



**EVALUASI PROGRAM KO-KURIKULER
SINEMATOGRAFI “*TWO WEEKS ONE VIDEO*” PADA
SISWA KELAS X PRODI MULTIMEDIA DI SMK
NEGERI 11 SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Ferlina Khoirun Nisa

1102413044

UNNES

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

TAHUN 2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "EVALUASI PROGRAM KO-KURIKULER SINEMATOGRAFI "TWO WEEKS ONE VIDEO" PADA SISWA KELAS X PRODI MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 11 SEMARANG", karya,

Nama : Ferlina Khoirun Nisa

NIM : 1102413044

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 20 Desember 2017

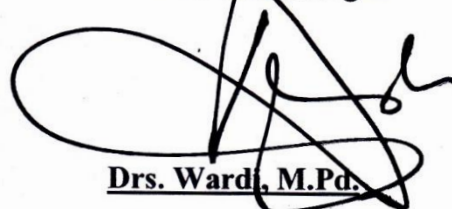
Dosen Pembimbing I



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing II



Drs. Wardi, M.Pd.

NIP. 196003181987031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN KELULUSAN

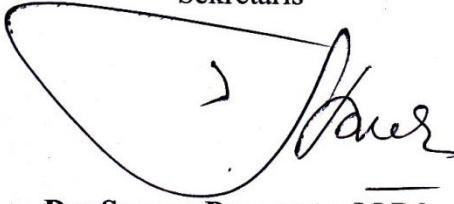
Skripsi dengan judul “EVALUASI PROGRAM KO-KURIKULER SINEMATOGRIFI “*TWO WEEKS ONE VIDEO*” PADA SISWA KELAS X PRODI MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 11 SEMARANG”, ditulis oleh Ferlina Khoirun Nisa, NIM 1102413044 telah dipertahankan di hadapan panitia Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

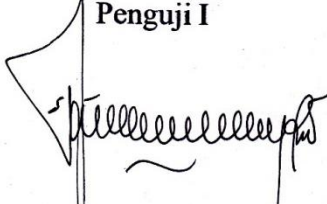
Hari : Kamis

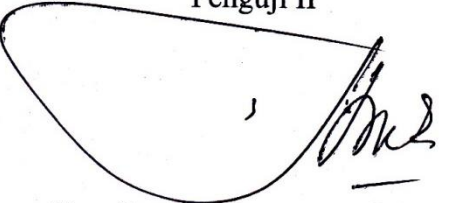
Tanggal : 25 Januari 2018

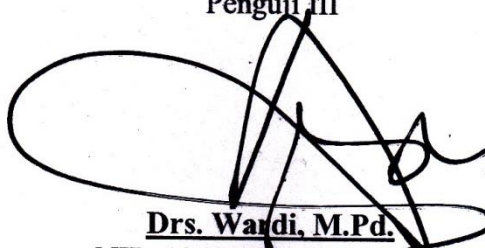
Panitia Ujian Skripsi


Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Sekretaris

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Penguji I

Dra. Istyarini, M.Pd.
NIP. 195911221985032001

Penguji II

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Penguji III

Drs. Wardi, M.Pd.
NIP. 196003181987031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Skripsi atas nama Ferlina Khoirun Nisa NIM 1102413044, dengan judul "EVALUASI PROGRAM KO-KURIKULER SINEMATOGRAFI "TWO WEEKS ONE VIDEO" PADA SISWA KELAS X PRODI MULTIMEDIA DI SMK N 11 SEMARANG", saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2018



Ferlina Khoirun Nisa

NIM. 1102413044

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Bila telah diperjuangkan dengan sungguh-sungguh baik hasilnya sukses atau gagal sesungguhnya semangat perjuangan itu adalah kesuksesan tersendiri (Andrie Wongso)
2. Mungkin cara yang kita jalankan terasa lambat, tapi kita harus terus maju berkembang ke depan. Dan berpikir kita selalu ada di masa sekarang, bukan masa lalu (Kwon Ji Yong)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orangtuaku (Bapak Munaji dan Ibu Siti Saromah) yang selalu mendukung dan berdoa untukku tiada henti .
2. Saudara-saudaraku ku yang selalu memberikan semangat kepadaku (Puji Lestari, Yuliana Puspita Sari, Desti Fantika Sari, & Ferdi Akmal Muntafiq)
3. Teman seperjuanganku Amanah grup dan Genit grup Grafika yang selalu bersama saling memberi semangat dan memotivasi satu sama lain.
4. Teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2013
5. Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Evaluasi Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” Pada Siswa Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, atas ijin penelitian yang diberikan.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, atas ijin penelitian yang diberikan.
4. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. dan Drs. Wardi, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Dra. Istyarini, M.Pd. Sebagai dosen Penguji I
6. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. Sebagai dosen Penguji II

7. Drs. Wardi, M.Pd. Sebagai dosen Penguji III
8. Kepala Sekolah SMK N 11 Semarang, atas ijin penelitian yang telah diberikan.
9. Bapak Maryadi selaku waka kurikulum di SMK N 11 Semarang, atas bantuan dan kerjasama yang telah terjalin.
10. Bapak Muhammad Hamrowi selaku Ketua Jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang, atas bantuan dan kerjasama yang diberikan.
11. Bapak Guntur Dharmawan selaku guru/ tutor Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*", atas bantuan dan kerjasama yang diberikan.
12. Bapak dan Ibu tercinta, atas semangat dan kasih sayangnya, serta yang tiada hentinya memanjatkan doa untuk kebahagiaan dan keberhasilan peneliti.
13. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala amal baik dari berbagai pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik sangat diharapkan guna penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Semarang, Januari 2018

Penyusun

ABSTRAK

Nisa, Ferlina Khoirun. 2017. “Evaluasi Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada Siswa Kelas X Prodi Multimedia di SMK Negeri 11 Semarang”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs Sugeng Purwanto, M.Pd., Pembimbing II Drs. Wardi, M.Pd.

