



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL
POKOK BAHASAN PENGOPERASIAN KAMERA DSLR
PADA SISWA KELAS XI SMK N 11 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata satu

Untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

Mohammad Habiburrahman

1102412001

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Pengoperasian Kamera DSLR Pada Siswa Kelas XI SMK N 11 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 29 Desember 2016

Semarang, 29 Desember 2016

Pembimbing I



Drs. Budiyo, M.S.

NIP. 196312091987031002

Pembimbing II



Dr. Titi Prihatin, M.Pd

NIP. 196302121999032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan panitia sidang ujian skripsi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 29 Desember 2016

Panitia Sidang :



Drs. Sungkowo Edy Mulyono, M.Si

NIP. 196807042005011001

Sekretaris

Drs. Sukirman, M.Si

NIP.195501011986011001

Dewan Penguji :

Penguji I

Drs. Sukirman, M.Si

NIP.195501011986011001

Penguji II/Pembimbing I

Drs. Budiyo, M.S.

NIP. 196312091987031002

Penguji III/Pembimbing II

Dr. Titi Prihatin, M.Pd

NIP. 196302121999032001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa apa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan pendapat atau temuan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan telah disebutkan di dalam daftar pustaka.

Semarang, 29 Desember 2016



Mohammad Habiburrahman

NIM. 1102412001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Teruslah mencari ilmu dan pengetahuan baru, maka engkau akan bisa mengenali dan mengembangkan kemampuan diri. (Mohammad Habiburrahman)
- Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain (HR. Ahmad)

Persembahan:

- Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Pengoperasian Kamera DSLR Pada Siswa Kelas XI SMK N 11 Semarang” dengan baik.

Salawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi guru terbaik dan suri tauladan bagi umat Islam.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pelayanan akademik dan fasilitas pendidikan.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
4. Drs. Budiyo, M.S., Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Titi Prihatin, M.Pd., Pembimbing II yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya demi memberikan bimbingan serta nasehat dalam perbaikan skripsi ini.

6. Bapak dan ibu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
7. Bapak Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd dan bapak Ghanis Putra Widhanarto sebagai penguji media, yang telah memberikan dan masukan dalam pembuatan video pembelajaran ini.
8. Drs. Samiran, MT. Kepala Sekolah SMK N 11 Semarang, yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
9. Bapak Alvian Vilen Pandhega, S.Pd. guru mata pelajaran komposisi foto digital, siswa-siswi kelas XI Multimedia 1 dan XI Multimedia 2 yang telah membantu dalam penelitian ini.
10. Bapak dan Ibu saya yang selalu mendoakan saya, kakak dan adik saya yang selalu menghibur dan menyemangati saya.
11. Keluarga besar KTP UNNES angkatan 2012 selalu menyemangati dan membantu dalam penelitian ini.
12. Keluarga besar Beswan Djarum angkatan 30 yang selalu menyemangati dan menghibur dalam penelitian ini.
13. Sahabat-sahabat terbaikku, Widliati Latifah, Adhelina Chandra Isnarini, Nia Faridawati Rustandi, Rina Puji Makrifah, Tri Lestari, Naufan Abghis Salam, Ismail Shalih, Bondan Gayuh Almuazzam, yang selalu menyemangati dan membantu dalam penelitian ini
14. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, bantuan dan doa demi terselesaikannya skripsi ini.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Tuhan pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat.

Semarang, Desember 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i.
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii.
PENGESAHAN	iii.
PERNYATAAN	iv.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v.
KATA PENGANTAR	vi.
DAFTAR ISI	vii.
DAFTAR TABEL	viii.
DAFTAR GAMBAR	ix.
DAFTAR BAGAN	x.
DAFTAR LAMPIRAN	xi.
ABSTRAK	xii.
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.5.1 Tujuan Umum	6

1.5.2	Tujuan Khusus	7
1.6	Manfaat Penelitian	7
1.6.1	Manfaat Teoritis	7
1.6.2	Manfaat Praktis	7
1.7	Penambahan Istilah	8
1.7.1	Pengembangan	8
1.7.2	Video Pembelajaran	9
1.7.3	Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Pengoperasian Kamera DSLR	9
1.7.4	SMKN 11 Semarang	10
BAB II LANDASAN TEORI		11
2.1	Kajian Pustaka	11
2.2	Pengembangan Video Dalam Teknologi Pendidikan	13
2.3	Video Sebagai Media Pembelajaran	14
2.4	Pengembangan Media Video Pembelajaran	18
2.3.1	Tahap Pra Produksi	19
2.3.2	Tahap Produksi	21
2.3.3	Tahap Pasca Produksi	21
2.3.4	Adobe Premiere Pro CS 6	22
2.3.5	Kerangka Berfikir Pengembangan Media Video Pembelajaran	22
2.5	Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital	23
2.6	Kerangka Berfikir Dalam Penelitian	25

2.7 Hipotesis	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Subjek dan Sampel Sumber Data	30
3.2.1 Subjek Penelitian	30
3.2.2 Teknik Sampel	30
3.3 Variabel Penelitian	31
3.3.1 Variabel Independen	31
3.3.2 Variabel Terikat	31
3.4 Uji Keefektifan Media	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Observasi	32
3.5.2 Angket	32
3.5.3 Dokumentasi	33
3.5.4 Tes	33
3.6 Teknik Analisis Data	33
3.6.1 Validitas Instrumen	35
3.6.2 Reliabilitas Instrumen	36
3.6.3 Tingkat Kesukaran Soal	37
3.6.4 Daya Pembeda	37
3.6.5 Uji Hipotesis	38
3.7 Hasil Pengujian Instrumen	39
3.7.1 Uji Validitas	39
3.7.2 Uji Reliabilitas	39

3.7.3 Uji Daya Pembeda	40
3.7.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Video Pembelajaran	
Pengenalan Kamera DSLR	42
4.2.1 Analyze (Analisis) Pengembangan Media Video	
Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	42
4.2.1.1 Analisis Metode Dalam Proses Pembelajaran	42
4.2.1.2 Analisis Pengguna	43
4.2.1.3 Analisis Materi	43
4.2.1.4 Analisis Media	44
4.2.1.5 Analisis Sarana dan Prasarana Pembelajaran	44
4.2.2 Design (Perancangan) Media Video Pembelajaran	
Pengenalan Kamera DSLR	45
4.2.2.1 Desain Peta Materi	45
4.2.2.2 Desain penyusunan Garis Besar Isi Media	
(GBIM)	45
4.2.2.3 Desain Penyusunan Naskah	45
4.2.2.4 Desain Implementasi	46
4.2.3 Development (Pengembangan) Media Video	
Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	46
4.2.3.1 Pra Produksi	46
4.2.3.2 Produksi	47

4.2.3.3	Pasca Produksi	48
4.2.3.4	Validasi Media	48
4.2.4	Implementation (Penerapan) Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	50
4.2.5	Evaluation (Evaluasi) Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	50
4.3	Hasil Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	52
4.4	Pembahasan	54
4.4.1	Pengujian Kelayakan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	55
4.4.2	Pengujian Kelayakan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR oleh Siswa	56
4.4.3	Keefektifan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR Berdasarkan Ketuntasan Siswa	56
4.5	Kendala dan Solusi	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		59
5.1	Simpulan	59
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Range Presentase dan Kriteria Program	34
Tabel 3.2 Uji Validitas Butir Soal	39
Tabel 3.3 Uji Daya Pembeda Soal	40
Tabel 3.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal	40
Tabel 4.1 Revisi Ahli Media	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan <i>Interface Adobe Premiere Pro CS6</i>	22
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	52
Gambar 4.2 Tampilan Judul Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	52
Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi Inti Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	53
Gambar 4.4 Tampilan Isi Materi Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	53
Gambar 4.5 Tampilan Isi Materi Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	53
Gambar 4.6 Tampilan Kesimpulan Materi Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR	54

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Video Pembelajaran	23
Bagan 2.2 Kerangka Berfikir Dalam Penelitian	26
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) Model ADDIE	28
Bagan 3.2 Hubungan Variabel Independent-Dependent	31
Bagan 3.3 Eksperiment pretest-posttest design	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	64
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian Pendahuluan	65
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian	66
Lampiran 4 Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian	67
Lampiran 5 Pedoman Observasi	68
Lampiran 6 Daftar Nama Responden	69
Lampiran 7 Kisi-kisi Instrument Ahli Materi	71
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrument Ahli Media	73
Lampiran 9 Kisi-kisi Instrument Untuk Siswa	75
Lampiran 10 Angket Untuk Ahli Materi	77
Lampiran 11 Angket Untuk Ahli Media 1	80
Lampiran 12 Angket Untuk Ahli Media 2	82
Lampiran 13 Angket Pendapat Siswa	85
Lampiran 14 Kisi-kisi Soal Uji Coba	88
Lampiran 15 Soal Uji Coba	95
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	103
Lampiran 17 Kisi-kisi Soal Pretest	104
Lampiran 18 Soal Pretest	112
Lampiran 19 Kunci Jawaban Soal Pretest	119
Lampiran 20 Kisi-kisi Soal Posttest	120
Lampiran 21 Soal Posttest	128
Lampiran 22 Kunci Jawaban Soal Posttest	135
Lampiran 23 Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi	136
Lampiran 24 Uji Kelayakan Oleh Ahli Media	137
Lampiran 25 Angket Responden	139

Lampiran 26 Uji Validitas Butir Soal	141
Lampiran 27 Perhitungan Uji Validitas Butir Soal	143
Lampiran 28 Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	145
Lampiran 29 Perhitungan Daya Pembeda	147
Lampiran 30 Perhitungan Reliabilitas Instrument	149
Lampiran 31 Uji Hasil Belajar Siswa	151
Lampiran 32 Peta Kompetensi	154
Lampiran 33 Peta Materi	155
Lampiran 34 Garis Besar Isi Media (GBIM)	156
Lampiran 35 Jabaran Materi Video Pembelajaran	158
Lampiran 36 Identifikasi Program	161
Lampiran 37 Sinopsis.....	162
Lampiran 38 Naskah	163
Lampiran 39 Dokumentasi Penelitian	174

ABSTRAK

Habiburrahman, Mohammad. 2016. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Pengoperasian Kamera DSLR Pada Siswa Kelas XI SMK N 11 Semarang*. Skripsi. Dosen Pembimbing I Drs. Bidiyono, M.S. Dosen Pembimbing II Dr. Titi Prihatin, M.Pd.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Komposisi Foto Digital, Media, Pengembangan

Pada proses belajar mengajar, guru menggunakan media Lembar Kerja Siswa (LKS) dan lebih sering menjelaskan dengan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar tersebut menjadi kurang menarik. Kendala pada proses belajar mengajar pada mata pelajaran komposisi foto digital adalah keterbatasan waktu praktik dan kemampuan siswa dalam memahami istilah dan fungsi tombol pada kamera yang sering digunakan pada dunia fotografi yang masih kurang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah sebuah media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah : 1) Mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK N 11 Semarang. 2) Mengetahui tingkat keektifan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK N 11 Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang dimulai dari tahap analisis meliputi analisis metode dalam proses pembelajaran, pengguna, materi, media dan sarana dan prasarana. Tahap kedua yaitu tahap *design* meliputi design peta materi, penyusunan GBIM, penyusunan naskah, kemudian *design* penggunaannya. Untuk tahap ketiga adalah tahap *development* yaitu proses pengembangan naskah menjadi produk sesuai dengan peta materi dan GBIM. Tahap keempat yaitu tahap *implementation* atau tahap penerapan media video pembelajaran yang telah jadi. Untuk tahap terakhir adalah tahap evaluasi yakni peneliti mengevaluasi kekurangan media video pembelajaran untuk disempurnakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat dikatakan layak dan memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 97,3 %, sedangkan untuk ahli media mendapatkan nilai dari aspek efisiensi 85%, aspek tampilan program 74% dan aspek kualitas teknis dan keefektifan sebesar 85%. Untuk hasil produk dan keefektifan oleh siswa sebesar 81,7% yang dinyatakan sangat baik. Hasil uji efektifitas menggunakan Uji t satu sample memperoleh nilai pada $\alpha = 5\%$, $dk = 33-1 = 32$, diperoleh t tabel = 2,037 dan t hitung = 6,997. Karena nilai t hitung > t tabel maka hipotesis (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran apabila disertai dengan alat peraga yang dalam hal ini berupa kamera DSLR.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah aspek penting dalam kehidupan kita yang mendasari tercapainya target dunia pendidikan, termasuk pemerintah yang telah menjadikan pendidikan sebagai sasaran pokok untuk meningkatkan kualitas demi mencapai sebuah kesejahteraan. Dalam UU No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan menetapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Munib,*dkk* 2011:32) menyatakan bahwa pendidikan secara umum berarti upaya untuk memajukan tumbuhnya nilai budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt) dan tubuh anak. Maksudnya adalah pendidikan akan menuntun manusia untuk memiliki nilai budi pekerti dan pemikiran yang akan memberikan kebahagiaan hidup”.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI*offline 1.3*) menjelaskan pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek

tertentu dan spesifik. Pengetahuan yang diperoleh secara formal tersebut mengakibatkan setiap individu memiliki pola pikir, perilaku dan akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang telah ia peroleh.

Berkaitan dengan beberapa pengertian pendidikan diatas, dunia pendidikan tidak akan bisa lepas dari peran teknologi pendidikan, karena dalam proses pendidikan sangat memerlukan metode serta media pembelajaran yang bisa mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, tentunya dibutuhkan trobosan atau alternatif untuk mengemas dan menghadirkan bentuk belajar tersebut. Salah satunya adalah dengan adanya media pembelajaran. Dalam (Ibrahim, *dkk* 2000:4) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang akan dihadirkan.

Kita dapat menarik suatu kesimpulan dari hal tersebut bahwa proses pembelajaran merupakan sebuah proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Demikian halnya dengan media pembelajaran yang disertakan dalam proses pembelajaran tersebut, yang mana media yang digunakan itu harus bisa menyampaikan pesan kepada para siswa secara maksimal dan efektif. Maka dapat

dikatakan bahwa media merupakan sebuah komponen yang ada pada sistem pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran tidak akan bisa terjadi secara maksimal.

Tidak hanya itu, sebuah media pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila memenuhi kebutuhan dan dapat memperlihatkan kondisi serta respon dari siswa. Dengan begitu, tidak semua media pembelajaran dapat kita gunakan dalam proses pembelajaran, karena yang diharapkan dari media tersebut bisa menarik minat para siswa dalam memahami suatu pesan atau materi dalam proses pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran itu lebih efektif.

Dalam mengembangkan media pembelajaran juga kita harus memperhatikan tempat sasaran implementasinya yang dalam hal ini adalah sekolah. Faktor sumber daya manusia sebagai pengguna atau *user* yang nantinya akan memanfaatkan media pembelajaran ini seperti guru, siswa ataupun tenaga kependidikan juga perlu diperhatikan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Adapun faktor yang tidak kalah pentingnya yaitu fasilitas yang terdapat pada sekolah sasaran, hingga lokasi sekolah tersebut. Sehingga media pembelajaran yang akan dibuat ini sudah dilakukan perkiraan dalam pengimplementasiannya.

Ada banyak jenis media pembelajaran baik itu yang berupa bagan, gambar, *audio*, video maupun film bisa kita jadikan sebagai media pembelajaran. Namun dalam hal ini, peneliti akan lebih memfokuskan pada media video. Dikutip dari skripsi UNY (dalam Fiskha 2012:21) menurut Cheppy Riyana

media video pembelajaran adalah media yang menyajikan *audio* dan *visual* yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Berkaitan dengan pengertian tersebut, peneliti simpulkan bahwa video pembelajaran merupakan bahan pembelajaran yang bergerak dan ditampilkan dimonitor yang berisi pesan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara siswa dengan guru.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK N 11 Semarang, guru menggunakan media Lembar Kerja Siswa (LKS) dan lebih sering menjelaskan dengan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar tersebut menjadi kurang menarik. Dengan menerapkan metode tersebut akan membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Selain itu, yang menjadi kendala siswa pada pelajaran komposisi foto digital adalah mereka sering kali menggunakan penamaan tombol dengan penyebutan sehari-hari namun ketika dihadapkan dengan istilah-istilah yang ada pada kamera sesuai dengan penyebutan sebenarnya mereka menjadi bingung selain itu, dalam penyampaian pesan pada mata pelajaran ini adalah keterbatasan waktu praktik sehingga pengetahuan dasar tentang fotografi terutama dengan alat yang digunakan yaitu kamera DSLR (*Digital Single Lens Refleks*) menjadi kurang.

Untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran tersebut, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dasar mengenai dunia foto digital terutama alat yang akan sering mereka gunakan yaitu kamera *Digital Single Lens Refleks* (DSLR). Dengan adanya pengetahuan dasar mengenai alat yang mereka gunakan, maka

dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada mata pelajaran komposisi foto digital akan lebih mudah.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk skripsi tentang **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Pengoperasian Kamera DSLR Siswa Kelas XI SMKN 11 Semarang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, hal ini terbukti dari:
 - a. Beberapa siswa yang asik bermain *handphone* sendiri sehingga kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru.
 - b. Beberapa siswa juga sering mengajak teman sebangkunya mengobrol saat guru memberikan penjelasan.
2. Keterbatasan waktu praktik pada mata pelajaran komposisi foto digital.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto digital belum optimal.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah peneliti uraikan diatas, maka dari itu peneliti akan lebih memfokuskan pada pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital dengan pokok bahasan pengenalan kamera DSLR. Pada pokok bahasan pengenalan kamera DSLR ini, peneliti akan

lebih memfokuskan pada nama dan fungsi bagian-bagian atau tombol-tombol yang ada pada kamera DSLR yang akan peneliti kemas dengan menarik sehingga bisa menarik perhatian para siswa dan dapat memahami materi pengenalan kamera DSLR secara optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK N 11 Semarang?
- 1.4.2. Bagaimana tingkat keefektifan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK N 11 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui tingkat keefektifan hasil pengembangan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI SMK N 11 Semarang.

1.5.2 Tujuan Khusus

1.5.2.1 Mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK N 11 Semarang.

1.5.2.2 Mengetahui tingkat keefektifan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK N 11 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang juga diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran terutama untuk memusatkan perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto digital dengan pokok bahasan pengenalan kamera DSLR.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang juga diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan tentang pengembangan media video pembelajaran dan sebagai tempat untuk mendapatkan ilmu yang telah diperoleh pada masa perkuliahan terhadap permasalahan yang harus dihadapi didunia nyata.

b. Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan bagi sekolah sebagai alternatif dan bentuk inovasi dalam penyampaian pesan untuk keberhasilan proses belajar mengajar dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.

c. Bagi Jurusan

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi video pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian pesan.

1.7 Penambahan Istilah

Untuk mempertegas tujuan ruang lingkup serta memberikan arah yang jelas pada penelitian ini, maka istilah dalam judul penambahan istilah ini diberi batasan sebagai berikut:

1.7.1 Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan : pemerintah selalu berusaha dalam pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (KBBI *Offline* v1.3). Dari pengertian tersebut, peneliti menarik sebuah kesimpulan, pengembangan adalah mengubah sesuatu yang biasa menjadi lebih baik dengan memanfaatkan media alternatif. Dalam penelitian ini, media alternatif yang dimaksud adalah mengembangkan video sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital.

1.7.2 Video Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI *Offline* v1.3), video merupakan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2 rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD *player* yang dihubungkan ke monitor. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita.

Sedangkan pengertian pembelajaran dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Adapun pengertian pembelajaran menurut Sudjana, pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara siswa dan guru yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004:28).

Dari beberapa pengertian video dan pengertian pembelajaran diatas, peneliti mengambil suatu kesimpulan, video pembelajaran merupakan bahan pembelajaran yang bergerak dan ditampilkan dimonitor yang berisi pesan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara siswa dengan guru.

1.7.3 Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Pengoperasian Kamera DSLR

Dalam hal ini, peneliti akan mengimplementasikan video sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran komposisi foto digital pada kelas XI SMK

dengan pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR karena kebanyakan siswa atau remaja yang baru mengenal dunia fotografi belum terlalu memahami cara pengoperasian kamera DSLR sesuai Prosedur pengoperasiannya.

1.7.4 SMKN 11 Semarang

Sebagai tempat dilaksanakan sebuah penelitian adalah sebuah sekolah kejuruan yang terkemuka di Kota Semarang, yaitu SMKN 11 Semarang yang beralamat di Jalan Cemara Raya, Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tenny Widya (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pertempuran di Surabaya Untuk Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kalitidu Bojonegoro” menunjukkan hasil validasi ahli media menyatakan bahwa tingkat kevalidan media sebesar 80%, Sedangkan validasi dari ahli materi menyatakan tingkat presentase kevalidan media yaitu sebesar 92,5%. Selain mengukur tingkat kevalidan media, juga diukur tingkat hasil belajar siswa. Uji coba lapangan dengan siswa sebanyak 34 siswa. Pada uji coba lapangan ini terdapat peningkatan nilai dari hasil pre test sebelum menggunakan media video pembelajaran yaitu dari nilai dengan rata-rata 50,2 menjadi nilai dengan rata-rata 76,5 setelah menggunakan media video pembelajaran. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh I Kadek Nova Sandi Wiradinata, I Wayan Koyan, Luh Putu Putrini Mahadewi (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Saraswati Seririt” menunjukkan hasil analisis data secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian skala 5 maka diperoleh kualitas hasil pengembangan media

sebagai berikut: (1) review ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (96%), (2) review ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (93%), (3) review ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (90%), (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (88,4%), (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (89,7%), dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (92,1%). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa siswa sangat tertarik untuk belajar IPA. Selain itu, media video pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Kemudian pada penelitian Fiskha Ayuningrum (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean” menunjukkan hasil media video pembelajaran Mengolah Soup Kontinental dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada siswa. (2) hasil pengujian kelayakan dari siswa kelas X SMK N 2 Godean meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian

kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran Mengolah Soup Kontinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan siswa di SMK Negeri 2 Godean.

