

LAMPIRAN

Lampiran.1. Surat Permohonan Penelitian

SURAT PERMOHONAN PENELITIAN

Hal : Permohonan Penelitian

Lampiran : -

Kepada Yth. Bapak

I Nyoman Muliawan, M.A

Di tempat

Dengan hormat

Dalam rangka penyelesaian tesis mahasiswa Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Undiksha, yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan".

Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Jero Geda Ngarti

Nim : 1829071004

Program Studi : S2 Teknologi Pembelajaran

Peneliti memerlukan tempat untuk melaksanakan penelitian Karena itu peneliti mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk bisa mengijinkan penelitian di sekolah bapak/ibu. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Menyetujui
Kordinator Program Studi
Teknologi Pembelajaran

Singaraja,
Hormat Saya

Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
Nip. 196512291990032000

Jero Geda Ngarti
Nim. 1829071004

ANGKET TANGGAPAN AHLI MEDIA
"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN
IMPLEMENTASI DALAM SUASANA FLIPPED CLASSROOM PADA
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN"

Kepada

Yth: Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd., sebagai Ahli Desain

Di,

Singaraja

Dengan hormat,

Dalam rangka pengembangan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan, saya sangat mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar berkenan mengoreksi dan memberikan masukan terhadap media video tersebut.

Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan dapat dituliskan pada lembar angket terlampir dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Memberikan tanda Check-list (√) pada salah satu dari 4 (empat) alternatif pilihan jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
2. Kriteria penilaian sebagai berikut:
1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik

Contoh:

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kecjelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran				√

3. Kolom kritik dan saran disediakan pada akhir komponen video. Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan, akan sangat berguna bagi kami untuk memperbaiki video ini.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Singaraja,
Penulis,

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai				Saran/ Komentar
		1	2	3	4	
A	TINJAUAN MATA PELAJARAN					
1	Kesesuaian video dengan mata Pelajaran				√	
2	Kesesuaian tujuan akhir mata pelajaran Desain Grafis Percetakan				√	
3	Kesesuaian isi video dengan indikator				√	
4	Kejelasan tujuan video dengan indikator				√	
5	Kesesuaian video dengan proyek			√		
B	Aspek Isi					
8	Kejelasan Cakupan Video dengan uraian materi				√	
9	Kesesuaian urutan materi runut sesuai dengan Silabus.				√	
10	Kejelasan Penyajian gambar video dan ilustrasi dapat memperjelas materi			√		
11	Kedalaman materi sesuai perkembangan kognitif tahap <i>operasional formal</i>			√		
12	Kontekstualitas materi dari isi video				√	
13	Kemudahan materi untuk dipahami melalui sajian video			√		
14	Kelengkapan bahan bantuan untuk memperjelas isi video (KD, Opening video/judul, paparan materi)				√	
15	Interaktivitas pembelajaran			√		
16	Kontekstualitas dan aktualitas media dalam pembelajaran				√	
C	Aspek Pembelajaran					
17	Kesesuaian Kegiatan Penentuan Pertanyaan Mendasar melalui tayangan video dan gambar berpeluang meningkatkan pengalaman belajar.			√		

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai				Saran/ Komentar
		1	2	3	4	
18	Kesesuaian kegiatan mendesain rancangan proyek melalui petunjuk diskusi kelompok pada media berpeluang meningkatkan kemandirian dan keleluasaan kepada siswa				√	
19	Kesesuaian kegiatan menyusun jadwal proyek melalui petunjuk penyusunan jadwal pada e-learning berpeluang meningkatkan <i>keaktifitas</i> siswa.				√	
20	Kesesuaian kegiatan Memonitor Kemajuan proyek melalui petunjuk instrumen kemajuan proyek pada media berpeluang meningkatkan perilaku yang efektif dan efisien.				√	
21	Kesesuaian contoh ilustrasi proyek pada media dalam Menguji Proses dan Hasil Belajar berpeluang meningkatkan motivasi dan berfikir kritis siswa.			√		
22	Kesesuaian petunjuk pembuatan laporan pada media untuk melakukan evaluasi proyek berpeluang untuk merefleksikan diri siswa.				√	
D	Aspek Evaluasi					
23	Kesesuaian antara materi dan contoh soal				√	
24	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				√	
25	Pertanyaan memberikan gambaran tentang pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran				√	
Jumlah						
Rata-rata Skor						
$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 =$						

E. Komentar dan Saran

Materi videonya sebaiknya dibuat/dipilih dari orang yg sudah profesional dalam bidangnya. Dengan demikian hasil yg ditampilkan adalah yg benar secara teori dan praktik.

(hasil video yg dikembangkan dlm penelitian ini yang mana dimaksud?

Sebaiknya menghasilkan video yg utuh satu KD. Jangan sebagian-sebagian)

Belum jelas mana projek yg harus dikerjakan oleh siswa?

Flipped classroom-nya juga blm jelas.

F. KESIMPULAN

E-book Interaktif berbasis proyek ini dinyatakan

1. Layak Untuk Uji Lapangan Tanpa Revisi
- ② Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak cocok untuk uji coba lapangan

Singaraja,
Ahli Desain pembelajaran



Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
NIP. 196512291990032002

Lampiran. 3. Angket Tanggapan Ahli Materi

ANGKET TANGGAPAN AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN
IMPLEMENTASI DALAM SUASANA FLIPPED CLASSROOM PADA MATA
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN”

Kepada

Yth: I Nyoman Binada Pusaka Roynaya, S.Kom., sebagai Ahli Materi

Di,

Songan

Dengan hormat,

Dalam rangka Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan, saya sangat mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar berkenan mengoreksi dan memberikan masukan terhadap media video tersebut.

Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan dapat dituliskan pada lembar angket terlampir dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Memberikan tanda Check-list (√) pada salah satu dari 2 (dua) alternatif pilihan jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.

2. Kriteria penilaian sebagai berikut:

1 = Sesuai

2 = Tidak Sesuai

Contoh:

No	Pernyataan	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran		

3. Kolom kritik dan saran disediakan pada akhir komponen video. Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan, akan sangat berguna bagi kami untuk memperbaiki video ini.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Singaraja,

Penulis,

Jero Gede Ngarti

A. Kompetensi Dasar Dan Ringkasan Materi

Isi pembelajaran	Penilaian		Keterangan
	Sesuai	Tidak sesuai	
KD 1. Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu Fotografi			
Fotografi berasal dari kata Yunani yaitu “Photos” cahaya dan “Grafo”: melukis/menulis. Adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya.	√		
Sejarah fotografi <ul style="list-style-type: none"> - 2005 – AgfaPhoto menyatakan bangkrut. Produksi film konsumen bermerk Agfa terhenti. - 2006 – Dalsa membuat sensor CCD dengan kapasitas 111megapixel, 	√		