Kata Kunci : Evaluasi, Program Ko-kurikuler Sinematografi, CIPP

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kompetensi dalam bidang konten video pada siswa multimedia dan lulusan multimedia yang kurang diterima di dunia industri pada bidangnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan pelaksanaan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang. Pendekatan penelitian menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan model CIPP. Populasi dalam penelitian ini Waka Kurikulum SMK N 11 Semarang 1 orang, Ketua Jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang 1 orang, guru pembimbing kegiatan 2 orang, dan siswa kelas X Multimedia SMK N 11 Semarang sebanyak 144 siswa. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini adalah *random sampling* dengan metode *slovin* dan dipilih sampel sejumlah 59 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji validitas dan reliabilitas menggunakan rumus perhitungan statistika menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa :1) kedudukan ko-kurikuler dalam struktur kurikulum sekolah adalah berupa penugasan terstruktur. 2) kebutuhan program telah sesuai dengan tujuan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. 3) kualifikasi tenaga pendidik telah sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, namun kinerja dalam penilaian produk dan kompetensi siswa belum dapat dilakukan dengan maksimal. 4) kualifikasi peserta didik menunjukkan kategori cukup baik yaitu 68%. 5) kualitas sarana dan prasarana menunjukkan persentase 76% yaitu cukup baik. 6) Alokasi anggaran menunjukkan hasil cukup baik. 7) proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran memiliki persentase 79% yaitu cukup baik, 8) hasil program meliputi kompetensi siswa dan produk video siswa masuk dalam kategori cukup baik yaitu 78% dan 76%. Dari hasil penelitian, secara garis besar hasil evaluasi Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dalam kategori cukup baik. Saran bagi pihak jurusan untuk mengefektifkan waktu belajar sesuai dengan waktu penugasan ko-kurikuler, agar melakukan evaluasi dan monitoring Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” secara berkala, selain itu pihak sekolah perlu mengadakan rekrutmen tambahan untuk guru, peserta didik perlu menemukan passion yang dimiliki, serta perlu adanya kerjasama warga sekolah untuk menjaga sarana dan prasarana, selain itu pihak sekolah perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuka peluang usaha sejak dini dengan cara mengadakan kegiatan multimedia kreatif.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Cakupan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Penegasan Istilah	12

1.8	Sistematika Penulisan Skripsi	14
BAB II	LANDASAN TEORI	16
2.1	Kurikulum	16
2.1.1	Pengertian Kurikulum	16
2.1.2	Asas Asas Kurikulum	19
2.1.3	Organisasi Kurikulum	21
2.1.4	Kegiatan Kurikuler Sekolah	28
2.2	Pembelajaran Sinematografi	33
2.2.1	Pengertian Sinematografi – Film.....	33
2.2.2	Teknik Dasar Sinematografi.....	35
2.3	Kegiatan Ko-Kurikuler SMK N 11 Semarang.....	42
2.3.1	SMK N 11 Semarang	42
2.3.2	Ko-kurikuler Sinematografi <i>Two Weeks One Video</i>	43
2.4	Kompetensi Dalam Pembelajaran Produktif	46
2.4.1	Pengertian Kompetensi	46
2.4.2	Tujuan Pembelajaran Berbasis Kompetensi.....	49
2.4.3	Kompetensi Awal dan Karakteristik Awal Peserta Didik	49
2.4.4	Pembentukan Kompetensi	52
2.5	Evaluasi Program	53
2.5.1	Pengertian Evaluasi	53
2.5.2	Manfaat Evaluasi Program Pembelajaran	55
2.5.3	Model Evaluasi Program	55
2.6	Penelitian Terdahulu	64
2.7	Kerangka Berfikir	66
BAB III	METODE PENELITIAN	68

3.1 Desain Penelitian	68
3.2 Fokus penelitian	70
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	72
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	72
3.5 Metode Pengumpulan Data	73
3.6 Instrumen Penelitian	76
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	77
3.8 Analisis Data	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Penelitian	82
4.1.1 Deskripsi Kedudukan Ko-kurikuler dalam Struktur Kurikulum di SMK N 11 Semarang	82
4.1.2 Deskripsi Keteresuaian Kebutuhan Program dengan Tujuan program Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	86
4.1.3 Deskripsi Kualifikasi Tenaga Pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	89
4.1.4 Deskripsi Kualifikasi Peserta Didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	95
4.1.5 Deskripsi Kualitas Sarana dan Prasarana Penunjang Program Ko- kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	97
4.1.6 Deskripsi Alokasi Anggaran dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	98
4.1.7 Deskripsi Proses Pembelajaran pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	100
4.1.8 Deskripsi Hasil Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	102

