



**LAMPIRAN**

*Lampiran 1. Surat Keterangan dan Ijin Melakukan Penelitian*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali  
Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 877/UN48.11.1/KM/2024  
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 16 Mei 2024

Yth. Kepala SMK Negeri 3 Singaraja  
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : I Gede Hary Sadhujana  
NIM : 2015051104  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Informatika  
Data yang dibutuhkan : Terkait data siswa, silabus, RPP, modul, dan data lainnya  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berstrategi Blended Learning pada Mata Pelajaran Produksi Film di SMK Negeri 3 Singaraja

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIP 19821112008121001



Lampiran 2. Hasil Wawancara Observasi Guru

PEDOMAN WAWANCARA ANALISA KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR

NAMA : Ketut Erni Suardani, S.Pd  
 NIP : 19850802 202221 2 003  
 SEKOLAH : SMKN 3 Singaraja

Pertanyaan

1. Apa saja kendala yang anda alami selama proses Kegiatan Belajar Mengajar pada mata pelajaran Produksi Film?

Alat yang digunakan dlm proses produksi masih kurang,  
 software pendukung yg digunakan Adobe Premiere PC  
 yang tersedia terkadang tidak support.

2. Pendekatan atau model apa yang anda gunakan selama proses pembelajaran Produksi Film?

Model pembelajaran yang digunakan menyesuaikan pada  
 capaian. Model yang digunakan discovery Learning dan  
 Project base learning. Karena beberapa capaian tidak semua  
 berbasis Project.

3. Selama masa pembelajaran, aplikasi apa saja yang anda gunakan sebagai pembantu proses pembelajaran Produksi Film?

Editing sederhana sebagai awal pengenalan tentang tugas  
 editor saya membebaskan siswa menggunakan aplikasi yg  
 ada di ponsel. Selanjutnya mereka menggunakan aplikasi  
 adobe premiere.

4. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Produksi Film?

Modul Produksi film yang di download dari internet &  
 disesuaikan berdasarkan capaian.

5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia disekolah untuk mendukung proses pembelajaran Produksi Film?

Kamera video, drone phantom 4, kamera dslr 3000 D,  
Stabilizer, ozm0 DJI, Pc (spect editing video core i5)  
(Jumlah Siswa > Pc yg tersedia)

6. Apa saja media pembelajaran yang anda gunakan dalam proses pembelajaran Produksi Film?

PPT, demonstrasi Prangkat

7. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini mampu sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran?

Belum terpenuhi semua

8. Menurut anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Produksi Film?

Perlu, misal video simulasi menerbangkan drone, terkadang cuaca tidak mendukung, jd siswa tdk mampu memvisualkannya

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Produksi Film?

Pengenalan tool pada adobe premiere yang mendetail, soal-soal latihan yg sesuai capaian, teknik effect video yang dpt membantu membuat film menjadi lebih menarik

.....  
.....  
10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Produksi Film?

.....  
Saya sangat antusias, karena mapel produksi film belum memiliki media interaktif. Saya berharap media pembelajaran sesuai dg capaian pembelajaran di sekolah.  
.....

Singaraja, 6 Juni 2024  
Guru Mata Pelajaran,

"Dami"

Ketut Erni Suardani, S.Pd



*Lampiran 3. Angket Analisis Kebutuhan Siswa*

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Angket siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Produksi Film di SMK Negeri 3 Singaraja

[harysadhujana@gmail.com](#) [Ganti akun](#)  [Draf disimpan](#)

 Tidak dibagikan

**\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

### IDENTITAS DIRI

Isilah data diri anda dengan sebenar-benarnya !

Nama Lengkap \*

Harysans

Nomor Absen \*

12

Kelas \*

XI

[Berikutnya](#) [Kosongkan formulir](#)

# ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

harysadhujana@gmail.com [Ganti akun](#)

 Tidak dibagikan

 Draf disimpan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

## PETUNJUK

1. Baca dengan cermat setiap pertanyaan
2. Jawab setiap butir soal secara jujur, terbuka dan pendapat diri sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda dikelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri.  
Pilihan disediakan sebagai berikut :  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju

1. Saya senang belajar Produksi Film \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

2. Saya Tidak Fasih dalam belajar Produksi Film \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

3. Saya Senang belajar Produksi Film menggunakan Smartphone/Laptop/Komputer \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

4. Saya kurang memahami dengan baik pembelajaran Produksi Film yang disampaikan oleh guru \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

5. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

6. Saya ingin sesekali guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

7. Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang sudah pernah diajar oleh guru di internet \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

8. Saya sangat senang saat belajar ketika ada variasi gambar dan video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

9. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran berisikan game quiz agar dapat bermain dan belajar \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

10. Saya membutuhkan sebuah media yang berisikan media interaktif untuk dapat berinteraksi langsung saat pembelajaran \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Produksi Film menggunakan media interaktif \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

12. Menurut saya penggunaan media interaktif pada pembelajaran Produksi Film dapat meningkatkan motivasi belajar \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

13. Mata Pelajaran Produksi Film sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

14. Mata Pelajaran Produksi Film merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

15. Saat memberikan materi Produksi Film guru menggunakan buku paket dan PPT \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

16. Saat pemberian materi guru menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

17. Sekolah menyediakan media pembelajaran e-learning yang memadai dalam proses pembelajaran \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

18. Saya memiliki Smartphone/Laptop/Komputer untuk membantu proses pembelajaran \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

19. Menurut saya pembelajaran Produksi Film menggunakan media interaktif akan sangat menarik \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Lampiran 4. Hasil Responden Peserta Didik di SMK N 3 Singaraja

NO	PERTANYAAN	RESPONDEN																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1	Saya senang belajar Produksi Film	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	
2	Saya Tidak Fasih dalam belajar Produksi Film	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	
3	Saya Senang belajar Produksi Film menggunakan Smartphone/Laptop/Komputer	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	4	
4	Saya kurang memahami dengan baik pembelajaran Produksi Film yang disampaikan oleh guru	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	4	5	4	4	3	4	
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	5	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	5	
6	Saya ingin sesekali guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	
7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang sudah pernah diajar oleh guru di internet	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	
8	Saya sangat senang saat belajar ketika ada variasi gambar dan video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	
9	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran berisikan game quiz agar dapat bermain dan belajar	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	
10	Saya membutuhkan sebuah media yang berisikan media interaktif untuk dapat berinteraksi langsung saat pembelajaran	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Produksi Film menggunakan media interaktif	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5
12	Menurut saya penggunaan media interaktif pada pembelajaran Produksi Film dapat meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	5	3	3	4	5	
13	Mata Pelajaran Produksi Film sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	5	4	4	4	4	3	
14	Mata Pelajaran Produksi Film merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	
15	Saat memberikan materi Produksi Film guru menggunakan buku paket dan PPT	3	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	1	
16	Saat pemberian materi guru menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	
17	Sekolah menyediakan media pembelajaran e-learning yang memadai dalam proses pembelajaran	3	5	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	
18	Saya memiliki Smartphone/Laptop/Komputer untuk membantu proses pembelajaran	2	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	
19	Menurut saya pembelajaran Produksi Film menggunakan media interaktif akan sangat menarik	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	



Keterangan :

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Interval Penilaian

Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju

Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju

Indeks 60% - 79,99% : Setuju

Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = Jumlah responden X Skor tertinggi Lingkert = 175

Mencari Nilai Indeks = Total Skor/Skor Maksimum x 10



Lampiran 5. ATP Alur Tujuan Pembelajaran


 ပဏ္ဍိတိန္ဒြိယ ဂျပာဏ်ကျွန်ုပ်တို့၏  
**PEMERINTAH PROVINSI BALI**  
 သီရိမင်္ဂလာ ပဏ္ဍိတိန္ဒြိယ ကွန်ပရဟေဇ် ဖန်တီးမှု ဝန်ကြီးဌာန  
**DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA**  
 ပညာရေး၊ နှစ်ခြင်း၊ နှစ်ခြင်း၊ နှစ်ခြင်း ဝန်ကြီးဌာန  
**SMK NEGERI 3 SINGARAJA**  
 ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန  
 Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81119 Telepon/ Fax (0362) 24544  
 ဂျပာဏ်ကျွန်ုပ်တို့၏ [www.smkn3singaraja.sch.id](http://www.smkn3singaraja.sch.id)၊ ဝန်ကြီးဌာန [smkn3singaraja@yahoo.co.id](mailto:smkn3singaraja@yahoo.co.id)  
 Website: [www.smkn3singaraja.sch.id](http://www.smkn3singaraja.sch.id), e-mail: [smkn3singaraja@yahoo.co.id](mailto:smkn3singaraja@yahoo.co.id)


**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

<p><b>Nama Sekolah</b></p> <p><b>Program Keahlian</b></p> <p><b>Mata Pelajaran</b></p> <p><b>Kelas</b></p> <p><b>Tahun Pelajaran</b></p>	<p><b>: SMK N 3 Singaraja</b></p> <p><b>: Desain Komunikasi Visual</b></p> <p><b>: Mata Pelajaran Pilihan</b></p> <p><b>: XI</b></p> <p><b>: 2022/2023</b></p>
--	--



ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<p><b>Editing Audio dan Video</b></p> <p>peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas editor; mampu menganalisis dan memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan pasca produksi editing video.</p>	<p><b>Peran dan Tugas Editor</b></p> <p>Peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas editor;</p>	<p>1. Memahami peran dan tugas editor;</p> <p>2. Menganalisis peran dan tugas editor;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan sebuah video tentang proses editing</li> <li>• Siswa mengamati video tersebut</li> <li>• Guru menjelaskan peran dan tugas editor melalui slide</li> <li>• Guru menugaskan siswa untuk membuat rekaman video singkat dengan ponsel tentang lingkungan sekolah</li> <li>• Guru menugaskan siswa melakukan editing sederhana</li> </ul>	<p>4 JP</p>