<p>yang terbesar saat itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2008 – Polaroid mengumumkan penghentian semua produksi produk film instan berkaitan dengan semakin berkembangnya teknologi citra digital. - 2009 - Kodak mengumumkan penghentian film Kodachrome. - Pada akhir-akhir tahun ini terbit kamera-kamera canggih seperti DSLR, Miroles 			
<p>a) Definisi sudut pengambilan gambar Camera angle adalah suatu sudut pandang dalam mengambil gambar suatu objek, pemandangan, maupun sebuah adegan.</p> <p>b) Bagian-bagian sudut pengambilan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frog - Hight camera angle - Normal angle - Low camera angle - Bird eye view 	√		
<p>a) Definisi bidang pengambilan gambar Bidang pengambilan gambar adalah suatu metode dalam pengambilan gambar yang menentukan luas bidang pandangan suatu objek</p>	√		

<p>dalam foto terhadap background atau latar belakang.</p> <p>b) Bagian-bagian bidang pengambilan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Extreme long shot - Long shot - Medium long shot - Medium shot - Close up - Big close up - Extreme clos up 			
<p>a) Definisi alat bantu fotografi Alat bantu fotografi adalah alat yang digunakan untuk membantu menyempurnakan hasil suatu pengambilan gambar sehingga gambar yang dihasilkan akan menjadi lebih sempurna dan menarik untuk dilihat.</p> <p>b) bagian-bagian alat bantu fotografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - flash atau blits - tripod - filter - memory - dll 	√		
<p>KD 2. Menerapkan pengoperasian kamera digital</p>			
<p>Definisi segitiga ekposure Adalah istilah yang digunakan untuk tiga elemen dasar dari exposure yaitu: aperture, shutter, ISO.</p>	√		

<p>Masing-masing elemen ini saling berkaitan dalam mempengaruhi cahaya yang masuk mencapai sensor kamera untuk merekam foto.</p>			
<p>Cara mengatur ISO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertama, tekan tombol Q pada kamera untuk menyeleksi segitiga exposure - Kedua, geser tombol pada kamera kearah pengaturan ISO - Ketiga, jika ingin meningkatkan nilai ISO maka putar tombol pada kamera kearah kanan dan sebaliknya jika ingin menurunkan/memperkecil nilai ISO maka putar tombol pada kamera kearah kiri. 	√		
<p>Cara mengatur Shuter speed</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertama, tekan tombol Q pada kamera untuk menyeleksi segitiga exposure - Kedua, geser tombol pada kamera kearah pengaturan Shuter Speed <p>Ketiga, jika ingin meningkatkan nilai Shuter Speed maka putar tombol pada kamera kearah kanan dan sebaliknya jika ingin menurunkan/memperkecil nilai Shuter Speed maka putar tombol pada kamera kearah kiri.</p>	√		
<p>Cara mengatur aperture</p>	√		

<ul style="list-style-type: none"> - Pertama, tekan tombol Q pada kamera untuk menyeleksi segitiga exposure - Kedua, geser tombol pada kamera kearah pengaturan Aperture - Ketiga, jika ingin meningkatkan nilai Aperture maka putar tombol pada kamera kearah kanan dan sebaliknya jika ingin menurunkan/memperkecil nilai Aperture maka putar tombol pada kamera kearah kiri. 			
<p>KD 3. Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang</p>			
<p>Definisi bidang pandang pengambilan gambar</p> <p>Bidang pengambilan gambar adalah suatu metode dalam pengambilan gambar yang menentukan luas bidang pandangan suatu objek dalam foto terhadap background atau latar belakang.</p>	√		
<p>Bagian-bagian bidang pengambilan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Extrame Long Shot - Long shot - Medium long shot - Medium shot - Close up - Big close up - Extreme clos up 	√		
<p>Definisi sudut pengambilan gambar</p>	√		

<p>- Camera angle adalah suatu sudut pandang dalam mengambil gambar suatu objek, pemandangan, maupun sebuah adegan.</p>			
<p>Bagian-bagian sudut pengambilan gambar</p> <p>- Frog</p> <p>Teknik frog: yaitu sudut pengambilan gambar yang merekam atau memfoto objek yang sangat jauh sehingga gambar yang dihasilkan sangat luas, biasanya Teknik ini digunakan untuk memfoto pemandangan atau bangunan yang tersusun rapi.</p> <p>- Hight kamera angle</p> <p>Teknik Hight kamera angle: yaitu sudut pengambilan gambar dengan memposisikan kamera diatas objek atau posisi kamera menunduk kearah objek sehingga objek terlihat sangat kecil.</p> <p>- Normal Angle</p> <p>Teknik Normal angle: yaitu sudut pengambilan gambar dengan memposisikan kamera sejajar dengan objek sehingga gambar yang dihasilkan sama dengan objek atau gambar real.</p>	√		

<ul style="list-style-type: none"> - Low kamera angle <p>Teknik Low kamera angle: yaitu sudut pengambilan gambar dengan memposisikan kamera dibawah objek atau posisi kamera mendongak kearah objek sehingga objek terlihat sangat besar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bird eye view <p>Teknik Bird eye view: yaitu sudut pengambilan gambar dengan memposisikan kamera menempel pada tanah, biasanya Teknik ini digunakan untuk memfoto benda atau binatang yang berada di permukaan tanah.</p>			
<p>KD 4. Mengambil gambar dengan teknik bluring</p>			
<p>Definisi Teknik bluring</p> <p>Teknik bluring adalah memotret Gerang dengan kecepatan rana/ shuter speed yang sangat lambat dan bukaan lensa yang sangat kecil hingga menghasilkan gambar yang sangat tajam dan latar belakang yang burem atau bluring.</p>	√		
<p>Langkah-langkah aplikasi Teknik bluring</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seting kamera pada manual focus - Atur shuter dengan kecepatan yang sangat rendah - Atur bukaan lensa dengan angka paling kecil - Hindari getaran saat 	√		

melaksanakan pemotretan			
-------------------------	--	--	--

B. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



C. Kesimpulan

Video pembelajaran berbasis proyek ini dinyatakan

1. Layak Untuk Uji Lapangan Tanpa Revisi
2. Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak cocok untuk uji coba lapangan

Kintamani,
Ahli Materi

I Nyoman Binada Pusaka R, S.Kom.

Lampiran. 4. Angket Ahli Media

ANGKET TANGGAPAN AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN
IMPLEMENTASI DALAM SUASANA FLIPPED CLASSROOM PADA MATA
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN”

Kepada

Yth: Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., sebagai Ahli Media

Di,

Singaraja

Dengan hormat,

Dalam rangka pengembangan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan, saya sangat mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar berkenan mengoreksi dan memberikan masukan terhadap media video tersebut.

Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan dapat dituliskan pada lembar angket terlampir dengan ketentuan sebagai berikut.

4. Memberikan tanda Check-list (√) pada salah satu dari 4 (empat) alternatif pilihan jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.

5. Kriteria penilaian sebagai berikut:

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Contoh:

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4

1	Kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran				√
---	---	--	--	--	---

6. Kolom kritik dan saran disediakan pada akhir komponen video. Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan, akan sangat berguna bagi kami untuk memperbaiki video ini.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Singaraja,

Penulis,

Jero Gede Ngarti



Angket yang digunakan dalam penilaian media video pembelajaran berbasis proyek ini dibahas tiga aspek yaitu, aspek komunikasi visual, aspek desain dan aspek kemanfaatan dari video yang dibuat.