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	105
4.2.1 Kedudukan Ko-kurikuler dalam Struktur Kurikulum di SMK N 11 Semarang	106
4.2.2 Ketersesuaian Kebutuhan program dengan Tujuan Program Ko- kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	108
4.2.3 Kualifikasi Tenaga Pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	109
4.2.4 Kualifikasi Peserta Didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	112
4.2.5 Kualitas Sarana dan Prasarana penunjang Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	114
4.2.6 Alokasi Anggaran dalam program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	116
4.2.7 Proses Pembelajaran pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”	117
4.2.8 Hasil Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Week One Video</i> ”	120
4.3 Keterbatasan Penelitian	124
BAB V PENUTUP	126
5.1 Simpulan	126
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	129

DAFTAR TABEL

Table 2.1 : Tabel Struktur Kurikulum SMK/MAK.....	30
Tabel 3.1 : Tabel Hasil Analisis Angket.....	74
Tabel 3.2 : Tabel Analisis Observasi.....	76
Tabel 3.3 : Tabel Interval Skor Kriteria Keberhasilan.....	79
Tabel 4.1 : Tabel Observasi Produk.....	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Evaluasi model stake.....	57
Gambar 2.2: Diagram Model Evaluasi CIPP.....	62
Gambar 2.3 : Kerangka berfikir evaluasi program ko-kurikuler sinematografi “ <i>Two Weeks One Video</i> ”.....	67

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	136
Lampiran 2. Instrumen Angket Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” pada Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang	146
Lampiran 3. Instrumen Lembar Observasi Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” pada Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang.....	151
Lampiran 4. Instrumen Wawancara Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” pada kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang	156
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	159
Lampiran 6. Hasil Analisis Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” pada Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang.....	161
Lampiran 7. Data Siswa.....	187
Lampiran 8. Lampiran Struktur Kurikulum.....	197
Lampiran 9. Surat Selesai Peneliatian.....	199
Lampiran 10. Dokumentasi.....	200

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses belajar tiada henti yang berlangsung seumur hidup. Dunia pendidikan saat ini telah menghadapi tantangan besar sesuai dengan kemajuan zaman. Kemajuan ini harus dapat diwujudkan dengan proses pembelajaran yang bermutu dan menghasilkan lulusan yang berkualitas, professional, produktif, dan menguasai kompetensi sesuai bidangnya. Strategi untuk mewujudkan hasil tersebut perlu dipikirkan dengan matang, diantaranya dengan strategi dalam mengembangkan kompetensi peserta didik agar menjadi lulusan yang berkualitas dan sesuai dengan dunia kerja.

Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kegiatan berpikir dan bertindak (Depdiknas, 2001). Pengembangan kompetensi pada sekolah kejuruan lebih dapat difokuskan daripada sekolah umum, hal ini dikarenakan sekolah kejuruan seperti SMK memiliki fokus kompetensi yang dipelajari, sedangkan sekolah umum memiliki kompetensi yang luas dan tidak memiliki fokus kompetensi tertentu. Menurut Depdiknas 2004 pendidikan di SMK bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya.

Penyelenggaraan pendidikan pada jenjang SMK tidak selalu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berpengalaman, sehingga kurang dapat bersaing dalam dunia industri. Pihak sekolah tidak bisa menghasilkan lulusan yang profesional dalam bekerja jika hanya mengandalkan program OJT (*On The Job Training*). Oleh karena itu, kurikulum sekolah perlu dirancang agar kegiatan-kegiatan yang dapat memberi pengalaman belajar dan mengembangkan kompetensi peserta didik dapat diselenggarakan dengan baik. Penyelenggaraan pendidikan sekolah membutuhkan perencanaan pembelajaran sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan dengan berpedoman pada kurikulum.

Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam hal ini, sekolah sebagai sarana pendidikan perlu mengembangkan kompetensi siswa dalam segala bidang agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pengembangan potensi peserta didik sebagaimana dimaksud dalam tujuan

pendidikan nasional tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler.

Ko-kurikuler menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *offline* merupakan rangkaian kegiatan kesiswaan yang berlangsung di sekolah. Eli Maryani dan Jaja Suharja (2010:183-184) menyatakan bahwa ko-kurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran, yang bertujuan untuk memperdalam kompetensi dalam kegiatan intrakurikuler. Intrakurikuler merupakan kegiatan siswa di sekolah atau mahasiswa di kampus yang sesuai dengan komponen kurikulum, dan ekstrakurikuler yaitu yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum, seperti pelatihan kepemimpinan dan pembinaan siswa. Dari berbagai istilah tersebut yang telah dipahami, ko-kurikuler dapat diartikan sebagai kegiatan kesiswaan yang tidak berdasarkan unsur-unsur kurikulum tetapi masih ada keterkaitan dengan kegiatan intrakurikuler yang dapat membantu meningkatkan kompetensi dalam kegiatan akademik. Berbeda dengan ekstrakurikuler yang dilaksanakan diluar intrakurikuler dan tidak menunjang secara langsung kegiatan akademik.

Siswa SMK dibentuk untuk menjadi lulusan yang terampil dan dapat bersaing dalam dunia industri. Namun apabila siswa hanya diberi pelajaran intrakurikuler dalam pelajaran produktif, siswa masih perlu pengalaman lebih untuk dapat memperoleh pengalaman belajar. Jika dihitung dari jam pelajaran produktif siswa SMK sesuai kurikulum 2013, pembelajaran teori praktek tatap muka setiap pertemuan adalah 8 jam. Sedangkan dalam satu minggu siswa

mendapat praktek tatap muka selama 48 jam. Dalam kurun waktu tersebut siswa belum tentu menghasilkan suatu produk yang berkualitas.