Penelitian Aria Pramudito (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen” menunjukkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video tutorial untuk standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut ini adalah: (1) persentase skor penilaian dari ahli materi 1 sebesar 76,79% dan ahli materi 2 sebesar 82,14%; (2) persentase skor penilaian dari ahli media 1 sebesar 72,22% dan ahli media 2 sebesar 80,56%; (3) persentase skor tanggapan dari reviewer mahasiswa sebesar 84,33%; dan (4) persentase skor tanggapan dari siswa sebesar 80,18%. Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial untuk standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut ini layak untuk digunakan dan dikembangkan.

2.2 Pengembangan Video Dalam Teknologi Pendidikan

Pada pengertian teknologi pendidikan tahun 1994 menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan menilai proses-proses maupun sumber-sumber belajar. Pada tahun 2004 AECT lebih memusatkan teknologi

pendidikan itu menjadi dua bagian yaitu bagian proses (*processes*) dan sumber (*resources*).

Pengembangan video dalam teknologi pendidikan adalah salah satu bagian dari elemen TP menurut AECT 2004. Elemen-elemen pada teknologi pendidikan, diantaranya: proses (*processes*), sumber (*resources*), membuat (*creating*), menggunakan (*using*) dan mengelola (*managing*). Dalam elemen *creating* ini dapat diartikan sebagai membuat atau mengembangkan media pembelajaran itu sendiri, baik itu metode, media, maupun evaluasi yang akan digunakan pada media pembelajaran yang akan dibuat. Salah satu cara membuat media atau mengembangkan yang termasuk dalam elemen ini adalah metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Dari penjelasan yang telah diuraikan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang salah satunya adalah media video pembelajaran itu semua merupakan bagian dari elemen yang terdapat pada teknologi pendidikan menurut AECT 2004.

2.3 Video Sebagai Media Pembelajaran

Video adalah gambar bergerak yang telah direkam, diproses kemudian ditransmisikan sehingga dapat ditampilkan di televisi maupun laptop. Video juga dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan *frame* kemudian dikumpulkan menjadi satu, yang dapat ditayangkan di televisi dengan perantara dari VCD/DVD *player*. Untuk membuat video pada saat ini tidak mesti harus menggunakan kamera video saja. Namun untuk membuat sebuah video bisa

juga menggunakan kamera DSLR bahkan bisa menggunakan kamera *handphone*, semua itu merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih.

Saat ini, video juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah proses penyampaian materi maupun pesan dari guru kepada siswa, selain itu dengan menggunakan media video pembelajaran, konsentrasi siswa juga dapat lebih terpusat pada materi yang disampaikan oleh guru. Diny Syarifah Sany (2015) dalam blognya for editing <http://for-editing.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-dan-jenis-video.html> menyebutkan jenis-jenis Video berdasarkan tujuan pembuatannya:

- a. Video Cerita adalah video yang bertujuan untuk memaparkan cerita.
- b. Video Dokumenter adalah video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan
- c. Video Berita adalah video yang bertujuan memaparkan sebuah berita.
- d. Video Pembelajaran adalah video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan dapat dimainkan ulang.
- e. Video Presentasi yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan

Jenis-jenis Video berdasarkan standar pembuatannya

Pada dasarnya terdapat dua jenis video dalam layar komputer, yaitu : analog dan digital video.

- a. Video Analog merupakan produk dari industri pertelevisian dan oleh sebab itu dijadikan sebagai standar televisi
- b. Video Digital adalah produk dari industri komputer dan oleh sebab itu dijadikan standar data digital.

Dalam (Ibrahim, *dkk* 2000:4) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.”

Media video pembelajaran ini merupakan salah satu dari berbagai jenis media pembelajaran yang biasa dikategorikan sebagai media pembelajaran berbentuk *audiovisual*, karena media tersebut tidak hanya menampilkan gambar saja namun dapat memperdengarkan suara yang telah diolah kemudian dipadukan dengan tampilan gambar sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Dengan media pembelajaran yang menarik maka proses pembelajaran juga akan terasa menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun manfaat dari media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Sudjana & Rifai (1992:2) sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi *verbal* melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sedangkan manfaat media menurut Arsyad adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, yaitu : (a) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model, (b) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar, (c) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara *verbal*, (d) objek atau proses yang sangat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret

melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer, (e) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video, (f) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Arsyad, 2013:29-30).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas isi materi dari pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.4 Pengembangan Media Video Pembelajaran

Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran, yang masuk dalam pengklasifikasian media *audio-visual*. Secara garis besar langkah pengembangan media terbagi dalam tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Tahapan yang pertama yaitu tahap praproduksi. Tahapan ini berawal dari munculnya ide gagasan untuk produksi hingga tahap pembuatan naskah.

Selanjutnya adalah tahap produksi, dalam tahap ini naskah yang telah kita buat diolah sehingga menjadi bentuk *audio-visual* dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran. Tahapan yang terakhir yaitu tahap pra produksi yang mencakup kegiatan validasi, uji coba serta revisi sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Ibrahim, *dkk* (2000:122-125) langkah-langkah dalam tiap tahapan pengembangan media pembelajaran yaitu :

2.3.1 Tahap Pra Poduksi

Dalam tahap pra produksi untuk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan ide. Memunculkan ide atau gagasan untuk pengembangan media pembelajaran tentunya karena ada permasalahan. Permasalahan pembelajaran adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap pelajar yang diharapkan, dengan kemampuan, keterampilan dan sikap terhadap pelajar yang dimiliki sekarang.
2. Menentukan karakteristik pelajar/siswa. Agar media yang akan dibuat benar-benar sesuai dengan kemampuan pelajar, maka perlu diteliti kemudian ditentukan kemampuan prasyarat yang dimiliki pelajar terkait dengan bahan pembelajaran yang akan dipelajari. Penelitian ini dapat dilakukan dengan tes atau pra duga guru berdasarkan pengalaman pelajar selama bergaul dengan pelajar lainnya.
3. Merumuskan tujuan pembelajaran. Berdasarkan ide serta kebutuhan dan karakteristik pelajar, kemudian dirumuskan tujuan pembelajaran

secara jelas. Rumusan tujuan pembelajaran biasanya dibedakan antara rumusan tujuan umum dan tujuan khusus. Dengan kejelasan tujuan pembelajaran akan mempermudah penentuan media pembelajaran yang akan dibuat.

4. Menentukan kerangka isi bahan pembelajaran. Setelah dirumuskan tujuan khusus pembelajaran, maka perlu ditentukan kerangka isi bahan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut.
5. Menuliskan *treatment*. Sebelum naskah ditulis biasanya dituliskan dulu *treatment*. *Treatment* adalah uraian berbentuk *essay* yang menggambarkan urutan atau alur penyajian *visual* program media yang akan diproduksi secara garis besar. Penulisan sudah menggunakan bahasa *visual*, artinya isi pesan yang akan disajikan diwujudkan dalam bentuk *visual* yang akan ditayangkan (diamati oleh pelajar).
6. Menulis naskah (*skrip*) sesuai dengan *treatment* yang telah ditentukan, dilanjutkan menuliskan secara rinci *visualisasi* isi pesan, dilengkapi dengan menuliskan suara yang akan mengiringi.

Naskah merupakan jembatan yang menghubungkan antara ide (isi pesan) agar menjadi tanyangan *audio-visual*, atau penghubung antara pemilih ide (penulis naskah) dengan produser (pengubah naskah menjadi tayangan *audio-visual*). Oleh karena itu, dalam teknik penulisan naskah ini disesuaikan dengan jenis medianya. Untuk media video terkait dengan teknik *shooting* atau rekaman kamera video.

2.3.2 Tahap Produksi

Garis besar dalam langkah-langkah tahap pra produksi untuk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Mengkaji naskah secara cermat, dengan memikirkan kemungkinan terlaksananya pengambilan gambar dengan lancar (diperhitungkan faktor penunjang dan penghambatnya). Jika memang perlu produser dapat mengubah merevisi naskah.
2. Menentukan tenaga pelaksana produksi dan pembagian tugas yang jelas.
3. Menyiapkan bahan dan peralatan produksi yang diperlukan.
4. Mencari dan menentukan lokasi dan obyek pengambilan gambar sesuai dengan isi naskah.
5. Membuat jadwal kegiatan produksi dilengkapi dengan ketentuan penanggungjawab serta bahan dan peralatan yang diperlukan.
6. Mengadakan persiapan produksi (pengambilan gambar), dengan latihan dan gladi resik. Makin matang persiapan, kegiatan pengambilan gambar makin lancar dan makin efisien (hemat).
7. Melaksanakan kegiatan pengambilan gambar sesuai jenis media *feature* video yang akan diproduksi, dalam hal ini mengadakan *shooting* atau rekaman video.

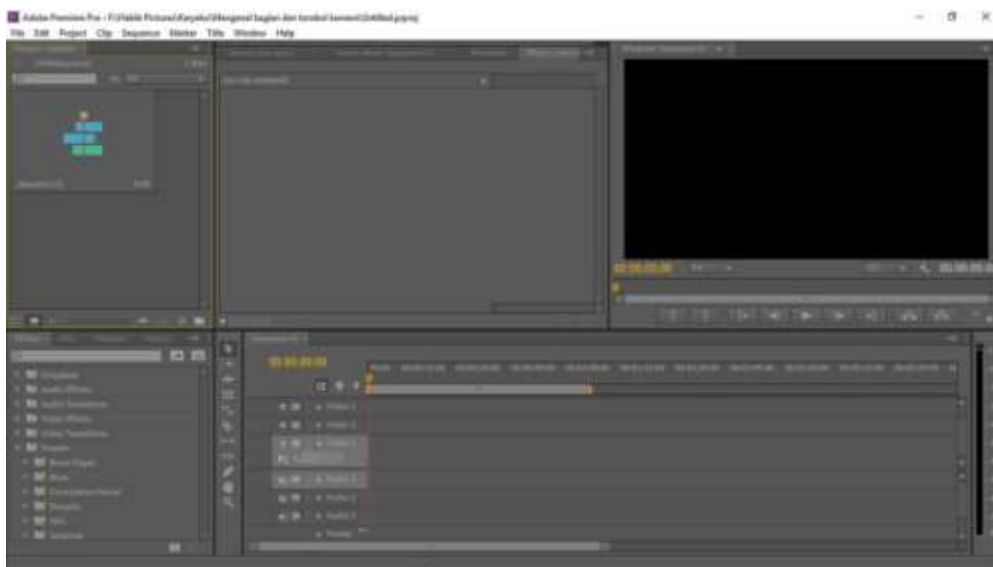
2.3.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini merupakan tahap kerja yang terakhir dari bahan yang telah diproduksi. Penyelesaian pekerjaan disesuaikan dengan produksi video

pembelajaran. Adapun dalam pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti menggunakan perangkat lunak pendukung diantaranya:

2.3.4 Adobe Premiere Pro CS 6

Perangkat lunak ini berperan paling penting dalam pengembangan media ini karena dengan perangkat lunak ini peneliti bisa memasukkan komponen-komponen untuk mendukung pengembangan media ini. Perangkat lunak ini juga terkenal lengkap dengan berbagai fitur-fitur pengolahan videonya. Oleh karena itu, peneliti memilih perangkat lunak video editor ini. Berikut adalah tampilan *interface* dari *adobe premiere pro CS 6*.

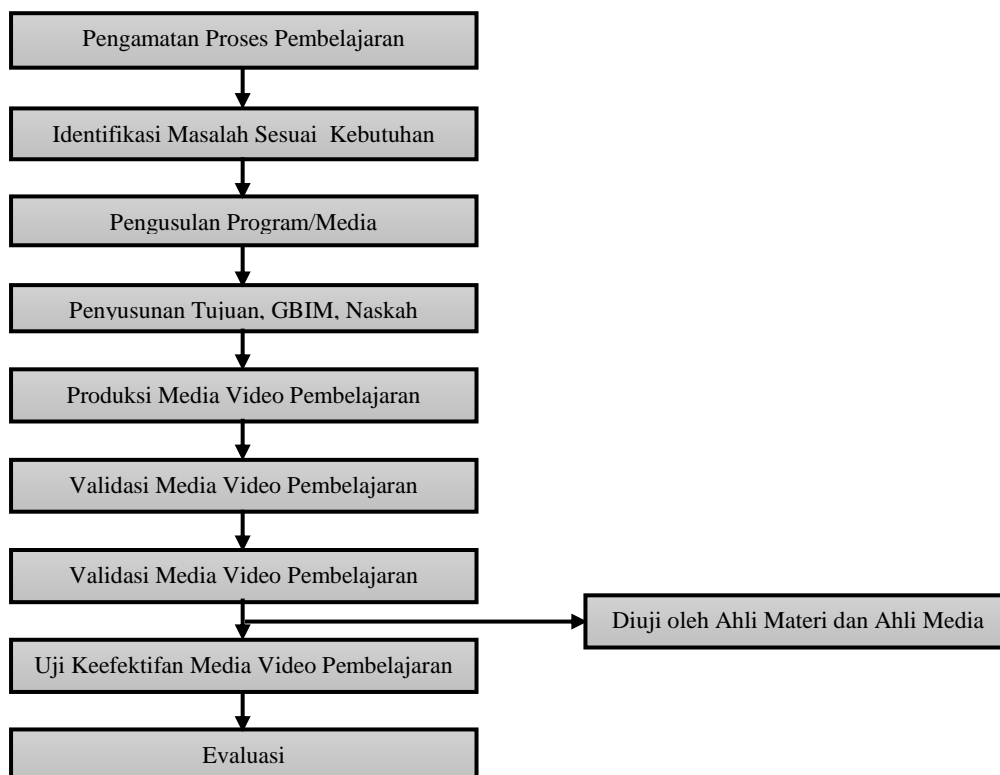


Gambar 2.1 Tampilan interface Adobe Premiere CS 6

2.3.5 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Video Pembelajaran

Banyak dari siswa tertarik dengan dunia fotografi, namun mereka belum terlalu memahami bagian dan fungsi tombol-tombol yang ada pada kamera terutama kamera DSLR karena memiliki banyak sekali tombol karena untuk kamera DSLR lebih dikhususkan untuk yang serius mendalami dunia fotografi.

Untuk itu, peneliti berusaha mengembangkan media yaitu video pembelajaran dengan harapan para siswa dapat dengan mudah memahami bagian dan fungsi tombol-tombol yang ada pada kamera dalam hal ini kamera DSLR.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Video Pembelajaran

2.5 Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI *offline* versi 1.3) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Dalam kamus bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak.

Menurut Sudjana (2004:28) pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara siswa dan guru yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sedangkan menurut Cheppy Riyana (2007) (dalam Fiskha 2012:21) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan *audio* dan *visual* yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Mata pelajaran komposisi foto digital ini termasuk dalam penjurusan media. Pada mata pelajaran ini termasuk dalam bidang fotografi. Luh Komang Hundayani (2014) dalam blognya <http://luhkomang.blogspot.co.id/> menyebutkan pengertian fotografi (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "*photos*" : Cahaya dan "*Grafo*" : Melukis/menulis.) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Seiring dengan kemajuan teknologi khususnya dibidang fotografi mengakibatkan banyaknya jenis kamera yang ada saat ini. Adapun jenis-jenis kamera yang ada saat ini antara lain : Kamera analog, kamera prosumer, kamera *mirrorless*, kamera (*Digital Single Lens Refleks*) DSLR. Masing-masing kamera

memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan posisi tombol serta fiturnya.

Pengenalan dasar tentang kamera akan meminimalisir tingkat kerusakan dari kamera itu sendiri. Untuk itu pada penelitian ini akan lebih fokus pada bagian kamera DSLR serta fungsi dari tombol kamera DSLR karena dengan mengenal bagian dan fungsi tombol DSLR, akan mempermudah kita dalam mengoperasikan kamera tersebut sehingga dalam pengambilan gambar akan mendapatkan hasil yang bagus dan meminimal tingkat kerusakan. Dalam pokok bahasan mengenal bagian dan fungsi tombol pada kamera DSLR ini siswa diharapkan mampu menganalisis bagian kamera DSLR beserta fungsi tombol pada kamera DSLR dan mampu menggunakannya dengan baik.

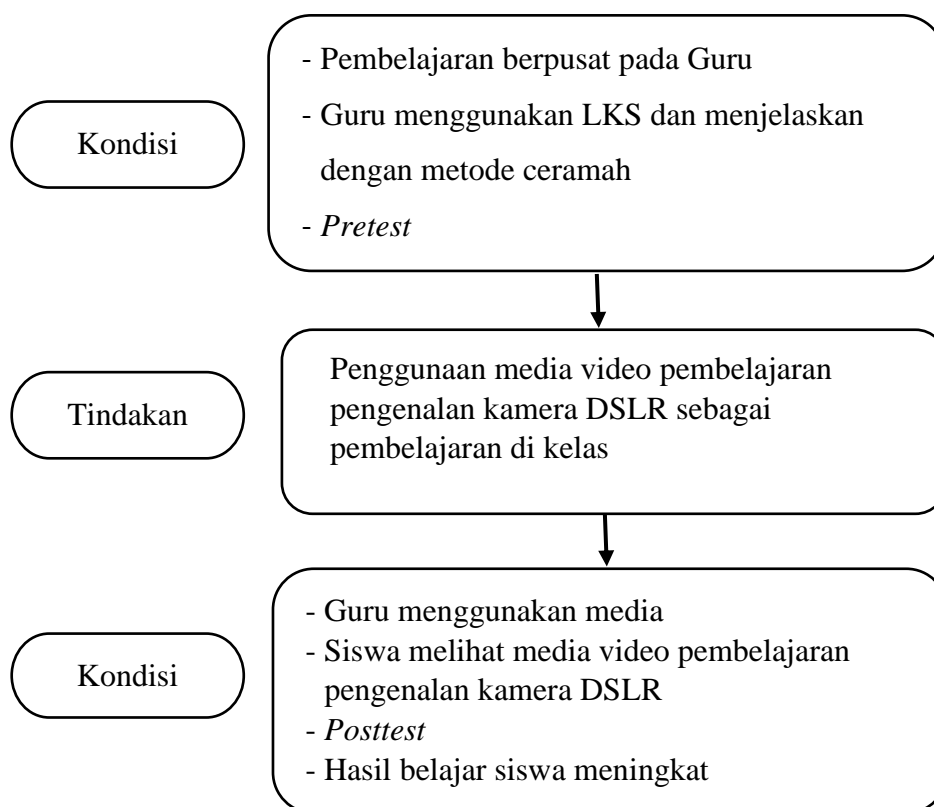
Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital merupakan sebuah media video pembelajaran, berisi materi tentang mata pelajaran komposisi foto digital yang bertujuan untuk mempermudah proses penyampaian materi dari guru kepada siswa.

2.6 Kerangka Berfikir Dalam Penelitian

Penyampaian materi pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital masih belum optimal karena dalam pelaksanaannya menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga belum bisa memvisualisasikan materi pelajaran dengan baik. Peneliti berusaha untuk

mengembangkan video pembelajaran pengenalan kamera DSLR untuk memusatkan perhatian siswa.

Bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 2.2 Kerangka Berfikir Dalam Penelitian

2.7 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa dalam pembelajaran Komposisi Foto Digital sebelum menerapkan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK Negeri 11 Semarang.

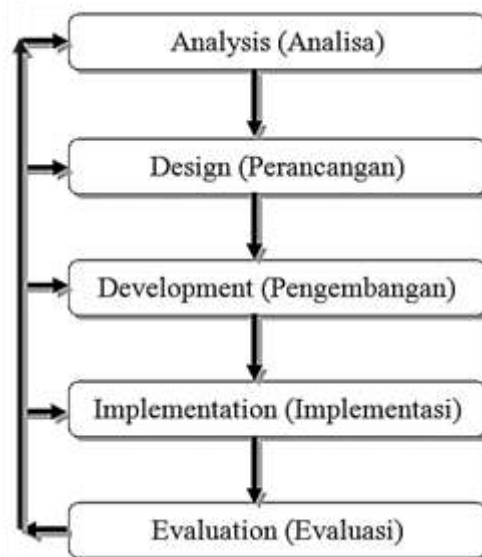
Ha: Ada perbedaan antara hasil belajar siswa dalam pembelajaran Komposisi Foto Digital setelah menerapkan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK Negeri 11 Semarang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui keefektifan video pengenalan kamera DSLR sebagai media pembelajaran. Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Menurut Sugiyono (2013:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berikut bagan penelitian dan pengembangan media video pembelajaran mengenal bagian dan fungsi tombol pada kamera:



Bagan 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE

Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti melakukan observasi atau pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang dihadapi. Pada tahap perancangan (*design*), peneliti melakukan pembuatan GBIM (Garis Besar Isi Media) kemudian membuat naskah hingga tahap pra produksi. Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), peneliti akan membuat media atau produk. Namun sebelum menjutkan ke tahap implementasi, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian dengan ahli materi dan ahli media.

Dalam hal ini, peneliti menghadirkan tenaga ahli yang sudah berpengalaman. Ahli materi adalah bapak Alvian Vilen Pandhega sebagai guru pengampu mata pelajaran komposisi foto digital di SMKN 11 Semarang. Sedangkan sebagai ahli media pada penelitian ini adalah bapak Basuki Sulistio M.Pd dan bapak Ghanis Putra Widhanarto S.Pd., M.Pd. sebagai dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Setiap pakar atau ahli diminta untuk menilai media tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Kemudian peneliti berusaha untuk mengurangi kekurang tersebut dengan memperbaiki desain, setelah itu membuat produk (Sugiyono, 2013:414).