A. ASPEK KOMUNIKASI VISUAL

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kemudahan memutar video				v
2	Kesesuaian fungsi video				v
3	Penempatan font memperjelas makna video				v
4	Kejelasan jenis font pada video				v

5	Kesesuaian ukuran font pada video			v	
6	Kejelasan suara dalam penyampaian materi			v	
7	Kesesuaian Latar Suara (backsound) media				v
8	Kejelasan kontras warna tampilan video			v	
9	Kesesuaian warna teks terhadap background dalam video			v	
10	Kesesuaian animasi dalam mendukung materi				v
11	Kosistensi tata letak tampilan media				v

B. ASPEK DESAIN

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
12	Tampilan bahan ajar yang digunakan menarik dan menyenangkan				v
13	Desain media interaktif dari segi komposisi materi dengan konten video, sudah baik				v
14	Gaya bahasa yang digunakan baku dan mudah dimengerti			v	
15	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan jelas dan mudah dimengerti			v	

C. Manfaat

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
18	Video ini dapat digunakan memperjelas penyampaian materi				v
19	Media ini dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi				v

20	Media ini dapat digunakan membantu proses Belajar siswa				v
21	Media ini dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa				v
22	Media ini dapat digunakan untuk membantu siswa lebih aktif				v
23	Media ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik				v
24	Media ini dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih efektif				v
25	Media ini dapat digunakan untuk membuat waktu pembelajaran lebih efisien				v

D. Komentor dan Saran

1. Video KD 2 pada saat menjelaskan tombol yang digerser, sebaiknya tombol diperlihatkan dengan jelas dan di-zoom.
2. Video KD 3, pada saat presenter berbicara, ada suara noise atau gangguan, kemungkinan gangguan suara angin yang berembus.

E. KESIMPULAN

E-book Interaktif berbasis proyek ini dinyatakan Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran

Singaraja,
Ahli media

Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1971108152001121001



Lampiran. 5. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi
Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis
Percetakan”

Petunjuk Pengisian

1. Memberikan tanda Check-list (√) pada salah satu dari 4 (empat) alternatif pilihan jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
2. Kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Contoh:

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran				√

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Uraian materi pembelajaran dalam video mudah dipahami			√	
2	Materi dalam video disajikan dengan jelas dan mudah diikuti			√	
3	Isi materi dalam video secara keseluruhan mampu meningkatkan minat belajar siswa			√	
4	Bahasa yang digunakan dalam video mudah untuk dipahami			√	
5	Teks pendukung dalam video dapat dibaca dengan jelas				√
6	Isi materi yang disampaikan melalui video sesuai dengan materi pelajaran				√
7	Penggunaan identitas indikator, sub judul konsisten dalam penayangan video			√	
8	Penggunaan font dan warna dalam video pembelajaran sudah kontras dan mudah dibaca			√	
9	Setiap penyampaian materi sesuai dengan urutan materi di dalam video jelas				√
10	Contoh-contoh hasil praktik dalam penayangan video membantu dalam pelaksanaan praktik				√
11	Video yang ditayangkan menarik dan mudah dimengerti			√	

12	Suara backsound tidak mengganggu penyampaian materi dalam video				✓
13	Prosedur penyampaian materi dalam video membuat siswa lebih aktif dalam belajar			✓	
14	Proyek dan tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran video jelas dan sesuai dengan materi pelajaran				✓
15	Tugas yang diberikan dalam elearning sudah sesuai dengan isi video				✓
16	Siswa dapat mengoperasikan video dan elearning dengan mudah			✓	
17	Dengan adanya video pembelajaran saya lebih mudah dalam menyimak materi, mengerjakan soal, melaksanakan praktik				✓
18	Penggunaan video pembelajaran dengan berbantuan elearning sangat mempermudah untuk saya belajar dimana dan kapan saja				✓
19	Saya mendapatkan pengetahuan baru setelah menggunakan video dalam proses belajar				✓
20	Saya sangat setuju video pembelajaran digunakan untuk pembelajaran selanjutnya				✓
Total Skor					
Jumah Skor Keseluruhan					

Komentar dan saran

Dalam video yang sudah kakak buat saya berkomentar bahwa dalam teks pendukung ada yang sama warna font dengan backgroundnya sehingga yang menonton video nya jadi kesulitan dalam memahami videonya dan dalam penyampaian materinya tidak lancar atau tertekan kat penyampaiannya agak tidak baik.
Mohon Maaf jika ada kata yang tidak baik / kurang berkenan.

Kintamani, 27 Februari 2021
Responden: Ali Wengah Kartini

(Signature)

Lampiran. 6. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
"Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi
Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis
Perencanaan"

Petunjuk Pengisian

- Memberikan tanda Check-list (√) pada salah satu dari 4 (empat) alternatif pilihan jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
- Kriteria penilaian sebagai berikut:
 1 = Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Baik
 4 = Sangat Baik

Contoh:

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran				√

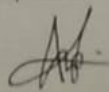
No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Uraian materi pembelajaran dalam video mudah dipahami			√	
2	Materi dalam video disajikan dengan jelas dan mudah diikuti			√	
3	Isi materi dalam video secara keseluruhan mampu meningkatkan minat belajar siswa				√
4	Bahasa yang digunakan dalam video mudah untuk dipahami			√	
5	Teks pendukung dalam video dapat dibaca dengan jelas			√	
6	Isi materi yang disampaikan melalui video sesuai dengan materi pelajaran				√
7	Penggunaan identitas indikator, sub judul konsisten dalam penayangan video			√	
8	Penggunaan font dan warna dalam video pembelajaran sudah kontras dan mudah dibaca				√
9	Setiap penyampaian materi sesuai dengan urutan materi di dalam video jelas				√
10	Contoh-contoh hasil praktik dalam penayangan video membantu dalam pelaksanaan praktik			√	
11	Video yang ditayangkan menarik dan mudah dimengerti				√

12	Suara backsound tidak mengganggu penyampaian materi dalam video			✓	
13	Prosedur penyampaian materi dalam video membuat siswa lebih aktif dalam belajar			✓	
14	Proyek dan tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran video jelas dan sesuai dengan materi pelajaran			✓	
15	Tugas yang diberikan dalam elearning sudah sesuai dengan isi video			✓	
16	Siswa dapat mengoperasikan video dan elearning dengan mudah				✓
17	Dengan adanya video pembelajaran saya lebih mudah dalam menyimak materi, mengerjakan soal, melaksanakan praktik			✓	
18	Penggunaan video pembelajaran dengan berbantuan elearning sangat mempermudah untuk saya belajar dimana dan kapan saja				✓
19	Saya mendapatkan pengetahuan baru setelah menggunakan video dalam proses belajar				✓
20	Saya sangat setuju video pembelajaran digunakan untuk pembelajaran selanjutnya			✓	
Total Skor					
Jumah Skor Keseluruhan					

Komentar dan saran

kak video kd nya mudah di pahami

Kintamani,
Responden



Arwawa

Lampiran.7.Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
"Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Implementasi
Dalam Suasana Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Desain Grafis
Percetakan"

Petunjuk Pengisian

- Memberikan tanda Check-list (√) pada salah satu dari 4 (empat) alternatif pilihan jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
- Kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Contoh:

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran				√

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Uraian materi pembelajaran dalam video mudah dipahami				√
2	Materi dalam video disajikan dengan jelas dan mudah diikuti				√
3	Isi materi dalam video secara keseluruhan mampu meningkatkan minat belajar siswa				√
4	Bahasa yang digunakan dalam video mudah untuk dipahami				√
5	Teks pendukung dalam video dapat dibaca dengan jelas				√
6	Isi materi yang disampaikan melalui video sesuai dengan materi pelajaran			√	
7	Penggunaan identitas indikator, sub judul konsisten dalam penayangan video				√
8	Penggunaan font dan warna dalam video pembelajaran sudah kontras dan mudah dibaca				√
9	Setiap penyampaian materi sesuai dengan urutan materi di dalam video jelas				√
10	Contoh-contoh hasil praktik dalam penayangan video membantu dalam pelaksanaan praktik				√
11	Video yang ditayangkan menarik dan mudah dimengerti				√

12	Suara backsound tidak mengganggu penyampaian materi dalam video			✓	
13	Prosedur penyampaian materi dalam video membuat siswa lebih aktif dalam belajar				✓
14	Proyek dan tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran video jelas dan sesuai dengan materi pelajaran			✓	
15	Tugas yang diberikan dalam elearning sudah sesuai dengan isi video				✓
16	Siswa dapat mengoperasikan video dan elearning dengan mudah				✓
17	Dengan adanya video pembelajaran saya lebih mudah dalam menyimak materi, mengerjakan soal, melaksanakan praktik				✓
18	Penggunaan video pembelajaran dengan berbantuan elearning sangat mempermudah untuk saya belajar dimana dan kapan saja				✓
19	Saya mendapatkan pengetahuan baru setelah menggunakan video dalam proses belajar				✓
20	Saya sangat setuju video pembelajaran digunakan untuk pembelajaran selanjutnya				✓
Total Skor		0	0	3	17
Jumlah Skor Keseluruhan		77			

Komentar dan saran

.....

.....

.....

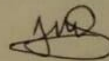
.....

.....

.....

.....

Kintamani,
Responden



8 Maret 2021

Nama : M Nengah cukup widianti
Kls : XI MM

Lampiran. 8. Nama Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Aca Sukma Arisanti		
2	Arnawa		
3	Dewi Anggreni Puspita Sari		
4	Handi Jonatan Hendrawan		
5	I Gede Anton		
6	I Kadek Pande Wirajaya		
7	I Ketut Adi Putra		
8	I Ketut Arta Dipa		
9	I Putu Darma Putra		
10	I Putu Juliana		
11	I Tomi Arcana		
12	I Wayan Arta Wiguna		
13	I Wayan Widya Darma		
14	Luh Murni		
15	Ni Eka Lestari		
16	Ni Kadek Darmini		
17	Ni Kadek Desi		
18	Ni Ketut Ratna Suandewi		
19	Ni Komang Setya Dewi		
20	Ni Komang Sri Ayu Lestari		
21	Ni Komang Yunita		
22	Ni Made Darlina		
23	Ni Nengah Cukup Widiarti		
24	Ni Nengah Kartini		
25	Ni Nyoman Aristya Dewi		

26	Ni Nyoman Kalista		
27	Ni Nyoman Ramin		
28	Ni Nyoman Yusita		
29	Ni Suani		
30	Ni Wayan Dewi Ernawati		
31	Ni Wayan Mariani		
32	Ni Widiari		
33	Nyoman Gita Sutama Yuda		



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Kintamani

Bidang Studi Keahlian : Desain Grafis Percetakan

Program Studi : Multimedia

Kelas/Semester : XI MM / genap

Pertemuan ke : I

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Tahun Pelajaran : 2021/2022

I. Kompetensi Inti

1. **Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya
2. **Menghayati dan Mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. **Menerapkan**, penalar dan menjelaskan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak

secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

II. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Inti-1, KD dan Indikatornya

1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya

Indikatornya : Menunjukkan sikap kerjasama yang baik dalam kelompok

Kompetensi Inti-2, KD dan Indikatornya

2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; **teliti**; cermat; tekun; hati-hati; **bertanggung jawab**; terbuka; kritis; **kreatif**; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

Indikatornya : 1. Menunjukkan rasa tanggung jawab dalam kelompok

2. Menunjukkan ketelitian dalam bekerja kelompok

Kompetensi Inti-3 dan 4, KD dan Indikatornya

4.1. Mengetahui dan Menjelaskan referensi fotografi

4.1.6. Referensi fotografi

III. Tujuan Pembelajaran

1. Dalam setiap aktifitas pembelajaran siswa senantiasa menunjukkan rasa syukur terhadap Tuhan YME untuk dapat diberikan belajar mengenai penerapan rangkaian frekuensi radio. Menunjukkan rasa syukur terhadap Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dengan akal dan pikirannya hingga mampu memanfaatkan teknologi dalam kehidupannya.

2. Serta menunjukkan rasa peduli terhadap kelestarian lingkungan, dengan menjaga keutuhan lingkungan dari pencemaran sampah teknologi, sehingga lingkungan tetap nyaman dan asri.
3. Siswa memahami referensi fotografi dan mempraktikan setiap sub pembahasan

IV. Materi Pembelajaran

V. Referensi fotografi (sejarah, pengertian, alat pokok fotografi dan alat pendukung fotografi)

VI. Metode Pembelajaran

1. **Pendekatan :** Saintific
2. **Strategi/Model pembelajaran :** Inquiry, Problem Based Learning Learning
3. **Metode ajar :** Caramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan.



Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Power point Presentation/video pembelajaran
2. Alat : Laptop, proyektor, kamera
3. Sumber : Cd, Youtube, dll.

VII. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke- 1 (2 jam pelajaran)

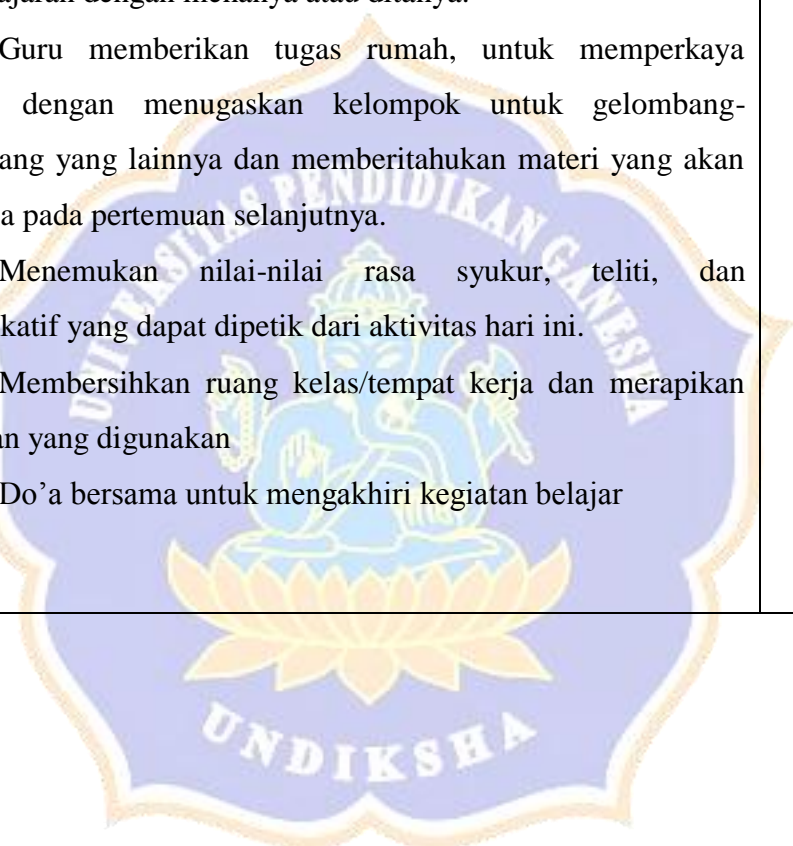
No	Rincian Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>a. Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none">a) Memberi salamb) Mempersilahkan Try Sandya/berdoac) Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa dalam belajard) Presensi/mengecek kehadiran siswa <p>b. Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none">a) Melakukan interaksi pentingnya belajar tentang referensi fotografi secara menyeluruhb) menyampaikan prasyarat untuk melanjutkan ketopik berikutnya.c) Motivasi siswa dengan bahan ajar yang menarik dan berguna bagi siswa.	±15 menit