Program ko-kurikuler dari hasil penelitian sebelumnya pada Akromudin (2001) dalam skripsi “Kegiatan Ko-kurikuler Pendidikan Agama Islam di SMK N 2 Sleman Yogyakarta” , menyimpulkan bahwa kegiatan ko-kurikuler dilaksanakan untuk menunjang kegiatan intrakurikuler. Dalam pelaksanaannya, intensitas siswa dalam mempelajari agama Islam menjadi lebih banyak. Selanjutnya dalam Estu Miyarso (2011) menjelaskan bahwa melalui keahlian dasar sinematografis masih terus terbuka lebar peluang untuk mengembangkan produk-produk Teknologi Pendidikan (TP) baik film atau video pembelajaran. Hal tersebut akan sangat mudah terwujud bila sudah ada kemauan dan komitmen dari berbagai pihak untuk terus mendukung kreativitas dalam berkarya.

Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Syariffuddin, dkk (2002) membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang mengisi kegiatan ko-kurikuler dengan program pengajaran tutorial sebaya lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelompok siswa yang mengisi kegiatan ko-kurikuler secara konvensional. Menurut hasil penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari program kegiatan ko-kurikuler dianggap memberi pengaruh positif kepada siswa, baik dalam hal kompetensi, kreatifitas, dan intelektual.

Salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) di Semarang yang memiliki kegiatan ko-kurikuler adalah SMK Negeri 11 Semarang yang merupakan sekolah berstandar Internasional (SBI). SMK Negeri Semarang memiliki empat program keahlian yaitu : Kompetensi Keahlian Persiapan Grafika, Kompetensi Keahlian

Kompetensi Grafika, Kompetensi Keahlian Multimedia, dan Kompetensi Keahlian Animasi. Kompetensi yang diberikan di semua jurusan tersebut mengembangkan keahlian dan keterampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan atau bidang tugas yang akan di hadapi di dunia kerja. Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang merupakan salah satu jurusan sekolah menengah di Semarang yang telah memiliki prestasi dalam bidang akademik maupun kegiatan diluar kegiatan akademik.

Program ko-kurikuler di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang dilaksanakan sesuai fokus penjurusan yang ada di Multimedia SMK N 11 Semarang yaitu, fokus penjurusan *Mobile Apps*, fokus penjurusan Web, dan Fokus penjurusan Sinematografi. Fokus penjurusan digunakan untuk memfokuskan kegiatan pembelajaran diluar pelajaran intrakurikuler sesuai dengan kebutuhan industri. Sinematografi merupakan ilmu yang menggunakan teknik menangkap gambar serta menggabung-gabungkan gambar menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan suatu ide. Hasil dari sinematografi adalah sebuah film atau video. Saat ini video dapat dijadikan sebagai ladang penghasilan bagi siapa saja, dari kalangan muda hingga dewasa.

Video dapat diunggah melalui situs-situs yang menyediakan layanan untuk mengunggah video, salah satunya adalah *Youtube*. Situs *Youtube* dapat digunakan sebagai sumber penghasilan bagi siapa saja yang mengunggah video dalam situs tersebut dan memiliki banyak penonton. Semakin banyak video yang dilihat oleh orang lain maka akan semakin banyak penghasilan yang didapat. Orang yang mencari sumber penghasilan dari situs *Youtube* disebut dengan *Youtuber*. Saat ini,

banyak *Youtuber* berlomba-lomba membuat video yang menarik masyarakat luas dikarenakan semakin mudahnya akses jaringan internet. Mudahnya dalam mengakses jaringan internet dapat digunakan sebagai peluang usaha bagi siapa saja, terutama dari kalangan pelajar. Kalangan pelajar perlu diberi arahan untuk membuat video yang berkualitas sejak dini agar dapat menghasilkan video yang menjadi sumber penghasilan bagi peserta didik. Jadi peserta didik dapat membuka lapangan usaha sejak dini melalui video yang telah dihasilkan.

Program ko-kurikuler sinematografi *Two Weeks One Video* merupakan salah satu kegiatan diluar kegiatan akademik sekolah. Pada setiap kegiatan siswa dituntut untuk menghasilkan produk akhir. Program ko-kurikuler ini tidak melibatkan kurikulum sekolah dalam pelaksanaannya, sehingga tidak ada jadwal resmi yang diberikan oleh sekolah. Program ini adalah program yang diadakan oleh jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang untuk meningkatkan kompetensi produktif konten video pada siswanya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK N 11 Semarang, latar belakang dari program ko-kurikuler di jurusan Multimedia dikarenakan jam pelajaran produktif di jurusan Multimedia yang telah mengikuti kurikulum sekolah dianggap masih kurang. Menurut ketua jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang, jurusan Multimedia memiliki beberapa program ko-kurikuler, namun program tersebut seringkali tidak dapat dilanjutkan karena dianggap kurang efektif dan kurang relevan lagi dalam pelaksanaannya, oleh sebab itu ada beberapa kegiatan yang harus segera dihentikan.