Pada tahap implementasi ini, peneliti menguji coba media pembelajaran yang sudah ia hasilkan. Pengujian media video pembelajaran pengoperasian kamera *Digital Single Lens Reflex (DSLR)* ini bertujuan supaya peneliti mengetahui kelemahan dan kekurangan dari media video pembelajaran yang sudah ia hasilkan, selain itu juga dengan dilakukannya uji coba ini, peneliti juga

bis mengetahui apakah media video pembelajaran tersebut efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila dari hasil uji coba tersebut, media video pembelajaran ini dinyatakan efektif maka media pembelajaran tersebut dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Pada tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah media video pembelajaran pengoperasian kamera DSLR itu dapat meningkatkan minat belajar dan nilai siswa atau tidak. Jika memang dalam tahap evaluasi ini, peneliti menemukan kekurangan maupun kelemahan pada media video pembelajaran pengoperasian kamera DSLR ini, maka peneliti akan melakukan revisi untuk menyempurnakan media tersebut.

3.2 Subjek dan Sampel Sumber Data

Adapun subjek dan sampel sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Kelas XI SMK N 11 Semarang Jurusan Multimedia Tahun Ajaran 2016/2017. Dalam penelitian ini terdapat sebanyak 66 orang siswa.

3.2.2 Teknik Sampel

Dalam penelitian ini, teknik sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu

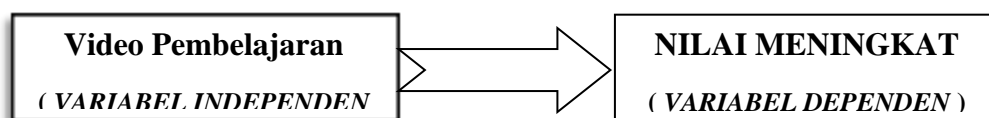
3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variabel Independen

Variabel *independen* dalam bahasa Indonesia disebut juga dengan variabel bebas. Variabel ini merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau *dependen*. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR

3.3.2 Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto *digital* pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR.

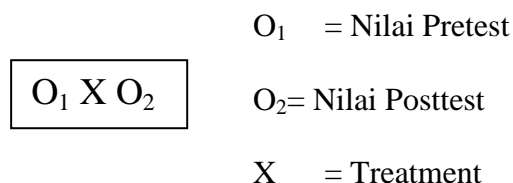


Bagan 3.2 Hubungan Variabel Independen-Dependen

3.4 Uji Keefektifan Media

Penelitian ini menggunakan pola *one group pretest-posttest design*, dimana dalam desain ini mengambil satu sampel subjek tanpa ada sampel kontrol sebagai pembanding. Desain ini menggunakan dua perlakuan yaitu *pretest* sebelum diberi *treatment* atau perlakuan kemudian *posttest* sesudah diberi *treatment* atau perlakuan.

Menurut Sugiyono (2013:111) desain eksperimen pada pola *one-group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.3 Eksperimen pretest posttest design

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.5.1 Observasi

Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dalam pengembangan media video pembelajaran mengenal bagian dan fungsi tombol pada kamera. Kegiatannya meliputi pelaksanaan pembelajaran baik yang menggunakan video pembelajaran mengenal bagian dan fungsi tombol pada kamera atau hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

3.5.2 Angket

Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon dari subjek penelitian terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Komposisi dan Foto Digital. Dalam penelitian ini angket terbagi atas angket untuk siswa, angket untuk ahli materi, dan angket untuk ahli media.

3.5.3 Dokumentasi

Dalam tahap ini peneliti memerlukan dokumentasi berupa daftar nama siswa dan kegiatan saat melakukan penelitian untuk memperoleh data awal sebagai bahan evaluasi oleh peneliti.

3.5.4 Tes

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka siswa diberikan tes sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan lima pilihan jawaban untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah peneliti memperoleh data, selanjutnya peneliti akan menganalisis data tersebut. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik kuantitatif untuk menghitung hasil belajar dengan menghitung nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan untuk menganalisis data angket mengenai tanggapan ahli validasi dan tanggapan siswa peneliti akan menggunakan teknik *deskriptif presentase*.

Skor yang telah peneliti peroleh dari seluruh aspek yang dinilai kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

- 1) Mengkuantitatifkan hasil *checking* dengan memberi skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Membuat tabulasi data
- 3) Menghitung persentase dari setiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

$P(s)$ = persentase sub variable

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

- 4) Mentransformasikan persentase dari tiap-tiap sub variabel ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif, dengan cara :
- a) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
 - b) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%
 - c) Menentukan range = 100% - 0% = 100%
 - d) Menentukan interval yang dikehendaki = 5
 - e) Menentukan lebar interval = (100% : 5) = 20%

Berdasarkan perhitungan diatas, maka *range* persentase dan kriteria kualitatif akan ditetapkan sebagaimana terlihat pada tabel 3.1.

No	Rentang Persentase	Kriteria
1	81 – 100%	Baik Sekali
2	61 – 80%	Baik
3	41 – 60%	Cukup
4	21 – 40%	Kurang
5	< 21%	Kurang Sekali

(Arikunto dan Jabar, 2004:18)

Tabel 3.1 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program

Sedangkan untuk menganalisis data dari angket dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang telah diisi oleh responden kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b) Peneliti akan mengkuantitatifkan setiap pernyataan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot penilaian.
- c) Peneliti membuat tabulasi data.
- d) Kemudian peneliti menghitung persentase dari setiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checking*.

3.6.1 Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013:173). Sedangkan untuk menghitung validasi item instrumen menggunakan rumus korelasi produk moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi tiap item

N = banyaknya subjek uji coba

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor item dan skor total

Hasil yang telah diperoleh dari masing-masing perhitungan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai dalam tabel harga kritik dari r produk moment pada $\alpha = 5\%$ atau interval kepercayaan 95%. Jika indeks korelasi $\geq r$ tabel, maka butir instrumen yang tidak valid akan dibuang dan tidak dapat dipakai sebagai instrumen dalam penelitian.

3.6.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen tes menunjukkan ketetapan hasil yang diperoleh jika tes dilakukan berulang kali meskipun pada waktu dan situasi yang berbeda. Uji reliabilitas tes dilakukan menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum p(1-p)}{v_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

k = banyaknya butir soal

v_t = varians skor total

p = proporsi subjek yang menjawab soal secara benar

q = proporsi subjek yang menjawab soal secara salah ($q = 1 - p$)

Rumus varians yaitu:

$$V_t = \frac{\sum y^2 - \sum x/N}{N - 1}$$

Untuk memberikan penafsiran terhadap nilai r_{hitung} (koefisien reliabilitas) yang diperoleh, maka nilai r_{11} dikonsultasikan pada tabel r *product moment* dengan tingkat signifikansi 5%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan reliabel.

3.6.3 Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar, karena soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha dalam pemecahannya. Soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk memecahkannya.

Menurut Arikunto (2002: 210) indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut

- a. Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- b. Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang
- c. Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah

3.6.4 Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi. Indeks deskriminasi ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Untuk menghitung daya pembeda dari alat yang diukur, peneliti menggunakan *Microsoft excel*. Klasifikasi daya pembeda (Arikunto, 2002: 218)

- a. D : 0,00 – 0,20 → jelek
- b. D : 0,20 – 0,40 → cukup
- c. D : 0,40 – 0,70 → baik
- d. D : 0,70 – 1,00 → baik sekali
- e. D : negatif, semuanya tidak baik

3.6.5 Uji Hipotesis

Pengujian t satu sampel merupakan salah satu pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan dengan satu sampel. Dalam pengujian ini variabel penelitiannya bersifat mandiri, oleh karena itu hipotesis penelitian tidak berbentuk perbandingan atau hubungan dua variabel atau lebih.

Analisis data hasil penggunaan media video pembelajaran pengoperasian kamera DSLR dengan uji t satu sampel, yaitu untuk menguji hipotesis sebagai berikut :

Ho: Tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa dalam pembelajaran Komposisi Foto Digital sebelum menerapkan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK Negeri 11 Semarang.

Ha: Ada perbedaan antara hasil belajar siswa dalam pembelajaran Komposisi Foto Digital setelah menerapkan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR pada siswa kelas XI SMK Negeri 11 Semarang.

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (satu sampel) yang data interval atau ratio adalah

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan rata-rata *pretest posttest*

$\sum X^2_d$ = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

D = selisih nilai *posttest* dan *pretest*

N = jumlah sampel yang diteliti

Hasil perhitungan tersebut kemudian diuji dengan uji pihak kanan yang berlaku ketentuan, bila harga t_{hitung} lebih besar atau sama dengan (\geq) dari t_{tabel} maka H_a diterima, dengan kata lain H_0 ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{(1-\alpha)(n-1)}$ (Sugiyono, 2013: 251).

3.7 Hasil Pengujian Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

Berdasarkan hasil analisis soal uji coba, maka peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal Valid	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30
Soal Tidak Valid	6, 10, 19, 22, 24

Tabel 3.2 Uji Validitas Butir Soal

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus KR-20. Hasil perhitungan realibilitas tes soal uji coba menunjukkan hasil $r_{11} = 0.675$ sementara $r_{tabel} = 0,355$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pengujian kali ini reliable.

3.7.3 Uji Daya Pembeda

Hasil perhitungan daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sangat Jelek	6, 10, 19, 22, 24	5
2	Jelek	-	0
3	Cukup	1, 3, 4, 7, 9, 13, 26, 28, 29	9
4	Baik	2, 5, 8, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 30	16
5	Sangat Baik	-	0

Tabel 3.3 Uji Daya Pembeda Soal

3.7.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sangat Sulit	-	0
2	Sulit	-	0
3	Sedang	2, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 27	17
4	Mudah	1, 3, 4, 5, 7, 8, 16, 19, 29	9
5	Sangat Mudah	24, 26, 28, 30	4

Tabel 3.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI dengan jurusan Multimedia pada SMK N 11 Semarang yang beralamat di Jl. Cemara Raya Bayumanik, Semarang. Masing-masing siswa kelas XI jurusan multimedia terdiri dari 36 siswa.

Pada tanggal 19 September 2016 peneliti mengujikan soal uji coba pada siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK N 11 Semarang. Soal uji coba yang peneliti buat berjumlah 30 soal. Hasil dari pengujian soal uji coba ini nantinya akan diolah sehingga didapat soal yang valid dan tidak valid. Soal yang valid yang akan digunakan sebagai soal pretest dan posttest.

Dari hasil olah data uji coba dan hasil angket dari ahli media dan ahli materi peneliti dapatkan, peneliti memperoleh soal valid sebanyak 25 soal kemudian peneliti melakukan pretest Pada tanggal 27 September 2016, hasil dari soal pretest kemudian peneliti tabulasi. Untuk penelitian posttest peneliti sempat terkendala dengan MID semester sehingga harus dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2016.

4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR

Penelitian dilaksanakan berdasarkan metode yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan metode *research and development* atau penelitian dan pengembangan, penelitian ini lebih memfokuskan pada aspek pengembangan. Pengembangan media video pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan acuan model pengembangan produk ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Keunggulan model ADDIE yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis, pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif.

4.2.1 Analyze (Analisis) Pengembangan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR

Tahapan analisis merupakan tahap pertama dalam melakukan pengembangan sebuah media, dengan dilakukan analisis maka peneliti akan mendapatkan data pendukung dalam pengembangan media. Adapun hasil analisis yang peneliti peroleh adalah sebagai berikut :

4.2.1.1 Analisis Metode Dalam Proses Pembelajaran

Pada penelitian awal, mula-mula peneliti menemui bapak kepala sekolah kemudian bapak kepala sekolah memberi arahan untuk menemui guru pengampu pada mata pelajaran komposisi foto digital. Setelah peneliti menemui guru pengampu mata pelajaran komposisi digital, peneliti diperbolehkan untuk melakukan penelitian pada kelas XI Multimedia 1 sebagai tempat melakukan tes

uji coba dan kelas XI Multimedia 2 sebagai tempat untuk menerapkan penelitian pretest dan posttest. Pada kesempatan tersebut juga bertepatan dengan jam mata pelajaran komposisi foto digital, kemudian guru pengampu diberikan kesempatan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa dalam penyampaian materi, guru masih menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Dampak dari metode ceramah yang diterapkan oleh guru adalah ada beberapa siswa yang tidak terlalu fokus memperhatikan penjelasan guru dan ada beberapa siswa yang asik sendiri mendengarkan guru namun sambil memainkan *handphone* dan laptop.

4.2.1.2 Analisis Pengguna

Pengembangan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dikelas, untuk itu dalam pengembangannya peneliti memperhatikan aspek penggunaannya. Guru mampu mengoperasikan laptop atau komputer, LCD dan *sound/ speaker* di kelas untuk pembelajaran dan kemudahan guru dalam mengoperasikan dan membimbing murid untuk menggunakan game edukasi ini.

4.2.1.3 Analisis Materi

Mata pelajaran komposisi foto digital bukan mata pelajaran yang sulit apalagi untuk siswa yang sangat senang pada bidang fotografi. Namun tidak semua siswa benar-benar memahami fungsi dari tombol-tombol yang ada pada kamera DSLR karena tidak semua siswa bisa memiliki kamera DSLR karena

harganya yang mahal. Hal tersebut dibuktikan dengan jawaban siswa tentang kendala yang mereka alami pada mata pelajaran komposisi foto digital yaitu mereka seringkali kesulitan dalam memahami fungsi dari tombol-tombol yang ada pada kamera DSLR. Guru pengampu mata pelajaran komposisi foto digital juga membenarkan hal tersebut dilihat dari hasil soal-soal yang diajukan oleh guru mengenai pengenalan kamera DSLR.

4.2.1.4 Analisis Media

Pada analisis media ini, peneliti mendapatkan informasi dari guru pengampu mata pelajaran komposisi foto digital bahwa selama ini guru memberikan penjelasan materi fotografi hanya menggunakan bahan ajar yang berasal dari buku saja. Beliau juga menyampaikan bahwa siswanya kalau pas praktik menggunakan kamera langsung bisa mengoperasikannya namun saat didalam kelas dan tanpa melihat kamera, siswanya bingung terhadap nama dan fungsi dari tombol yang ada di kamera DSLR tersebut.

4.2.1.5 Analisis Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Dari hasil pengamatan peneliti pada SMK N 11 Semarang peneliti memperoleh data sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, Laptop, dan *sound* atau *speaker*. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa dengan sarana yang ada akan sangat memungkinkan untuk mengaplikasikan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR yang telah peneliti kembangkan.

4.2.2 *Design (Perancangan) Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR*

Tahap perancangan pada media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR ini dibuat berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Desain awal yang dibuat meliputi desain peta materi, penyusunan GBIM, penyusunan naskah dan desain implementasi.

4.2.2.1 *Desain Peta Materi*

Peta materi merupakan penjabaran materi yang terdapat dalam sebuah mata pelajaran yang dalam hal ini pada mata pelajaran komposisi foto digital. Pembuatan peta materi dilakukan untuk mempermudah dalam menentukan topik dan melakukan perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam pembuatan peta materi ini, peneliti akan lebih memfokuskan pada materi pengenalan kamera DSLR yang ditujukan untuk kelas XI jurusan Multimedia.

4.2.2.2 *Desain penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)*

GBIM adalah sebuah pedoman yang dijadikan dasar dalam penulisan naskah dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam pembuatan GBIM harus mengetahui apa kompetensi yang ingin dicapai, selain itu juga dalam pembuatan GBIM bisa mengaju pada silabus pada mata pelajaran yang ditentukan.

4.2.2.3 *Desain Penyusunan Naskah*

Pembuatan naskah adalah sebuah proses pembuatan mengenai informasi-informasi apa saja yang akan disampaikan pada sebuah media. Informasi tersebut

bisa berupa bentuk *visual* serta *audio* baik berupa naskah percakapan yang disertai dengan ekspresi tokoh pada media pembelajaran tersebut, selain itu juga informasi tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan media yang dalam hal ini adalah media video pembelajaran untuk siswa SMK kelas XI jurusan multimedia. Yang tidak kalah pentingnya, dalam pembuatan naskah harus selalu mengacu pada GBIM yang sudah dibuat sebelumnya.

4.2.2.4 Desain Implementasi

Penggunaan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR dapat dilakukan dengan model pembelajaran kelompok dengan proses pembelajarannya dilakukan didalam kelas dengan penjelasan dari guru. Untuk menggunakan media pembelajaran ini, guru bisa menampilkannya menggunakan laptop, LCD projector dan speaker.

4.2.3 Development (Pengembangan) Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan proses *development* (pengembangan) media video pembelajaran dengan mengubah naskah yang telah dibuat sebelumnya menjadi video. Pada tahap produksi ini memiliki 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

4.2.3.1 Pra Produksi

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan baik dari peralatan, persiapan *setting* tempat maupun *briefing talent* sesuai dengan naskah. Berikut adalah peralatan yang diperlukan antara lain:

- Kamera DSLR
- Kamera *Pocket*
- Lensa fix 50mm
- *Memory card*
- *Tripod*
- *Slider*
- *Glade cam*
- Kostum untuk talen
- *Sound recorder*
- Laptop yang telah terinstal *adobe premiere cs 6*

Apabila semua bahan yang dibutuhkan tersedia maka tahap selanjutnya adalah proses produksi media video pembelajaran. Persiapan dimulai dengan *mensetting* kamera, *tripod*, *sound recorder*, dan *membreafing* talen sesuai dengan naskah.

4.2.3.2 Produksi

Pada tahap ini proses produksi dimulai dengan berpedoman pada naskah yang telah dibuat sebelumnya. Setelah semua alat dan *talent* siap maka proses perekaman video dimulai. Pada proses perekaman video dimulai pada saat itu juga proses perekaman suara akan dimulai. Apabila proses perekaman video selesai maka akan dilanjutkan pada proses *dubbing*, proses ini adalah mengisi suara yang bertujuan untuk menyampaikan materi (pesan) yang ada pada media. Setelah proses ini selesai maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pasca produksi.

4.2.3.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini adalah tahap dimana hasil dari proses produksi diolah untuk dijadikan sebuah media video pembelajaran. Proses ini dimulai dengan memindahkan hasil rekaman video dan rekaman suara ke laptop, setelah itu file yang telah dipindahkan tersebut akan diolah pada sebuah *software editing video* yaitu *software adobe premiere CS6*. Dalam proses editing ini file tersebut diedit dan diberikan *effect* dan *background* supaya media video pembelajaran tersebut lebih menarik.

Setelah selesai diedit file tersebut akan di *render* supaya menjadi sebuah video hasil akhir dari proses editing tersebut. Video yang sudah selesai dirender tersebut kemudian akan di *burning* ke sebuah DVD supaya media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR tersebut lebih mudah untuk digunakan di berbagai alat pemutar video.

4.2.3.4 Validasi Media

Produk media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR yang sudah jadi kemudian akan dilakukan pengujian oleh para ahli yang telah ditentukan oleh peneliti. Apabila dalam proses pengujian terdapat kekurangan atau perbaikan maka media video pembelajaran ini akan direvisi kembali sampai sesuai dengan saran dari para ahli.

Pada tahap validasi, akan dilakukan validasi materi dan validasi media. Untuk validasi materi akan dilakukan oleh bapak Alvian Vilen Pandhega S.Pd. sebagai guru mata pelajaran komposisi foto digital di SMK N 11 Semarang.

Sedangkan sebagai ahli media ini adalah bapak Basuki Sulistio M.Pd dan bapak Ghanis Putra Widhanarto S.Pd., M.Pd. sebagai dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

1) Ahli Materi

Media pembelajaran yang sudah jadi kemudian diujikan kepada ahli materi untuk mengetahui kekurangan media agar sesuai dengan silabus dan RPP yang ada. Dalam hal ini, ahli materi memberikan saran yaitu video tutorial yang disampaikan sudah baik namun untuk video perlu diperhatikan fokus gambar, bahasa yang digunakan harus jelas, tetapi untuk keseluruhan video yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan kamera.

2) Ahli Media

Media pembelajaran yang sudah jadi kemudian diujikan kepada ahli materi untuk mengetahui kekurangan media dan supaya mudah untuk diterapkan serta mudah untuk dipahami. Dalam tahap ini, peneliti mendapat masukan dari ahli media diantaranya sebagai berikut:

REVISI	TINDAK LANJUT
Hilangkan opening yang tidak penting	Menghilangkan opening yang dianggap tidak penting
Tampilkan identitas pembuat video	Menampilkan identitas pembuat video
Durasi tampilan identifikasi program diperpanjang supaya mudah dibaca	Memperpanjang durasi pada tampilan program identifikasi program media

Backsound music diperkecil saat narrator menyampaikan materi	Memperkecil suara backsound music
<i>Sticky note</i> diperkecil	Memperkecil ukuran <i>sticky note</i>
Pada <i>closing</i> tambahkan kesimpulan materi	Menambahkan kesimpulan materi pada <i>closing</i> video

Tabel 4.1 Revisi Ahli Media

Media yang telah direvisi kemudian diperbaiki kemudian ahli media memvalidasi media tersebut sehingga layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran.

4.2.4 *Implementation* (Penerapan) Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR

Pada tahap ini, media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR yang sudah dinyatakan valid kemudian di implementasikan. Media ini digunakan di kelas XI Multimedia 2 SMK N 11 Semarang. Namun sebelumnya siswa pada kelas ini telah diberikan soal *pretest* kemudian mengimplementasikan media video pembelajaran setelah itu, siswa kemudian diberikan *posttest* dan angket untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk media pembelajaran pengenalan kamera DSLR.

4.2.5 *Evaluation* (Evaluasi) Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam proses pengembangan media video pembelajaran ini, tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah media video

pembelajaran pengenalan kamera DSLR untuk SMK kelas XI Multimedia terjadi peningkatan terhadap penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto digital.

