creating media, validating, testing, evaluating and concluding. The video tutorials developed meet the good criteria, which can be seen from the results of filling out the questionnaire by the validator, and are also reviewed. of increasing students' cognitive abilities before and after using video tutorial learning media. Video tutorial media can be used as a medium for independent learning for students, which can be shown from the results of filling out independent learning questionnaires by students.

Keywords: learning, media, *screencasts o matic*, procedure texts

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini berjalan sangat cepat, bahkan dalam dunia pendidikan di Indonesia sudah merambah ke semua jenjang satuan pendidikan baik pada Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SMA/SMK). Proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dengan siswa, dalam mendukung proses pembelajaran maka dibutuhkan media untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran. Di era revolusi saat ini telah banyak teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis audio-visual, seperti video pembelajaran, dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Sebagai contoh, Al'aliyah (2018) berhasil mengembangkan media video berbasis audio-visual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP. Teknologi merupakan salah satu faktor yang paling dominan dalam perubahan sistem pendidikan. Ayuningrum (2012), menyatakan bahwa media video pembelajaran efektif digunakan untuk menyampaikan materi praktis atau prosedural, karena media ini dapat memperjelas langkah-langkah kerja melalui visualisasi yang mudah dipahami oleh siswa. Perkembangan dunia teknologi sebagai sumber atau media pembelajaran di era globalisasi saat ini memberikan keuntungan yang luar biasa terhadap dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi yang pesat harus diikuti

oleh guru untuk mau belajar dan mengikuti arus perkembangan tersebut sehingga dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan pada siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Suryani, Nunuk, dkk. (2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran inovatif sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, membantu siswa lebih memahami materi, dan meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan zaman. Banyak pilihan bagi praktisi pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya sesuai tujuan yang ingin dicapai. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap pelajaran paling membosankan oleh siswa, hal ini dirasa perlu memanfaatkan teknologi untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut. Banyak aplikasi yang dapat kita gunakan dalam proses pembelajaran seperti *screencat o matic*. Sebagaimana yang dilakukan oleh Sintya (2018), penggunaan teknologi video berbasis platform digital tidak hanya membantu siswa memahami materi secara mendalam, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. *Screencast O Matic* merupakan sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat *screencasts* pada sistem operasi *Windows, Mac, dan Linux*. *Screencast O Matic* memberikan layanan *software* gratis yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator. Penelitian Anjani (2019) menegaskan bahwa *Screencast O Matic* merupakan alat yang sangat membantu dalam

proses pembuatan media pembelajaran berbasis video, karena kemampuannya merekam dengan kualitas tinggi serta kemudahan penggunaannya, bahkan dalam konteks pembelajaran kurikulum 2013. Aplikasi capture video desktop, merekam aktifitas dekstop komputer menjadi sebuah video biasanya digunakan untuk membuat tutorial, video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, dan FLV.

Dalam penelitian ini, metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video *Screencast O Matic* yang relevan dan efektif. Model pengembangan yang diterapkan mengacu pada Brog dan Gall, yang dikenal sebagai pendekatan sistematis dalam mengembangkan produk pendidikan. Media pembelajaran berbasis video ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi teks prosedur dengan lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian produk, dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai subjek uji coba. Validasi oleh para ahli memastikan kelayakan media, sementara uji coba pada siswa mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Pendekatan ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang memberikan peluang besar untuk menciptakan inovasi dalam dunia pendidikan (Sugiyono, 2015).

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima (Arsyat, 2014). Media merupakan alat komunikasi

yang berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Heinich dalam Susilana dan Riyana, 2007). Eri (2014) menegaskan bahwa media pembelajaran harus dirancang tidak hanya untuk menyimpan informasi, tetapi juga untuk membangun keterlibatan siswa dan meningkatkan minat belajar, seperti halnya media berbentuk majalah yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS. Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya (Marshall dalam Trianto, 2007). Wangi (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan pesan, memperjelas konsep, dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Robert Hanick, dkk (dalam Musfiquon, 2012) menyatakan bahwa “*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors*”. Media adalah saluran informasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur. Aqib (2013) menegaskan bahwa media pembelajaran harus dipilih dan dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan dan karakteristik siswa, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Menurut Trianto (2007) mengemukakan bahwa media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain; (1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa dan tidak bersifat verbalistik, (2) metode pembelajaran lebih bervariasi, (3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktifitas, (4)

pembelajaran lebih menarik, (5) mengatasi keterbatasan ruang. Selain itu, manfaat media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (dalam Susilana dan Riyana 2007) menjelaskan sebagai berikut; (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dimanapun diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) peran guru berubah kearah yang positif.

Kenzie (dalam Musfiqon 2012) mengatakan, media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian, media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau *retensi* belajar siswa terhadap mata pelajaran (Miarso, 1986 dalam Musfiqon, 2012).