No	Rincian Kegiatan	Waktu
	<p>d) Memberikan pertanyaan berupa <i>Contextual problem</i> untuk memotivasi siswa.</p> <p>e) Siswa di dorong agar tertarik untuk mengetahui hal-hal yang baru (<i>learning to know</i>).</p> <p>c. Apersepsi</p> <p>a) Menyampaikan keterkaitan antara topik yang sudah lewat dengan topik yang sedang dipelajari dan topik yang akan datang.</p> <p>b) Menginformasikan beberapa materi yang harus diingat kembali oleh siswa sebagai prasyarat mempelajari materi yang akan diberikan.</p> <p>c) Menyampaikan inti tujuan pembelajaran hari ini tentang “Referensi fotografi secara umum”</p> <p>d) Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dalam tiap kali pertemuan, serta apa yang menjadi aspek penilaian.</p>	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (<i>Start With the Essential Question</i>). (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi).</p> <p>a) Siswa Mengamati contoh tayangan “Mengamati video tayangan mengenai referensi fotografi” yang disajikan oleh guru</p> <p>b) Guru Mengajukan pertanyaan yang mengarahkan agar siswa melaksanakan tugas untuk melakukan aktivitas mengamati</p>	± 60 menit

No	Rincian Kegiatan	Waktu
	<p>contoh-contoh pada peralatan fotografi dan referensi yang lainnya.</p> <p>c) Melakukan pengamatan modul-modul yang telah disediakan untuk mencari jawaban pertanyaan penuntun yang diajukan guru (pertanyaan untuk mengidentifikasi permasalahan</p> <p>d) Siswa menuliskan rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan</p> <p>e) Mengumpulkan informasi untuk mencari jawaban sementara terhadap rumusan masalah tentang sejarah fotografi, bagian-bagian penting dari fotografi, alat, kegunaan dari alat-alat fotografi”</p>	



No	Rincian Kegiatan	Waktu
3	<p>Penutup</p> <p>a. Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi untuk membuat rangkuman/simpulan pelajaran.</p> <p>b. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan menanya atau ditanya.</p> <p>c. Guru memberikan tugas rumah, untuk memperkaya konsep dengan menugaskan kelompok untuk gelombang-gelombang yang lainnya dan memberitahukan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Menemukan nilai-nilai rasa syukur, teliti, dan komunikatif yang dapat dipetik dari aktivitas hari ini.</p> <p>e. Membersihkan ruang kelas/tempat kerja dan merapikan peralatan yang digunakan</p> <p>f. Do'a bersama untuk mengakhiri kegiatan belajar</p>	± 15 menit



Lampiran :


A. Lembar pengamatan sikap

a. Instrumen pengamatan sikap

Program Studi : Multimedia

Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan

Kelas : XI Multimedia



No	Nama Siswa	Sikap								Rata-rata
		Sipiritual	Jujur	disiplin	Tanggung Jawab	toleransi	Gotong Royong	Santun	Percaya Diri	
1										
2										
3										
4										
5										

6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
...										
...										
40										



a. Rubrik Pengamatan Sikap

Predikat sikap diperoleh bukan dari rata-rata skor sikap, tetapi diambil dari skor yang sering muncul

Aspek	1	2	3	4
Predikat	D	C	B	A
<i>Spiritual</i>	Kurang konsisten melakukan	Mulai konsisten melakukan dan sering tidak melakukan	Konsisten melakukan sesuai pernyataan	Selalu konsisten melakukan sesuai pernyataan
<i>Jujur</i>	Tidak pernah melakukan	Kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	Sering melakukan sesuai pernyataan	Selalu melakukan sesuai pernyataan
<i>Disiplin</i>	Tidak pernah melakukan	Kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	Sering melakukan sesuai pernyataan	Selalu melakukan sesuai pernyataan
<i>Tanggung jawab</i>	Tidak pernah melakukan	Kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	Sering melakukan sesuai pernyataan	Selalu melakukan sesuai pernyataan
<i>Toleransi</i>	Tidak pernah melakukan	Kadang-kadang melakukan dan sering tidak	Sering melakukan sesuai	Selalu melakukan sesuai

		melakukan	pernyataan	pernyataan
Gotong royong	Tidak pernah melakukan	Kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	Sering melakukan sesuai pernyataan	Selalu melakukan sesuai pernyataan
Santun	Tidak pernah melakukan	Kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	Sering melakukan sesuai pernyataan	Selalu melakukan sesuai pernyataan
Percaya diri	Tidak pernah melakukan	Kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	Sering melakukan sesuai pernyataan	Selalu melakukan sesuai pernyataan

B. Lembar pengamatan sikap

b. Instrumen pengamatan sikap

Program Studi : Multimedia

Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan

Kelas : XI Multimedia

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai	Rata-rata

		Pengorganisasian	Pengetahuan	Tampilan	Mekanisasi	Kontak Mata	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
...							

...							
40							

a. Rubrik Penilaian Presentasi Hasil Diskusi Kelompok

Aspek	KRITERIA DAN SKOR			
	1	2	3	4
Pengorganisasian	Peserta tidak bias memahami presentasi karena informasi tidak disampaikan secara runtun	Peserta mengalami kesulitan memahami presentasi karena penyampaian ide melompat-lompat	Informasi disampaikan dengan urutan logis yang dapat diikuti oleh peserta	Informasi disampaikan dengan urutan logis dan menarik, sehingga sangat mudah dipahami oleh peserta
Pengetahuan	Siswa tidak memahami informasi dan tidak dapat menjawab pertanyaan tentang hal dipresentasikan	Siswa tidak dapat menguasai informasi dan hanya mampu menjawab pertanyaan sederhana	Siswa menjawab dengan mudah pertanyaan tetapi tidak mampu mengulas lebih jauh	Siswa menunjukkan pengetahuan mendalam dan mampu menjawab pertanyaan dengan ulasan dan penjelasan

				lebih lanjut
Tampilan	Siswa belum menggunakan prinsip DKV yang mendukung presentasinya	Siswa menggunakan prinsip DKV tidak pada setiap slide presentasinya	Siswa menggunakan prinsip DKV pada setiap slide presentasinya	Siswa menampilkan presentasi yang didukung prinsip DKV sehingga sangat jelas.
Mekanisasi	Siswa menampilkan lebih dari tiga kesalahan ejaan dan kesalahan tatabahasa	Presentasi memuat tiga kesalahan ejaan dan kesalahan tatabahasa	Presentasi memuat dua kesalahan ejaan dan kesalahan tatabahasa	Presentasi tidak memuat kesalahan ejaan dan kesalahan tatabahasa
Kontak mata	Siswa hanya membaca laporan dan tidak ada kontak mata dengan peserta.	Siswa kadang-kadang menggunakan kontak mata, tetapi masih lebih banyak membaca slide presentasi	Siswa mempertahankan kontak mata, namun masih sebatas menghafal isi slide presentasi	Siswa mempertahankan kontak mata dengan peserta dan mengembangkan isi slide presentasi dengan bahasa yang baik.