Untuk mengetahui apakah media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto digital, peneliti menggunakan metode *pretest posttest design*. Metode tersebut digunakan dengan cara memberikan soal *pretest* kepada siswa sebelum media video pembelajaran tersebut diimplementasikan. Setelah video pembelajaran tersebut diimplementasikan kemudian siswa diberikan soal *posttest*.

Dari nilai soal *pretest* kemudian dibandingkan dengan nilai siswa pada soal *posttest*. Dari hasil perbandingan nilai siswa pada *pretest* dan *posttest* tersebut akan menentukan keputusan yang akan diambil. Beberapa kemungkinan keputusan yang diambil antara lain:

- (1) Dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang diujicobakan.
- (2) Dilanjutkan dengan melakukan perubahan, penambahan atau penyempurnaan seperlunya.
- (3) Dihentikan, karena dari hasil evaluasi media pembelajaran tersebut menunjukkan tidak adanya manfaat.

4.3 Hasil Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR

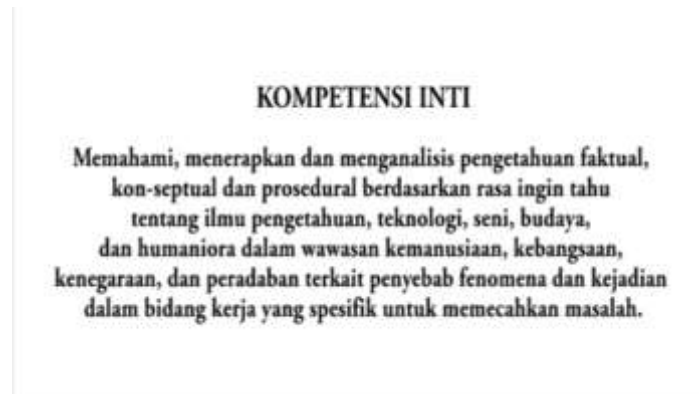
Media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR untuk SMK kelas XI Multimedia merupakan sebuah media video yang berisikan materi pengenalan kamera yang dikemas dengan narasi untuk penyampaian materi. Media ini juga lebih menarik dan dapat membantu guru dalam penyampaian materi tentang pengenalan kamera DSLR. Media ini juga dapat dioperasikan dengan mudah yaitu sama seperti kita memutar video pada DVD *player*. Media ini dapat diputar di laptop, CD *player* maupun DVD *player*. Berikut adalah tampilan dari media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR:



Gambar 4.1 Tampilan pembuka video pembelajaran pengenalan kamera DSLR



Gambar 4.2 Tampilan judul video pembelajaran pengenalan kamera DSLR



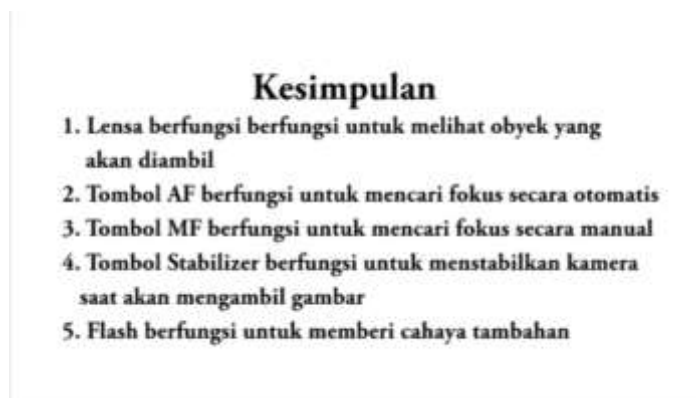
Gambar 4.3 Tampilan kompetensi inti video pembelajaran pengenalan kamera DSLR



Gambar 4.4 Tampilan isi materi video pembelajaran pengenalan kamera DSLR



Gambar 4.5 Tampilan isi materi video pembelajaran pengenalan kamera DSLR



Gambar 4.6 Tampilan kesimpulan materi video pembelajaran pengenalan kamera DSLR

4.4 Pembahasan

Pengembangan media video pembelajaran dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam mengembangkan media video pembelajaran ini, peneliti menggunakan kamera DSLR canon 600D dan canon 1100D, *tripod*, lensa fix 50mm, *glade cam*, *slider*. Untuk perekaman suara, peneliti menggunakan *handphoneiphone4S* karena memiliki hasil yang jernih. Untuk proses editing, peneliti menggunakan *software editing video* yaitu *adobe premiere cs 6*.

Meskipun pada bangku perkuliahan peneliti tidak terlalu banyak mendapatkan materi tentang dunia fotografi, namun semua itu tidak membuat peneliti putus asa, dengan belajar secara otodidak dan belajar dari komunitas-komunitas fotografi membuat peneliti mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang berusaha saya bagikan kepada para siswa SMK kelas XI Multimedia dengan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR ini. Proses pengembangan media video pembelajaran ini melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi

dari para ahli sehingga diperoleh produk media video pembelajaran yang masuk kategori layak.

4.4.1 Pengujian Kelayakan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR

Proses pengembangan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR ini telah mendapat validasi dari para ahli media, ahli materi dan validasi keefektifan dari siswa. Berdasarkan data yang peneliti peroleh pada tahap pengembangan media video pembelajaran, dapat diketahui bahwa media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran komposisi foto digital. Media video pembelajaran ini bisa dikatakan valid berdasarkan hasil validasi konten dan tampilan oleh ahli materi dan ahli media.

Dari hasil pengujian media video pembelajaran oleh ahli materi, media video pembelajaran ini dapat dikatakan layak dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran komposisi foto digital kelas XI Multimedia di SMKN 11 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan hasil olah angket ahli materi mendapat hasil rata-rata 97,3% dari nilai maksimal 100 % dan masuk dalam kategori sangat baik

Sedangkan penilaian dari ahli media mendapatkan beberapa masukan untuk media ini. Namun beberapa masukan tersebut sudah peneliti revisi dan secara keseluruhan media ini dapat dikatakan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket untuk ahli media yang mendapatkan nilai 85 % dari nilai maksimal 100% pada aspek efisiensi termasuk dalam kategori sangat baik, untuk aspek

tampilan program mendapat nilai 74 % dari nilai maksimal 100% yang termasuk dalam kategori baik dan pada aspek kualitas teknis dan keefektifan program mendapat nilai 85 % dari nilai maksimal 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media tersebut layak untuk digunakan sebagai media video pembelajaran dalam proses pembelajaran komposisi foto digital.

4.4.2 Pengujian Kelayakan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR oleh Siswa

Media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR dapat dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket uji kelayakan dengan reponden siswa kelas XI Multimedia 2 di SMK N 11 Semarang yang mendapatkan hasil 81,7 % yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Sadiman (2010: 32) yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

4.4.3 Keefektifan Media Video Pembelajaran Pengenalan Kamera DSLR Berdasarkan Ketuntasan Siswa

Untuk menguji keefektifan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR berdasarkan ketuntasan siswa, peneliti menggunakan metode *pretest posttest design* dimana *pretest* adalah sebelum menggunakan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR dan *posttest* adalah setelah menggunakan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR. Dari pengujian tersebut

diperoleh nilai rata-rata yaitu 13,33 serta hasil kuadrat deviasi yaitu 8024 dengan jumlah sampel sebanyak 33 siswa. Dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

$A = 5\%$ dengan $dk = 33 - 1 = 32$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,037 sedangkan untuk nilai t_{hitung} diperoleh nilai sebesar 6,997. Dari hasil perhitungan tersebut berarti nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima karena terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran. Oleh karena itu, media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR dapat dikatakan efektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Arsyad (2013:26) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

4.5 Kendala dan Solusi

Proses pengembangan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR untuk SMK kelas XI Multimedia tentu saja tidak selalu lancar, namun kendala-kendala tersebut tidak membuat peneliti untuk mundur dari penelitian ini. Adapun kendala-kendala yang peneliti alami yaitu :

1. Peneliti tidak menemukan LKS maupun bahan ajar tentang pengenalan kamera DSLR.
2. Peneliti kurang menguasai software untuk editing video terutama dalam pemberian effect supaya media pembelajaran tersebut lebih menarik.

Adapun cara peneliti dalam mengatasi kendala tersebut diantaranya:

1. Untuk mengatasi kendala pada kesulitan untuk mendapatkan LKS maupun bahan ajar adalah peneliti mencari referensi dari berbagai sumber di internet, peneliti juga melakukan *sharing* dengan beberapa komunitas

fotografi yang ada di Semarang. Selain itu, peneliti juga mempelajari tentang kamera DSLR dari buku petunjuk yang ada pada saat pembelian kamera DSLR.

2. Adapun cara yang peneliti lakukan dalam mempelajari *editing* video adalah dengan melihat tutorial-tutorial yang ada pada situs *youtube* dan bertanya pada teman yang sering menggunakan *software editing* video tersebut.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap semoga dari hasil penelitian ini bisa bermanfaat dan dapat memberikan pengetahuan baru tentang pengenalan kamera DSLR serta memberikan solusi kepada para guru dalam menyampaikan materi supaya bisa lebih efektif kepada siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR pada mata pelajaran komposisi foto digital yang telah dilakukan pengujian di SMK N 11 Semarang dengan obyek penelitian siswa kelas XI Multimedia 2, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1. Dalam pengembangan media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR ini, peneliti menggunakan metode ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Dari hasil pengembangan media video pembelajaran tersebut menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang telah di ujikan pada ahli materi dan ahli media sehingga dapat dikatakan sebagai media yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran komposisi foto digital. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi yang mendapatkan nilai 97,3 % yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 85 % pada aspek efisiensi yang termasuk dalam kategori sangat baik, 74 % pada aspek tampilan program yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan untuk aspek kualitas teknis dan keefektifan program mendapatkan nilai 85 % yang termasuk dalam kategori sangat baik. Tidak hanya hasil validasi dari para ahli materi dan ahli media saja, namun untuk mengetahui keefektifannya juga dilakukan

penilaian oleh siswa. Dari hasil penilaian siswa, media pembelajaran pengenalan kamera DSLR mendapatkan nilai 81,7 % yang termasuk dalam kategori baik pada aspek tampilan dan keefektifan media.

5.1.2. Media video pembelajaran pengenalan kamera DSLR ini termasuk media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto digital. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan hasil belajar pada tahap *pretest* dan tahap *posttest* yang memperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,037 sedangkan untuk nilai t_{hitung} diperoleh nilai sebesar 6,997 untuk jumlah responden 33 siswa. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI Multimedia 2 di SMK N 11 Semarang.

5.2 Saran

Dari simpulan diatas maka terdapat beberapa saran yaitu :

5.2.1. Guru sebaiknya menggunakan media yang menarik, selain itu, guru juga diharuskan untuk lebih kreatif dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, hal tersebut akan berguna untuk memusatkan perhatian siswa, selain itu juga dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah guru dalam penyampaian materi (pesan), sehingga proses pembelajaran akan berjalan secara lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ayuningrum, Fiskha. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di SMK N 2 Godean*. Yogyakarta: Skripsi UNY.

Cahyadi, Dede. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumijawa*. Semarang : Skripsi UNNES. Tidak diterbitkan.

Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang : Depdiknas, Universitas Negeri Malang, FIP.

Jenis-Jenis Video di

<http://for-editing.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-dan-jenis-video.html>
diakses pada tanggal 14 Mei 2016 pukul 19:45 WIB

Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.3

Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta :
Kencana Prenada Media Group

Munib, Achmad dkk. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang : UNNES
Press.

Pengertian dan Jenis Video

<http://for-editing.blogspot.co.id/> diakses pada 14 Mei 2016 pukul 20:10
WIB

Pengertian Fotografi di

<http://luhkomang.blogspot.co.id/> diakses pada 14 Mei 2016 pukul 20:23
WIB

- Pramudito, Aria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Yogyakarta: Jurnal UNY
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta : PT. Raja Grafindo persada.
- Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PTRaja Grafindo.
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo: Bandung, 2004.
- Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). Jakarta: Sinar Grafika.
- Widya. Tenny. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pertempuran Di Surabaya Untuk Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kalitidu Bojonegoro*. Malang: Jurnal UNM.
- Wiradinata, dkk. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SMP Saraswati Seririt*. Singaraja: Jurnal Undiksha.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Keputusan Pembimbing Skripsi


UNNES

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1370 /UN37.1.1/TU/2016**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2015/2016**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 27 Januari 2016

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

1. Nama : Drs Budiyo, M.S.
NIP : 196312091987031002
Pangkat/Golongan : IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Dr. Titi Prihatin, M.Pd.
NIP : 196302121999032001
Pangkat/Golongan : IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : Mohammad Habiburrahman
NIM : 1102412001
Jurusan/Prodi : Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Topik : EFEKTIVITAS APLIKASI I-CHAT SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ISYARAT ANAK TUNA RUNGU DI SLB UNGARAN

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ini.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

PADA TANGGAL : 24 Maret 2016
DEKAN



Pro. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 196602271986031001



1102412001
PM-03-AKD-24/Rev. 09

Lampiran 2

Surat ijin Penelitian Pendahuluan


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung A2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon / Fax: (024) 8508019,
 Laman : <http://fip.unnes.ac.id/>

Nomor *2619*/UN37.1.1/TU/2016
 Hal : *Permohonan Ijin Penelitian Pendahuluan*

Yth. Kepala SMK N 11 Semarang
 di Tempat

Dengan hormat,
 Dalam rangka penyusunan skripsi dengan Topik "Pengembangan Video Pembelajaran",
 oleh mahasiswa yang tersebut dibawah ini:


Nama : Mohammad Habiburrahman
 NIM : 1102412001
 Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Bermaksud melaksanakan penelitian pendahuluan tentang Pengembangan Video
 Pembelajaran, yang rencana pelaksanaanya direncanakan pada bulan Mei 2016

Schubungan dengan hal di atas mohon Bapak/Ibu berkenan memberi ijin kepada
 mahasiswa tersebut.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Semarang, 11 Mei 2016
 An. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,


 Dr. Edy Purwanto, M.Si
 NIP. 196301211987031001

Lampiran 3

Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
	Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id , surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 526.7/UN32.1:1/TU/2016
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMK N 11 Semarang
 di Semarang

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Mohammad Habiburrahman
 NIM : 1102412001
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Topik : Pengembangan Video Pembelajaran

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 22 Agustus 2016
 Dekan

 Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP. 195604271986031001

Lampiran 4

Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 11 SEMARANG Jl. Raya Banyumanik Semarang 50267 Telp. (024) 7472008 Fax. (024) 7272008 Email: smkn11_smg@yahoo.co.id Office@smkn11smg.sch.id Website: http://smkn11smg.net</p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: 800/1006/2016</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini:</p>		
Nama	:	Drs. Samiran, MT.
NIP	:	19640206 198803 1 010
Pangkat/Gol	:	Pembina (Gol IV/a)
Jabatan	:	Kepala SMK Negeri 11 Semarang
<p>Dengan ini menerangkan bahwa:</p>		
Nama	:	Mohammad Habiburrahman
NIM	:	1102412001
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Semarang (UNNES)
Program Studi	:	Teknologi Pendidikan
Jenjang	:	(S1)
<p>Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 11 Semarang dengan judul <i>" Pengembangan Video Pembelajaran".</i></p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Semarang, 17 Oktober 2016 Kepala Sekolah</p>  <p>Drs. Samiran, MT. NIP. 19640206 198803 1 010</p>		

Lampiran 5

Pedoman Observasi

Pedoman Observasi

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi
1.	Alokasi waktu pertemuan.	<i>Dalam sekali pertemuan pada mata pelajaran komposisi foto digital hanya satu kali pertemuan dan berlangsung sekira 2 jam dalam satu kali pertemuan.</i>
2.	Sarana dan prasarana sebagai fasilitas pendukung pembelajaran di kelas.	<i>Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran yaitu: White board, spidol, buku presensi LCD Projector, Kamera DSLR.</i>
3.	Metode yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi	<i>Metode yang guru gunakan dalam penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah.</i>
4.	Media yang digunakan dalam proses pembelajaran.	<i>Pada proses pembelajaran, guru belum memiliki media terutama untuk mata pelajaran komposisi foto digital.</i>
5.	Sikap siswa ketika guru sedang menyampaikan materi.	<i>Ketika guru sedang menerangkan beberapa siswa sibuk memainkan laptop, dan beberapa siswa mengobrol dengan teman sebangkunya.</i>

Lampiran 6

Daftar Nama Responden

Daftar Nama Siswa Multimedia 1

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas
1	AGUNG CANDRA SETYAWAN	L	XI Multimedia 1
2	AGUNG FIDI ANANTO	L	XI Multimedia 1
3	AGUSTINUS ALTRIAN FAJAR P.	L	XI Multimedia 1
4	AL KAUTSAR RAY YUDHA	L	XI Multimedia 1
5	ANISA EKA PUJIANTI	P	XI Multimedia 1
6	ANNETA KIRANA DEWI	P	XI Multimedia 1
7	ANNISA AYU ANGGRAINI	P	XI Multimedia 1
8	ARIF KRISTANTO	L	XI Multimedia 1
9	ASHAL FATAWI	L	XI Multimedia 1
10	BILQIS AMIROH PUTRI	P	XI Multimedia 1
11	BIMANDA CAHAYA HARJANTO	L	XI Multimedia 1
12	DIONISIUS JOSES SAPUTRA	L	XI Multimedia 1
13	ELLANG PUTRO PRIAMBODO	L	XI Multimedia 1
14	ELVAREL VALENTIANO T.	L	XI Multimedia 1
15	ERIC FAIRUZ HARDIYANTO	L	XI Multimedia 1
16	GANANG AJI SANTOSO	L	XI Multimedia 1
17	HINGGA GADIS KENANGA	P	XI Multimedia 1
18	IAN WAHYUDI	L	XI Multimedia 1
19	ILHAM FAIQ MUSYAFFA	L	XI Multimedia 1
20	INDAH FELIANA	P	XI Multimedia 1
21	INTAN SARI	P	XI Multimedia 1
22	IRMA DWI ASTRIANINGSIH	P	XI Multimedia 1
23	MUHAMMAD ZULFIQOR LILHAQ	L	XI Multimedia 1
24	NIKE ARIANI	P	XI Multimedia 1
25	NURUL FAUZIAH LAILATI	P	XI Multimedia 1
26	NUZURUL DWI ARIYANTI	P	XI Multimedia 1
27	PANDJI IMAN SYACH PUTRA	L	XI Multimedia 1
28	PRADITA SETIANI	P	XI Multimedia 1
29	PUTRIE OCTAVIA	P	XI Multimedia 1
30	RIO ADI KUSUMO	L	XI Multimedia 1
31	RIZQIKA ARDHANI SRI REJEKI	P	XI Multimedia 1
32	ROCUS GONSALES ANDRIA ALDIA	L	XI Multimedia 1
33	VELENCIA ANINDYA NIKEN KIRAN	P	XI Multimedia 1
34	VERONICA AURORA PUTRI	P	XI Multimedia 1
35	WILDAN FAHMI IKMALUDIN	L	XI Multimedia 1
36	YUSUF MEYLANO EKO WIDIYANTO	L	XI Multimedia 1

Daftar Nama Siswa Multimedia 2

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas
1	Abraham	L	XI Multimedia 2
2	Afif Choirul Rohmah	L	XI Multimedia 2
3	Anisa Dita Ashari	P	XI Multimedia 2
4	Ayu Kusumawardani	P	XI Multimedia 2
5	Baby Dian Agus Iin Dwi Sulistya	P	XI Multimedia 2
6	Bonita Verly Putri	P	XI Multimedia 2
7	Dea Cantika Berliana	P	XI Multimedia 2
8	Deby Nawaf	P	XI Multimedia 2
9	Defendi Juliawan	L	XI Multimedia 2
10	Dewi Ratnasari	P	XI Multimedia 2
11	Dian Kurniawan	P	XI Multimedia 2
12	Donni Ariffanto	L	XI Multimedia 2
13	Dwi Febi Ami	P	XI Multimedia 2
14	Ermina Wati	P	XI Multimedia 2
15	Faiz Ayatullah	L	XI Multimedia 2
16	Farel Putra Ramadhan	L	XI Multimedia 2
17	Febrina Ika Widyaningrum	P	XI Multimedia 2
18	Feri Tri Anggani	P	XI Multimedia 2
19	Fhabian Allan Ruswandi	L	XI Multimedia 2
20	Helmi Sakti Desmoari Ilham	L	XI Multimedia 2
21	Intanjani Putriku Cantik	P	XI Multimedia 2
22	Jamaludin Nafik	L	XI Multimedia 2
23	Jerucho Andre Wijaya	L	XI Multimedia 2
24	Joshua Nico Subamurti Adi	L	XI Multimedia 2
25	Junas Satria Adji	L	XI Multimedia 2
26	Krisna Putra Agna Wicaksono	L	XI Multimedia 2
27	Mareta Nila Sagita	P	XI Multimedia 2
28	Megan Lastenia	P	XI Multimedia 2
29	Mutiara Cahaya Sari	P	XI Multimedia 2
30	Nanang Novi Setyanto	L	XI Multimedia 2
31	Nicky Almaidha Aryaristy	P	XI Multimedia 2
32	Novilia Rindi Saputri	P	XI Multimedia 2
33	Rossa Anna Setiyawati	P	XI Multimedia 2
34	Samuel Agaswa Chriswaya	L	XI Multimedia 2
35	Vifabri Fajar Nolaputri	P	XI Multimedia 2
36	Wisnu Hari Eko Sapto	L	XI Multimedia 2