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Memahami dan mengidentifikasi dokumen syuting, manajemen file hasil syuting, peralatan/ teknologi editing audio visual. Peserta didik mampu			<p>menggunakan aplikasi editor di ponsel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengkomunikasikan tentang proses editing layaknya seorang editor</li> <li>Siswa menyimpulkan kegiatan editing yang dilakukan</li> </ul>	
mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun	<b>Peralatan editing dan perangkat pendukung editing</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami jenis-jenis hardware dan software pendukung editing</li> <li>Menggunakan hardware</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menunjukkan hardware dan software pendukung editing</li> <li>Siswa mengamati hardware dan software yang disajikan</li> <li>Siswa mendiskusikan jenis-jenis hardware dan software tersebut</li> <li>Siswa mengidentifikasi</li> </ul>	12 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<p>tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya</p>	<p>Peserta didik mampu memahami dan menggunakan peralatan editing dan perangkat pendukung</p>	<p>perekaman video 3. Melakukan install software editing video</p>	<p>hardware beserta fungsinya dalam perekaman video</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan siswa untuk melakukan perekaman dengan kamera video</li> <li>• Guru mendampingi siswa dalam menggunakan camera video secara bergantian</li> <li>• Siswa mempraktekan penggunaan kamera video</li> <li>• Guru menjelaskan cara install software pengolah video</li> <li>• Siswa mempraktekan cara install software pengolah video</li> <li>• Guru mendampingi siswa bila mengalami kendala dalam proses intall software</li> <li>• Siswa mengkomunikasikan proses menggunakan video dan menginstall software pengolah video</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.	<p><b>Format file video</b></p> <p>Peserta didik mampu memahami dan menyajikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep pengolahan video</li> <li>• Jenis format video</li> <li>• Karakteristik format video</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep pengolahan video</li> <li>2. Menjelaskan jenis format video</li> <li>3. Menjelaskan karakteristik format video</li> </ol>	<p>kegiatan pembelajaran yang dilakukan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan konsep pengolahan video pada format video</li> <li>• Siswa mendiskusikan tentang konsep pengolahan video</li> <li>• Guru menjelaskan jenis format video pada format video</li> <li>• Siswa mendiskusikan tentang jenis format video</li> </ul>	4 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
		4. Menyajikan berbagai format video	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan karakteristik berbagai format video</li> <li>• Siswa mendiskusikan tentang karakteristik format video</li> <li>• Siswa menerapkan konsep pengolahan video, jenis format video karakteristik format video</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan tentang konsep, jenis serta karakteristik pelbagai format file video</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan tentang konsep, jenis serta karakteristik pelbagai format file video</li> </ul>	
	<p><b>Pengolahan berbagai format video dengan bantuan perangkat lunak pengolahan video:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video</li> <li>2. Menggunakan menu dan tool</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video</li> <li>▪ Cara memulai dan mengakhiri proyek video</li> <li>▪ Import data video pada timeline</li> <li>▪ Editing sederhana</li> </ul>	8 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video</li> <li>• Memulai dan mengakhiri proyek video</li> <li>• Import data video pada timeline</li> <li>• Editing sederhana</li> </ul>	<p>perangkat lunak pengolahan video</p> <p>3. Mengimplementasikan cara memulai dan mengakhiri proyek video</p> <p>4. Mengimplementasikan cara import data video pada timeline</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mendiskusikan tentang pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video</li> <li>▪ Mendiskusikan tentang cara memulai dan mengakhiri proyek video</li> <li>▪ Mendiskusikan tentang import data video pada timeline</li> <li>▪ Mendiskusikan tentang editing sederhana</li> <li>• Mengeksplorasi:</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
		5. Melakukan editing sederhana	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eksperimen tentang pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video</li> <li>▪ Eksperimen tentang memulai dan mengakhiri proyek video</li> <li>▪ Eksperimen tentang import data video pada timeline</li> <li>▪ Eksperimen tentang editing sederhana</li> <li>• Mengasosiasi:</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan tentang tentang teknik pengolahan pelbagai format video dengan bantuan perangkat lunak pengolahan video</li> <li>• Mengkomunikasikan:</li> <li>• Menyampaikan hasil tentang teknik pengolahan pelbagai format video dengan bantuan perangkat lunak pengolahan video</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<p><b>Alur Proses Produksi Editing Video</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alur produksi video.</li> <li>• Mengklasifikasi proses produksi video.</li> <li>• Merancang produk video</li> <li>• Membuat prosedur produksi</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan alur produksi video.</li> <li>2. Mengklasifikasi proses produksi video.</li> <li>3. Merancang produk video</li> <li>4. Membuat prosedur produksi</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses produksi multimedia.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang proses produksi multimedia.</li> <li>• Mengolah data tentang proses produksi multimedia.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang proses produksi multimedia.</li> </ul>	4 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<p><b>Prosedur</b></p> <p><b>Pengoperasian</b></p> <p><b>Kamera Video</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis kamera video</li> <li>• Pengenalan menu dan tool perangkat lunak</li> <li>• pengolahan video</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguraikan jenis-jenis kamera video.</li> <li>2. Prosedur pengoperasian kamera video.</li> <li>3. Menunjukkan pengoperasian kamera video</li> <li>4. Mengoperasikan kamera video sesuai prosedur.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengoperasian kamera video.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang pengoperasian kamera video.</li> <li>• Mengolah data tentang pengoperasian kamera video.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang pengoperasian kamera video.</li> </ul>	8 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memulai dan mengakhiri proyek video</li> <li>• Import data video pada timeline</li> <li>• Editing sederhana</li> </ul>			
	<p><b>Teknik Pengambilan Gambar Bergerak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar bergerak</li> </ul>	<p>1. Menguraikan proses pengambilan gambar bergerak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses pengambilan gambar bergerak.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang proses pengambilan gambar bergerak.</li> <li>• Mengolah data tentang proses pengambilan gambar bergerak.</li> </ul>	16 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pengambilan gambar bergerak</li> <li>• Menetapkan frame dan sudut pandang pengambilan gambar</li> <li>• Menunjukkan cara pergerakan kamera berdasarkan frame</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengkorelasi kan pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak</li> <li>3. Menetapkan frame dan sudut pandang pengambilan gambar</li> <li>4. Menunjukkan cara pergerakan kamera berdasarkan frame</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengomunikasikan tentang proses pengambilan gambar bergerak.</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	dan angle yang ditetapkan.	dan angle yang ditetapkan. 5. Melakukan editing sederhana		
	<p><b>Teknik Pencahayaan Pada Gambar Bergerak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pencahayaan pada gambar bergerak</li> </ul>	<p>1. Menjelaskan fungsi pencahayaan pada gambar bergerak.</p> <p>2. Mengkorelasikan sumber cahaya dengan gambar bergerak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang tata cahaya gambar bergerak.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang cahaya gambar bergerak.</li> <li>• Mengolah data tentang cahaya gambar bergerak.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang cahaya gambar bergerak.</li> </ul>	4 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi pencahayaan gambar bergerak</li> <li>• Menentukan sudut/angle pencahayaan</li> <li>• Mengintegrasikan sumber cahaya dengan gambar.</li> </ul>	<p>3. Menempatkan sumber cahaya sesuai dengan gambar yang direkam</p> <p>4. Mengintegrasikan tata cahaya dengan gambar bergerak.</p>		

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<p><b>Teknik penyuntingan video.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan menu dan tool perangkat lunak penyunting video</li> <li>• Mengimport video pada timeline</li> <li>• Editing video sederhana dengan pengolah video.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan teknik penyuntingan video</li> <li>2. Melatih penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video.</li> <li>3. Menunjukkan fungsi menu dan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penyuntingan video.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak.</li> <li>• Mengolah data tentang penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak.</li> </ul>	16 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
		<p>tool dalam mengolah video.</p> <p>4. Melakukan penyuntingan dengan perangkat lunak pengolahan video.</p>		
	<p><b>Konversi format video</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resampling</li> </ul>	<p>1. Menjelaskan cara pengolahan video dengan menggu-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk dan mengidentifikasi masalah tentang merumuskan masalah manipulasi video.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang manipulasi video dengan perangkat lunak.</li> <li>• Mengolah data tentang manipulasi video dengan perangkat lunak.</li> </ul>	8 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggabung video digital track multiple</li> <li>• Trimming</li> <li>• Mixing video</li> <li>• Export data video</li> </ul>	<p>nakan fitur perangkat lunak.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menerapkan penggunaan video.</li> <li>3. Menunjukkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video.</li> <li>4. Menunjukkan hasil manipulasi dengan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengomunikasikan tentang manipulasi video dengan perangkat lunak.</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
		perangkat lunak pengolah video.		
	<b>Perangkat Perekam Audio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat perekam audio.</li> <li>• Pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat perekam audio.</li> <li>2. Pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video</li> <li>3. Memulai dan mengakhiri proyek video</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang perekaman suara narasi.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang perekaman suara narasi dengan perangkat lunak.</li> <li>• Mengolah data tentang perekaman suara narasi dengan perangkat lunak.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang perekaman suara narasi dengan perangkat lunak.</li> </ul>	8 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memulai dan mengakhiri proyek audio</li> </ul>			
	<p><b>Format Audio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkonversi format audio</li> <li>Resampling audio</li> <li>Menggabungkan audio digital track multiple</li> <li>Trimming</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan cara pengolahan audio dengan menggunakan fitur perangkat lunak.</li> <li>Menerapkan penggunaan audio mixer.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi video.</li> <li>Mengumpulkan data tentang manipulasi video dengan perangkat lunak.</li> <li>Mengolah data tentang manipulasi video dengan perangkat lunak.</li> <li>Mengomunikasikan tentang manipulasi video dengan perangkat lunak.</li> </ul>	8 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mixing audio</li> <li>• Export data video</li> </ul>	<p>3. Menunjukkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah audio.</p> <p>4. Menunjukkan hasil manipulasi dengan perangkat lunak pengolah audio.</p>		
	<p><b>Mengolah Audio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah audio secara manual</li> </ul>	<p>1. Menjelaskan perpaduan audio dengan video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolahan audio dengan video.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang pemaduan audio dengan video.</li> </ul>	8 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memadukan audio dengan video.</li> <li>• Mengolah audio dengan audio mixer</li> <li>• Memadukan efek audio pada klip video.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mendeskripsikan audio sesuai naskah.</li> <li>3. Mensimulasikan pemaduan audio dengan video.</li> <li>4. Menunjukkan hasil pemaduan audio dengan video berdasarkan naskah.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah data tentang pemaduan audio dengan video.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang pemaduan audio dengan video.</li> </ul>	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<p><b>Efek Audio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Efek audio pada video</li> <li>• Mengedit data audio.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan fungsi data audio.</li> <li>2. Menguraikan prosedur perbaikan audio.</li> <li>3. Menunjukkan fungsi menu perangkat lunak untuk audio.</li> <li>4. Mengedit data audio.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang perbaikan data audio.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang perbaikan kualitas data audio.</li> <li>• Mengolah data tentang perbaikan kualitas data audio.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang perbaikan kualitas data audio.</li> </ul>	12 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<p><b>Produk Audio Visual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik produk audio visual.</li> <li>• Kriteria penilaian produk audio visual.</li> <li>• Menyusun review penilaian.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan karakteristik produk audio visual.</li> <li>2. Menyusun kriteria penilaian audio visual.</li> <li>3. Melakukan penilaian produk audio visual</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang produk audio visual.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang penilaian produk audio visual.</li> <li>• Mengolah data tentang penilaian produk audio visual.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang penilaian produk audio visual.</li> </ul>	4 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
		4. Menyusun review penilaian		
	<b>Pembuatan Film Pendek</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Langkah-langkah pembuatan video pendek</li> <li>• Membuat scenario naskah video</li> <li>• Mengintegrasikan scenario kedalam</li> </ul>	1. Menguraikan proses pembuatan video pendek. 2. Merancang skenario video pendek. 3. Menunjukkan alur proses pembuatan video pendek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses pembuatan video pendek.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang proses pembuatan video pendek.</li> <li>• Mengolah data tentang proses pembuatan video pendek.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang proses pembuatan video pendek.</li> </ul>	20 JP

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	alur proses pembuatan video.	4. Menunjukkan alur proses pembuatan video pendek lainnya.		

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 3 Singaraja,

Dr. I Ketut Bawa, S.Pd, M.Pd

Pembina Utama Muda

NIP.19730305 199802 1 003

Singaraja, 11 Juli 2022

Guru Mata Pelajaran,

Ketut Erni Suardani, S.Pd

NIP. 19850802 202221 2 003



## PEMETAAN KEBUTUHAN BELAJAR

### Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan teknik penyuntingan video
2. Melatih penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video.
3. Menunjukkan fungsi menu dan tool dalam mengolah video.
4. Melakukan penyuntingan dengan perangkat lunak pengolah video.