Menurut Riyana, 2007 (dalam Wirasmita dan Putra, 2015) 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. Dalam hal ini, Al'aliyah (2018) menunjukkan bahwa media berbasis video tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik dan mendukung. Sukirman (dalam Wirasmita dan Putra, 2015) video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Screencast o matic adalah sebuah aplikasi berbasis java yang digunakan untuk membuat screencasts pada distem operasi windows, mac, dan linux. Peluncuran pertama *screencast o matic* yaitu pada tahun 2006, *screencast o matic* ini juga dapat merekam aktivitas webcam. *Screencast o matic* memberikan layanan software gratis yang bisa digunakan untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator. Penelitian Muthiah (2018) menunjukkan bahwa media berbasis video tutorial memungkinkan penyampaian materi secara runtun dan visual, sehingga sangat membantu siswa dalam memahami langkah-langkah proses kerja yang kompleks, seperti dalam pembelajaran tata busana.

Sebelum menggunakan *screencast o matic* perlu dilakukan instalasi *software* pada komputer ataupun laptop dengan langkah-langkah sebagai berikut; (1) jika sudah didownload, klik dua kali *software installer screencast o matic*, (2) setelah menu *pop-up* instalasi (*welcome tp the screencast o matic setup wizora*) muncul pilih tombol instal untuk melanjutkan

proses instalasi, (3) tunggu Proses instalasi program selesai dijalankan, dan mantinya akan muncul menu pop up berikutnya, (4) centang check box jika ingin memulai program dan tekan tombol *finish* atau sebaliknya jangan *check box* jika tidak ingin menjalankan *software*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun penelitian yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran tutorial teks prosedur berbasis berbasis video *screencast o matic*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Model pengembangan Borg & Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan.

Langkah-langkah model pengembangan (research and development) Borg and Gall sebagai berikut: (1) Research and information collecting (Studi pendahuluan), (2) Planning (Perencanaan), (3) Develop preliminary form a product (Pengembangan rancangan produk awal), (4) Preliminary field testing (Uji lapangan awal), (5) Main product revision (Revisi produk awal), (6) Main field testing (Uji lapangan utama), (7) Operational product revision (Revisi produk kedua), (8) Operational field testing (Uji kelompok), (9) Final Product Revision (Revisi produk akhir), (10) Dissemination and implementation (Diseminasi dan implementasi).

Berdasarkan model penelitian pengembangan Borg and Gall,

prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall tersebut tetapi dengan pembatasan. Penerapan langkah-langkah pegembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi tujuh langkah, yaitu; (1) tahap pendahuluan, (2) tahap perancangan media video tutorial, (3) tahap pembuatan media video tutorial, (4) tahap validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap pengujian media video tutorial, dan (7) tahap evaluasi media.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi ahli media, ahli materi dan ujicoba dilapangan. Menurut Arikunto (2014), analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai data penelitian melalui penyajian dalam bentuk angka atau presentase yang kemudian diinterpretasikan secara kualitatif untuk memberikan makna terhadap hasil penelitian. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, tkemenarikan, keefektifan, dan keefesiensian media pembelajaran. Peneliti menggnakan kolaborasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang mana pendekatan kuantitatif digunakan untuk membantu kualitatif yang mengacu pada data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan beberapa tahapan supaya media pembelajaran sesuai dengan harapan.

Pertama, melakukan konsultasi kepada pembimbing dalam menyusun media pembelajaran, kemudian dilakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan dalam proses penyusunan media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah dilakukan penyusunan dan pembuatan produk media pembelajaran, selanjutnya dilakukan tahap validasi terhadap beberapa ahli yakni ahli media dan ahli materi. Setelah tahap validasi selesai dilakukan. Selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada subjek penelitian yakni siswa MTS Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro kelas VII untuk mengetahui kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan.

Peneliti menyusun media pembelajaran mulai dari menyiapkan materi dari buku mata pelajaran Bahasa Indonesia lalu disajikan dalam bentuk power point yang menarik dengan memperhatikan isi materi, bahasa, penulisan, dan animasi yang digunakan. Setelah itu, peneliti mulai melakukan rekaman atau pembuatan video dengan bahan power point tersebut menggunakan *software screencast o matic*.

Pembahasan

Hasil validasi media oleh ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan tinggi. Ahli media memberikan penilaian rata-rata **75%** dengan kategori **layak**, sedangkan ahli materi memberikan penilaian rata-rata **80%** dengan kategori **sangat layak**. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ayuningrum (2012), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat membantu dalam menyampaikan materi secara menarik

dan efektif, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi.