Lampiran 7

KISI – KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMKN 11 Semarang

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital

Pokok Bahasan : Pengoperasian kamera DSLR

Kelas/Semester : XI/I

Satuan Pendidikan : SMK N 11 Semarang

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No. Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Pendidikan	a. Kesesuaian media dengan kompetensi	7	1,2	Checklist
		b. Ketepatan materi		3	Checklist
		c. Isi produk media		4	Checklist
		d. Ketuntasan Materi		5	Checklist
		e. Sistematika materi jelas		6	Checklist
		f. Kronologi materi jelas		7	
2.	Ketepatan materi	a. Tujuan pembelajaran mudah dipahami	8	8,9	Checklist
		b. Ketepatan dalam penggunaan bahasa		10	Checklist

		c. Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan		11,12	Checklist
		d. Kesesuaian <i>audio</i> dengan materi yang disampaikan		13	Checklist
		e. Kesesuaian animasi dengan materi yang disampaikan		14,15	Checklist

Lampiran 8

KISI – KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran komposisi foto digital pokok bahasan pengoperasian kamera DSLR pada siswa kelas XI SMKN 11 Semarang

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital

Pokok Bahasan : Pengoperasian kamera DSLR

Kelas/Semester : XI/I

Satuan Pendidikan : SMK N 11 Semarang

No.	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No. Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Efisiensi	a. Alur kerja media	4	1	Checklist
		b. Pengoperasian media		2,3	Checklist
		c. Pemahaman isi materi		4	Checklist
2.	Tampilan Program	a. Kesesuaian dengan karakter siswa SMK kelas XI	10	5,6	Checklist
		b. Ketepatan dalam penggunaan bahasa		7, 8	Checklist
		c. Kemeranian desain, Kesesuaian gambar dan efek animasi, <i>audio</i> , komposisi warna, kejelasan teks dalam		9, 10, 11, 12, 13,14	Checklist

		media pembelajaran			
3.	Kualitas Teknis, Keefektifan Program	a. Kejelasan suara dan daya dukung musik	6	15	Checklist
		b. Produk tidak membosankan		16	Checklist
		c. Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran		17	Checklist
		d. kreativitas		18, 19, 20	Checklist

Lampiran 9

KISI – KISI INSTRUMEN UNTUK SISWA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok bahasan Pengoperasian Kamera DSLR pada Siswa Kelas XI SMKN 11 Semarang
Mata Pelajaran	: Komposisi Foto Digital
Pokok Bahasan	: Pengoperasian kamera DSLR
Kelas/Semester	: XI/I
Satuan Pendidikan	: SMK N 11 Semarang

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No. Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Hasil Program	a. Kejelasan dan ketepatan konten	7	1,	Checklist
		b. Ketepatan dan kejelasan tampilan produk media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR”		2,3,4,5	
		c. Ketepatan Bahasa		6, 7	
2.	Efektifitas bagi siswa	a. Penggunaan media praktis	9	8	Checklist
		b. Produk media dapat digunakan berulang – ulang		9	Checklist

		c. Penggunaan Bahasa dalam media tepat		10	Checklist
		d. Kemampuan produk media menimbulkan minat belajar		11,14	Checklist
		e. Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman siswa dalam belajar		12,13	Checklist
		f. Penggunaan produk memungkinkan siswa untuk belajar mandiri		15	Checklist
		g. Penggunaan produk media memungkinkan siswa mengatasi kesulitan belajar		16	Checklist

Lampiran 10

Angket Ahli Materi

**ANGKET MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
KOMPOSISI FOTO DIGITAL POKOK PEMBAHASAN
PENGOPERASIAN KAMERA DSLR KELAS XI SMK N 11 SEMARANG**

UNTUK AHLI MATERI

Nama : ALVIAN VILEN PANDHEGA S.Pd
 Jabatan : GURU PRODUKTIF MULTIMEDIA
 Nama Instansi : SMK N 11 SEMARANG

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Pembahasan Pengoperasian Kamera DSLR Kelas XI SMKN 11 Semarang
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Kriteria	SS	S	RG	TS	STS
1.	Susunan materi yang disajikan dalam media sesuai dengan silabus kurikulum siswa kelas XI SMK N 11 Semarang.	√				

2.	Susunan materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum di SMK N 11 Semarang .	✓				
3.	Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" sudah tepat.	✓				
4.	Pola pengembangan yang digunakan dalam media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" berpengaruh pada pemahaman siswa	✓				
5.	Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" mampu menyajikan keseluruhan materi pembelajaran	✓				
6.	Materi dalam media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" sudah tersusun secara sistematis	✓				
7.	Kronologis materi dalam media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" sudah jelas	✓				
8.	Kemudahan pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR"	✓				
9.	Kesesuaian materi media video pembelajaran "Pengenalan Kamera	✓				

	DSLR” yang disajikan dengan tingkat kebutuhan siswa					
10.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi sudah jelas, komunikatif dan mudah dipahami.	✓				
11.	Penyajian gambar dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” sesuai dengan materi.	✓				
12.	Penyajian gambar dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” dapat memperjelas materi.	✓				
13.	Penyajian audio dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” sesuai dengan materi.	✓				
14.	Penyajian animasi dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” sesuai dengan materi	✓				
15.	Penyajian animasi dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” dapat memperjelas materi.	✓				

Kritik dan Saran :

VIDEO TUTORIAL YANG DILAMPAIKAN KESISWA SUDAH BAIK NAMUN
UNTUK VIDEO PERLU DIPERHATIKAN FOKUS GAMBAR, BAHASA YANG
DIGUNAKAN HARUS SELAS, TETAPI UNTUK KESELUKUTAN VIDEO
YANG DIGUNAKAN MAMPU MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
MENGENAI PENGLUNAAN KAMERA

Semarang 15 September 2016


ALVIN WILEN PANHEGA, S.Pd

Lampiran 11

Angket Ahli Media 1

**ANGKET MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
KOMPOSISI FOTO DIGITAL POKOK PEMBAHASAN
PENGOPERASIAN KAMERA DSLR KELAS XI SMK N 11 SEMARANG**

UNTUK AHLI MEDIA

Nama : Baquni Sulastio, S.Pd, M.Pd

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : KTP, FIP, UMHES

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Pembahasan Pengoperasian Kamera DSLR Kelas XI SMKN 11 Semarang
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Aspek Efisiensi					
1.	Alur kerja program media mudah dipahami		√			
2.	Program media mudah digunakan dalam pengoperasiannya		√			
3.	Program sederhana dalam pengoperasiannya		√			

4.	Materi pelajaran dalam program media mudah dipahami	✓				
	Aspek Tampilan Program	SS	S	KS	TS	STS
5.	Tampilan sesuai dengan karakter siswa SMK Kelas XI		✓			
6.	Pemilihan animasi dan karakter sesuai		✓			
7.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			
8.	Bahasa mudah dipahami oleh siswa SMK Kelas XI	✓				
9.	Kemenarikan desain dalam program program media menarik		✓			
10.	Kesesuaian gambar dalam program media menarik	✓				
11.	Kesesuaian efek animasi dalam program media menarik		✓			
12.	Penyajian audio dalam program media dapat memperjelas materi	✓				
13.	Komposisi warna dalam program media menarik		✓			
14.	Kejelasan teks dalam program media		✓			
	Aspek Kualitas Teknis, Keefektifan Program	SS	S	KS	TS	STS
15.	Suara dapat didengarkan dengan baik dan sudah tepat		✓			
16.	Media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" tidak membosankan	✓				
17.	Materi yang di bawaan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
18.	Originalitas dari video pembelajaran ini baik	✓				
19.	Program video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" sesuai dengan karakter siswa SMK kelas XI	✓				
20.	Keseluruhan program tersaji secara sistematis dan padat		✓			

Kritik dan Saran :

1) Penempatan tulisan K1, KD, Tujuan pembelajaran durasinya diperpanjang agar mudah terbaca.

Semarang, 29 Agustus 2016



Baruki Sulistiyo, S.Pd., M.Pd.

2) Nama pembuat video ditampilkan karena berkaitan dengan hak cipta.
3) Backsound musik diperkecil saat narator menyampaikan materi.

Lampiran 12

Angket Ahli Media 2

**ANGKET MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
KOMPOSISI FOTO DIGITAL POKOK PEMBAHASAN
PENGOPERASIAN KAMERA DSLR KELAS XI SMK N 11 SEMARANG**

UNTUK AHLI MEDIA

Nama : Ehanis Putra Widhanarto
 Jabatan : Dosen
 Nama Instansi : UNNES

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Pembahasan Pengoperasian Kamera DSLR Kelas XI SMKN 11 Semarang
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Aspek Efisiensi					
1.	Alur kerja program media mudah dipahami			✓		

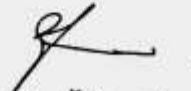
2.	Program media mudah digunakan dalam pengoperasiannya	✓				
3.	Program sederhana dalam pengoperasiannya	✓				
4.	Materi pelajaran dalam program media mudah dipahami		✓			
	Aspek Tampilan Program	SS	S	KS	TS	STS
5.	Tampilan sesuai dengan karakter siswa SMK Kelas XI			✓		
6.	Pemilihan animasi dan karakter sesuai			✓		
7.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			
8.	Bahasa mudah dipahami oleh siswa SMK Kelas XI		✓			
9.	Kemenarikan desain dalam program program media menarik			✓		
10.	Kesesuaian gambar dalam program media menarik	✓				
11.	Kesesuaian efek animasi dalam program media menarik	✓				
12.	Penyajian audio dalam program media dapat memperjelas materi	✓				
13.	Komposisi warna dalam program media menarik	✓				
14.	Kejelasan teks dalam program media			✓		
	Aspek Kualitas Teknis, Keefektifan Program	SS	S	KS	TS	STS
15.	Suara dapat didengarkan dengan baik dan sudah tepat			✓		
16.	Media video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" tidak membosankan			✓		

17.	Materi yang di bawakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
18.	Originalitas dari video pembelajaran ini baik	✓				
19.	Program video pembelajaran "Pengenalan Kamera DSLR" sesuai dengan karakter siswa SMK kelas XI		✓			
20.	Keseluruhan program tersaji secara sistematis dan padat			✓		

Kritik dan Saran :

- *Wawancara* *opining up* *da* *semai* *isi* *spt* *lago* *distek* *dit*.
- *tujuan* *pembelajaran* *ditentukan* *lebih* *lama*.
- *Resolusi* *dan* *fokus* *pengambilan* *gambar* *di* *perbaiki*.
- *Sticky* *Naras* *diperbaiki* *spt* *di* *gunakan* *fokus* *perhatian*.
- *classing* *kelas*, *gambar* *scene* *kesimpulan*, *banner* *identitas* *data* *kamera* *yg* *digunakan*, *dan* *identitas* *developer* *media*.

Semarang, 5 September 2016


 Chanis Purra W.

Lampiran 13

Angket Pendapat Siswa

**ANGKET MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
KOMPOSISI FOTO DIGITAL POKOK BAHASAN PENGOPERASIAN
KAMERA DSLR PADA SISWA KELAS XI SMK N 11 SEMARANG
UNTUK SISWA**

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Pengoperasian Kamera DSLR Pada Siswa Kelas XI SMKN 11 Semarang.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Aspek Hasil Produk					
1.	Isi produk media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” sesuai dengan bahan ajar di SMK N 11 Semarang					

2.	Tampilan pada program menarik					
3.	Animasi yang disajikan menarik dan mudah dipahami					
4.	Tampilan suara/ <i>audio</i> jelas dan menambah pemahaman materi					
5.	Cerita dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” menarik dan materinya mudah di pahami					
6.	Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” sederhana dan mudah dipahami					
7.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai					
	Aspek Keefektifitasan Bagi Siswa	SS	S	KS	TS	STS
8	Penggunaan media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” praktis					
9.	Program media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” dapat digunakan berulang-ulang					
10.	Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” mudah untuk saya mengerti					
11.	Media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” menimbulkan minat saya untuk belajar					
12.	Media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” dapat memperjelas pemahaman saya dalam belajar					
13.	Media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” dapat memudahkan saya dalam belajar					
14.	Media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar saya					
15.	Media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” memungkinkan saya belajar secara mandiri					

16.	Media video pembelajaran “Pengenalan Kamera DSLR” dapat mempermudah saya dalam memahami materi					
-----	---	--	--	--	--	--

Lampiran 14

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Nama Sekolah : SMK N 11 Semarang
Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital
Pokok Bahasan : Pengoperasian Kamera Digital
Kelas/Semester : XI/1

No	Indikator	Materi	Nomor Butir Soal
1.	Memahami prosedur atau cara pengoperasian kamera digital (DSLR)	A. Fungsi Bagian-Bagian Kamera DSRL <ol style="list-style-type: none">1. Lensa merupakan bagian pokok dari kamera yang bekerja sama dengan body kamera. Untuk fungsinya saya pikir tidak perlu saya jelaskan lagi secara panjang lebar di sini.2. Tombol Stabilizer (IS, VR, VC) yang berfungsi untuk menstabilkan getaran oleh tangan (hand shake) saat memotret yang berpotensi membuat hasil foto menjadi motion / blur.3. Tombol Pembuka Lensa yang fungsinya tidak lain untuk membantu melepaskan lensa dari body. Cara penggunaannya yaitu tombol ditekan sambil lensa dilepas dengan cara diputar ke kiri.4. Tombol Fokus yang terdiri dari dua mode yaitu	5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30

		<p>Auto Focus (AF) dan Manual Focus (MF). Bila Anda menggunakan mode auto maka berarti kerja fokus digerakkan oleh mesin secara auto. Namun bila memilih mode manual maka kerja fokus Anda yang gerakkan secara manual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Tombol Pembuka Flash yang digunakan untuk membuka lampu flash pada kamera. Tombol ini hanya berfungsi bila kamera dalam keadaan menyala / standby. 6. Built-in Flash Light adalah lampu Blitz atau lampu kilat. Fungsi utamanya yaitu untuk membantu pencayaan pada kondisi gelap dengan cara meng-illuminate (mencahayai / menerangi) obyek yang kekurangan cahaya agar terekspos dengan baik. 7. Tombol Shutter adalah tombol yang Anda tekan untuk mengambil gambar. 8. Grip salah satu bagian menonjol dibagian kanan anatomi kamera yang fungsinya sebagai pegangan pada kamera. Grip didesain dengan tekstur kasar agar Anda bisa memegang kamera dengan kuat tanpa terpleset ketika memotret. Kesalahan memegang grip merupakan salah satu 	
--	--	---	--

		<p>faktor penyebab terjadinya hand shake.</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Anti Red Eye yang berfungsi sebagai penangkal untuk menghindari mata yang terlihat merah (red eye) pada hasil foto yang merupakan efek dari lampu flash. 10. Tombol Preview yang gunanya untuk melihat hasil foto Anda pada layar LCD kamera. 11. Tombol Delete yang berfungsi untuk menghapus foto dan data lainnya didalam kamera. 12. Tombol Navigasi berfungsi untuk membantu Anda mengendalikan program dalam kamera termasuk menggeser pilihan pada menu dikamera. Tidak semua kamera memiliki bentuk tombol navigasi yang sama, ada berupa scroll, analog, dan tombol 4 arah. 13. Tombol Fn/Q yang berfungsi untuk merubah / mengalihkan fungsi pada tombol navigasi diatas ke fungsi shortcut. 14. Tombol AV mempunyai fungsi untuk mengatur bukaan diafragma atau aperture. 15. Tombol Zoom yang berfungsi untuk memperbesar hasil foto dan juga untuk memperdekat jarak objek ketika Anda 	
--	--	--	--

		<p>mengaktifkan mode liveview saat memotret.</p> <p>16. Mode-Dial adalah menu untuk memilih dan mengganti mode exposure / modus pemotretan. Di sini Anda bisa menemukan beberapa mode auto instan yang telah disiapkan khusus seperti untuk memotret olahraga, kembang api, malam hari, closeup, dan juga mode manual (M).</p> <p>17. Tombol Liveview yang berfungsi untuk mengganti / mengalihkan layar bidik dari viewfinder ke liveview yang tampil pada layar LCD. Pada EOS 600D tombol ini juga berfungsi untuk merekam video.</p> <p>18. Viewfinder adalah jendela bidik yang Anda gunakan untuk melihat objek saat memotret. Pada viewfinder ini Anda bisa melihat titik fokus dan informasi lainnya seperti light meter, nilai shutter speed, aperture, ISO, dan metering. Pada bagian viewfinder terdapat karet seperti bantalan yang disebut eye pieces, fungsinya untuk menahan cahaya yang masuk ke viewfinder agar objek terlihat benar-benar real.</p> <p>19. Tombol Menu untuk menuju menu pengaturan utama kamera, sedangkan</p>	
--	--	--	--

		<p>20. Tombol Info untuk mengetahui informasi data termasuk informasi foto-foto Anda.</p> <p>21. Layar LCD memiliki multifungsi yaitu yang pertama untuk menampilkan keterangan setingan pada kamera (mode exposure, shutter speed, aperture, ISO, dll), kemudian untuk melihat hasil foto Anda, dan terakhir sebagai layar bidik besar untuk melihat objek yang akan difoto secara live, yang disebut lifeview.</p> <p>22. Tombol ISO merupakan tombol shortcut (jalan pintas) untuk mengatur ISO.</p> <p>23. Main-Dial yang juga berfungsi sebagai navigasi untuk menggeser pilihan pada menu tertentu.</p> <p>24. Tombol Display fungsinya untuk mengaktifkan mode standby dan untuk menghidupkan kembali dari mode standby. Ketika dalam mode standby kamera masih tetap dalam keadaan menyala, hanya saja sedang diistirahatkan dan bukan dalam keadaan off.</p> <p>25. Tombol ON/OFF adalah tombol yang berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan kamera.</p>	
		<p>B. Sudut Pengambilan Gambar</p> <p>1. High Angle (Bird eye view) Posisi kamera</p>	<p>2, 3, 4, 6</p>

		<p>lebih tinggi dari objek yang diambil.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Normal Angle Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata objek yang diambil. 3. Low Angle (Frog eye view) Posisi kamera lebih rendah dari objek yang diambil. 4. Objektif Kamera Teknik pengambilan di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataannya. 5. Subjektif Kamera Teknik pengambilan di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan. 	
		<p>C. Istilah-istilah Dalam Kamera DSLR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shutter terletak di dalam body kamera tepat di depan sensor. Shutter berfungsi sebagai mekanika dalam menentukan /mengontrol berapa lama sensor terkena cahaya. 2. Sensor adalah piringan persegi yang sangat sensitif di mana cahaya diserap, diubah menjadi informasi digital berupa pixel warna yang membentuk sebuah gambar/foto. 3. Aperture adalah — bukaan lensa, terletak di 	<p>1, 7, 8, 9, 19, 26</p>

		<p>dalam lensa dan dapat kita kendalikan seberapa besar bukaan ini terbuka yang akan menyebabkan banyaknya cahaya yang bisa melewati lensa menuju sensor.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Shutter atau rana adalah — mekanisme yang mengontrol berapa lama sensor terkena cahaya. Semakin lama shutter membuka lebih banyak cahaya dapat ditangkap oleh sensor.5. Kecepatan ISO adalah — Ukuran kecepatan film atau sensitivitas terhadap cahaya. Dengan kamera digital ISO mempengaruhi sensor. Sebuah kecepatan ISO rendah membutuhkan waktu lama untuk pencahayaan, kecepatan ISO tinggi memerlukan waktu sedikit untuk memberikan exposure yang sama.	
--	--	---	--

Lampiran 15

SOAL UJI COBA

Nama :
Kelas :
No. Absen :

SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital
Pokok Bahasan : Pengenalan Kamera DSLR
Kelas/Semester : XI/I
Satuan Pendidikan : SMK
Waktu : 30 Menit

PETUNJUK!

1. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
2. Kerjakan semua soal dibawah ini!
3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
4. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d atau e sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

SOAL!

1. Semakin tinggi ISO yang kita gunakan akan mengakibatkan...
 - a. kepekaan kamera terhadap cahaya semakin besar atau peka
 - b. kepekaan kameran terhadap cahay kurang
 - c. kamera yang kita gunakan membutuhkan lampu blitz
 - d. foto yang dihasilkan menjadi terlalu gelap
 - e. foto yang dihasilkan menjadi tidak tajam
2. Jenis shot foto yang menampilkan obyek dari batas kepala sampai dada disebut...
 - a. full shot
 - b. medium shot
 - c. close up
 - d. big close up
 - e. extreme close up

3. Jenis foto yang diambil secara sembunyi sembunyi disebut...
 - a. foto human interest
 - b. foto candid
 - c. foto esai
 - d. foto jurnalistik
 - e. foto landscape

4. Jenis shot foto yang menampilkan obyek secara utuh disebut...
 - a. full shot
 - b. medium shot
 - c. close up
 - d. big close up
 - e. extreme close up

5. Jenis foto yang hanya menampilkan sebagian obyek, misalnya mata, hidung, dll disebut...
 - a. long shot
 - b. medium shot
 - c. medium close up
 - d. big close up
 - e. extreme close up

6. Berikut ini akibat dari semakin rendahnya shutter speed yang kita gunakan, kecuali...
 - a. Kamera shaking
 - b. Foto goyang
 - c. Foto tidak tajam
 - d. Foto blur
 - e. Kamera rusak

7. ukuran bukaan lensa yang berfungsi memasukan atau menangkap cahaya biasa disebut...
 - a. shutter speed
 - b. shot
 - c. speedy
 - d. aperture / diafragma
 - e. bandwidth

8. Biasanya jenis gambar yang disimpan dikameran digital dihitung berdasarkan jumlah...
 - a. tekstur
 - b. pixel
 - c. gelombang
 - d. cahaya
 - e. bit

9. Yang termasuk jenis utama mode kamera adalah
 - a. manual
 - b. shutter
 - c. speed
 - d. aperture
 - e. depth

10. Kekurangan kamera pocet adalah ,kecuali....
 - a. Lamanya waktu delay merekam gambar
 - b. Keterbatasan pengubnaan untuk mengolah objek
 - c. Menggunakan format pengambilan gambar dengan ukuran kecil dan ringan sehingga mudah dibawa
 - d. Keterbatasan aksesoris pendukung
 - e. Fungsi yang sederhana dan monoton

11. Lensa makro berfungsi untuk ...
 - a. Memberikan karakter bidikan natural
 - b. Menangkap subjek yang luas dalam ruang sempit
 - c. Memotret benda yang kecil
 - d. Mendekatkan subjek
 - e. Mempersempit sudut pandang

12. Semakin besar diameter aperture (pada diafragma) maka...
 - a. Detail objek semakin terlihat
 - b. Semakin banyak cahaya yang masuk kedalam lensa
 - c. Semakin sensitive sensor pada cahaya
 - d. DOF berubah
 - e. Warna objek akurat

13. Pada viewfinder terdapat karet yang berfungsi sebagai...
 - a. Penahan cahaya dan bantalan mata
 - b. Melihat hasil jepretan

- c. Melihat settingan kamera
 - d. Sebagai filter
 - e. Mengendalikan setting camera
14. Mengatur kecepatan diafragma merupakan kegunaan dari..
- a. Scroll
 - b. Grib
 - c. Tombol lensa
 - d. Built in
 - e. Flash light
15. Stabilizer biasanya terletak pada lensa yang ada...
- a. Tombol display
 - b. Anti Red eye
 - c. Tumb Wheel
 - d. Autofocusnya
 - e. Monitor LCD
16. DSLR merupakan kependekan dari...
- a. Digital Sunlight Large Reactions
 - b. Digital Single Lans Reactor
 - c. Digital Single Lans Reflex
 - d. Digital Single Lens Reactor
 - e. Digital Single Lens Reflex
17. Proses penajaman gambar pada bidang suatu obyek pemotretan, disebut...
- a. Zooming
 - b. Panning
 - c. Shutter speed
 - d. Exposure
 - e. Focus

18.