### A. PEMETAAN KEBUTUHAN BELAJAR BERDASARKAN KESIAPAN BELAJAR

Kesiapan Belajar (Readiness)	Peserta didik yang sudah mampu menjelaskan teknik penyuntingan video, melatih penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video menunjukkan fungsi menu dan tool dalam mengolah video,	Peserta didik yang sudah mampu menjelaskan teknik penyuntingan video, melatih penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video menunjukkan fungsi menu dan tool	Peserta didik yang belum mampu menjelaskan teknik penyuntingan video, melatih penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video
------------------------------	--	--	---

	melakukan penyuntingan dengan perangkat lunak pengolah video.	dalam mengolah video,	
Nama Peserta Didik	GD ADITYA RASYA S GD KRISNHA ARYA W I GD RIANDRA SUDITHA PUTRA I KM DANDY FAUNDRAFATNA I KOMANG GYANENDRA ARDI PRAMANA KT DIKA MARDITIA KT GELGEL AGUS WIRATAMA KT RESTU DINATA KOMANG ANDIKA HARTA WIGUNA PUTU ISIKA ANGGRADIANI PUTU PRANATA BUJANA GIRI SUJIWANINGRAT WAYAN SUPUTRA	ADELA SHAFIRA ANANDA I GEDE RIANDRA SUDITHA PUTRA I PUTU JOVI PRATAMA KADEK DANDI ARDI SATYA KADEK ELISA APSARI DEWI M. IMAM HAMBALI MUHAMMAD OCTAVIAN BACHTIAR NI KADEK SONIA SETYAWATI RIO PRAMANA PUTRA ROI RICHARD JANUARDO SAPUTRA	ALYA RAHMA DIAN NOVITA SARI I NYOMAN ANDO SATYA PUTRA KADEK SATRYA UTAMA PUTU SURYA ATMAJA YUNAN SYARIEF KETUT MERTA UTAMA KOMANG JULIANTINI PUTU GEDE DARMAWAN RISKA AULIA PUTU SURYA ATMAJA
Produk	Memberikan kebebasan kepada murid untuk menentukan dalam penyampain diskusi (ppt, video, atau format lain yang sesuai dengan keterampilan dan minat mereka) serta diberikan kebebasan kepada murid untuk memilih aplikasi yang digunakan untuk membuat video tutorial		

## B. PEMETAAN KEBUTUHAN BELAJAR BERDASARKAN PROFIL BELAJAR MURID

<b>Profil Belajar</b>	<b>Visual</b>	<b>Auditori</b>	<b>Kinestetik</b>
<b>Nama Peserta Didik</b> ALYA RAHMA DIAN NOVITA SARI I NYOMAN ANDO SATYA PUTRA KADEK SATRYA UTAMA PUTU SURYA ATMAJA YUNAN SYARIEF KETUT MERTA UTAMA KOMANG JULIANTINI PUTU GEDE DARMAWAN RISKA AULIA PUTU SURYA ATMAJA	GEDE ADITYA RASYA SAPUTRA GEDE KRISNHA ARYA WIBAWA I GEDE RIANDRA SUDITHA PUTRA I KOMANG DANDY FAUNDRAFATNA I KOMANG GYANENDRA ARDI PRAMANA KETUT DIKA MARDITIA KETUT GELGEL AGUS WIRATAMA KETUT RESTU DINATA KOMANG ANDIKA HARTA WIGUNA PUTU ISIKA ANGGRADIANI PUTU PRANATA BUJANA GIRI SUJIWANINGRAT WAYAN SUPUTRA	ADELA SHAFIRA ANANDA I GEDE RIANDRA SUDITHA PUTRA I PUTU JOVI PRATAMA KADEK DANDI ARDI SATYA KADEK ELISA APSARI DEWI M. IMAM HAMBALI MUHAMMAD OCTAVIAN BACHTIAR NI KADEK SONIA SETYAWATI RIO PRAMANA PUTRA ROI RICHARD JANUARDO SAPUTRA	
<b>Produk</b>	Memberikan kebebasan kepada murid untuk menentukan dalam penyampain diskusi (ppt, video, atau format lain yang sesuai dengan keterampilan dan minat mereka) serta diberikan kebebasan kepada murid untuk memilih aplikasi yang digunakan untuk membuat video tutorial		

<b>Proses</b>	Guru menjelaskan konsep dengan lebih banyak mengarah kepada gambar (handout) dan juga kombinasi visual dan auditori (video)	Guru menyediakan media pembelajaran	Guru menjelaskan konsep dengan lebih banyak mengarah kepada gambar (handout) dan juga kombinasi visual dan auditori (video)
---------------	---	-------------------------------------	---

## 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan teknik penyuntingan video
2. Melatih penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video.
3. Menunjukkan fungsi menu dan tool dalam mengolah video.
4. Melakukan penyuntingan dengan perangkat lunak pengolah video.

## 2. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

### PERTEMUAN I

#### A. Kegiatan Pembuka

1. Peserta didik bersama Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa, merespon presensi, ice breaking, mendengarkan tujuan pembelajaran dan membuat kesepakatan terkait aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan
2. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang disampaikan Guru.

- Pernahkah kalian melihat video tutorial?
3. Sebagai asesmen awal, peserta didik diminta untuk :
    - a. Menyebutkan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video tutorial!
    - b. Menjelaskan teknik menyunting sederhana yang peserta didik lakukan menggunakan ponsel !
    - c. Menyebutkan dan menjelaskan tool yang umum digunakan dalam menyunting video!

Selanjutnya Guru mengobservasi untuk melihat kemampuan awal peserta didik dalam memahami Teknik menyunting video.

## B. Kegiatan Inti

1. Peserta didik diajak memahami materi terkait teknik penyuntingan video sesuai dengan profil belajar yang diminati siswa ada berupa presentasi PPT offline dan video presentasi online (diferensiasi konten) (Dimensi Bernalar Kritis dari P3, melalui kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis)
2. Materi yang sama disampaikan oleh Guru untuk menguatkan pemahaman peserta didik. Untuk merangsang berpikir kritis peserta didik diminta untuk bertanya (Dimensi Bernalar kritis dari P3, melalui mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis permasalahan yang kompleks dan abstrak). Selanjutnya peserta didik menyimak jawaban terkait pertanyaan yang diajukan kepada Guru.
3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kesiapan belajarnya mengerjakan lembar kerja dan melalui diskusi, dibahas konsep pengambilan gambar bergerak dalam perancangan dan proses produksi sebagaimana yang ada di LKPD sesuai kelompoknya masing-masing secara proaktif dibawah bimbingan dan arahan Guru, (Dimensi Bergotong-royong dari P3, melalui membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan). Hasil diskusi dipresentasikan oleh perwakilan di depan kelas dan kelompok lain menyampaikan tanggapan.
4. Peserta didik menyimak penguatan dari Guru terkait hasil penyampaian presentasinya

## C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik Bersama Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
2. Peserta didik memperoleh umpan balik dari Guru terkait proses dan hasil pembelajaran serta informasi terkait dengan pertemuan selanjutnya
3. Peserta didik merapikan kembali ruang kelas
4. Peserta didik yang ditunjuk memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran

## **PERTEMUAN II**

### **A. Kegiatan Pembuka**

1. Peserta didik bersama Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa, merespon presensi dan membuat kesepakatan terkait aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang disampaikan.
2. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang disampaikan Guru
  - a) Setelah kalian mengetahui teknik menyunting video, apakah kalian bisa menerapkannya untuk membuat video tutorial?

### **B. Kegiatan Inti**

1. Peserta didik dan Guru mendiskusikan penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video.
2. Peserta didik mempelajari LK-1 yang dibagikan dan menyimak penjelasan Guru terkait dengan LK-1 yang telah dibagikan terkait pembuatan video tutorial. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video tutorial siswa dapat bebas memilih aplikasi yang digunakan **(berdiferensiasi konten)**
3. Peserta didik mengajukan pertanyaan pada bagian yang kurang dimengerti.
4. Peserta didik menyimak petunjuk atau rambu-rambu dalam melakukan pembuatan video tutorial.
5. Peserta didik membuat storyboard yang dibutuhkan dalam pembuatan video tutorial **(Dimensi Bernalar Kritis dari P3, melalui kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis)**
6. Perwakilan peserta didik mempresentasikan storyboard yang telah dibuat.
7. Peserta didik menyimak dengan seksama masukan yang diberikan oleh Guru.
8. Peserta didik menyusun jadwal proyek pembuatan video tutorial dan mendiskusikannya dengan Guru.

9. Peserta didik melaporkan perkembangan proyek yang dibuat dengan memperlihatkan sejauh mana perkembangan proyeknya.
10. Hasil pekerjaan, unjuk kerja dan sikap peserta didik dimonitoring oleh Guru
11. Peserta didik menyelesaikan proyek yang diberikan.
12. Peserta didik melakukan presentasi hasil produk yang telah dibuat.
13. Peserta didik dan Guru memberikan masukan proyek yang telah dibuat.

### C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik Bersama Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
2. Peserta didik memperoleh umpan balik dari Guru terkait proses dan hasil pembelajaran serta informasi terkait dengan pertemuan selanjutnya
3. Peserta didik merapikan kembali ruang kelas
4. Peserta didik yang ditunjuk memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran

## **PERTEMUAN III**

### A. Kegiatan Pembuka

1. Peserta didik bersama Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa, merespon presensi. Guru menanyakan proyek yang diberikan untuk melanjutkan ke project video.
2. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompoknya storyboard yang telah dibuat untuk melanjutkan proyek

### B. Kegiatan Inti

1. Peserta didik dan Guru mendiskusikan penggunaan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video.
2. Peserta didik mempelajari LK-2 yang dibagikan dan menyimak penjelasan Guru terkait dengan LK-2 yang telah dibagikan terkait pembuatan video tutorial. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video tutorial siswa dapat bebas memilih aplikasi yang digunakan **(berdiferensiasi konten)**
3. Peserta didik mengajukan pertanyaan pada bagian yang kurang dimengerti.
4. Peserta didik membuat video yang dibutuhkan pembuatan video tutorial penerapan aplikasi adobe premiere **(Dimensi Bernalar Kritis dari P3, melalui kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber.**

Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis)

5. Peserta didik menyusun jadwal proyek pembuatan video tutorial dan mendiskusikannya dengan Guru.
6. Dalam pembuatan video per scene guru mendampingi peserta didik.
7. Peserta didik melaporkan perkembangan proyek yang dibuat dengan memperlihatkan sejauh mana perkembangan proyeknya.
8. Proses kerja, unjuk kerja dan sikap peserta didik dimonitoring oleh Guru

### C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik Bersama Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
2. Peserta didik memperoleh umpan balik dari Guru terkait proses dan hasil pembelajaran serta informasi terkait dengan pertemuan selanjutnya
3. Peserta didik merapikan kembali ruang kelas
4. Peserta didik yang ditunjuk memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran

## PERTEMUAN IV

### A. Kegiatan Pembuka

1. Peserta didik bersama Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa, merespon presensi. Guru menanyakan proyek yang diberikan untuk melanjutkan project video.
2. Peserta didik menyampaikan sejauh mana project yang telah mereka kerjakan.

### B. Kegiatan Inti

1. Peserta didik dan Guru mendiskusikan area kerja pada adobe premiere, cara *import file, export file* perangkat lunak pengolahan video.
2. Peserta didik mempelajari LK-2 yang dibagikan dan menyimak penjelasan Guru terkait dengan LK-2 yang telah dibagikan terkait pembuatan video tutorial. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video tutorial siswa dapat bebas memilih aplikasi yang **digunakan (berdiferensiasi konten)**
3. Peserta didik mengajukan pertanyaan pada bagian yang kurang dimengerti.
4. Peserta didik menyimak petunjuk atau rambu-rambu dalam melakukan pembuatan video tutorial.
5. Peserta didik melanjutkan membuat video yang dibutuhkan dalam pembuatan video tutorial (**Dimensi Bernalar Kritis dari P3, melalui kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang**

kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis)

6. Perwakilan peserta didik mempresentasikan video tutorial yang telah dibuat.
7. Peserta didik menyimak dengan seksama masukan yang diberikan oleh Guru.
8. Proses kerja, unjuk kerja dan sikap peserta didik dimonitoring oleh Guru
9. Peserta didik menyelesaikan proyek yang diberikan.