Pelaksanaan program sinematografi *Two Weeks One Video* tersebut, tidak semua siswa memiliki kompetensi dalam bidang konten video dan dapat menghasilkan produk video yang berkualitas sehingga hasil akhirnya kurang diterima masyarakat. Kenyataannya dalam hasil akhir akademik siswa yang telah menempuh mata pelajaran Teknik Pengolahan Video memiliki nilai dengan jumlah rata rata yang belum maksimal. Hal ini dibuktikan dengan data nilai UAS dari 103 siswa kelas XII pada jurusan multimedia tahun ajaran 2016/2017 yang telah menempuh mata pelajaran sinematografi, jumlah siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM mendapat persentase 50% , dan 51% siswa memiliki nilai lebih dari KKM. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian dari siswa masih memiliki kompetensi sinematografi yang kurang baik. Maka siswa terus diberi pelatihan agar kemampuan terasah dengan baik.

Meskipun sebagian siswa ada yang mengalami kesulitan, namun rasa antusias dari mereka juga tinggi dalam belajar dan mendapat pengalaman baru, terutama pada siswa kelas X. Kegiatan dilaksanakan agar siswa dapat mempelajari konten video lebih awal, terutama pada siswa kelas X. Guru harus mempunyai strategi dan evaluasi kegiatan agar siswa dapat menghasilkan proyek yang berkualitas dan pantas untuk dipublikasikan, yaitu guru harus mengevaluasi proyek produksi video yang dilakukan oleh siswa.

Video yang dimaksud berupa video dokumenter, *vlog*, film pendek, *video clip*, video tutorial, dan video lainnya. Proyek akhir siswa berupa konten video kemudian di unggah melalui akun *Youtube*. Konten video hasil dari proyek siswa ditujukan dapat berguna bagi diri siswa dan orang lain.

Program ko-kurikuler pada pembelajaran multimedia sebagai wujud peningkatan kompetensi produktif siswa yang diintegrasikan dengan dunia industri. Dalam hal ini program ko-kurikuler merupakan wadah bagi siswa SMK untuk meningkatkan dan mematangkan potensi dalam bidang keahlian yang dimiliki sebagai batu loncatan untuk mengenal dan mempersiapkan lulusan dalam memasuki dunia industri dan meningkatkan kompetensi produktif siswa.

Dengan hasil observasi di atas, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai **“EVALUASI PROGRAM KO-KURIKULER SINEMATOGRAFI “TWO WEEKS ONE VIDEO” PADA SISWA KELAS X PRODI MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 11 SEMARANG”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah- masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Pembelajaran intrakurikuler belum dapat memenuhi kompetensi produktif siswa SMK.
- 1.2.2 Kurangnya pengalaman praktik siswa dalam pembelajaran di sekolah
- 1.2.3 Pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler di jurusan Multimedia seringkali tidak dapat berjalan bertahap karena dianggap kurang efektif dan kurang relevan lagi dalam pelaksanaannya.
- 1.2.4 Kegiatan ko-kurikuler sinematografi *Two Weeks One Video* belum diketahui keefektifannya dalam mengembangkan kompetensi siswa.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tidak semua permasalahan dibahas oleh peneliti. Sehingga peneliti akan membahas mengenai evaluasi keefektifan kegiatan ko-kurikuler sinematografi *Two Weeks One Video* sebagai faktor yang mempengaruhi hasil kompetensi pada bidang kejuruan tertentu sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan di dunia kerja. Kegiatan ko-kurikuler sinematografi *Two Weeks One Video* dibatasi pada masalah tentang peningkatan kompetensi produktif siswa dalam bidang sinematografi, tujuan dan manfaat yang di dapat, dan target yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler sinematografi *Two Weeks One Video* kepada siswa tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimana kedudukan kegiatan ko-kurikuler dalam struktur kurikulum di SMK N 11 Semarang?
- 1.4.2 Apakah terdapat kesesuaian antara kebutuhan program dengan tujuan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”?
- 1.4.3 Bagaimana kualifikasi tenaga pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di SMK N 11 Semarang?
- 1.4.4 Bagaimana kualifikasi peserta didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di SMK N 11 Semarang?
- 1.4.5 Bagaimana kualitas sarana dan prasarana dalam menunjang Program Ko-Kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”?

- 1.4.6 Apakah terdapat alokasi anggaran dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”?
- 1.4.7 Bagaimana proses pembelajaran pada program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”?
- 1.4.8 Bagaimana hasil dari program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kedudukan ko-kurikuler dalam struktur kurikulum di SMK N 11 Semarang.
- 1.5.2 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan ketersesuaian antara kebutuhan program dengan tujuan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”
- 1.5.3 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kualifikasi tenaga pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di SMK N 11 Semarang
- 1.5.4 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kualifikasi peserta didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di SMK N 11 Semarang
- 1.5.5 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kualitas sarana dan prasarana penunjang program ko-kurikuler “*Two Weeks One Video*”.
- 1.5.6 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan alokasi anggaran dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

1.5.7 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan proses pembelajaran pada program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”

1.5.8 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan hasil dari program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat berguna menjadi bahan pertimbangan dalam peningkatan program yang dilaksanakan untuk kegiatan ko-kurikuler mata pelajaran produktif pada siswa di jurusan multimedia agar sesuai dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang juga diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan mengenai tata cara mengevaluasi sebuah program pendidikan, serta dapat diimplementasikan di dunia kerja.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi sekolah dan memberi masukan kepada sekolah dalam kegiatan ko-kurikuler siswa di jurusan multimedia selanjutnya.