C. Lembar penilaian tugas

Program Studi : Multimedia

Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan

Kelas : XI Multimedia

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai					Rata-rata
		Persiapan	Pengumpulan Data	Pengajuan Data	Penafsiran Data	Laporan	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
...							
...							
40							

a. Rubrik Penilaian Tugas Praktik dan Laporan

Aspek	KRITERIA DAN SKOR			
	1	2	3	4
<i>Persiapan</i>	Jika tidak memuat tujuan, topic, alasan, tempat praktik, daftar	Jika memuat tujuan, topic, alasan, tempat praktik, daftar pertanyaan	Jika memuat tujuan, topic, alasan, tempat praktik, daftar pertanyaan	Jika memuat tujuan, topic, alasan, tempat praktik, daftar pertanyaan

	pertanyaan sangat tidak lengkap (<50%)	tidak lengkap (<50%)	kurang lengkap (>50% dan <100%)	lengkap
<i>Pengumpulan data /Heuristik</i>	Jika daftar sumber hanya sebagian kecil yang diperoleh dan daftar pertanyaan hanya sebagian kecil yang terjawab	Jika daftar sumber hanya sebagian kecil yang diperoleh dan daftar pertanyaan sebagian besar yang terjawab	Jika daftar sumber sebagian besar yang diperoleh dan daftar pertanyaan sebagian besar yang terjawab	Jika daftar sumber yang diperoleh lengkap dan daftar pertanyaan semua terjawab
<i>Pengujian Data/kritik</i>	Jika data yang diperoleh langsung dipakai tanpa diuji kebenarannya	Jika data yang diperoleh hanya sebagian kecil yang diuji kebenarannya	Jika data yang diperoleh sebagian besar diuji kebenarannya	Jika data yang diperoleh semua diuji kebenarannya
<i>Penafsiran Data/Interpretasi</i>	Jika penafsiran dilakukan terhadap sebagian kecil data yang	Jika penafsiran dilakukan terhadap sebagian kecil data yang	Jika penafsiran dilakukan terhadap sebagian besar data	Jika penafsiran dilakukan terhadap semua data baik yang

	tersurat dan tidak dilakukan terhadap data yang tersirat	tersurat dan tersirat	baik yang tersurat dan tersirat	tersurat dan tersirat
<i>Penulisan Laporan</i>	Jika penulisan kurang sistematis, bahasa kurang komunikatif, tidak memuat simpulan	Jika penulisan sistematis, tapi bahasa kurang komunikatif, dan tidak memuat simpulan	Jika sistematika penulisan benar, memuat simpulan, namun bahasa kurang komunikatif	Jika sistematika penulisan benar, memuat simpulan, dan bahasa komunikatif.

A. Tes uraian/isian

Pertemuan ke-1 Memahami referensi fotografi secara umum

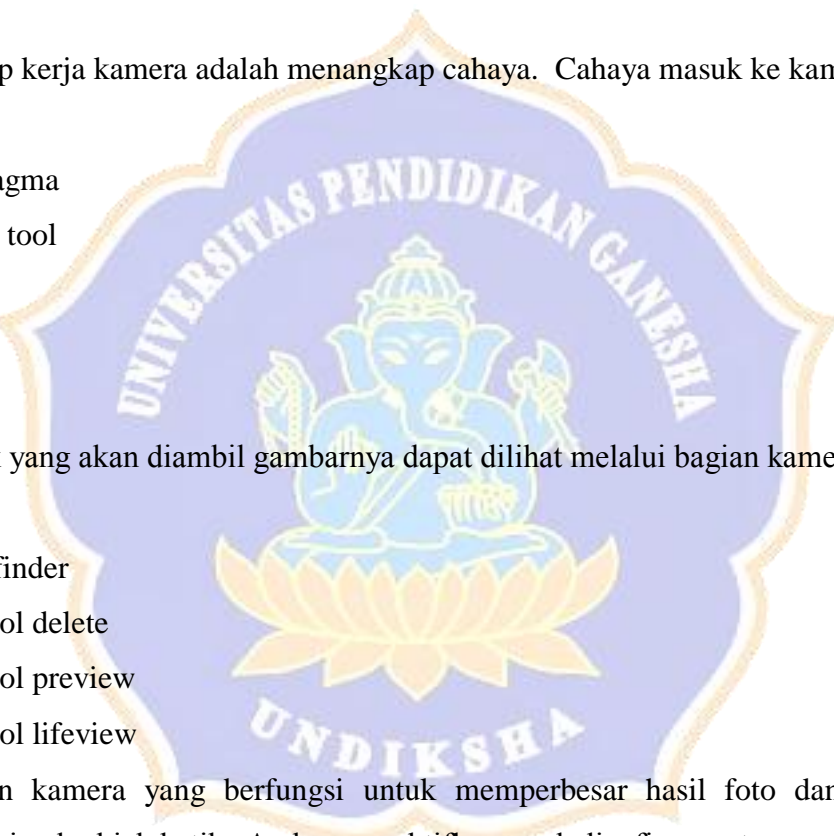
a. Soal

1. Jelaskan secara singkat definisi fotografi?
2. Jelaskan secara singkat sejarah fotografi?
3. Sebut alat fotografi dan jelaskan masing-masing kegunaan dari alat yang kalian ketahui minimal 5 alat!



Lampiran. 10. Soal

1. Fotografi berasal dari bahasa Yunani, Fotos yang artinya
 - A. Menggambar
 - B. Cahaya.
 - C. Desain
 - D. Efek
 - E. Fot
2. Prinsip kerja kamera adalah menangkap cahaya. Cahaya masuk ke kamera melalui
 - A. Diafragma
 - B. Zoom tool
 - C. Lensa
 - D. Blitz
 - E. Pixel
3. Objek yang akan diambil gambarnya dapat dilihat melalui bagian kamera yaitu
 - A. Lensa
 - B. Viewfinder
 - C. Tombol delete
 - D. Tombol preview
 - E. Tombol liveview
4. Bagian kamera yang berfungsi untuk memperbesar hasil foto dan juga untuk memperdekat jarak objek ketika Anda mengaktifkan mode liveview saat memotret....
 - A. Lensa
 - B. Tombol Fokus
 - C. Tombol Zoom
 - D. Tombol preview
 - E. Tombol liveview
5. Perhatikan gambar dibawah ini!