### C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik Bersama Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
2. Peserta didik memperoleh umpan balik dari Guru terkait proses dan hasil pembelajaran serta informasi terkait dengan pertemuan selanjutnya
3. Peserta didik merapikan kembali ruang kelas
4. Peserta didik yang ditunjuk memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran

## 3. ASSESMENT

<p>Assesment</p> <p>Awal</p>	<p>Perhatikan video berikut ini!</p> <p><a href="#">Tutorial Dasar Adobe Photoshop untuk Pemula - YouTube</a></p>  <p>akan jelasin kepada teman-teman semua seputar tutorial Adobe Photoshop untuk pemula. Jadi di video ... menggunakan Adobe Photoshop. Mulai...</p> <p>YouTube · Bang Tutorial · 23 Okt 2022</p> <p><a href="#">Cara Mengedit Video Dengan Adobe Premiere Pro #1</a></p>  <p>Di video ini aku akan menunjukkan bagaimana menggunakan Adobe Premiere Pro untuk membuat video sederhana. Pelajari dasar fungsi...</p> <p>YouTube · Agung Hapsah · 24 Jan 2015</p> <p>Untuk membuat sebuah video tutorial, aplikasi apa saja yang dapat digunakan?</p>
<p>Assesment</p> <p>Proses</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentasi</li> <li>2. Keterampilan unjuk kerja</li> </ol>

	<p>3. Sikap kerja</p> <p>4. Presentasi hasil/produk video tutorial yang dihasilkan!</p>
<p>Assesment Akhir</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suatu kegiatan yang dilakukan setelah proses shooting dan menata agar video yang dihasilkan menjadi lebih bagus disebut ?       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Proses capture video</li> <li>b. Proses editing video</li> <li>c. Proses rendering video</li> <li>d. Proses importing video</li> <li>e. Proses eksporting video</li> </ol> </li> <li>2. Proses pemindahan video hasil shooting dari dvcamcoder ke personal computer disebut ?       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Proses capture video</li> <li>b. Proses editing video</li> <li>c. Proses rendering video</li> <li>d. Proses importing video</li> <li>e. Proses eksporting video</li> </ol> </li> <li>3. Tahapan yang dilakukan komputer untuk memproses hasil pekerjaan editing menjadi format file tertentu disebut ...       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Render</li> <li>b. Capture</li> <li>c. Waveform</li> <li>d. Project</li> <li>e. Timecode</li> </ol> </li> <li>4. Untuk menampung file - file hasil import video, gambar dan audio yang akan diolah adalah ...       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Jendela project</li> <li>b. Monitor sequence</li> <li>c. Monitor clip</li> <li>d. Display format</li> <li>e. Work area bar</li> </ol> </li> <li>5. Proses pemilihan adegan dari sebuah klip yang kan digunakan dalam komposisi disebut ...       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Capturing</li> <li>b. Trimming</li> <li>c. Importing</li> <li>d. Eksporting</li> <li>e. Rendering</li> </ol> </li> </ol>

	<p>6. Bagian yang berisi urutan frame dari pertama hingga akhir berdasarkan waktu dinamakan. .</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Timeline</li><li>Scene</li><li>Stage</li><li>Symbol</li><li>Frame</li></ol> <p>7. Berikut ini yang merupakan software penyunting video adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Pinacle studio, Corel photo paint</li><li>Movie maker, microsoft acces</li><li>Movie maker, Adobe Photoshop</li><li>Pinacle studio, Microsoft Publisher</li><li>Adobe Premiere, Camtasia Studio</li></ol> <p>8. Property transparansi dari setiap klip disebut ....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Timecode</li><li>Add track</li><li>Opacity</li><li>Transisi dissolved</li><li>Color</li></ol> <p>9. Untuk membagi klip tunggal dimana yang terpotong hanya video saja dapat lakukan dengan menekan ....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Razor tool</li><li>Alt+ razol tool</li><li>Ripple delete</li><li>Set in point</li><li>Set out point</li></ol> <p>10. Efek yang bersifat bulid in dan berkaitan dengan nilai property klip, misalnya motion, opacity dan volume efek yang digunakan disebut ...</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Efek transisi</li><li>Audio efek</li><li>Fixed efek</li><li>Standar efek</li><li>Efek control window</li></ol> <p>11. Untuk membuat judul film atau tayangan video disebut....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Teks</li><li>Template</li><li>Title</li><li>Timecode</li></ol>
--	---

	<p>e. Text tool</p> <p>12. Untuk melakukan proses rendering dapat dilakukan dengan cara....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>File&gt;Export&gt;video</li><li>File&gt;Export&gt;frame</li><li>File&gt;Export&gt;film</li><li>File&gt;Export&gt;Movie</li><li>File&gt;Export&gt;audio</li></ol> <p>13. Perintah yang digunakan untuk mempendek atau memperpanjang klip video tanpa merubahdurasi klip di sebelahnya, adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>ripple edit tool</li><li>razor tool</li><li>rolling edit toold.</li><li>slide tool</li><li>slip tool</li></ol> <p>14. Jika kita ingin memindahkan posisi klip video atau audio di dalam timeline tetapi mengurangidurasi klip disebelahnya, maka perintahnya menggunakan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>ripple edit tool</li><li>razor tool</li><li>rolling edit tool</li><li>slide tool</li><li>slip tool</li></ol> <p>15. Adobe premiere pro juga menyediakan efek video seperti adjust, blur, sharpen, distort dan masih banyak lagi, yang kesemuanya itu tersedia dalam</p> <ol style="list-style-type: none"><li>video window bin</li><li>audio effect binc.</li><li>preset bind.</li><li>video transitions</li><li>video effect</li></ol> <p>16. Berikut ini merupakan pegertian tentang frame rate kecuali .....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Frame Rate merupakan ukuran kecepatan movie dalam banyaknya frame per detik</li><li>Semakin besar nilai Frame Rate berarti semakin banyak frame yang digunakan dalamsatuan detik sehingga movie semakin cepat pula berjalan.</li><li>Jika Frame rate semakin kecil maka semakin lambat pula movie berjalan</li></ol>
--	--

	<p>d. Semakin besar nilai Frame Rate berarti semakin sedikit frame yang digunakan dalam satuan detik sehingga movie semakin cepat pula berjalan</p> <p>e. Nilai default untuk Frame rate adalah 12 frame/detik, yang berarti setiap detiknya ada 12 frame yang dijalankan</p> <p>17. Rate untuk format Video PAL adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>25 fps</li><li>29 fps</li><li>30 fps</li><li>29,7 fps</li><li>35 fps</li></ol> <p>18. Menghindari perpindahan dari klip ke klip agar menjadi lebih halus (tidak lompat-lompat), maka sebaiknya kita menggunakan .....</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Effect-audio transitions</li><li>Effect - Control</li><li>Effect - Audio Video</li><li>Video Effect - jumping</li><li>Effect - Video Transition</li></ol> <p>19. Dalam dunia perfilman terdapat standart kecepatan perputaran frame (standar broadcast). Indonesia menggunakan standar 25 frame per second (25 fps) yang dikenal dengan istilah ...</p> <ol style="list-style-type: none"><li>NTSC</li><li>SECAM</li><li>PAL</li><li>AVI</li><li>MPEG</li></ol> <p>20. Untuk mempercepat atau memperlambat gambar pada video editing, menggunakan menu...</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Timeline speed</li><li>Echo speed</li><li>Speed / Duration</li><li>Framespeed</li><li>Negatif speed</li></ol>
--	---

**Kadek Sukiyasa, S.Pd, M.Pd**

**NIP. 19790215 200312 1 005**

**Ketut Erni Suardani, S.Pd**

**NIP. 19850802 202221 2 003**

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 3 Singaraja



**Nyoman Nilon, S.Pd, M.Pd**

Pembina Tk. I

**NIP.19820312 200902 2 003**

## LAMPIRAN

### 1. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### Kegiatan 1

a. Petunjuk Kerja :

- 1) Diskusikan materi tentang
  - teknik penyuntingan video
  - fungsi menu dan tool adobe premiere
  - langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyunting video
- 2) Buatlah laporan berupa power point berdasarkan hasil diskusi kelompok

b. Penugasan Kelompok :

Diskusilah bersama anggota kelompok, carilah jawaban melalui literasi di internet atau buku kemudian dijawab menggunakan Bahasa kalian sendiri tentang teknik penyuntingan video, menjelaskan fungsi menu dan tool adobe premiere dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyunting video.

### Kegiatan 2

- a. Petunjuk Kerja :
  - Lembar Kerja ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan project based learning tentang Teknik Menyunting Video
  - Jika ada yang kurang dimengerti, bertanyalah kepada guru pengampu
- b. Buatlah storyboard video tutorial menjelaskan Teknik menyunting video, fungsi menu dan tool pada adobe premiere, langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyunting video adobe premiere!(Buat dengan menggunakan kertas F4)
- c. Membuat jadwal kegiatan

No	Kegiatan	Hari ke-			

### Kegiatan 3

- a. Petunjuk Kerja :
  - Lembar Kerja ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan project based learning tentang Teknik Menyunting Video
  - Jika ada yang kurang dimengerti, bertanyalah kepada guru pengampu
- b. Buatlah video tutorial pengenalan aplikasi adobe premiere menggunakan software Camtasia atau aplikasi rekam layer lainnya!
- c. Setelah hasil karya selesai, silahkan simpan file dalam resolusi full HD!

## 2. INSTRUMEN PENILAIAN

### 1) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :  
 Waktu Presentasi :  
 Materi :  
 Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang 20-39	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaan Materi				
2	Media Penyampaian hasil diskusi				
3	Kekompakan Pembagaan Kerja sebagai bukti gotong royong				

4	Penyampaian materi, gagasan atau masukan sebagai bukti berpikir kritis				
---	--	--	--	--	--

## 2) Rubrik Penilaian Pilihan Ganda

NO	NAMA	Skor					NILAI
		No. 1	No.2	.....	.....	No.20	

## 3) Rubrik Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja Dan Sikap Kerja

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Persiapan Kerja</b>	Dapat menguasai perintah kerja	3
		Dapat memahami perintah kerja	2
		Dapat menterjemahkan perintah kerja	1
	1,2. Menyiapkan bahan dan alat	Dapat mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan video tutorial	3
		Dapat menyusun storyboard dalam pembuatan video tutorial	2
		Dapat menyimpan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan video tutorial	1
<b>II</b>	<b>Proses (Sistematika dan Cara Kerja)</b>	Menguasai penggunaan software aplikasi rekam layar yang digunakan dalam pembuatan video	3
		Menguasai storyboard yang digunakan dalam	2

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
	perangkat kerja	pembuatan video	
		Menggunakan software aplikasi tanpa SOP	1
	2.2. Menggunakan Aplikasi Rekam Layar Sesuai SOP	Menunjukkan cara kerja menggunakan aplikasi rekam layar sesuai SOP	3
		Kurang mampu Menunjukkan cara kerja menggunakan aplikasi rekam layar sesuai SOP	2
		Tidak mampu menunjukkan Menunjukkan cara kerja menggunakan aplikasi rekam layar sesuai SOP	1
	2.3. Posisi Tubuh	Menunjukkan posisi tubuh saat menggunakan komputer sesuai SOP	3
		Kurang mampu menunjukkan posisi tubuh saat menggunakan komputer sesuai SOP	2
		Tidak mampu menunjukkan posisi tubuh saat menggunakan komputer sesuai SOP	1
	2.4 Import file video	Dapat melakukan import file video dari kamera video ke PC/laptop dan langsung import file video ke adobe premiere	3
		Dapat melakukan import file video ke adobe premiere	2
		Dapat melakukan import file video dari kamera video ke PC/Laptop	1
	2.5 Setting Sequence Preset	Dapat melakukan setting DV-Pal Widescreen 48kHz	3
		Dapat melakukan setting DV-Pal Standar 48kHz	2
		Dapat melakukan setting DV-NTSC Widescreen 48kHz	1
	2.6 Kesesuaian materi	Materi yang dipaparkan sudah sesuai dengan tagihan pada LKPD	3
		Materi yang dipaparkan sudah sesuai dengan tagihan pada LKPD namun kurang lengkap	2
		Materi yang dipaparkan tidak sesuai dengan tagihan pada LKPD	1
	2.7 Editing video	Dapat menambahkan intro, text, transisi, backsound, dan setting audio	3
		Dapat menambahkan intro, text, dan transisi.	2

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
		Dapat menambahkan text dan transisi	1
	2.8 Rendering Video	Dapat merender video dengan format file *.avi dan video dapat diputar pada perangkat lain	3
		Dapat merender video namun format file tidak sesuai dan video dapat diputar pada perangkat lain	2
		Dapat merender namun tidak dapat diputar di perangkat lain	1
<b>III</b>	<b>Hasil Kerja</b>		
	3.1 Video Tutorial yang telah di Publish	Sound terdengar jelas dan resolusi FullHD 1920x1080 px	3
		Sound terdengar jelas dan resolusi HD 1280x720 px	2
		Sound terdengar jelas dan resolusi VGA 480x360 px	1
<b>IV</b>	<b>Sikap Kerja</b>		
	4.1 Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia	Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing dengan tenang dan tertib	3
		Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing namun masih di bawah pengawasan guru	2
		Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaan namun masih di bawah pengawasan guru dan kurang tertib	1
	4.2. Penggunaan alat	Dapat menggunakan kamera dan drone dengan terampil	3
		Dapat menggunakan kamera dan drone namun kurang serius	2
		Dapat menggunakan kamera dan drone bila diperintahkan guru	1
	4.3 Disiplin	Hadir tepat waktu	3
		Pengumpulan tugas tepat waktu	2
		Tertib mengikuti pelajaran	1