c. Bagi Jurusan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk materi evaluasi program selanjutnya.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pengertian dan penafsiran judul dalam skripsi ini, maka penulis memberikan batasan yang membahas dan mempertegas istilah yang digunakan tersebut, yaitu :

1.7.1 Ko-kurikuler

Ko-kurikuler merupakan rangkaian kegiatan kesiswaan yang dilaksanakan di luar kegiatan belajar mengajar di sekolah (KBM) dengan tujuan agar siswa lebih memahami dan memperdalam materi yang ada di mata pelajaran intrakurikuler. Kegiatan ko-kurikuler merupakan kegiatan diluar jadwal pelaksanaan intrakurikuler dan diluar ekstrakurikuler, namun erat sekali hubungannya dengan kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan ko-kurikuler juga kegiatan merupakan diluar jam pelajaran biasa(termasuk waktu libur) yang dilakukan di sekolah ataupun diluar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai hubungan antara berbagai jenis pengetahuan, menyalurkan bakat dan minat siswa, serta memberi pengalaman belajar kepada siswa

Adapun yang dimaksud dengan kegiatan ko-kurikuler dalam judul skripsi ini adalah kegiatan pembelajaran sinematografi yang dilaksanakan diluar pelajaran inti berupa penugasan kepada siswa.

1.7.2 Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi suatu rangkaian gambar yang dapat menyampaikan suatu ide. Sinematografi juga dapat diartikan sebagai gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam

sinematografi disebut sebagai montase atau montage. Sinematografi sangat erat kaitannya dengan film dalam pengertiannya sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni.

“*Two Weeks One Video*” merupakan nama kegiatan diluar jam sekolah yang dilaksanakan di jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam pembelajaran sinematografi atau film.

1.7.3 SMK Negeri 11 Semarang

SMK Negeri 11 Semarang adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri yang memiliki program keahlian teknik grafika, dan teknik komputer informatika, adapun kompetensi keahlian yang telah terakreditasi dengan nilai A. Salah satu kompetensi keahlian di SMK Negeri 11 Semarang yaitu Multimedia. Fokus keahlian di jurusan multimedia SMK Negeri 11 Semarang adalah *web development, mobile apps*, dan videografi.

Ada beberapa kegiatan di luar jam sekolah yang dirancang oleh pihak jurusan Multimedia guna melatih siswa multimedia agar lebih kompeten dalam bidang yang telah difokuskan. Kegiatan tersebut yaitu kegiatan ko-kurikuler pada mata pelajaran produktif *mobile apps*, pemrograman web, *broadcasting/sinematografi*, dan pembuatan game. Setiap siswa di jurusan multimedia dibebaskan untuk memilih fokus keahlian sesuai minat dan bakat siswa tersebut. Kegiatan diampu oleh guru multimedia yang kompeten dalam bidangnya, begitu pula dengan tutor yang diberi tugas untuk memberikan materi adalah guru dari jurusan multimedia. Kegiatan seringkali dilakukan secara mandiri oleh siswa

multimedia, dan tugas guru adalah sebagai fasilitator. Siswa yang mengikuti kegiatan tersebut dituntut untuk menghasilkan sebuah produk dalam batas waktu dua minggu.

Kegiatan pembelajaran yang diadakan di jurusan multimedia SMK Negeri 11 Semarang sangat terfokus dan menarik perhatian peneliti. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 11 Semarang khususnya di Jurusan Multimedia.

1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar, penulisan skripsi ini mencakup tiga bagian yang masing-masing terdiri atas beberapa bab dan sub bab.

1.8.1 Bagian Awal

Pada Bagian awal skripsi dimuat :

Halaman Sampul, Halaman Judul, Halaman Pengesahan, Halaman Motto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Bagan, Daftar Lampiran.

1.8.2 Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari :

Bab 1 : Pendahuluan

Dalam halaman ini membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penegasan Istilah dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 : Tinjauan Pustaka

Dalam halaman ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dan mendasari dalam melaksanakan penelitian dan kajian pustaka.

Bab 3 : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang desain penelitian, prosedur penelitian.

Bab 4 : Pembahasan Dan Hasil Penelitian

Dalam bab ini diuraikan mengenai desain hasil penelitian, pembahasan, serta kendala dan solusi.

Bab 5 : Penutup

Pada bab ini terdiri dari : simpulan, saran-saran, kata penutup, dan lampiran dengan daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

1.8.3 Bagian Akhir

Pada bagian ini dimuat : daftar pustaka, lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 KURIKULUM

2.1.1 Pengertian Kurikulum

Istilah kurikulum pertama kali digunakan dalam dunia olah raga pada zaman Yunani Kuno. *Curriculum* dalam bahasa Yunani berasal dari kata *Curir*, yang memiliki arti sebagai pelari, dan *Curere* yang memiliki arti tempat berpacu. *Curriculum* diartikan sebagai “Jarak” yang harus “ditempuh” oleh pelari. Sedangkan kurikulum dalam dunia pendidikan diartikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan anak didik untuk memperoleh ijazah.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pengertian kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Definisi lain dikemukakan oleh Dakir (2001:3) bahwa “kurikulum adalah satu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan, dan dirancang secara sistemik atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan serta diperuntukan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Pengertian kurikulum ini lebih dipertegas lagi oleh Sudjana (2005:6) bahwa “kurikulum adalah hasil belajar yang diniati atau *intended learning out come*”. Lebih lanjut Hilda Taba dalam Nasution (2008:7) mengemukakan bahwa “pada hakekatnya tiap kurikulum merupakan suatu cara untuk mempersiapkan anak agar berpartisipasi sebagai anggota yang produktif dalam masyarakatnya”.