Gambar diatas (af/mf) berikut berfungsi untuk?....

- a. Menstabilkan gambar
- b. Mengunci obyek

- c. Mengendalikan setting kamera
 - d. Mengatur autofocus lensa
 - e. Menambah sensitifitas cahaya
19. Bagian kamera yang berfungsi sebagai pembuat cahaya tambahan pada kondisi gelap adalah....
- a. lensa
 - b. viewfinder
 - c. flash
 - d. grip
 - e. scroll
20. Untuk merubah tampilan jendela bidik agar ditampilkan di layar lcd menggunakan?....



21. Tombol yang berfungsi untuk menampilkan hasil foto yang telah diambil pada kamera dslr adalah....
- a. Viewfinder
 - b. Playback
 - c. Live View
 - d. Preview
 - e. Show Picture
22. Bagian kamera dslr yang berfungsi untuk melihat obyek yang akan diambil adalah?
- a. Live View
 - b. Preview

- c. Viewfinder
- d. Lensa
- e. Grip



Gambar diatas berikut berfungsi untuk ?

- a. melepas lensa
 - b. mengunci obyek
 - c. mengatur autofocus
 - d. menstabilkan kamera
 - e. mengambil gambar
24. Tingkat kepekaan kamera terhadap cahaya disebut?...
- a. Blur
 - b. Siluet
 - c. ISO/ASA
 - d. Mode kamera
 - e. Shaking
25. Tombol yng berfungsi untuk memberi perintah untuk mengambil gambar adalah
- a. Tombol shutter
 - b. Tombol preview
 - c. Tombol scroll
 - d. Tombol erase
 - e. Shutter count



Gambar di atas berada pada jenis mode apa?

- a. Mode Sport
- b. Mode Makro
- c. Mode Portrait
- d. Mode Landscape
- e. Mode Manual

27.



Gambar berikut adalah tombol yang berfungsi untuk?....

- a. Play Video
- b. Preview Gambar
- c. Delete Gambar
- d. Merekam Video
- e. Mengatur Mode

28.



Gambar diatas adalah tombol pada kamera DSLR yang berfungsi untuk....

- a. Menghidupkan kamera
- b. Menggunakan Live view
- c. Mengunci Obyek
- d. Mengatur Mode
- e. Play video

29.



Gambar diatas menandakan kamera dalam keadaan?

- a. Standby
- b. Kamera mati
- c. Kamera hidup
- d. Mode sport
- e. Mode makro

30.



Tombol pada gambar berikut berfungsi ?

- a. Mengaktifkan Stabilizer
- b. Mengaktifkan Autofocus
- c. Mengaktifkan Flash Internal
- d. Mengaktifkan Flash External
- e. Mode Makro

Lampiran 16**KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA**

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

Lampiran 17

KISI-KISI SOAL PRETEST

Nama Sekolah : SMK N 11 Semarang
Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital
Pokok Bahasan : Pengoperasian Kamera Digital
Kelas/Semester : XI/1

No	Indikator	Materi	Nomor Butir Soal
1.	Memahami prosedur atau cara pengoperasian kamera digital (DSLR)	A. Fungsi Bagian-Bagian Kamera DSRL <ol style="list-style-type: none">1. Lensa merupakan bagian pokok dari kamera yang bekerja sama dengan body kamera. Untuk fungsinya saya pikir tidak perlu saya jelaskan lagi secara panjang lebar di sini.2. Tombol Stabilizer (IS, VR, VC) yang berfungsi untuk menstabilkan getaran oleh tangan (hand shake) saat memotret yang berpotensi membuat hasil foto menjadi motion / blur.3. Tombol Pembuka Lensa yang fungsinya tidak lain untuk membantu melepaskan lensa dari	2, 6, 7, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25

		<p>body. Cara penggunaannya yaitu tombol ditekan sambil lensa dilepas dengan cara diputar ke kiri.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Tombol Fokus yang terdiri dari dua mode yaitu Auto Focus (AF) dan Manual Focus (MF). Bila Anda menggunakan mode auto maka berarti kerja fokus digerakkan oleh mesin secara auto. Namun bila memilih mode manual maka kerja fokus Anda yang gerakkan secara manual.5. Tombol Pembuka Flash yang digunakan untuk membuka lampu flash pada kamera. Tombol ini hanya berfungsi bila kamera dalam keadaan menyala / standby.6. Built-in Flash Light adalah lampu Blitz atau lampu kilat. Fungsi utamanya yaitu untuk membantu pencayaan pada kondisi gelap dengan cara meng-illuminate (mencahayai / menerangi) obyek yang kekurangan cahaya agar terekspos dengan baik.7. Tombol Shutter adalah tombol yang Anda tekan untuk mengambil gambar.	
--	--	---	--

		<ol style="list-style-type: none">8. Grip salah satu bagian menonjol dibagian kanan anatomi kamera yang fungsinya sebagai pegangan pada kamera. Grip didesain dengan tekstur kasar agar Anda bisa memegang kamera dengan kuat tanpa terpleset ketika memotret. Kesalahan memegang grip merupakan salah satu faktor penyebab terjadinya hand shake.9. Anti Red Eye yang berfungsi sebagai penangkal untuk menghindari mata yang terlihat merah (red eye) pada hasil foto yang merupakan efek dari lampu flash.10. Tombol Preview yang gunanya untuk melihat hasil foto Anda pada layar LCD kamera.11. Tombol Delete yang berfungsi untuk menghapus foto dan data lainnya didalam kamera.12. Tombol Navigasi berfungsi untuk membantu Anda mengendalikan program dalam kamera termasuk menggeser pilihan pada menu dikamera. Tidak semua kamera memiliki bentuk tombol navigasi yang sama, ada berupa scroll,	
--	--	---	--

		<p>analog, dan tombol 4 arah.</p> <p>13. Tombol Fn/Q yang berfungsi untuk merubah / mengalihkan fungsi pada tombol navigasi diatas ke fungsi shortcut.</p> <p>14. Tombol AV mempunyai fungsi untuk mengatur bukaan diafragma atau aperture.</p> <p>15. Tombol Zoom yang berfungsi untuk memperbesar hasil foto dan juga untuk memperdekat jarak objek ketika Anda mengaktifkan mode livefiew saat memotret.</p> <p>16. Mode-Dial adalah menu untuk memilih dan mengganti mode exposure / modus pemotretan. Di sini Anda bisa menemukan beberapa mode auto instan yang telah disiapkan khusus seperti untuk memotret olahraga, kembang api, malam hari, closeup, dan juga mode manual (M).</p> <p>17. Tombol Lifeview yang berfungsi untuk mengganti / mengalihkan layar bidik dari viewfinder ke lifeview yang tampil pada layar LCD. Pada EOS 600D tombol ini juga berfungsi</p>	
--	--	---	--

		<p>untuk merekam video.</p> <p>18. Viewfinder adalah jendela bidik yang Anda gunakan untuk melihat objek saat memotret. Pada viewfinder ini Anda bisa melihat titik fokus dan informasi lainnya seperti light meter, nilai shutter speed, aperture, ISO, dan metering. Pada bagian viewfinder terdapat karet seperti bantalan yang disebut eye pieces, fungsinya untuk menahan cahaya yang masuk ke viewfinder agar objek terlihat benar-benar real.</p> <p>19. Tombol Menu untuk menuju menu pengaturan utama kamera, sedangkan</p> <p>20. Tombol Info untuk mengetahui informasi data termasuk informasi foto-foto Anda.</p> <p>21. Layar LCD memiliki multifungsi yaitu yang pertama untuk menampilkan keterangan settingan pada kamera (mode exposure, shutter speed, aperture, ISO, dll), kemudian untuk melihat hasil foto Anda, dan terakhir sebagai layar bidik besar untuk melihat objek yang akan</p>	
--	--	---	--

		<p>difoto secara live, yang disebut lifeview.</p> <p>22. Tombol ISO merupakan tombol shortcut (jalan pintas) untuk mengatur ISO.</p> <p>23. Main-Dial yang juga berfungsi sebagai navigasi untuk menggeser pilihan pada menu tertentu.</p> <p>24. Tombol Display fungsinya untuk mengaktifkan mode standby dan untuk menghidupkan kembali dari mode standby. Ketika dalam mode standby kamera masih tetap dalam keadaan menyala, hanya saja sedang diistirahatkan dan bukan dalam keadaan off.</p> <p>25. Tombol ON/OFF adalah tombol yang berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan kamera.</p>	
		<p>B. Sudut Pengambilan Gambar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. High Angle (Bird eye view) Posisi kamera lebih tinggi dari objek yang diambil. 2. Normal Angle Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata objek yang diambil. 3. Low Angle (Frog eye view) Posisi kamera lebih rendah dari objek yang diambil. 	<p>3, 4, 5</p>

		<p>4. Objektif Kamera Teknik pengambilan di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataannya.</p> <p>5. Subjektif Kamera Teknik pengambilan di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan.</p>	
		<p>C. Istilah-istilah Dalam Kamera DSLR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shutter terletak di dalam body kamera tepat di depan sensor. Shutter berfungsi sebagai mekanika dalam menentukan /mengontrol berapa lama sensor terkena cahaya. 2. Sensor adalah piringan persegi yang sangat sensitif di mana cahaya diserap, diubah menjadi informasi digital berupa pixel warna yang membentuk sebuah gambar/foto. 3. Aperture adalah — bukaan lensa, terletak di dalam lensa dan dapat kita kendalikan seberapa besar bukaan ini terbuka yang akan 	<p>1, 8, 9, 11, 16</p>

		<p>menyebabkan banyaknya cahaya yang bisa melewati lensa menuju sensor.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Shutter atau rana adalah — mekanisme yang mengontrol berapa lama sensor terkena cahaya. Semakin lama shutter membuka lebih banyak cahaya dapat ditangkap oleh sensor.5. Kecepatan ISO adalah — Ukuran kecepatan film atau sensitivitas terhadap cahaya. Dengan kamera digital ISO mempengaruhi sensor. Sebuah kecepatan ISO rendah membutuhkan waktu lama untuk pencahayaan, kecepatan ISO tinggi memerlukan waktu sedikit untuk memberikan exposure yang sama.	
--	--	---	--

Lampiran 18

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital

Pokok Bahasan : Pengenalan Kamera DSLR

Kelas/Semester : XI/I

Satuan Pendidikan : SMK

Waktu : 30 Menit

PETUNJUK!

1. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
2. Kerjakan semua soal dibawah ini!
3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
4. Berilah tanda silang (X) pada huruf **a, b, c, d** atau **e** sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

SOAL!

1. Semakin tinggi ISO yang kita gunakan akan mengakibatkan...
 - a. Kepekaan kamera terhadap cahaya semakin besar atau peka
 - b. Kekepaan kameran terhadap cahaya kurang
 - c. Kamera yang kita gunakan membutuhkan lampu blitz
 - d. Foto yang dihasilkan menjadi terlalu gelap
 - e. Foto yang dihasilkan menjadi tidak tajam

2.



Gambar berikut adalah tombol yang berfungsi untuk?....

- a. Play video

- b. Preview gambar
 - c. Delete gambar
 - d. Merekam video
 - e. Mengatur mode
3. Jenis shot foto yang menampilkan obyek dari batas kepala sampai dada disebut...
- a. Full shot
 - b. Medium shot
 - c. Close up
 - d. Big close up
 - e. Extreme close up
4. Jenis foto yang diambil secara sembunyi sembunyi disebut...
- a. Foto human interest
 - b. Foto candid
 - c. Foto esai
 - d. Foto jurnalistik
 - e. Foto landscape
5. Jenis shot foto yang menampilkan obyek secara utuh disebut...
- a. Full shot
 - b. Medium shot
 - c. Close up
 - d. Big close up
 - e. Extreme close up

6.



Tombol pada gambar berikut berfungsi ?

- a. Mengaktifkan stabilizer
- b. Mengaktifkan autofocus
- c. Mengaktifkan flash internal
- d. Mengaktifkan flash external
- e. Mode makro

7. Jenis foto yang hanya menampilkan sebagian obyek, misalnya mata, hidung, dll disebut...
- Long shot
 - Medium shot
 - Medium close up
 - Big close up
 - Extreme close up
8. Ukuran bukaan lensa yang berfungsi memasukan atau menangkap cahaya biasa disebut...
- Shutter speed
 - Shot
 - Speedy
 - Aperture / diafragma
 - Bandwith
9. Biasanya jenis gambar yang disimpan dikamera digital dihitung berdasarkan jumlah...
- Tekstur
 - Pixel
 - Gelombang
 - Cahaya
 - Bit



Gambar diatas menandakan kamera dalam keadaan?

- Standby
 - Kamera mati
 - Kamera hidup
 - Mode sport
 - Mode makro
11. Yang termasuk jenis utama mode kamera adalah
- Manual
 - Shutter
 - Speed
 - Aperture

- e. Depth of Field
12. Lensa makro berfungsi untuk ...
- a. Memberikan karakter bidikan natural
 - b. Menangkap subjek yang luas dalam ruang sempit
 - c. Memotret benda yang kecil
 - d. Mendekatkan subjek
 - e. Mempersempit sudut pandang



Gambar diatas adalah tombol pada kamera DSLR yang berfungsi untuk....

- a. Menghidupkan kamera
 - b. Menggunakan live view
 - c. Mengunci obyek
 - d. Mengatur mode
 - e. Play video
14. Semakin besar diameter aperture (pada diafragma) maka...
- a. Detail objek semakin terlihat
 - b. Semakin banyak cahaya yang masuk kedalam lensa
 - c. Semakin sensitive sensor pada cahaya
 - d. DOF berubah
 - e. Warna objek akurat
15. Pada viewfinder terdapat karet yang berfungsi sebagai...
- a. Penahan cahaya dan bantalan mata
 - b. Melihat hasil jepretan
 - c. Melihat settingan kamera
 - d. Sebagai filter
 - e. Mengendalikan setting camera



Gambar diatas berada pada jenis mode apa?

- a. Mode sport

- b. Mode makro
 - c. Mode portrait
 - d. Mode landscape
 - e. Mode manual
17. Mengatur kecepatan diafragma merupakan kegunaan dari..
- a. Scroll
 - b. Grib
 - c. Tombol lensa
 - d. Built in
 - e. Flash light
18. Stabilizer biasanya terletak pada lensa yang ada...
- a. Tombol display
 - b. Anti red eye
 - c. Tumb wheel
 - d. Autofocusnya
 - e. Monitor LCD
19. DSLR merupakan kependekan dari...
- a. Digital Sunlight Large Reactions
 - b. Digital Single Lans Reactor
 - c. Digital Single Lans Reflex
 - d. Digital Single Lens Reactor
 - e. Digital Single Lens Reflex
20. Proses penajaman gambar pada bidang suatu obyek pemotretan, disebut...
- a. Zooming
 - b. Panning
 - c. Shutter speed
 - d. Exposure
 - e. Focus

21.

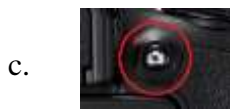


Gambar diatas (af/mf) berikut berfungsi untuk?....

- a. Menstabilkan gambar

- b. Mengunci obyek
- c. Mengendalikan setting kamera
- d. Mengatur autofocus lensa
- e. Menambah sensitifitas cahaya

22. Untuk merubah tampilan jendela bidik agar ditampilkan di layar LCD menggunakan?....



23. Tombol yang berfungsi untuk menampilkan hasil foto yang telah diambil pada kamera dslr adalah....

- a. Viewfinder
- b. Playback
- c. Live View
- d. Preview
- e. Show Picture

24. Tombol yng berfungsi untuk memberi perintah untuk mengambil gambar adalah

- a. Tombol shutter
- b. Tombol preview
- c. Tombol scroll
- d. Tombol erase
- e. Shutter count

25.



Gambar diatas berikut berfungsi untuk ?

- a. Melepas lensa
- b. Mengunci obyek
- c. Mengatur autofocus
- d. Menstabilkan kamera
- e. Mengambil gambar

Lampiran 19**KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST**

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

Lampiran 20

KISI-KISI SOAL POSTTEST

Nama Sekolah : SMK N 11 Semarang
Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital
Pokok Bahasan : Pengoperasian Kamera Digital
Kelas/Semester : XI/1

No	Indikator	Materi	Nomor Butir Soal
1.	Memahami prosedur atau cara pengoperasian kamera digital (DSLR)	A. Fungsi Bagian-Bagian Kamera DSRL 1. Lensa merupakan bagian pokok dari kamera yang bekerja sama dengan body kamera. Untuk fungsinya saya pikir tidak perlu saya jelaskan lagi secara panjang lebar di sini. 2. Tombol Stabilizer (IS, VR, VC) yang berfungsi untuk menstabilkan getaran oleh tangan (hand shake) saat memotret yang berpotensi membuat hasil foto menjadi motion / blur. 3. Tombol Pembuka Lensa yang fungsinya tidak lain untuk membantu melepaskan lensa dari	1, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 25

		<p>body. Cara penggunaannya yaitu tombol ditekan sambil lensa dilepas dengan cara diputar ke kiri.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Tombol Fokus yang terdiri dari dua mode yaitu Auto Focus (AF) dan Manual Focus (MF). Bila Anda menggunakan mode auto maka berarti kerja fokus digerakkan oleh mesin secara auto. Namun bila memilih mode manual maka kerja fokus Anda yang gerakkan secara manual.5. Tombol Pembuka Flash yang digunakan untuk membuka lampu flash pada kamera. Tombol ini hanya berfungsi bila kamera dalam keadaan menyala / standby.6. Built-in Flash Light adalah lampu Blitz atau lampu kilat. Fungsi utamanya yaitu untuk membantu pencayaan pada kondisi gelap dengan cara meng-illuminate (mencahayai / menerangi) obyek yang kekurangan cahaya agar terekspos dengan baik.7. Tombol Shutter adalah tombol yang Anda tekan	
--	--	---	--

		<p>untuk mengambil gambar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Grip salah satu bagian menonjol dibagian kanan anatomi kamera yang fungsinya sebagai pegangan pada kamera. Grip didesain dengan tekstur kasar agar Anda bisa memegang kamera dengan kuat tanpa terpleset ketika memotret. Kesalahan memegang grip merupakan salah satu faktor penyebab terjadinya hand shake. 9. Anti Red Eye yang berfungsi sebagai penangkal untuk menghindari mata yang terlihat merah (red eye) pada hasil foto yang merupakan efek dari lampu flash. 10. Tombol Preview yang gunanya untuk melihat hasil foto Anda pada layar LCD kamera. 11. Tombol Delete yang berfungsi untuk menghapus foto dan data lainnya didalam kamera. 12. Tombol Navigasi berfungsi untuk membantu Anda mengendalikan program dalam kamera termasuk menggeser pilihan pada menu 	
--	--	---	--

		<p>dikamera. Tidak semua kamera memiliki bentuk tombol navigasi yang sama, ada berupa scroll, analog, dan tombol 4 arah.</p> <p>13. Tombol Fn/Q yang berfungsi untuk merubah / mengalihkan fungsi pada tombol navigasi diatas ke fungsi shortcut.</p> <p>14. Tombol AV mempunyai fungsi untuk mengatur bukaan diafragma atau aperture.</p> <p>15. Tombol Zoom yang berfungsi untuk memperbesar hasil foto dan juga untuk memperdekat jarak objek ketika Anda mengaktifkan mode livefiew saat memotret.</p> <p>16. Mode-Dial adalah menu untuk memilih dan mengganti mode exposure / modus pemotretan. Di sini Anda bisa menemukan beberapa mode auto instan yang telah disiapkan khusus seperti untuk memotret olahraga, kembang api, malam hari, closeup, dan juga mode manual (M).</p> <p>17. Tombol Lifeview yang berfungsi untuk</p>	
--	--	--	--