No.	Komponen/ Subkomponen Penilaian	Indikator	Skor
1	2	3	4
	4.4 Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	3
		Mengakui kesalahan	2
		Selalu melaksanakan amanat atau perintah	1
<b>V</b>	<b>Waktu</b>		
	5.1 Menyelesaikan tugas dengan tepat	Dapat mengatur alokasi waktu kerja dengan efektif dan efisien	3
		Dapat mengimplementasikan waktu dengan efektif dan efisien	2
		Kurang mampu mengimplementasikan waktu dengan efektif dan efisien	1

## 4) Format Penilaian Keterampilan Unjuk Kerja Dan Sikap Kerja

No	Komponen/Sub Komponen	NILAI		
		1	2	3
I	<b>Persiapan Kerja</b>			
	1.1.Menjalankan perintah kerja (job order)			
	1.2.Mempersiapkan bahan dan alat			
	<b>SKOR PEROLEHAN</b>			
II	<b>Proses (Sistematika &amp; Cara Kerja)</b>			
	2.1. Menggunakan perangkat kerja			
	2.2. Menggunakan Aplikasi Rekam Layar Sesuai SOP			
	2.3. Posisi Tubuh			
	2.4 Import file video			
	2.5 Setting Sequence Preset			
	2.6 Kesesuaian Materi			
	2.7 Editing video			
	2.8 Rendering Video			
		<b>SKOR PEROLEHAN</b>		
III	<b>Hasil Kerja</b>			
	3.1 Video Tutorial yang telah di Publish			
	<b>SKOR PEROLEHAN</b>			
IV	<b>Sikap Kerja</b>			
	4.1 Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia			

No	Komponen/Sub Komponen	NILAI		
		1	2	3
	4.2. Penggunaan alat			
	4.3 Disiplin			
	4.4 Tanggung Jawab			
	<b>SKOR PEROLEHAN</b>			
V	<b>Waktu</b>			
	5.1. Menyelesaikan tugas dengan tepat			
	<b>SKOR PEROLEHAN</b>			

5) Perhitungan Nilai Keterampilan Unjuk Kerja dan Sikap Kerja (NUK) :

	Prosentase Bobot Komponen Penilaian					NUK
	Persiapan	Proses	Hasil	Sikap Kerja	Waktu	$\Sigma$ NK
	1	2	3	4	5	6
Skor Perolehan						
Skor Maksimal	6	30	3	12	3	
Bobot	10	10	60	10	10	
NK						

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan prosentase setiap komponen. Besarnya prosentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah **100**
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$

- **NUK = Nilai Unjuk Kerja** merupakan penjumlahan dari NK

### 3. MATERI BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

## MENGOPERASIKAN SOFTWARE PENYUNTING VIDEO

### a) **Pengenalan Adobe Premiere**

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, audio dan video. Premiere Pro merupakan rilis-an baru dan sebagai penerus ulang dari Adobe Premiere yang telah diluncurkan sejak 2003. Software editing video ini banyak digunakan oleh rumah produksi video, media televisi, iklan, broadcasting, dan perusahaan konten video. Dibanding software editing lainnya, Adobe Premiere menjadi salah satu software edit video yang mudah dipahami dari antarmuka dan fiturnya.

Adobe Premiere Pro dapat bekerja sama dengan software multimedia lainnya seperti After Effects untuk menciptakan banyak efek, Adobe Photoshop, serta program utilitas lainnya. Program ini juga memberikan fasilitas video effects dan sound effects. Bersifat komprehensif dengan program Adobe Creative Cloud lainnya, membuat Adobe Premiere disukai kreator, misalnya untuk menyusun video event seperti company profil, video klip musik, cerita film, pernikahan, dan lainnya.

### b) **Sejarah Adobe Premiere Pro**

Adobe Premiere Pro merupakan pengembangan program editing video dari Adobe Systems. Adobe pertama kali merilisnya pada bulan Desember tahun 1991 dengan versi awal Adobe Premiere 1.0 dengan platform OS hanya untuk Mac saja. Tahun berikutnya tepat pada September 1992, Adobe mengembangkan versi 2.0. Berlanjut pada tahun berikutnya Agustus 1993 versi 3.0 Adobe masih mengembangkan pada versi Mac. Hingga sampai bulan September, rilislah Adobe Premiere versi 1.0 untuk platform Windows untuk pertama kalinya. Perkembangan rilis Adobe Premiere terus berlanjut untuk perubahan fitur yang lebih maksimal.

Pada tahun 2003, Adobe Premiere mengalami perkembangan desain dan fitur dan luncurlah Premiere Pro. Premiere Pro ini merupakan acuan dari versi yang lebih baru sedangkan Adobe Premiere acuan rilis dari tahun sebelumnya. Produk Premiere diperoleh dari SuperMac Technologies Inc. yang berdasar pada ReelTime. Premiere Pro juga menjadi salah satu bagian dari Adobe Creative Suite sejak 2003. Saat ini bertransisi dari versi lamanya CS ke CC (Creative Cloud) pada 2013 dan membuka basis berlangganan yang mendukung sistem operasi Windows maupun Mac OS. Belum lama ini, tepat pada November 2019, rilis Premiere Pro terbaru dengan versi CC 2020.

### c) **Kelebihan dan Kekurangan Adobe Premiere Pro** **Kelebihan Adobe Premiere Pro**

Pengoperasiannya mudah. Perangkat lunak ini mudah di pakai karena pengenalan fitur dan layout interface yang mudah disesuaikan. Salah satunya workspace yang menyediakan berbagai kategori dengan ragam

fungsi. Tersedia fasilitas efek. Efek yang bisa diaplikasikan di dalam software ini yaitu fasilitas sound effects dan video effects. Kemampuan timeline dalam memasukkan video dan audio ke dalam banyak kolom. Kemampuan membaca berbagai format file video yang akan dijadikan proyek editing. Premiere Pro mendukung pembuatan video VR (Virtual Reality) – 360 Derajat. Komprehensif, dalam berkolaborasi dengan software Adobe lainnya. Misal, kombinasi efek animasi dari After Effects. Bisa memadukan banyak efek yang telah disiapkan, untuk membuat tampilan video lebih kreatif dan komunikatif.

### **Kekurangan Adobe Premiere Pro**

Ukuran software besar, karena hanya mendukung sistem operasi bertipe 64 bit. Tidak hemat penyimpanan hardisk, karena Premiere Pro CC memiliki space besar. Kurangnya spesifikasi komputer akan membuat terjadinya crash. Kelemahan dalam penambahan keyword tagging, karena terbatas. Membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni (medium-high-end).

#### **d) Edit video/ film berkualitas dalam satu platform**

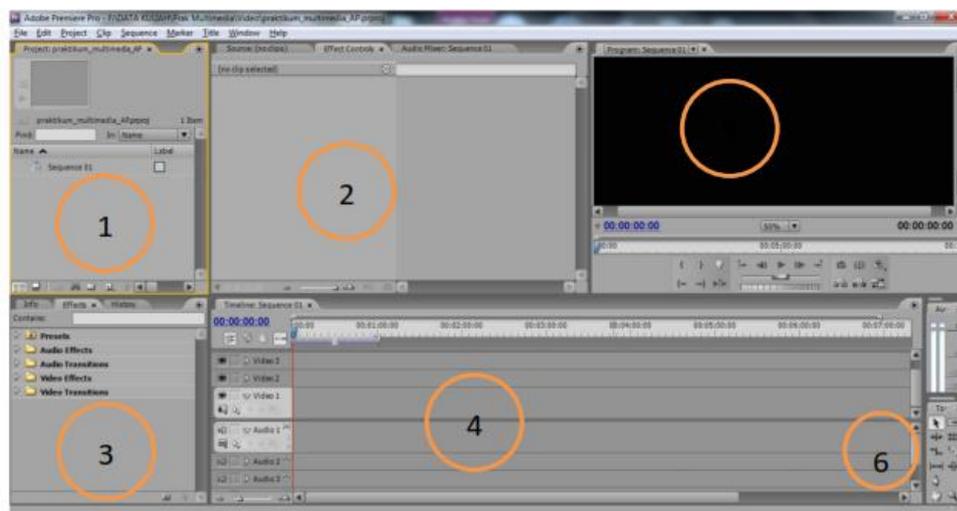
Dalam fitur utama Premiere Pro, Anda dapat mengedit video dengan colour gradient, adjust sound and import graphics, dan efek khusus dari aplikasi Adobe lainnya. Jika Anda ingin hasil proyek video menjadi maksimal gunakanlah kombinasi pengeditan video dari Adobe Creative Cloud lainnya.

Fitur impor cuplikan (Import footage) dari format file apa pun. Fitur memangkas cuplikan (Trim footage) dengan presisi (Precision). Fitur penambahan efek animasi dan video (Add animation and video effects). Mengelola audio editing dan sound effects.

#### **e) Teknik Video Editing**

- Teknik Linear: dilakukan dengan memotong-motong bahan video yang diberi istilah klip dan disusun dengan menggunakan video player dan perekam (VCR Video Cassete Recorder), bias juga menggunakan dua player bila kita ingin memasukan effect.
- Teknik Non-Linear: serupa dengan linear, kita memotong-motong klip dalam editing, tetapi jauh lebih mudah karena hanya melakukan drag and drop tanpa kerja dari nol, begitu juga untuk menggunakan effect, kita hanya perlu drag and drop dengan effect yang sudah tersedia. Bahkan kita dapat mengatur dengan mudah durasi dari effect yang kita pakai.

#### **f) Lembar Kerja Adobe Premiere**



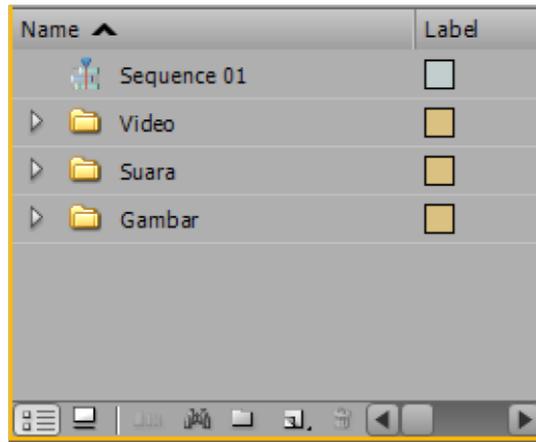
#### Keterangan :

1. Project Tab: Sebagai tempat menyimpan clip/footage (data file digital video) dalam proses editing, seperti video, sound, dan picture yang di-import.
2. Effect Control: Panel ini berguna untuk mengatur properties effect yang digunakan pada clip project.
3. Panel Effect: Panel ini berisi library berbagai effect yang disediakan oleh Adobe Premiere. Dengan ini kita dapat memberikan effect dalam video yang kita buat. Panel ini terdiri dari panel info, effect dan history.
4. Timeline: Sebagai tempat untuk menyusun dan menempatkan clip/ footage kemudian dapat kita edit. Dinamakan timeline karena bekerja dari kiri ke kanan berdasarkan waktu secara horisontal. Sedangkan secara vertikal dinamakan track terdiri dari track video dan audio. Satuan formatnya adalah SMPTE (Society of motion picture and television engineer) berdasarkan jam:menit:Detik:frame, atau biasa disebut time code. Misal: 00:06:24:12 artinya posisi pada menit ke 6, detik ke 24, dan frame ke 12.
5. Monitor Window: Terdiri dari source monitor window dan sequence monitor window. Source monitor window berguna ketika melakukan trimming video. Sequence monitor window digunakan untuk melihat hasil editing pada timeline (preview timeline).
6. Tool Box: Tool box adalah seperangkat alat untuk melakukan proses editing.

#### g) Import File

Langkah awal sebelum memulai editing video adalah dengan menyiapkan bahan-bahan produksi, yaitu dengan cara import. Supaya file yang akan digunakan tertata rapi pada Project tab, maka perlu dibuat Bin/Folder terlebih dahulu sesuai jenisnya.