Oemar Hamalik (2013:16) mengemukakan istilah kurikulum memiliki berbagai tafsiran oleh pakar-pakar dalam pengembangan kurikulum sejak dulu hingga saat ini. Tafsiran tersebut berbeda antara satu dengan lainnya, sesuai dengan titik berat inti dan pandangan dari pakar bersangkutan. Beberapa tafsiran yang dikemukakan oleh para ahli antara lain : (a) kurikulum memuat isi dan materi pelajaran adalah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan. (b) kurikulum sebagai rencana pembelajaran adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa. Dengan program ini siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran. (c) kurikulum sebagai pengalaman belajar adalah perumusan kurikulum lainnya yang sedikit berbeda dengan pengertian sebelumnya lebih menekankan bahwa kurikulum merupakan serangkaian pengalaman belajar.

Dari berbagai uraian tentang definisi kurikulum dapat ditinjau dari segi lain, sehingga pengertian kurikulum dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Kurikulum dapat dilihat sebagai produk, yaitu sebagai hasil karya para pengembang kurikulum.

2. Kurikulum dipandang sebagai program, yaitu alat yang dilakukan sekolah untuk mencapai tujuan.
3. Kurikulum dapat dipandang sebagai hal-hal yang diharapkan akan dipelajari siswa, yaitu pengetahuan, sikap, serta keterampilan tertentu.
4. Kurikulum dipandang sebagai pengalaman siswa.

Disimpulkan bahwa kurikulum merupakan bagian sangat penting dalam pendidikan. Kurikulum merupakan acuan atau panduan yang didalamnya mengatur seluruh aspek dari komponen-komponen dalam pendidikan beserta tugas, fungsi, dan tujuannya dalam proses pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum sebagai seperangkat pelajaran yang diberikan dalam suatu kegiatan belajar-mengajar guna mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan yang bertujuan menghasilkan tenaga guru akan mempunyai kurikulum berbeda dari pendidikan yang bertujuan menghasilkan suatu keahlian. Maka perangkat pelajaran yang disajikan dalam kurikulum harus mempunyai relevansi dengan tujuan yang hendak dicapai.

Komposisi pada kurikulum disesuaikan dengan jenjang pendidikannya, pada tingkat sekolah dasar maupun menengah, kurikulum mengarah pada program pelajaran yang menyangkut sikap dan nilai. Kemudian pada tingkat menengah, kurikulum lebih mengutamakan pemahaman dan keyakinan untuk menunjang penghayatan dan pengalaman nilai dan sikap tersebut. Posisi kurikulum menjadi hal yang penting dalam sebuah pendidikan. Secara singkat, posisi kurikulum dibagi menjadi tiga yaitu, (1) posisi pertama adalah kurikulum konstruk yang dibangun untuk mentransfer apa yang telah terjadi di masa lalu kepada generasi berikutnya untuk dilestarikan, diteruskan, dan dikembangkan, (2) posisi kedua adalah

kurikulum berposisi sebagai jawaban untuk menyelesaikan berbagai masalah sosial berkenaan dengan pendidikan, (3) posisi ketiga adalah kurikulum untuk membangun kehidupan masa depan dimana kehidupan masa lalu, masa sekarang, dan berbagai rencana pengembangan dan pembangunan bangsa dijadikan dasar untuk mengembangkan kehidupan masa depan (Sanjaya : 2014).

2.1.2 Asas Asas Kurikulum

2.1.2.1 Asas Filosofis

Tujuan sekolah yaitu mendidik agar siswa menjadi manusia yang “baik”. Dalam hal ini “baik” pada hakikatnya ditentukan oleh nilai-nilai, cita-cita atau filsafat yang dianut negara, namun juga guru, orang tua, masyarakat, bahkan dunia. Perbedaan pada filsafat dengan sendirinya akan menimbulkan perbedaan dalam tujuan pendidikan, dapat juga bahan pelajaran yang disajikan, dapat juga cara mengajar dan menilainya. Pendidikan di negara demokratis akan berbeda dengan negara yang otokratis, kemudian pendidikan di negara Budha akan berbeda dengan pendidikan di negara yang dominan memeluk agama Islam atau Kristen. Asas filosofi berkenaan dengan tujuan pendidikan sesuai dengan filsafat negara.