		<p>mengganti / mengalihkan layar bidik dari viewfinder ke lifeview yang tampil pada layar LCD. Pada EOS 600D tombol ini juga berfungsi untuk merekam video.</p> <p>18. Viewfinder adalah jendela bidik yang Anda gunakan untuk melihat objek saat memotret. Pada viewfider ini Anda bisa melihat titik fokus dan informasi lainnya seperti light meter, nilai shutter speed, apperture, ISO, dan metering. Pada bagian viewfinder terdapat karet seperti bantalan yang disebut eye pieces, fungsinya untuk menahan cahaya yang masuk ke viewfinder agar objek terlihat benar-benar real.</p> <p>19. Tombol Menu untuk menuju menu pengaturan utama kamera, sedangkan</p> <p>20. Tombol Info untuk mengetahui informasi data termasuk informasi foto-foto Anda.</p> <p>21. Layar LCD memiliki multifungsi yaitu yang pertama untuk menampilkan keterangan</p>	
--	--	--	--

		<p>settingan pada kamera (mode exposure, shutter speed, aperture, ISO, dll), kemudian untuk melihat hasil foto Anda, dan terakhir sebagai layar bidik besar untuk melihat objek yang akan difoto secara live, yang disebut lifeview.</p> <p>22. Tombol ISO merupakan tombol shortcut (jalan pintas) untuk mengatur ISO.</p> <p>23. Main-Dial yang juga berfungsi sebagai navigasi untuk menggeser pilihan pada menu tertentu.</p> <p>24. Tombol Display fungsinya untuk mengaktifkan mode standby dan untuk menghidupkan kembali dari mode standby. Ketika dalam mode standby kamera masih tetap dalam keadaan menyala, hanya saja sedang diistirahatkan dan bukan dalam keadaan off.</p> <p>25. Tombol ON/OFF adalah tombol yang berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan kamera.</p>	
		<p>B. Sudut Pengambilan Gambar</p> <p>1. High Angle (Bird eye view) Posisi kamera</p>	<p>6, 8, 9</p>

		<p>lebih tinggi dari objek yang diambil.</p> <p>2. Normal Angle Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata objek yang diambil.</p> <p>3. Low Angle (Frog eye view) Posisi kamera lebih rendah dari objek yang diambil.</p> <p>4. Objektif Kamera Teknik pengambilan di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataannya.</p> <p>5. Subjektif Kamera Teknik pengambilan di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan.</p>	
		<p>C. Istilah-istilah Dalam Kamera DSLR</p> <p>1. Shutter terletak di dalam body kamera tepat di depan sensor. Shutter berfungsi sebagai mekanika dalam menentukan /mengontrol berapa lama sensor terkena cahaya.</p> <p>2. Sensor adalah piringan persegi yang sangat sensitif di mana cahaya diserap, diubah menjadi</p>	<p>2, 14, 20, 22, 24</p>

		<p>informasi digital berupa pixel warna yang membentuk sebuah gambar/foto.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Aperture adalah — bukaan lensa, terletak di dalam lensa dan dapat kita kendalikan seberapa besar bukaan ini terbuka yang akan menyebabkan banyaknya cahaya yang bisa melewati lensa menuju sensor.4. Shutter atau rana adalah — mekanisme yang mengontrol berapa lama sensor terkena cahaya. Semakin lama shutter membuka lebih banyak cahaya dapat ditangkap oleh sensor.5. Kecepatan ISO adalah — Ukuran kecepatan film atau sensitivitas terhadap cahaya. Dengan kamera digital ISO mempengaruhi sensor. Sebuah kecepatan ISO rendah membutuhkan waktu lama untuk pencahayaan, kecepatan ISO tinggi memerlukan waktu sedikit untuk memberikan exposure yang sama.	
--	--	--	--

Lampiran 21**SOAL POSTTEST**

Nama :
Kelas :
No. Absen :

SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital
Pokok Bahasan : Pengenalan Kamera DSLR
Kelas/Semester : XI/I
Satuan Pendidikan : SMK
Waktu : 30 Menit

PETUNJUK!

1. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
2. Kerjakan semua soal dibawah ini!
3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
4. Berilah tanda silang (X) pada huruf **a, b, c, d** atau **e** sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

SOAL!

Gambar diatas berikut berfungsi untuk ?

- a. Melepas lensa
 - b. Mengunci obyek
 - c. Mengatur autofocus
 - d. Menstabilkan kamera
 - e. Mengambil gambar
2. Semakin tinggi ISO yang kita gunakan akan mengakibatkan...
- a. Kepekaan kamera terhadap cahaya semakin besar atau peka

- b. Kekepaan kameran terhadap cahaya kurang
 - c. Kamera yang kita gunakan membutuhkan lampu blitz
 - d. Foto yang dihasilkan menjadi terlalu gelap
 - e. Foto yang dihasilkan menjadi tidak tajam
3. Tombol yng berfungsi untuk memberi perintah untuk mengambil gambar adalah
- a. Tombol shutter
 - b. Tombol preview
 - c. Tombol scroll
 - d. Tombol erase
 - e. Shutter count



Gambar berikut adalah tombol yang berfungsi untuk?....

- a. Play video
 - b. Preview gambar
 - c. Delete gambar
 - d. Merekam video
 - e. Mengatur mode
5. Tombol yang berfungsi untuk menampilkan hasil foto yang telah diambil pada kamera dslr adalah....
- a. Viewfinder
 - b. Playback
 - c. Live View
 - d. Preview
 - e. Show Picture
6. Jenis shot foto yang menampilkan obyek dari batas kepala sampai dada disebut...
- a. Full shot
 - b. Medium shot
 - c. Close up
 - d. Big close up
 - e. Extreme close up

7. Untuk merubah tampilan jendela bidik agar ditampilkan di layar LCD menggunakan?....

a.



b.



c.



d.



e.



8. Jenis foto yang diambil secara sembunyi sembunyi disebut...

- a. Foto human interest
- b. Foto candid
- c. Foto esai
- d. Foto jurnalistik
- e. Foto landscape

9. Jenis shot foto yang menampilkan obyek secara utuh disebut...

- a. Full shot
- b. Medium shot
- c. Close up
- d. Big close up
- e. Extreme close up

10.



Gambar diatas (af/mf) berikut berfungsi untuk?....

- a. Menstabilkan gambar
- b. Mengunci obyek
- c. Mengendalikan setting kamera

- d. Mengatur autofocus lensa
- e. Menambah sensitifitas cahaya

11.



Tombol pada gambar berikut berfungsi ?

- a. Mengaktifkan stabilizer
 - b. Mengaktifkan autofocus
 - c. Mengaktifkan flash internal
 - d. Mengaktifkan flash external
 - e. Mode makro
12. Jenis foto yang hanya menampilkan sebagian obyek, misalnya mata, hidung, dll disebut...
- a. Long shot
 - b. Medium shot
 - c. Medium close up
 - d. Big close up
 - e. Extreme close up
13. Proses penajaman gambar pada bidang suatu obyek pemotretan, disebut...
- a. Zooming
 - b. Panning
 - c. Shutter speed
 - d. Exposure
 - e. Focus
14. Yang termasuk jenis utama mode kamera adalah
- a. Manual
 - b. Shutter
 - c. Speed
 - d. Aperture
 - e. Depth
15. Stabilizer biasanya terletak pada lensa yang ada...
- a. Tombol display
 - b. Anti red eye
 - c. Tumb wheel

- d. Autofocusnya
- e. Monitor LCD



Gambar diatas menandakan kamera dalam keadaan?

- a. Standby
- b. Kamera mati
- c. Kamera hidup
- d. Mode sport
- e. Mode makro



Gambar diatas adalah tombol pada kamera DSLR yang berfungsi untuk....

- a. Menghidupkan kamera
 - b. Menggunakan live view
 - c. Mengunci obyek
 - d. Mengatur mode
 - e. Play video
18. Pada viewfinder terdapat karet yang berfungsi sebagai...
- a. Penahan cahaya dan bantalan mata
 - b. Melihat hasil jepretan
 - c. Melihat settingan kamera
 - d. Sebagai filter
 - e. Mengendalikan setting camera
19. Semakin besar diameter aperture (pada diafragma) maka...
- a. Detail objek semakin terlihat
 - b. Semakin banyak cahaya yang masuk kedalam lensa
 - c. Semakin sensitive sensor pada cahaya
 - d. DOF berubah
 - e. Warna objek akurat

20. Ukuran bukaan lensa yang berfungsi memasukan atau menangkap cahaya biasa disebut...
- Shutter speed
 - Shot
 - Speedy
 - Aperture / diafragma
 - Bandwith
21. Lensa makro berfungsi untuk ...
- Memberikan karakter bidikan natural
 - Menangkap subjek yang luas dalam ruang sempit
 - Memotret benda yang kecil
 - Mendekatkan subjek
 - Mempersempit sudut pandang
22. Biasanya jenis gambar yang disimpan dikameran digital dihitung berdasarkan jumlah...
- Tekstur
 - Pixel
 - Gelombang
 - Cahaya
 - Bit
23. Mengatur kecepatan diafragma merupakan kegunaan dari..
- Scroll
 - Grib
 - Tombol lensa
 - Built in
 - Flash light



Gambar diatas berada pada jenis mode apa?

- Mode sport
- Mode makro
- Mode portrait
- Mode landscape
- Mode manual

25. DSLR merupakan kependekan dari...
- a. Digital Sunlight Large Reactions
 - b. Digital Single Lans Reactor
 - c. Digital Single Lans Reflex
 - d. Digital Single Lens Reactor
 - e. Digital Single Lens Reflex

Lampiran 22**KUNCI JAWABAN SOAL POSTEST**

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

Lampiran 23

UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI

Nama Guru	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Alvian Vilen Pandhega, S.Pd	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
Jumlah	73														
Rata-Rata	4,86														
Presentase	97,3 %														

No.	Interval	Kriteria
1.	81 – 100 %	Sangat Baik
2.	61 – 80 %	Baik
3.	41 – 60 %	Cukup
4.	21 – 40 %	Kurang Baik
5.	< 21 %	Tidak Baik

Dari hasil diatas, didapatkan nilai 97,3 % (Sangat Baik) yang berarti media video pembelajaran sangat baik untuk menunjang proses belajar pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI Multimedia.

Lampiran 24

UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

Nama Ahli Media		Aspek Efisiensi				Aspek Tampilan Program										Aspek Kualitas Teknis dan Keefektifan Program					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd		4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4
Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd, M.Pd.		3	5	5	4	3	3	4	4	3	5	5	5	5	3	3	3	5	5	4	3
Jumlah	Ahli Media 1	17				34										28					
	Ahli Media 2	17				40										23					
Persentase	Ahli Media 1	85 %				68 %										93 %					
	Ahli Media 2	85 %				80 %										77 %					
Rata-rata		85 %				74 %										85 %					

No.	Interval	Kriteria
1.	81 – 100 %	Sangat Baik
2.	61 – 80 %	Baik
3.	41 – 60 %	Cukup
4.	21 – 40 %	Kurang Baik
5.	< 21 %	Tidak Baik

Berdasarkan hasil diatas, didapatkan nilai rata-rata dari beberapa aspek diantaranya

Aspek Efisiensi = 85 % (Sangat Baik)

Aspek Tampilan Program = 74 % (Baik)

Aspek Kualitas Teknis, Keefektifan Program = 85 % (Sangat Baik)

Lampiran 25

ANGKET RESPON SISWA

Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A1	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4
A2	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4
A3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5
A4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
A5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
A6	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4
A7	4	5	5	5	3	3	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4
A8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
A9	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5
A10	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5
A11	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5
A12	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
A13	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
A14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
A15	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
A16	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5
A17	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3
A18	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5

A19	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
A20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
A21	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4
A22	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5
A23	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4
A24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
A25	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
A26	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
A27	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
A28	4	4	4	3	5	5	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4
A29	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
A30	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
A31	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
A32	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
A33	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah (Σ)	145	124	132	126	139	138	131	133	134	134	129	141	140	131	140	139
Skor Maksimal	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165
Persentase (%)	87,9	75,2	80,0	76,4	84,2	83,6	79,4	80,6	81,2	81,2	78,2	85,5	84,8	79,4	84,8	84,2
Rata-rata (%)	81,7															

Lampiran 26

Uji Validitas Butir Soal

No. Responden	No. Butir Angket																														Skor Total (Y)	Y2	
	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	28	29	30			
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	24	576	
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	24	576	
3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17	289
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	24	576	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	25	625	
6	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	16	256
7	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17	289
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27	729
10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	484
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26	676	
12	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28	784
14	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	16	256
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	22	484	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	23	529	
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
18	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	16	256
19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	26	676	
20	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	17	289	
21	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	16	256
22	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	16	256
23	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	16	256
24	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	16	256
25	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	19	361
26	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	18	324	
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	17	289
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
29	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	17	289
30	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	18	324
31	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	22	484	

Benar (ΣX)	26	21	23	23	23	21	23	24	21	20	18	16	19	20	21	23	20	21	23	17	21	19	20	22	18	22	19	27	23	22	636	13560		
Salah	5	10	8	8	8	10	8	7	10	11	13	15	12	11	10	8	11	10	8	14	10	12	11	9	13	9	12	4	8	9				
ΣXY	553	456	497	495	502	408	495	518	458	399	399	355	414	433	454	493	435	452	459	374	456	369	438	427	393	473	414	570	476	478				
r _{xy}	0,4227	0,4273	0,456	0,4197	0,5467	-0,387898	0,4197	0,4864	0,4613	-0,18788	0,478	0,4249	0,3944	0,3763	0,3984	0,3834	0,4095	0,3594	-0,2335	0,4024	0,4273	-0,33915	0,4593	-0,426	0,3815	0,3786	0,3944	0,3805	0,3834	0,4661				
r tabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355				
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid			
Jumlah Valid	25																																	
Jumlah Benar K. Atas	9	8	9	9	9	4	9	9	8	5	8	7	7	9	8	9	9	7	6	7	8	5	8	5	7	7	7	9	9	9				
Jumlah Benar K. Bawah	7	4	6	6	3	8	6	5	6	7	3	3	4	4	3	5	4	3	8	2	4	8	2	8	3	4	3	6	7	4				
Daya Pembeda	0,2222	0,4444	0,3333	0,3333	0,6667	-0,444444	0,3333	0,4444	0,2222	-0,22222	0,5556	0,4444	0,3333	0,5556	0,5556	0,4444	0,5556	0,4444	-0,2222	0,5556	0,4444	-0,33333	0,6667	-0,33333	0,4444	0,3333	0,4444	0,3333	0,2222	0,5556				
Keterangan DP	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Sangat Jelek	Cukup	Baik	Cukup	Sangat Jelek	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Sangat Jelek	Baik	Baik	Sangat Jelek	Baik	Sangat Jelek	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik				
Indeks Kesukaran	0,8889	0,6667	0,8333	0,8333	0,6667	0,666667	0,8333	0,7778	0,7778	0,66667	0,6111	0,5556	0,6111	0,7222	0,6111	0,7778	0,7222	0,5556	0,77778	0,5	0,6667	0,72222	0,5556	0,72222	0,5556	0,6111	0,5556	0,8333	0,8889	0,7222				
p	0,26	0,21	0,23	0,23	0,23	0,21	0,23	0,24	0,21	0,2	0,18	0,16	0,19	0,2	0,21	0,23	0,2	0,21	0,23	0,17	0,21	0,19	0,2	0,22	0,18	0,22	0,19	0,27	0,23	0,22				
1-p	0,74	0,79	0,77	0,77	0,77	0,79	0,77	0,76	0,79	0,8	0,82	0,84	0,81	0,8	0,79	0,77	0,8	0,79	0,77	0,83	0,79	0,81	0,8	0,78	0,82	0,78	0,81	0,73	0,77	0,78				
p(1-p)	0,1924	0,1659	0,1771	0,1771	0,1771	0,1659	0,1771	0,1824	0,1659	0,16	0,1476	0,1344	0,1539	0,16	0,1659	0,1771	0,16	0,1659	0,1771	0,1411	0,1659	0,1539	0,16	0,1716	0,1476	0,1716	0,1539	0,1971	0,1771	0,1716	4,9942			
Reliabilitas	0,6618	Karena 0,66176 lebih besar dari 0,355 (r tabel) maka instrument dapat dikatakan reliabel																																

Lampiran 27

Perhitungan Uji Validitas Butir Soal

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi tiap item

N = banyaknya subjek uji coba

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor item dan skor total

Kriteria: apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan valid

Perhitungan : Berikut merupakan contoh perhitungan untuk butir soal no. 1, dan selanjutnya untuk butir soal yang lainnya, dihitung dengan cara yang sama. Dan diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

No.	Kode	Butir Soal (x)	Skor Total (y)	X ²	Y ²	XY
1	UC-1	1	24	1	576	24
2	UC-2	1	24	1	576	24
3	UC-3	0	17	0	289	0
4	UC-4	1	24	1	576	24
5	UC-5	1	25	1	625	25
6	UC-6	1	16	1	256	16
7	UC-7	0	17	0	289	0
8	UC-8	1	24	1	576	24
9	UC-9	1	27	1	729	27
10	UC-10	1	22	1	484	22

11	UC-11	1	26	1	676	26
12	UC-12	1	17	1	289	17
13	UC-13	1	28	1	784	28
14	UC-14	1	16	1	256	16
15	UC-15	1	22	1	484	22
16	UC-16	1	23	1	529	23
17	UC-17	1	25	1	625	25
18	UC-18	1	16	1	256	16
19	UC-19	1	26	1	676	26
20	UC-20	0	17	0	289	0
21	UC-21	0	16	0	256	0
22	UC-22	0	16	0	256	0
23	UC-23	1	16	1	256	16
24	UC-24	1	16	1	256	16
25	UC-25	1	19	1	361	19
26	UC-26	1	18	1	324	18
27	UC-27	1	17	1	289	17
28	UC-28	1	25	1	625	25
29	UC-29	1	17	1	289	17
30	UC-30	1	18	1	324	18
31	UC-31	1	22	1	484	22
Jumlah		26	636	26	13560	553

Dari tabel tersebut telah diperoleh data sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{31(553) - (26)(636)}{\sqrt{\{31(26) - (26)^2\}\{31(13560) - (636)^2\}}} \\
 &= \frac{17143 - 16563}{\sqrt{\{806 - 676\}\{420360 - 404496\}}} \\
 &= \frac{607}{\sqrt{\{130\}\{15864\}}} \\
 &= \frac{607}{1436} \\
 &= \mathbf{0,422}
 \end{aligned}$$

Pada α 5% dengan $n = 31$ maka $r_{tabel} = 0,355$. Karena r_{xy} nilainya lebih besar dari r_{tabel} , yakni $0,422 > 0,355$ maka butir soal no.1 dinyatakan valid.

Lampiran 28

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

Rumus :

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B}$$

Keterangan :

IK : Indeks Kesukaran

JB_a : Jumlah Benar Pada Butir Soal Kelompok Atas

JB_b : Jumlah Benar Pada Butir Soal Kelompok Bawah

JS_a : Banyaknya siswa pada kelompok atas

JS_b : Banyaknya siswa pada kelompok bawah

Kriteria :

Interval IK	Kriteria
IK 0.00	Terlalu Sukar
0.00 < IK 0.30	Sukar
0.30 < IK 0.70	Sedang
0.70 < IK 1.00	Mudah
IK 1.00	Terlalu Mudah

Berikut contoh perhitungan pada soal nomer 1 , untuk butir soal selanjutnya dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh hasil sama seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelas Atas			Kelas Bawah		
No.	Kode	Skor	No.	Kode	Skor
1	UC-13	1	1	UC-27	1

2	UC-9	1	2	UC-29	1
3	UC-11	1	3	UC-6	1
4	UC-19	1	4	UC-14	1
5	UC-5	1	5	UC-18	1
6	UC-17	1	6	UC-21	0
7	UC-28	1	7	UC-22	0
8	UC-1	1	8	UC-23	1
9	UC-2	1	9	UC-24	1
Jumlah		9	Jumlah		7

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B}$$

$$= \frac{9 + 7}{9 + 9}$$

$$= \frac{16}{18}$$

$$= \mathbf{0.888}$$

Berdasarkan kriteria pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan butir soal nomer satu memiliki indeks kesukaran mudah.

Lampiran 29

Perhitungan Daya Pembeda

Rumus menghitung daya pembeda soal :

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

JB_A : Jumlah yang benar pada butir soal kelompok atas

JB_B : Jumlah yang benar pada butir soal kelompok bawah

JS_A : Banyaknya siswa pada kelompok atas

Kriteria :

Interval DP				Kriteria
	DP	\leq	0.00	Sangat Jelek
0.00	<	DP	\leq 0.20	Jelek
0.20	<	DP	\leq 0.40	Cukup
0.40	<	DP	\leq 0.70	Baik
0.70	<	DP	\leq 1.00	Sangat Baik

Perhitungan :

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal nomer satu, untuk butir soal selanjutnya dihitung dengan rumus yang sama.

Kelas Atas			Kelas Bawah		
No.	Kode	Skor	No.	Kode	Skor
1	UC-13	1	1	UC-27	1
2	UC-9	1	2	UC-29	1

3	UC-11	1	3	UC-6	1
4	UC-19	1	4	UC-14	1
5	UC-5	1	5	UC-18	1
6	UC-17	1	6	UC-21	0
7	UC-28	1	7	UC-22	0
8	UC-1	1	8	UC-23	1
9	UC-2	1	9	UC-24	1
Jumlah		9	Jumlah		7

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

$$= \frac{9 - 7}{9}$$

$$= \frac{2}{9}$$

$$= 0,222$$

Berdasarkan kriteria pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan butir soal nomer satu memiliki daya pembeda yang cukup.