1. Klik icon  **BIN**.
2. Beri nama sesuai kebutuhan.

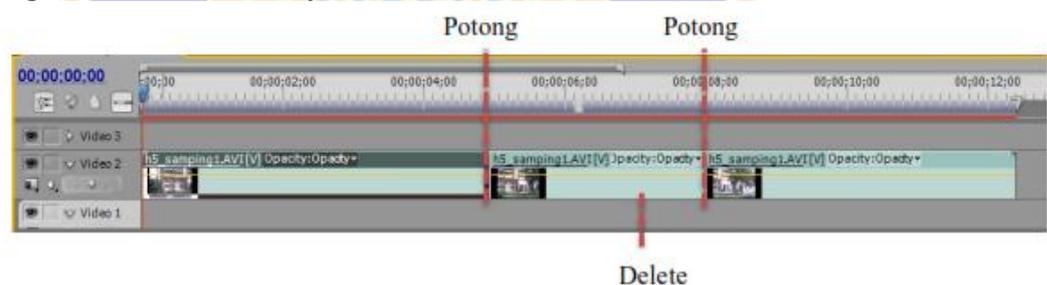


3. Klik salah satu Bin, kemudian File >> Import, atau klik kanan pada Bin dan pilih Import (Ctrl + I)
4. Pilih file yang akan digunakan; video, suara, dan gambar. (Sesuaikan dengan nama Bin)
5. Setelah selesai Klik Open.

#### h) Memotong Clip

Untuk memotong video caranya cukup mudah, dengan menggunakan tool yang bernama razor tool. Pastikan file-file yang telah di-import sudah di-integrasikan ke dalam timeline.

1. Pilih Razor tool yang berada pada Tool Box.
2. Klik pada clip/ video yang berada pada timeline. Pastikan video yang akan dipotong sesuai dengan durasi waktu yang diinginkan. Misal; anda mempunyai video berdurasi 12 detik dan ingin menghilangkan bagian video pada detik ke 5 sampai 8. Maka potong video menjadi 3 bagian sesuai waktu nya.



3. Ganti tool menggunakan selection tool, klik bagian yang ingin di hilangkan. Tekan Del pada keyboard.
4. Kemudian gabung clip bagian 1 dan bagian 2 dengan Ripple delete. Klik area clip yang sudah dihapus>>Klik kanan>> Ripple Delete.

#### i) Transisi

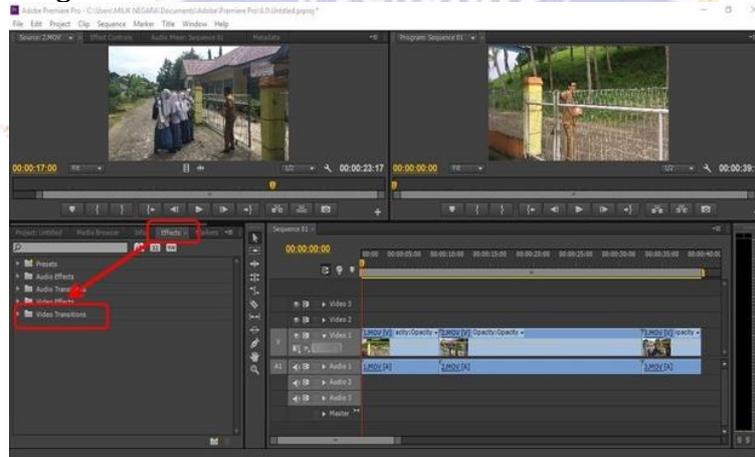
Transisi adalah perpindahan video dari 1 klip ke klip berikutnya. Transisi digunakan agar ketika perpindahan video tidak patah atau menjadikan perpindahan video lebih halus tetapi tidak setiap video diberikan transisi atau dengan kata lain transisi digunakan pada moment-moment tertentu saja sesuai keinginan sang editor.

Ada banyak Effects Video Transisi. Ada beberapa sifat umum dari transisi video : Lamanya transisi, Penjajaran, Mulai dan akhir transisi.

1. Masukkan video yang akan diedit (minimal 2 video atau lebih)



2. Pilih Menu Effects – Klik Video Transitions → lalu pilih efek yang diinginkan.



3. Disini yang akan kita pilih efek yaitu ada di difolder masing-masih salah 1 contoh di folder Dissolve → pilih Dissolve. (efek ditentukan sesuai selera masing-masing). Lalu drag/seret efeknya ke potongan video maka selesai membuat tansisi video.



## j) Rendering

Render adalah proses pembuatan file video yang siap diputar, yang disebut file output. Untuk melakukan render video di Adobe Premiere CS6, pertama-tama Anda harus membuat proyek dan menambahkan klip. Jika Anda telah menambahkan file video, audio, dan gambar ke proyek Anda, Anda dapat memulai proses render.

Untuk memulai proses render, klik menu File > Export > Media. Di jendela yang muncul, Anda akan melihat banyak pengaturan dalam daftar Output Module. Pilihlah output yang Anda inginkan. Misalnya, H.264 adalah salah satu pilihan output yang populer. Setelah itu, buka tab Format dan pilih pengaturan yang Anda inginkan.

Selanjutnya, buka tab Video dan pilih jumlah frame per detik. Ini adalah jumlah frame yang akan Anda gunakan dalam video Anda. Ada banyak frame rate yang tersedia, tetapi frame rate standar adalah 24fps. Selanjutnya, buka tab Audio dan pilih jumlah sample per detik yang Anda inginkan. Sample rate standar yang digunakan untuk audio adalah 48kHz.

Setelah Anda selesai dengan pengaturan output, klik tombol OK. Ini akan membawa Anda ke jendela Export Settings. Di sini Anda dapat memilih lokasi di mana file output Anda akan disimpan. Setelah Anda memilih lokasi, klik tombol Export dan proses render akan dimulai.

Proses render akan memakan waktu tergantung pada ukuran file dan jumlah klip video yang Anda gunakan. Setelah proses render selesai, Anda dapat memutar file video yang telah Anda render dengan menggunakan media player yang tersedia.

## GLOSARIUM

**Project Libraries** : Footage / video clip yang akan dijadikan sebuah video utuh diambil dan diditampung di sini (Project Libraries). Project Libraries juga berfungsi untuk menampung effect effect visual maupun audio.

**Ripple Edit Tool** merupakan suatu tool yang digunakan untuk memotong klip atau mengubah durasi klip. Jika menggunakan tool ini, Maka klip di samping kanannya akan secara otomatis bergeser (Tidak akan ada ruang kosong).

**Rolling Edit** memiliki fungsi yang hampir sama dengan Ripple Edit tool yaitu untuk mengubah durasi klip. Namun Rolling Edit tidak akan merubah durasi total pada movie.

**Rate Stretch Tool** merupakan tool yang digunakan untuk mengatur atau mengubah kecepatan (Memperlambat atau mempercepat) Klip. Dengan menggunakan tool ini, Anda bisa memperpanjang durasi klip sesuka hati,

Namun akibatnya movie klip akan semakin slow. Fungsi tool ini sama dengan fitur Speed/Duration.



*Lampiran 7 Angket Uji Ahli Isi***KISI-KISI ANGKET UJI AHLI ISI**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli isi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, dan (3) sajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan TP, CP	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2
		Kemudahan instruksi dan keaktualan Materi	3,4
		Keterbaharuan materi	5
2	Kebahasaan	Kejelasan informasi	6,7
		Bahasa	8,9
3	Penyajian	Kejelasan uraian	10
		Kemampuan penyajian	11
		Urutan penyajian	12
		Interaktivitas	13

	Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran	14
	Kesesuaian cakupan isi materi	15



Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA  
INTERAKTIF BERSTRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

**Hari/Tanggal** :

**Validator** :

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan pembelajaran		
3	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan alur tujuan pembelajaran		
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media interaktif		
5	Keaktualan materi pada media interaktif dalam media pembelajaran		
<b>B. Kebahasaan</b>			
6	Keterbacaan tulisan dalam media interaktif		
7	Kejelasan informasi dalam media interaktif		
8	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media interaktif		
9	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar		
<b>C. Penyajian</b>			
10	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media interaktif		
11	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		

12	Urutan penyajian materi dalam media interaktif		
13	Interaktivitas (stimulus dan respons)		
14	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam media interaktif		
15	Kesesuaian cakupan isi materi dalam media interaktif		

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....

.....

.....

.....



Penilai,

.....

*Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media*

**KISI-KISI ANGKET UJI AHLI MEDIA**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, dan (2) kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba oleh ahli media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian penggunaan warna	5
		Grafis	6,7
2	Interaktivitas dan Fungsionalitas	Kemudahan penggunaan	8,9,10

*Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Media*

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
INTERAKTIF BERSTRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

**Hari/Tanggal** :

**Validator** :

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan		
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		
5	Keserasian warna background dengan huruf		
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan		
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif		
<b>D. Interaktivitas dan Fungsionalitas</b>			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi		
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif		
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis		

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

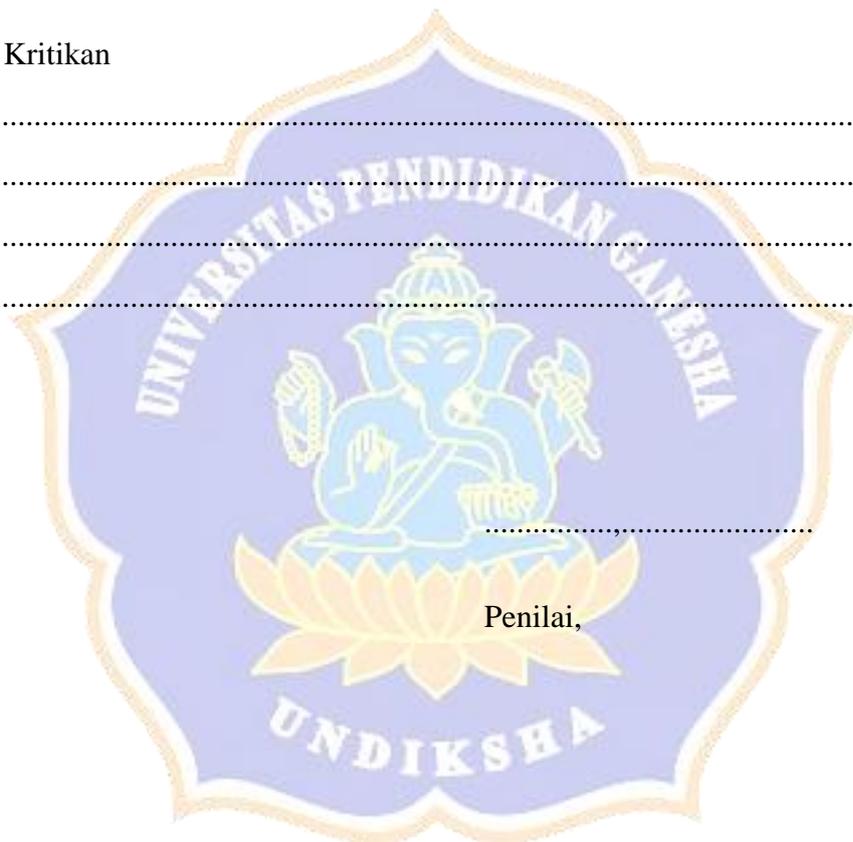
Saran / Kritikan

.....

.....

.....

.....



Penilai,

.....

*Lampiran 11 Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan*

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN MEDIA  
INTERAKTIF BERSTRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

---

**Pengantar**

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Produksi Film di SMK N 3 Singaraja

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah.

Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

**Identitas Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

2. Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5

Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

**Daftar Pernyataan Peserta Didik**

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti?				
2.	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti?				
3.	Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif?				
4.	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti?				
5.	Apakah sarana dan prasarana yang tersedia mendukung penggunaan bahan ajar?				
6.	Apakah dengan adanya media interaktif membuat anda termotivasi dalam belajar?				
7.	Apakah dengan adanya media interaktif membuat anda semangat untuk mengikuti pembelajaran?				
8.	Apakah dengan adanya media interaktif anda lebih ingin tau lagi dengan materi tersebut?				
9.	Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran?				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Responden,

.....

*Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Respon Guru*

**KISI-KISI ANGKET RESPON GURU**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,5,10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	7,8,9



5.	Penggunaan media interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik				
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Produksi Film				
7.	Penggunaan media interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri				
8.	Penggunaan media interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Produksi Film				
9.	Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Produksi Film				
10.	Adanya media interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Produksi Film				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Responden,

.....

*Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik*

**KISI-KISI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi-kisi angket uji respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1, 2
2.	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	13,14,15
3.	Sistematis	Isi media Interaktif	5, 6



4.	Tahap pembelajaran pada media interaktif Produksi Film membuat saya lebih aktif dalam belajar				
5.	Melalui media interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar				
6.	Penggunaan media interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran				
7.	Penggunaan media interaktif Produksi Film membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.				
8.	Penggunaan media interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.				
9.	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.				
10.	Saya senang memanfaatkan media pada mata pelajaran Produksi Film karena belajar dapat dilakukan dimana saja				
11.	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media interaktif Produksi Film tidak terorganisir				
12.	Media interaktif Produksi Film sangat membantu saya dalam proses pembelajaran				
13.	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya				
14.	Saya merasa kurang senang dalam belajar, karena membaca materi pada media interaktif				
15.	Saya tertarik menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Produksi Film				

Saran / Komentar

.....

.....  
.....  
.....

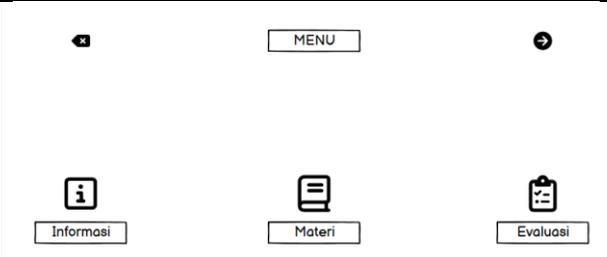
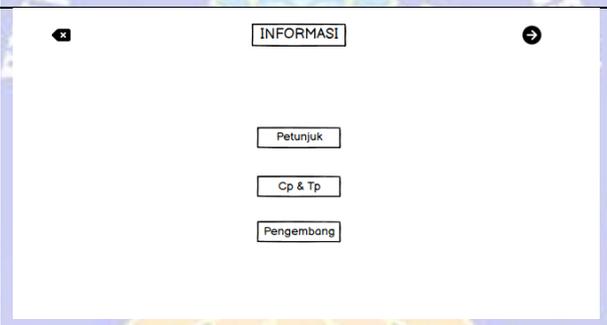
.....  
Responden,

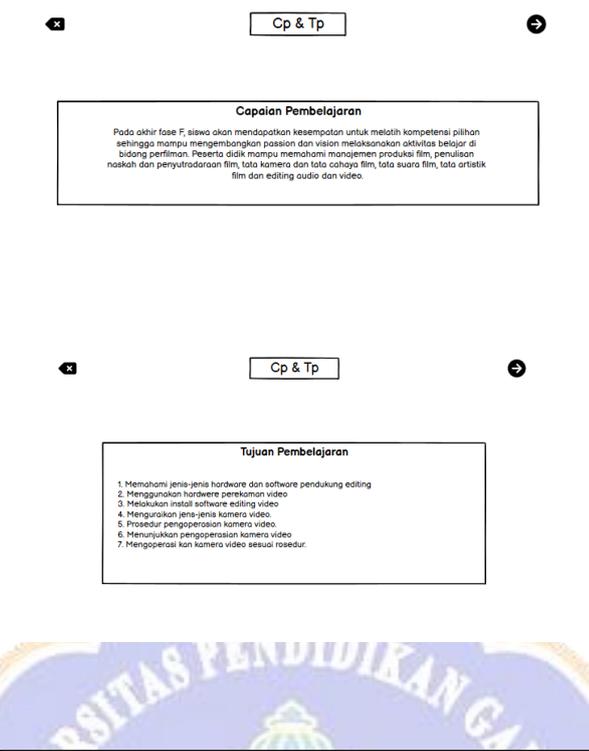
.....

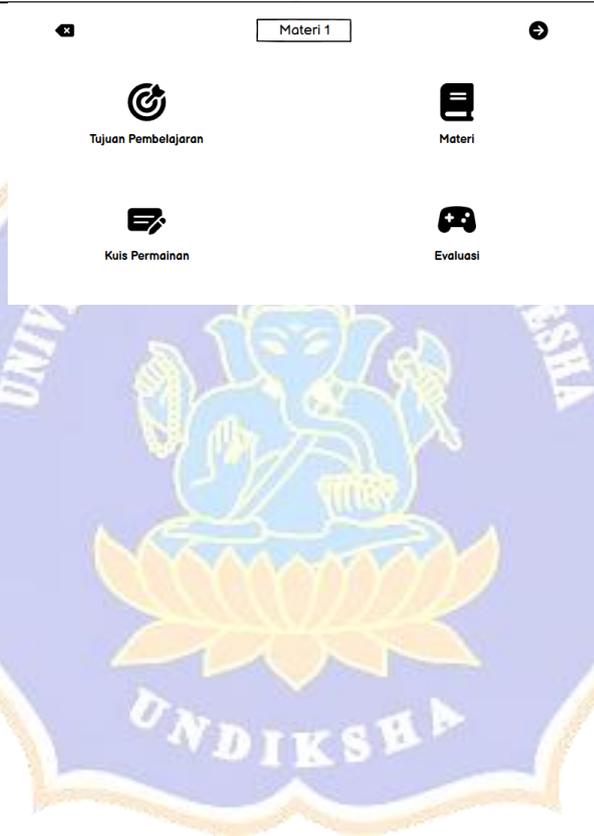


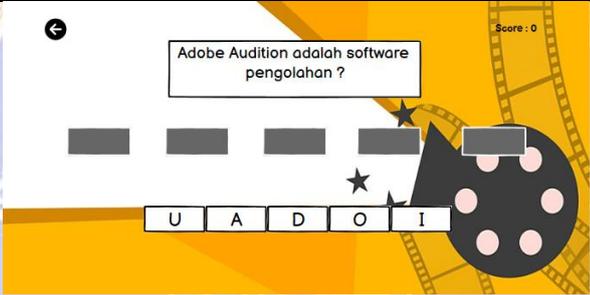
*Lampiran 16 Rancangan Tampilan Media Pembelajaran Interaktif*

No	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
1.	Halaman Awal Login	<p>Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Produksi Film di SMK Negeri 3 Singaraja</p> <p>User Name <input type="text"/></p> <p>Mulai <input type="button" value="Mulai"/></p> 	<p>- Halaman ini adalah halaman awal dimulainya media pembelajaran interaktif selama 4x pertemuan.</p> <p>- Klik tombol mulai untuk memulai media pembelajaran interaktif, maka akan diarahkan ke halaman selanjutnya.</p>
2.	Halaman Menu Awal	<p>Hallo User, Perkenalkan Saya Hary Saya akan menemani kamu dalam mempelajari Produksi Film</p> <p>Apakah kamu sudah siap ?</p> <p>Ya <input type="button" value="Ya"/> Tidak <input type="button" value="Tidak"/></p> 	<p>- Halaman ini merupakan tampilan untuk memastikan pengguna siap</p>

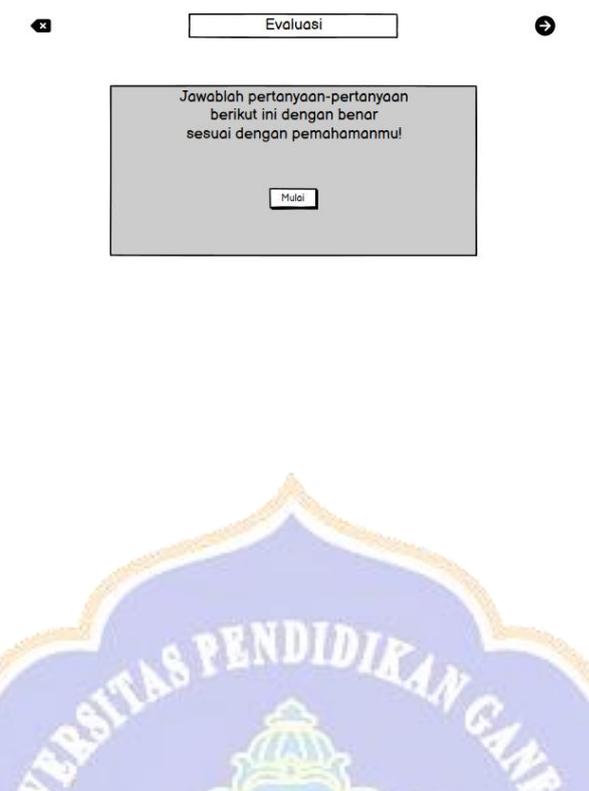
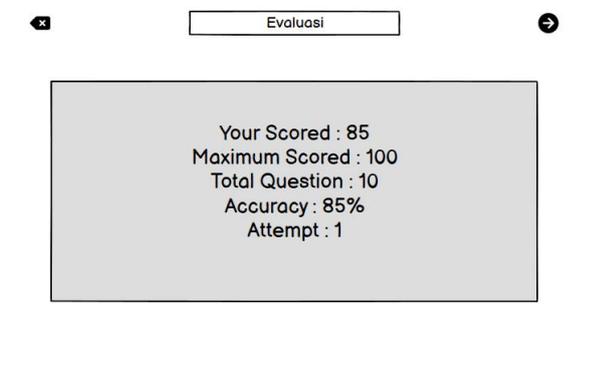
			atau tidaknya untuk memulai pembelajaran.
3.	Tampilan Halaman Menu		<p>- Halaman ini adalah halaman menu yang terdiri dari beberapa menu yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi</li> <li>2. Materi</li> <li>3. Evaluasi</li> </ol>
4.	Halaman Menu Informasi		<p>- Halaman ini adalah menu informasi yang berisikan menu-menu CP&amp;TP, Petunjuk dan Pengembang.</p>

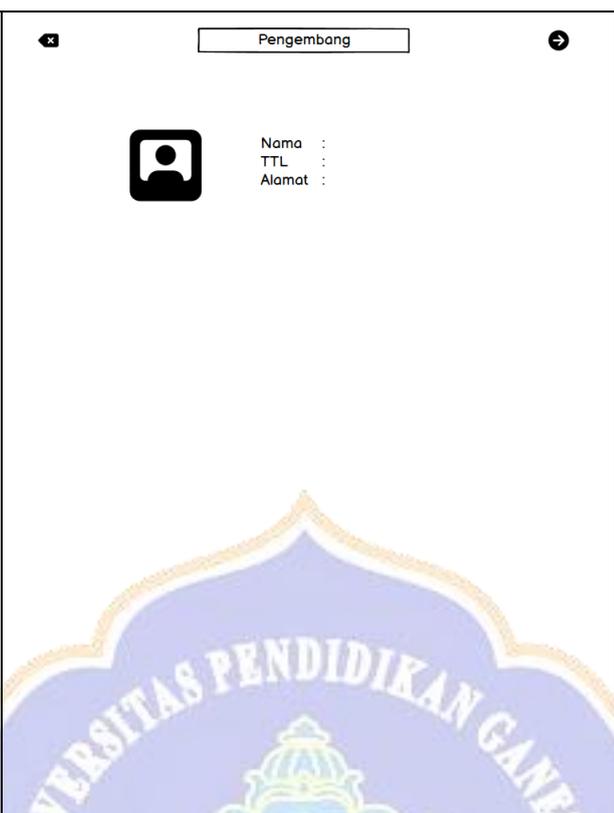
5.	Halaman CP&TP	 <p>The screenshot shows two sections: 'Capaian Pembelajaran' (Learning Outcomes) and 'Tujuan Pembelajaran' (Learning Objectives). The 'Capaian Pembelajaran' section contains a paragraph about the final phase of a course where students will have the opportunity to practice their skills in various fields like film production, editing, and video recording. The 'Tujuan Pembelajaran' section lists seven specific learning objectives related to video production and editing.</p>	- Berisikan pemaparan capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran.
6.	Halaman Menu Materi Pembelajaran	 <p>The screenshot shows a menu titled 'MATERI PEMBELAJARAN' (Learning Materials). It features four options, each represented by a book icon and a 'Selengkapnya' (View More) button: Materi 1, Materi 2, Materi 3, and Materi 4.</p>	<p>- Halaman ini merupakan tampilan halaman menu materi, yang meliputi pilihan materi sesuai dengan pertemuan</p> <p>- Untuk menuju ke materi yang diinginkan, klik navigasi sesuai</p>

			<p>pada materi pertemuan.</p>
7.	<p>Halaman Menu Materi 1</p>		<p>- Halaman pada tampilan ini ditampilkan ketika pengguna memilih navigasi menu materi 1 yang berisi tampilan menu materi pertemuan ke-1 yang meliputi indikator, materi, kuis permainan, dan video pembelajaran dimana pengguna dapat memilih</p>

			tampilan yang diinginkan.
8.	Halaman Kuis Permainan		- Pada tampilan ini berisikan kuis permainan yang sebelumnya dipilih, dimana pada tampilan tersebut terdapat tombol <b>PLAY NOW</b> untuk memulai kuis permainan.