Bagian kamera yang ditunjukkan oleh no. 1 adalah.....

- A. Viewfinder
- B. Tombol erase
- C. Tombol ISO Speed
- D. Monitor LCD
- E. Tombol menu

6. Saat ini kamera dapat dikelompokkan menjadi kamera analog dan kamera digital. Kamera analog mengambil gambar dari cahaya yang ditangkap lensa, kemudian menyimpan hasilnya pada.....

- A. Memory digital
- B. Pita digital
- C. Hardisk
- D. Negative Film
- E. RAM

7. Dibawah ini adalah cirri-ciri kamera

- a. pembidikannya dipantulkan melalui prisma dan cermin.
- b. fotografer harus menentukan kecepatan shutter speed (kecepatan rana), 8 aperture (bukaan diafragma) serta focus.
- c. fotografer dapat berkreasi sebebasbebasnya dengan membuat efek-efek tertentu dengan cara membuat kombinasi yang berbeda antara shutter speed dan aperture.
- d. Memiliki banyak asesorisnya seperti berbagai jenis lensa, filter dan lain-lain.
- Termasuk jenis kamera apakah sesuai dengan cirri-ciri diatas...
- A. Kamera Pocket
- B. Kamera SLR
- C. Kamera Range Finger
- D. Kamera Medium Format
- E. Kamera Large Format
8. Aksesoris kamera yang merupakan ujung tombak dari pada sebuah kamera adalah.....
- A. Lensa
- B. Tripod
- C. Filter
- D. Blitz
- E. Printer
9. Alat yang berfungsi untuk menahan getaran pada kamera atau juga disebut kaki tiga....
- A. Lensa
- B. Tripod
- C. Blitz Kamera
- D. Filter
- E. SLR
10. Berikut merupakan ciri – ciri dari jenis lensa.
- Sudut pandang lensa ini sama dengan sudut pandang mata manusia.

- Tidak menjauhkan obyek maupun mendekatkan objek.
- Memiliki Fokus 50 mm.
- Lensa ini memiliki fokus yang sesuai dengan pandangan mata manusia.

Termasuk jenis lensa....

- A. Lensa Zoom
- B. Lensa Tele
- C. Lensa Mata Ikan
- D. Lensa Sudut Lebar
- E. Lensa Standar

11. Dibawah ini termasuk media penyimpanan adalah

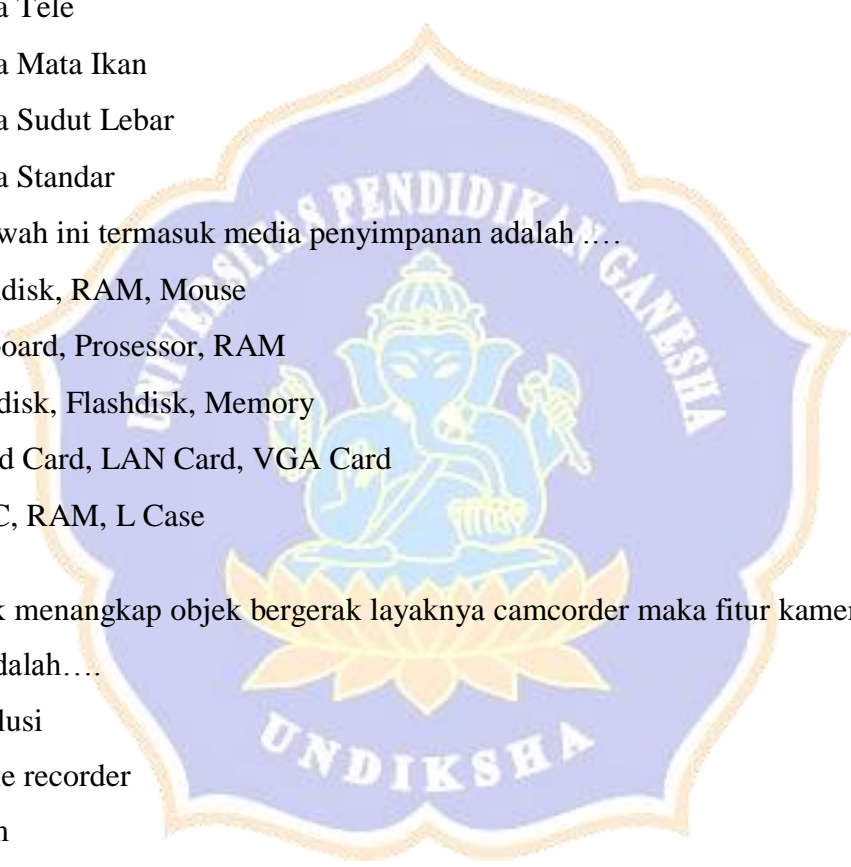
- A. Flashdisk, RAM, Mouse
- B. Keyboard, Processor, RAM
- C. Harddisk, Flashdisk, Memory
- D. Sound Card, LAN Card, VGA Card
- E. MMC, RAM, L Case

12. untuk menangkap objek bergerak layaknya camcorder maka fitur kamera yang tepat digunakan adalah....

- A. Resolusi
- B. Movie recorder
- C. Zoom
- D. Image stabilizer
- E. Stedy Shoot

13. Tiga dasar pengaturan kamera sering disebut dengan...

- A. ISO
- B. Shutter Speed
- C. Aperture



- D. Diaphragma
- E. Triangle Fotografi

14. Tingkat pencahayaan terlalu berlebihan dalam pengaturan cahaya pada kamera sering disebut dengan....

- A. Exposure
- B. Over exposure
- C. Under Exposure
- D. ISO
- E. Aperture

15. Alat yang digunakan untuk mengukur intensitas cahaya dalam fotografi adalah...

- A. Luxmeter
- B. Avometer
- C. Tachometer
- D. Lightmeter
- E. Termomter

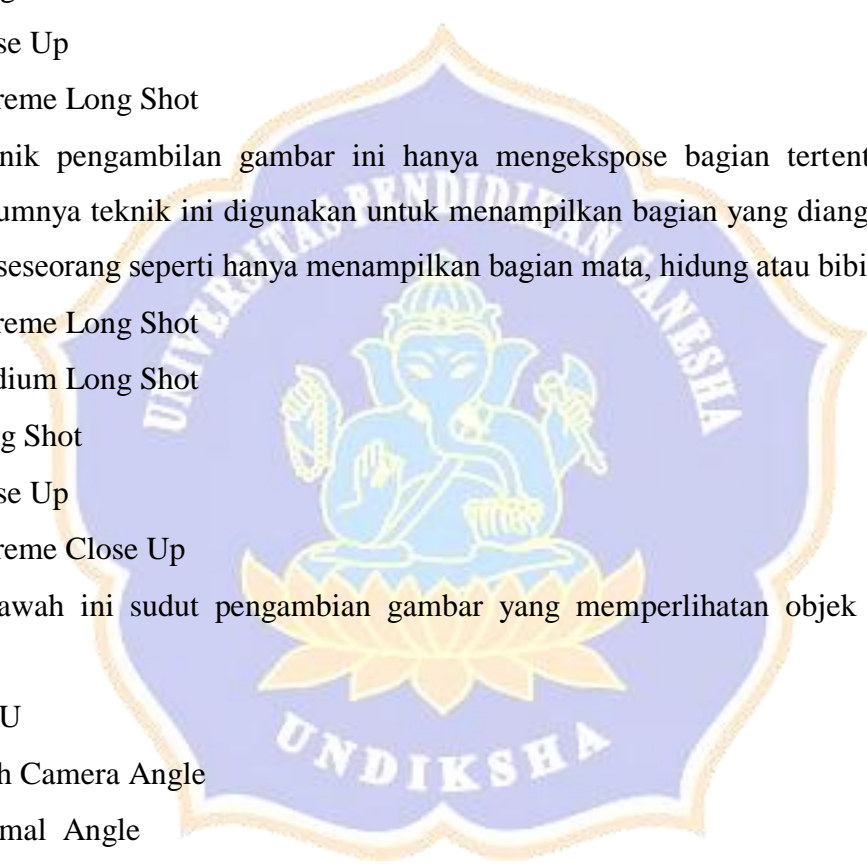
16. Shutter Speed adalah kecepatan terbuka sampai tertutupnya tirai (rana) atau dengan kata lain lamanya waktu penyinaran sensor pada kamera digital, dan film pada kamera konvensional. Semakin lama tirai terbuka maka.....