Uji coba produk kepada siswa kelas VII MTS Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro juga menunjukkan hasil yang **sangat baik**. Tingkat kemenarikan produk mencapai **95%**, efektivitas sebesar **92%**, dan efisiensi juga sebesar **92%**, semuanya dalam kategori **sangat baik**. Penemuan ini didukung oleh penelitian Sintya (2018), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara menghadirkan konten yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Anjani (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan *Screencast O Matic* dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan video sebagai media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi secara sistematis dan menarik, sebagaimana juga diungkapkan oleh Muthiah (2018), yang menemukan bahwa media video tutorial sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa melalui penyajian langkah-langkah yang terstruktur.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan dari Wangi (2013) dan Suryani, Nunuk, dkk. (2018), yang menekankan bahwa media pembelajaran inovatif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif tetapi juga membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video *Screencast O Matic* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti layak digunakan untuk meningkatkan kemenarikan, keefektifan,

dan efisiensi pembelajaran pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini Media pembelajaran yang dihasilkan berupa video pembelajaran teks prosedur berbasis *software screencast o matic* yang dapat disimpan dan diputar pada *hanphone* atau komputer.

Pada bab sebelumnya media yang dikembangkan yang telah melalui tahap validasi, revisi, dan diujicobakan pada subjek penelitian yakni siswa kelas VII MTS Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro yang berjumlah 10 siswa, diperoleh hasil data kuantitatif dan data kualitatif dari rata-rata keseluruhan terhadap produk media pembelajaran berbasis video *screencast o matic*. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penelitian kepada siswa dan angket validasi ahli media dan ahli materi. Hasil kajian terhadap produk yang divalidasi kepada ahli media dan materi sebagai berikut.

- Ahli Media menghasilkan rata-rata keseluruhan berupa data kuantitatif dalam bentuk presentase sebesar **75%** dan menghasilkan data kualitatif dengan kategori **layak**.
- Ahli Materi menghasilkan rata-rata keseluruhan berupa data kuantitatif dalam bentuk presentase sebesar **80%** dan menghasilkan data kualitatif dengan kategori **sangat layak**.

Hasil kajian terhadap produk yang diujicobakan kepada siswa kelas VII MTS Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro diperoleh hasil rata-rata keseluruhan mengenai kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan produk yang berupa

data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun ketiga hasil tersebut sebagai berikut.

- Hasil rata-rata keseluruhan kemenarikan produk berupa data kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk presentase sebesar **95%** dan menghasilkan data kualitatif dengan kategori **sangat baik**.
- Hasil rata-rata keseluruhan keefektifan produk berupa data kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk presentase sebesar **92%** dan menghasilkan data kualitatif dengan kategori **sangat baik**.
- Hasil rata-rata keseluruhan keefisienan produk berupa data kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk presentase sebesar **92%** dan menghasilkan data kualitatif dengan kategori **sangat baik**.

SARAN

Supaya produk pengembangan media pembelajaran tutorial teks prosedur berbasis video *screencast o matic* dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Ada beberapa saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran berbasis video *screencast o matic*, yaitu:

- Sekolah diharapkan menyediakan layar proyektor pada setiap ruang kelas karena penggunaan media pembelajaran berbasis video *screencast o matic* ini membutuhkan alat layar proyektor untuk dapat melihat video secara bersama-sama supaya lebih jelas.
- Siswa diharapkan menyimak dengan sungguh-sungguh video pembelajaran berbasis *screencast o matic* sehingga

siswa memahami dengan benar isi materi yang disajikan dalam video tersebut.

- c. Siswa diharapkan tidak terfokuskan pada animasi atau tampilan dalam video saja tetapi juga harus focus kepada isi materi yang disajikan dan penjelasan materi yang disampaikan dalam video pembelajaran tersebut.
- d. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video screencast o matic ini disesuaikan kepada karakteristik dan keadaan siswa serta sarana prasarana yang terdapat disekolahan.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis video *screencast o matic* ini dapat digunakan di sekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga pendidikan khususnya pada tingkatan SMP/MTS sederajat. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan karakteristik siswa agar penyebar produk dapat bermanfaat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut sebaiknya tidak hanya berfokus pada materi teks prosedur, namun pengembangan dapat menambahkan materi-materi

Bahasa Indonesia yang lainnya.

- b. Produk hendaknya diujicobakan kelapangan dengan kapasitas lebih luas untuk mendapatkan hasil produk yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al'aliyah, Orina Isnaeni. 2018. "Pengembangan Media Video Slide Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017". Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Anjani, Tiara. 2019. "Pengembangan Video Pembelajaran Screencast O-Matic Mata Pelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 Pada Kelas VIII Smp Negeri 15 Semarang". *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Aqib, zainal. 2013. *Model-Mode, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Didya.
- Arikunto, Sharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyat, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Ayuningrum, Fiskha. 2012. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smk N 2 Godean". Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Eri, Isnaini. 2014. "Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang".

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:1230).
- Rasyid Hardi Wirasasmita, Rasyid Hardi dan Putra, Yupi Kuspandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash”, Jurnal Education 2015, Vol. 10 No. 2, Hal. 262-279.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sintya, Elya. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rusdi dan Riyana Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Muthiah. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Rok Suai Kelas Xi Tata Busana Di Smk Negeri 1 Ngawen”. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Perpustakaan Nasional
- Wangi, Seliro Afif. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV Istana.