		 <p>Your Score 95</p>	
9.	Video Pembelajaran	 <p>Video Pembelajaran</p> <p>Click to Play</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tampilan ini memuat sejumlah video pembelajaran berdasarkan dengan materi pembelajaran yang diberikan.</li> </ul>
10.	Tampilan Video		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan dan menjalankan video pembelajaran yang sebelumnya dipilih.</li> </ul>

11.	Halaman Evaluasi		<p>- Pada halaman ini merupakan halaman dari menu evaluasi yang berisikan latihan soal, peserta didik bisa melakukan latihan soal dengan menekan menu start.</p>
			
			

12.	Halaman Menu Pengembang ang		- Halaman ini merupakan halaman menu pengembang yang berisikan profile dari pengembang media pembelajaran interaktif tersebut.
-----	-----------------------------	---	--

Lampiran 17 Dokumentasi







## Lampiran 18 Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PRODUKSI  
FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Rabu 9 Juni 2025  
Validator : Ketut Andika Pradnyana

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan alur tujuan pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada media interaktif dalam media pembelajaran	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
6	Keterbacaan tulisan dalam media interaktif	✓	
7	Kejelasan informasi dalam media interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media interaktif	✓	

11	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
12	Urutan penyajian materi dalam media interaktif	✓	
13	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
14	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam media interaktif	✓	
15	Kesesuaian cakupan isi materi dalam media interaktif	✓	

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....

.....

.....

.....

Sugaryu, 9 Juni 2025

Penilai,



Andita Pradyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PRODUKSI  
FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Juni 2025

Validator : Kt. Satia, M.Pd.

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan pembelajaran		✓
3	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan alur tujuan pembelajaran		✓
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada media interaktif dalam media pembelajaran	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
6	Keterbacaan tulisan dalam media interaktif	✓	
7	Kejelasan informasi dalam media interaktif		✓
8	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media interaktif	✓	

11	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		✓
12	Urutan penyajian materi dalam media interaktif		✓
13	Interaktivitas (stimulus dan respons)		✓
14	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam media interaktif		✓
15	Kesesuaian cakupan isi materi dalam media interaktif	✓	

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

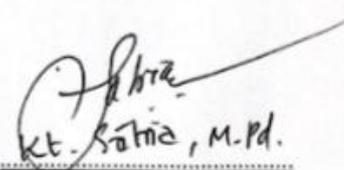
\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

Perlu perbaikan sesuai kesesuaian materi di sekolah,  
revisi navigasi, penyampaian materi, revisi video,  
umpan balik pada quiz yg dibuat

Sgr 10 Jun 2025

Penilai,

  
Kt. Satia, M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PRODUKSI  
FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Juni 2025

Validator : Kt. Satna, M.Pd.

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan alur tujuan pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada media interaktif dalam media pembelajaran	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
6	Keterbacaan tulisan dalam media interaktif	✓	
7	Kejelasan informasi dalam media interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media interaktif	✓	

11	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
12	Urutan penyajian materi dalam media interaktif	✓	
13	Interaktivitas (stimulus dan respons)		✓
14	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam media interaktif		✓
15	Kesesuaian cakupan isi materi dalam media interaktif	✓	

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

**Saran / Kritikan**

Perbaiki pada umpan balik, dan animasi narasi

Sgr 17 Juni 2025

Penilai,

Hana  
Kt. Satria, M. Pd.

## Lampiran 19 Uji Ahli Desain dan Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

**Hari/Tanggal** : Rabu, 4 Juni 2025  
**Validator** : Ketut Anisya Pradnyana  
**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan		✓
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif		✓
<b>D. Interaktivitas dan Fungsionalitas</b>			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

- Tambahkan foto pada setiap komponen  
 - Jelaskan judul di home.  
 .....  
 .....

Sungaya, 4 Juni 2025

Penilai,

*Ariant*

1 Ketut Anindita Pradnyana



**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

**Hari/Tanggal** : Jumat, 6 Juni 2018  
**Validator** : r Ketut Andiko Proednyana

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif	✓	
<b>D. Interaktivitas dan Fungsionalitas</b>			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....  
.....  
.....  
.....

Singuraja 6 Juni 2025

Penilai,

Atut

1 Ketut Andika Pradyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 4/6/2021  
Validator : I Gede Partha Sudy

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul		✓
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif		✓
<b>D. Interaktivitas dan Fungsionalitas</b>			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

- 1) Perbaiki text di tujuan pembelajaran
- 2) Carakan menjelaskan sebanyak mungkin posisi ke di hiri /kanan

Raha 4/6/2025

Penilai,



Gede Partha Suda

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 11/6/2025  
Validator : Gede Partha Sinda

**Petunjuk Pengisian**

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif	✓	
<b>D. Interaktivitas dan Fungsionalitas</b>			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

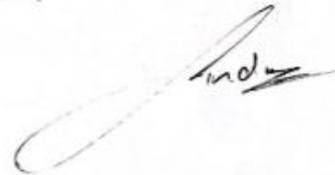
\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

- sudah selesai di Revisi  
.....  
.....  
.....  
.....

Partha 11/6/2025

Penilai,



Partha Sinda

## Lampiran 20 Uji Coba Perorangan

NO	PERTANYAAN	1	2	3	SKOR
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	4	5	5	14
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	4	12
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	5	5	14
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	12
5	Contoh –contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	4	12
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	12
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	4	4	4	12
8	Merasa Kesulitan saat proses pembelajaran Produksi Film menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	12
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	4	12
10	Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	4	4	12
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	12
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	4	4	4	12
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Produksi Film	4	4	4	12
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	5	4	13
15	Media pembelajar interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4	12
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	4	4	4	12
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	12
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	12
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar	4	4	4	12
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4	12
JUMLAH SKOR		245			
Jumlah per-individu		80	83	82	
Jumlah seluruh item x bobot tertinggi		100			
Jumlah seluruh item x bobot terendah		27			
Presentase per-subjek		80%	83%	82%	
Presentase keseluruhan subjek		82%			
Kriteria Keseluruhan		Baik			



## Lampiran 20 Uji Coba Kelompok Kecil

NO	PERTANYAAN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	SKOR
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	50
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	49
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	51
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
8	Merasa Kesulitan saat proses pembelajaran Produksi Film menggunakan media pembelajaran interaktif (-)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
10	Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint (-)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Produksi Film	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	50
15	Media pembelajran interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	49
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif (-)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran (-)	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	49
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran (-)	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	49
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	50
JUMLAH SKOR		974												
Jumlah per-individu		81	80	80	81	80	80	82	83	82	82	80	83	
Jumlah seluruh item x bobot tertinggi		100												
Jumlah seluruh item x bobot terendah		12												
Presentase per-subjek		81%	80%	80%	81%	80%	80%	82%	83%	82%	82%	80%	83%	
Presentase keseluruhan subjek		81%												
Kriteria Keseluruhan		Baik												



## Lampiran 20 Uji Coba Lapangan

NO	PERTANYAAN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	SKOR
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	116
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	113
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	116
5	Contoh - contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111
8	Merasa Kesulitan saat proses pembelajaran Produksi Film menggunakan media pembelajaran interaktif (-)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
10	Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
11	enggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint (-)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Produksi Film	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111
15	Media pembelajar interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif (-)	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran (-)	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran (-)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produksi Film dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	113
JUMLAH SKOR		2204																											
Jumlah per-individu		81	80	80	80	82	81	84	82	80	80	82	83	83	82	83	84	80	82	82	80	82	82	83	82	82	80	82	
Jumlah seluruh item x bobot tertinggi		100																											
Jumlah seluruh item x bobot terendah		27																											
Presentase per-subjek		81%	###	###	###	###	###	###	###	###	###	80%	82%	83%	82%	83%	84%	80%	82%	82%	80%	82%	82%	83%	82%	82%	80%	82%	
Presentase keseluruhan subjek		81,63%																											
Kriteria Kesehatan		Baik																											



## Lampiran 21 Uji Efektifitas

No Absen	Pretest	Posttest
1	70	90
2	50	80
3	50	80
4	70	80
5	70	90
6	60	80
7	70	100
8	60	90
9	70	100
10	60	90
11	70	100
12	40	80
13	50	80
14	70	90
15	70	90
16	50	80
17	60	90
18	50	80
19	50	80
20	80	100
21	50	80
22	80	100
23	50	80
24	70	100
25	40	90
26	50	90
27	60	100
<b>Nilai Keseluruhan</b>	<b>1620</b>	<b>2390</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>60</b>	<b>88,51851852</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Kenaikan Rata-rata</b>	<b>28,51851852</b>	
	<b>40</b>	
<b>N-Gain</b>	<b>0,712962963</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Efektif</b>	

*Lampiran 22 Uji Respon Peserta Didik*

NO	PERTANYAAN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	SKOR
1	Tampilan media interaktif dalam proses pembelajaran Produksi Film sangat menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
2	Materi dalam media interaktif Produksi Film mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	109
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media interaktif pada proses pembelajaran Produksi Film	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	105
4	Tahap pembelajaran pada media interaktif Produksi Film membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	110
5	Melalui media interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	112
6	Penggunaan media interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	110
7	Penggunaan media interaktif Produksi Film membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
8	Penggunaan media interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	111
9	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	111
10	Saya senang memanfaatkan media pada mata pelajaran Produksi Film karena belajar dapat dilakukan dimana saja	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena paparan materi pada media interaktif Produksi Film tidak terorganisir	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	113
12	Media interaktif Produksi Film sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
13	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	110
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar, karena membaca materi pada media interaktif	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	106
15	Saya tertarik menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Produksi Film	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	120
Jumlah skor Per-Responden		61	65	62	61	60	61	60	59	60	62	59	60	63	62	60	61	60	60	61	63	62	62	64	63	60	62	1652	
Jumlah skor tertinggi x jumlah soal		75																											
Jumlah skor terendah ideal		15																											
M		45																											
Sti		10																											
X		61,18518519																											
Kriteria		Positive																											



## Lampiran 23 Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Penggunaan media interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan	5
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Produksi Film	4
3	Penggunaan media interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Produksi Film	4
4	Media interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	4
5	Penggunaan media interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	4
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Produksi Film	4
7	Penggunaan media interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan media interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Produksi Film	4
9	Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Produksi Film	4
10	Adanya media interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Produksi Film	4
Skor Keseluruhan Responden		42
Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir Soal		50
Jumlah Skor Terendah Ideal		10
Mi		30
SDi		6,666666667
x		42
Kriteria		Sangat Positif





I Gede Hary Sadhujana lahir di Gianyar pada 12 April 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Putu Hary Arga. dan Ibu Ni Nyoman Jati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Desa Yangapi, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan TK di TK Prawidya

Darma pada tahun 2005, kemudian melanjutkan Pendidikan SD di SD Negeri 1 Yangapi dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 2 Tembuku dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, Penulis lulus dari SMA Negeri 1 Bangli Jurusan MIA dan melanjutkan ke S1 Prodi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2018, sampai saat penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