Lampiran 30

Perhitungan Reliabilitas Instrument

Rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{1 - \sum p(1-p)}{vt} \right)$$

$$vt = \frac{\sum y^2 - \sum x / N}{N - 1}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas

k = jumlah soal

N = Jumlah siswa

Vt = Varian skor total

P = Jumlah benar subjek

q = Jumlah salah subjek (1-p)

Kriteria :

Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Berdasarkan tabel, pada analisis uji coba diperoleh :

$$\begin{aligned} vt &= \frac{\sum y^2 - \sum x / N}{N - 1} \\ &= \frac{13560 - 636/31}{31 - 1} \\ &= \frac{12924}{30} \end{aligned}$$

$$= \frac{416,903226}{30}$$

$$= \mathbf{13,8967}$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{1 - \sum p(1-p)}{vt} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(1 - \frac{4,9942}{13,896} \right)$$

$$= \left(\frac{30}{29} \right) (0,640)$$

$$= (1,034)(0,640)$$

$$= \mathbf{0,661}$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 31$ diperoleh $r_{tabel} = 0,355$ sedangkan untuk nilai r_{11} diperoleh nilai 0,661. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen ini dinyatakan reliabel.

Lampiran 31

UJI HASIL BELAJAR SISWA

No.	Pretest	Posttest	D	d ²
A1	80	92	12	144
A2	76	80	4	16
A3	72	84	12	144
A4	68	84	16	256
A5	84	88	4	16
A6	76	92	16	256
A7	52	88	36	1296
A8	72	88	16	256
A9	84	88	4	16
A10	84	100	16	256
A11	64	76	12	144
A12	72	92	20	400
A13	88	92	4	16
A14	80	84	4	16
A15	80	92	12	144
A16	84	92	8	64
A17	60	92	32	1024
A18	64	88	24	576
A19	76	80	4	16
A20	80	84	4	16
A21	76	80	4	16
A22	52	72	20	400
A23	72	84	12	144
A24	76	92	16	256
A25	64	84	20	400
A26	72	92	20	400
A27	72	88	16	256
A28	84	92	8	64
A29	64	76	12	144
A30	80	84	4	16
A31	68	76	8	64
A32	60	84	24	576
A33	80	96	16	256
N=33	2416	2856	$\Sigma d = 440$ $(\Sigma d)^2 = 139600$	$\Sigma d^2 = 8064$

UJI T-SATU SAMPEL

Rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{440}{33} \\ &= \mathbf{13,33} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 8064 - \frac{139600}{33} \\ &= 8064 - 4230,30 \\ &= \mathbf{3833,7} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{13,33}{\sqrt{\frac{3833,7}{33(33-1)}}} \end{aligned}$$

$$= \frac{13,33}{\sqrt{\frac{3833,7}{1056}}}$$

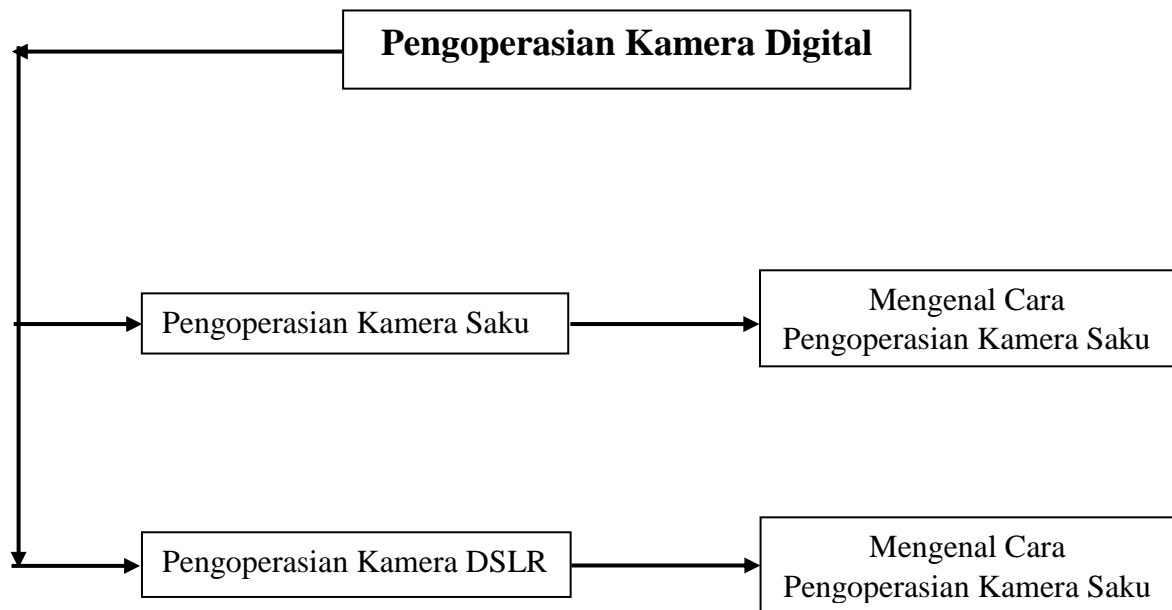
$$= \frac{13,33}{\sqrt{3,630}}$$

$$= \frac{13,33}{1,905}$$

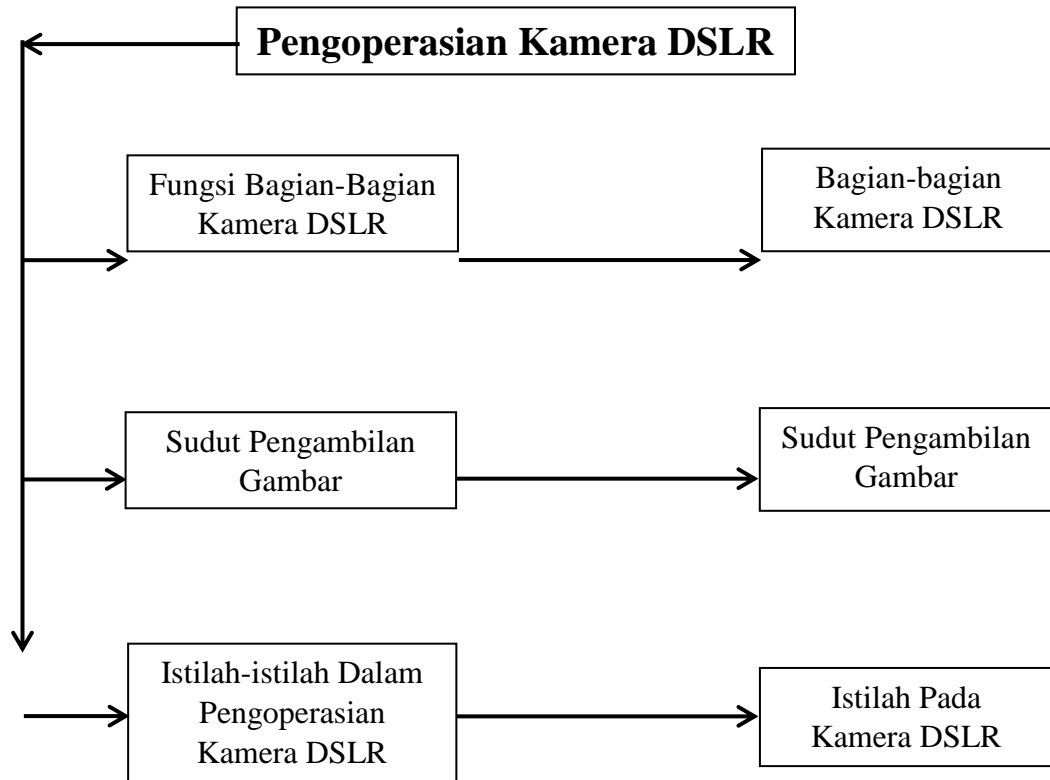
$$= \mathbf{6,997}$$

Pada $\alpha = 5\%$, $dk = 33-1 = 32$, diperoleh t tabel = 2,037 dan t hitung = 6,997. Karena nilai t hitung $>$ t tabel maka hipotesis (H_a) diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dikatakan fektif untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Peta Kompetensi



Peta Materi



Lampiran 34

GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM) VIDEO PEMBELAJARAN

Sasaran : Siswa SMK Kelas XI
Semester : I
Model : Video Pembelajaran
Durasi : 15 Menit
Penulis : Mohammad Habiburrahman

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital
Sub Tema : Pengoperasian Kamera Digital
Sub-sub Tema : Pengoperasian Kamera DSLR

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Judul
1	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, kon-septual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan	Memahami prosedur pengoperasian kamera	Siswa mampu mengoperasikan kamera digital sesuai prosedur pengoperasian	Pengoperasian kamera digital	Mari Mengenal Kamera DSLR

	kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	digital.	kamera digital.		
--	--	----------	-----------------	--	--

Lampiran 35

JABARAN MATERI (JM) VIDEO PEMBELAJARAN

Sasaran : Siswa SMK Kelas XI
Semester : I
Model : Drama
Durasi : 15 Menit
Penulis : Mohammad Habiburrahman

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital
Sub Tema : Pengoperasian Kamera Digital
Sub-sub Tema : Pengoperasian Kamera DSLR

No	Pokok-pokok Materi	Uraian Materi	Alternatif <i>Visual</i>	Sumber Acuan/Kepustakaan
1	Opening		<ul style="list-style-type: none">- Logo Unnes- Jurusan- Animasi Judul Program- Clip clip orang menggunakan	https://id.wikipedia.org/wiki/Kamera

			kamera	
2	Pengenalan Kamera	<p>Perbedaan kamera pocket dengan kamera DSLR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fungsi Lensa - Zoom in zoom out - Tombol Power - Apa yang dimaksud focus pada hasil pengambilan gambar - Tombol Fokus (auto dan manual) - Tombol stabilizer - Melepas Lensa - Tombol Flash - Tombol ISO - Tombol Display - Tombol Dial - Tombol Mode - Tombol Live view - View Finder - Tombol Menu - Tombol Info - Tombol Zoom in zoom out - Tombol Av 	<p>Seseorang bermain kamera, kemudian temannya menghampiri</p> <p>DISOLVE</p> <p>Mengajak duduk digazebo untuk menjelaskan cara penggunaan kamera DSLR</p> <p>DISOLVE</p> <p>Mencoba kamera dan menjelaskan kamera DSLR secara mendasar</p> <p>DISOLVE</p> <p>Percakapan cara menggunakan kamera DSLR</p> <p>DISOLVE</p> <p>Close Up bagian kamera DSLR</p>	<p>http://idnfotografi.com/fungsi-tombol-pada-kamera-dslr-canon/</p>

		<ul style="list-style-type: none">- Tombol Q- Tombol Navigasi- Tombol Delete- Tombol Preview	Close up cara menggunakan tombol-tombol pada kamera DISOLVE Meninggalkan gazebo	
--	--	---	---	--

Lampiran 36**IDENTIFIKASI PROGRAM**

Kategori Program	: Video pembelajaran SMK Kelas XI
Tema	: Fotografi
Mata Pelajaran	: Komposisi Foto Digital
Judul	: Mari Mengenal Kamera DSLR
Sasaran	: Siswa SMK Kelas XI
Sub tema	: Pengoperasian Kamera Digital
Sub sub tema	: Pengoperasian Kamera DSLR
Kompetensi Inti	:Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, kon-septual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
Kompetensi Dasar digital.	: Memahami prosedur pengoperasian kamera digital.
Indikator	: Siswa mampu mengoperasikan kamera digital sesuai dengan prosedur pengoperasian kamera digital
Pokok-pokok materi	: Pengoperasian Kamera DSLR
Format	: <i>Visualisasi</i> , narasi
Durasi	: 15 menit

Lampiran 37**SINOPSIS**

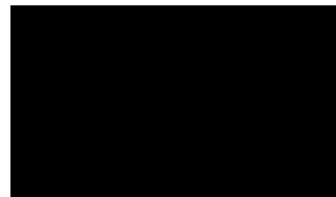
Program video pembelajaran yang akan membahas mengenai cara pengoperasian kamera yang secara khusus akan membahas fungsi tombol-tombol pada kamera DSLR dengan durasi 15 menit. Dengan materi yang disampaikan secara sederhana, dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa SMK Kelas XI, serta penjelasan berupa narasi dan *visualisasi* yang mendukung. Video pembelajaran ini diharapkan mampu mengoperasikan kamera kamera digital sesuai prosedur prngoperasian dan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam dunia foto digital.

Lampiran 38

NASKAH

**VIDEO PEMBELAJARAN
PENGENALAN KAMERA DSLR**

UNTUK SMK KELAS XI



PENOKOHAN

No	Tokoh	Karakter
1	Zimam	Penasaran, Kepo
2	Naufan	Sabar, Memahami kamera

Crew

No	Nama	Job
1	Habib	Sutradara
2	Rizki	Perkap dan Setting
3	Aryan	Kamera
4	Zakaria	Kamera
5	Umam	Retouch editing / Finishing
6	Adhel	Asisten sutradara

Perlengkapan

No	Perlengkapan	Checklist
----	--------------	-----------

1	Kamera digital	
2	Kamera DSLR	
3	Tripod	
4	Slider	
5	Glade cam	

Naskah

Scene	Setting dan Suasana	Aktor	Dialogue	Etc
Clip	Orang Bermain Kamera		Musik	
Title				
1	Gazebo kantor	Opan	Opan bermain kamera dengan serius, sambil sesekali melihat hasil foto	
2	Depan kantor	Zimam	Zimam tak sengaja melihat opan bermain kamera lalu mendekat	
3	Sekitar Gazebo	Zimam Dan	Zimam: Hhhaaaiii fan... Lagi ngapain?	Perkap : Kamera DSLR, Kamera

		<p>Opan : Eh mam, ini lagi foto foto aja. (Kaget)</p> <p>Zimam : Sampe nongkrong nongkrong gitu fotonya... (Bercanda)</p> <p>Opan : Iya mam, biar keliatan professional. hahaha (Bercanda). Dari mana mam? Lho kok itu bawa kamera juga?</p> <p>Zimam : Ohh ini fan, aku tadi abis ngambil di rumah temen waktu itu di pinjam. Kok kameramu bentuknya beda sama punyaku? Kamera apa sih itu?</p> <p>Opan : Ini kamera DSLR namanya mam.</p> <p>Zimam : Bedanya apa sama kamera punyaku fan? (Mengangkat kameranya)</p> <p>Opan : Hampir sama si mam, sama – sama kamera digital, hehehe..</p> <p>Cuma beda cara kerjanya (menepuk pundak zimam mengajak duduk). Kalau Dslr bisa diganti-ganti lensanya juga. Dan hasilnya juga lebih baik kamera jenis ini mam dari pada kamera pocket seperti ini (Sambil memegang kamera pocket zimam).</p>	digital
4	Gazebo	Zimam melihat melihat hasil foto kamera dslr. (bergumam pelan	

			<p style="text-align: center;">“bagus banget fotonya”</p> <p>Opan : Kenapa mam?</p> <p>Zimam : Ohh gapapa, bagus ya hasilnya. Gimana cara pake kamera ini si fan?</p> <p>Opan : Mirip kamera biasa kok mam, tapi biar lebih paham tak jelasin dari awal aja ya mam.</p> <p>Zimam : Oke (Mengangguk, sambil memberikan kamera ke ofan)</p> <p>Opan : Yang pertama ini mam, (Visual menyalakan kamera, zoom pada tombol power)(ofan narasi).</p> <p>Zimam : Ohh.. haha pasti itu fan, masa kamera mati mau dipakai. Hehehe</p> <p>Opan : hahahaha... nah itu tahu. Terus ini namanya lensa mam, bisa diputer ke kiri dan ke kanan, yang ini untuk zoom yang ini focus. Coba aja mam.</p> <p>Zimam : Lensa buat apaan fan?</p> <p>Opan : Lensa itu mata dari sebuah kamera, jadi dari sinilah kamera mampu memperoleh gambar objek. (ofan narasi)</p> <p>Zimam : (mencoba sambil berdiri) ohh iya iya paham paham. (jari zimam tak sengaja menyentuh tombol focus). Eh eh ini apa</p>	
--	--	--	--	--

		<p>fan?</p> <p>Opan : Itu buat ngatur focus mam, bisa auto focus atau manual focus. Kalo auto focus berarti kita ga perlu muter muter focus ini mam (sambil memegang panel focus lensa).</p> <p>Zimam : Sebenarnya focus itu apa sih fan?</p> <p>Opan : Yaudah kamu coba aja dulu nih.</p> <p>Zimam : Memeberikan hasil foto ke ofan (hasilnya blur)</p> <p>Opan : Lha ini namanya ngga focus mam, focus ini gini (ofan mengambil gambar dan hasilnya focus) (narasi)</p> <p>Zimam : Eh iya beda ya, hehehe, terus ini apa mam? (Visual tombol stabilizer)</p> <p>Opan : Itu biar kamera stabil pas ngambil gambar mam.</p> <p>Zimam : Ohhh... eh kata kamu bisa dicopot lensanya? Itu gimana fan?</p> <p>Opan : Ini mam, ini dipencet (Visual melepas lensa), jadi sambil diputer ke kiri. (Narasi)</p> <p>Zimam : Kalau yang kecil ini tombol apa fan?</p> <p>Opan : Ini buat buka lampu flash mam, biasanya dipakai kalua situasi</p>	
--	--	---	--

			<p>kurang cahaya mam. (sambil memberikan kamera ke zimam)</p> <p>Zimam : Njepret kamera ke ofan menggunakan flash</p> <p>Opan : Eh mam... mam silau kaliii. .</p> <p>Zimam : Eh sorry fan sorry. Hahaha</p> <p>Opan : Oke ngga papa, gimana? Nyampe sini ada yang bingung ngga?</p> <p>Zimam : Engga lah fan, malah jadi tambah pengen tahu nih.</p>	
Suasana sekitar gazebo ---- Fade off				
5	Gazebo	Opan dan Zimam	<p>Opan : Eh mam, tapi kok kamu tadi udah bisa foto? Udah tau mana yang dipencet?</p> <p>Zimam : Tahu lah fan, kan tadi udah liat kamu dulu. (zimam jepret jepret kamera)</p> <p>Opan : Bagus bagus.. hehehe. Mam... maamm.. (ofan nongol di depan lensa)</p> <p>Zimam : eh ehhhh... hahaha. fan terusin donk jelasinnya...</p> <p>Opan : Ini yang ada tulisan ISOnya itu gunanya untuk mengatur</p>	

			<p>kepakaan sensor cahaya kamera mam, jadi kalo angkanya besar sensornya semakin peka sama cahaya mam.</p> <p>Zimam : Terus ini yang sebelahnya apa fan?</p> <p>Opan : Ini tombol display mam, fungsinya untuk masuk mode stand by mam. Pasti kamu penasaran sama tombol yang gede ini kan mam? (Visual) (narasi)</p> <p>Zimam : Tahu aja lho.. hehehe (cengar cengir)</p> <p>Opan : Ini tombol mode mam. Kalo yang gambar bunga ini untuk mengambil gambar jarak dekat mam. Eh iya, Nanti kalo mau kameraku kamu pinjem aja terus coba coba aja sendiri modenya. Oke</p> <p>Zimam : Oke, berarti lanjut broo.. (nepuk nepuk ofan)</p> <p>Opan : Kalau yang ini tombol dial mam (visual kamera), gunanya bisa buat ngatur apa aja, bisa di scroll ke kanan dan ke kiri.</p>	
7	Sekitar kantor bpmtp	Opan dan Zimam	<p>Sambil berjalan jalan</p> <p>Zimam : Kalo yang ini apa mam?</p> <p>Opan : Ini tombol live view, dan live view itu ini (menunjuk layar)</p>	

		<p>tombol ini fungsinya buat mindah (mengintip view finder) ke sini (menunjuk live view),</p> <p>Zimam : Yang ini yang ini...</p> <p>Opan : ini tombol menu dan info (menunjuk tombol menu dan info) menu itu untuk memasuki menu dan info untuk melihat info hasil foto kamera.</p> <p>Zimam : Mantapp.. terus yang 2 sebelah ini apa?</p> <p>Opan : ini zoom in dan zoom out, kalo zoom in itu buat ndeketin objek kalo zoom out buat ngejauhin objek (ketawa)</p> <p>Zimam : Lha yang Q ini sih?</p> <p>Opan : Ini untuk masuk fungsi shortcut mam.. bingung? Gini ni (melihat live view) (narasi)</p>	
		<p>Zimam : Ohh iya iya,</p> <p>Opan : kalo yang ini tombol navigasi, gunanya untuk mengarahkan dimanapun. Tapi ada fungsi shortcut juga dr 4 tombol navigasi ini lho.</p> <p>Zimam : Zimam bermain tombol navigasi</p>	

		<p>Zimam : Tinggal dua tombol ini ni, kalo aku boleh nebak yang gambar tempat sampah pasti buat hapus foto kan? (Visual menghapus gambar)</p> <p>Opan : hahaha.. bener bener, coba gambarnyaa bukan tempat sampah pasti kamu gatau kan mam? (tertawa)</p> <p>Zimam : Hahaha iya juga sii. Lha kalo yang ini apa fan?</p> <p>Opan : Ini gunanya buat liat hasil foto atau video yang terekam kamera.</p> <p>Zimam : Jadi nanti bisa tak bawa pulang ya kameramu? Mau buat foto foto selfie lah..</p> <p>Opan : Yaelah mam alay bener mam.. hahaha (tertawa)</p> <p>Zimam : hahaha gapapa kali, tapi kan yang penting sambil coba coba biar makin pinter pake kamera.....</p> <p>Opan : DSLR mam..</p> <p>Zimam : nah iya maksudku ngmong itu. Hahaha</p>	
--	--	---	--

8	Berjalan meninggalkan gazebo	Opan dan Zimam	Berjalan meninggalkan sekitar gazebo sambil ngobrol.	
---	------------------------------	----------------	---	--

Lampiran 39

Dokumentasi Penelitian



Siswa mengerjakan soal uji coba



Siswa mengerjakan soal pretest



Suasana pembelajaran menggunakan video pembelajaran



Suasana pembelajaran menggunakan video pembelajaran



Siswa mengerjakan soal posttest



Peneliti membagikan angket siswa.