- A. semakin banyak jumlah cahaya yang masuk.
- B. semakin sedikit jumlah cahaya yang masuk.
- C. Semakin terang objek gambar yang akan diambil
- D. Semakin gelap objek gambar yang akan diambil
- E. Tidak berpengaruh apa-apa

17. ISO adalah tingkat kepekaan sensor atau film dalam merekam cahaya. Pada kamera digital dituliskan dengan angka 100, 200, 400, 800, 1600 dan seterusnya. semakin tinggi ISO yang digunakan, maka.....

- A. kepekaan terhadap cahaya pun makin besar.
 - B. kepekaan terhadap cahaya pun makin kecil
 - C. semakin rendah tingkat noise yang dihasilkan
 - D. semakin rendah tingkat grain yang dihasilkan.
 - E. Semakin bagus gambar yang dihasilkan
18. Proses mengukur seberapa terang objek foto supaya kamera mendapatkan exposure yang tepat disebut....
- A. Crabbing
 - B. Matering
 - C. Panning
 - D. Zooming
 - E. Tilting
19. Panduan komposisi didasarkan pada perhitungan matematika yang unik adalah....
- A. Kurva
 - B. Golden mean
 - C. Simplicity
 - D. Rule Of third
 - E. Depth Of Field
20. Meminimalkan daerah fokus (DOF) agar membuat daerah fokus setipis mungkin, obyek yang kita kehendaki menjadi lebih detail tanpa terganggu pemandangan lain yang tidak diperlukan merupakan jenis fotografi.....
- A. Landscape
 - B. Portrait
 - C. Makro
 - D. MLS
 - E. BCU

21. teknik pengambilan gambar mencakup area yang sangat luas dengan maksud untuk mengikut-sertakan objek dan kondisi disekitar subjek utama ke dalam frame....
- A. Medium Long Shot
 - B. Medium Shot
 - C. Long Shot
 - D. Close Up
 - E. Extreme Long Shot
22. Teknik pengambilan gambar ini hanya mengekspose bagian tertentu saja pada wajah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menampilkan bagian yang dianggap menarik dari wajah seseorang seperti hanya menampilkan bagian mata, hidung atau bibir disebut....
- A. Extreme Long Shot
 - B. Medium Long Shot
 - C. Long Shot
 - D. Close Up
 - E. Extreme Close Up
23. Dibawah ini sudut pengambian gambar yang memperlihatkan objek sangat kecil adalah.....
- A. MCU
 - B. High Camera Angle
 - C. Normal Angle
 - D. Camera Angle
 - E. Bird eye View
24. Perhatikanlah pernyataan berikut :
- 1. Aperture adalah ukuran besar kecilnya bukaan lensa.



2. Pada kamera umumnya tertera 1,8 ; 2,8; 3,5 ; 4; 5,6 ; 7,1 dst. angka angka tersebut dikenal sebagai f-number atau biasa disebut aperture (bukaan): f/1.8 ; f/2,8; f/3,5 ; f/4; f/5,6 ; f/7,1 dan seterusnya.
3. Semakin besar bukaan lensa semakin kecil f-numbernya sebaliknya semakin kecil bukaan semakin besar f-number nya jadi f/4 lebih kecil bukaannya daripada f/1,8.
4. Cara kerja aperture mirip pupil pada mata manusia, semakin besar bukaan berarti semakin sedikit cahaya yang masuk, semakin kecil bukaan maka semakin banyak cahaya yang masuk.
5. Aperture tingkat kepekaan sensor atau film dalam merekam cahaya

Pernyataan yang benar tentang aperture diatas adalah...

- A. 1,2,3
- B. 2,3,4
- C. 3,4,5
- D. 1,3,4
- E. 2,3,5

25. Teknik pengambilan gambar yang memfokuskan objek dan background sangat burem meruakan jenis pengambilan gambar.

- A. Camera angle
- B. Bidang
- C. Paning
- D. Teknik buring
- E. Semua benar

26. Meminimalkan daerah fokus (DOF) agar membuat daerah fokus setipis mungkin, obyek yang kita kehendaki menjadi lebih detail tanpa terganggu pemandangan lain yang tidak diperlukan merupakan jenis fotografi.....

- A. Landscape
- B. Portrait



- C. Makro
- D. MLS
- E. BCU
27. Fotografi yang biasa untuk mengeprorasi keindahan alam yang sangat disukai oleh seseorang yang senang traveling adalah....
- A. Landscape
- B. Portrait
- C. Makro
- D. MLS
- E. BCU
28. Tingkat pencahayaan yang terkesan gelap dalam pengaturan cahaya pada kamera sering disebut dengan....
- A. Exposure
- B. Over exposure
- C. Under Exposure
- D. ISO
- E. Aperture
- F. Image Stabilizer/steady shoot adalah fitur kamera yang berfungsi untuk menstabilkan guncangan tangan kita.
- A. Benar
- B. Salah
- G. Prinsip kerja kamera adalah menangkap cahaya. Cahaya masuk ke kamera lewat lensa (Subjek dapat dilihat terlebih dahulu melalui viewfinder), difokuskan agar diterima oleh sensor cahaya yang memilah-milah cahaya berdasarkan komponennya. Informasi mengenai konsentrasi komponen cahaya ini diterjemahkan dan diubah menjadi informasi digital untuk kemudian disimpan dalam media penyimpan.
- A. Benar
- B. Salah

Kunci Jawaban

- | | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| 1. | B | 11. | C | 21. | E |
| 2. | C | 12. | B | 22. | E |
| 3. | B | 13. | E | 23. | B |
| 4. | C | 14. | B | 24. | A |
| 5. | D | 15. | D | 25. | D |
| 6. | D | 16. | A | 26. | C |
| 7. | B | 17. | A | 27. | A |
| 8. | A | 18. | B | 28. | C |
| 9. | B | 19. | B | 29. | A |
| 10. | E | 20. | B | 30. | A |



Lampiran. 11. Dokumentasi