2.1.2.2 Asas Psikologis

a. Psikologis anak

Sekolah didirikan untuk anak dan untuk kepentingan anak, yaitu menciptakan situasi-situasi di mana anak dapat belajar guna mengembangkan bakatnya. pada abad ke-20, anak lebih mendapat perhatian menjadi salah satu asa dalam pengembangan kurikulum. Kemudian timbul aliran progresif, kurikulum yang didasarkan atas minat dan perkembangan anak, yaitu “*Child centered*

curriculum". Kurikulum tersebut dapat dipandang sebagai reaksi terhadap kurikulum yang ditentukan oleh orang dewasa tanpa menghiraukan kebutuhan dan minat anak. Kurikulum yang begitu ekstrim mengutamakan salah satu dasar akan mempunyai kekurangan.

b. Psikologis belajar

Pendidikan di sekolah diperuntukan kepada anak-anak guna belajar, dapat menguasai sejumlah pengetahuan, dapat mengubah sikap, dapat menerima norma-norma, dapat menguasai sejumlah keterampilan. Namun, belum masih timbul pertanyaan tentang bagaimana anak itu belajar. Bila diketahui tentang bagaimana proses belajar tersebut berlangsung, dalam keadaan yang bagaimana belajar tersebut memberi hasil yang sebaik-baiknya, maka kurikulum dapat direncanakan dan dilaksanakan dengan cara yang seefektif-efektifnya. Pada dasarnya psikologi belajar mencakup segala belajar, dari yang sederhana sampai yang paling pelik.

2.1.2.3 Asas Sosiologis

Anak merupakan manusia sosial, tidak dapat hidup tanpa manusia lainnya, ia selalu hidup dalam suatu masyarakat. Maka, anak harus memenuhi tugas-tugas yang harus dilakukannya dengan penuh tanggung-jawab, baik sebagai anak maupun sebagai orang dewasa kelask. Anak banyak menerima jasa dari masyarakat dan sebaliknya, ia harus berbakti kepada masyarakat.

Masyarakat mempunyai norma-norma, adat kebiasaan yang harus dikenal dan diwujudkan anak dalam pribadinya lalu dinyatakan dalam kelakukaannya. Tiap masyarakat tidak sama dalam corak nilai-nilai yang dianut, dan tiap anak memiliki latar belakang yang berbeda. Maka, asas sosiologis

merupakan keadaan masyarakat, perkembangan dan perubahannya, kebudayaan manusia, hasil kerja manusia berupa pengetahuan, dan lain-lain.

2.1.2.4 Asas Organisatoris

Asas organisatoris berkenaan dengan masalah, dalam bentuk yang bagaimana pelajaran akan diberikan? apakah dalam mata pelajaran terpisah-pisah, atau diusahakan adanya hubungan antara pelajaran yang diberikan. Atau diusahakan hubungan secara lebih mendalam dengan menghapus segala batas-batas mata pelajaran, maka berpendirian dalam bentuk kurikulum terpadu. Jadi, Asas organisatoris yang mempertimbangkan bentuk dan organisasi bahan pelajaran yang disajikan.

2.1.3 Organisasi Kurikulum

Kurikulum terdapat beberapa organisasi yang menjadi isi atau pembidangan dalam kurikulum. Bentuk organisasi kurikulum memiliki ciri tersendiri, dan mengalami proses pengembangan secara berurutan, sejalan dengan berbagai penemuan baru dalam ilmu kurikulum.

2.1.3.1 Kurikulum Mata Pelajaran

Kurikulum mata pelajaran digolongkan sebagai bentuk kurikulum tradisonal. Kurikulum ini telah diterapkan di sekolah-sekolah sampai dengan munculnya kurikulum tahun 1958 dan kurikulum 1975. Kurikulum ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Terdiri dari jumlah mata pelajaran yang terpisah antara satu sama lain, dan masing-masing berdiri sendiri.

- b. Tiap mata pelajaran seolah-olah tersimpan dalam kotak tersendiri dan diberikan dalam waktu tertentu.
- c. Hanya bertujuan pada penguasaan sejumlah ilmu pengetahuan dan mengabaikan perkembangan aspek tingkah laku.
- d. Tidak didasarkan pada kebutuhan, minat, dan masalah-masalah yang dihadapi siswa.
- e. Bentuk kurikulum yang tidak mempertimbangkan kebutuhan, masalah, dan tuntutan dalam masyarakat yang senantiasa berubah dan berkembang.
- f. Pendekatan metodologi mengajar yang digunakan adalah sistem penugasan (imposisi) dan menciptakan perbedaan individual di kalangan para siswa.
- g. Guru berperan paling aktif, dengan pelaksanaan sistem guru mata pelajaran dan mengabaikan unsur belajar aktif di kalangan para siswa
- h. Para siswa sama sekali tidak dilibatkan dalam perencanaan kurikulum kooperatif (Hamalik, 2008:155-256).

2.1.3.2 Kurikulum dengan Mata Pelajaran Berkorelasi

Kurikulum dengan Mata Pelajaran Berkorelasi merupakan kurikulum yang disusun untuk mengurangi kelemahan dengan adanya keterpisahan di antara berbagai mata pelajaran tersebut, diusahakan agar mata pelajaran tersebut disusun dalam pola korelasi.

Menurut Oemar Hamalik(2008) bentuk korelasi ini terdiri dari dua pola, yaitu korelasi informal dan korelasi formal. Dalam bentuk korelasi informal, seorang guru mata pelajaran meminta agar guru mata pelajaran lainnya

mengkorelasikan pelajaran yang akan diberikannya dengan bahan yang telah diberikan oleh guru pertama.

Sedangkan dalam korelasi formal, beberapa guru bersama-sama merencanakan untuk mengkorelasikan mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya masing-masing. Jadi, ciri-ciri kurikulum ini di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Berbagai mata pelajaran dikorelasikan satu dengan yang lainnya
- b. Sudah dimulai adanya usaha untuk merelevansikan pelajaran dengan permasalahan kehidupan sehari-hari.
- c. Sudah mulai mengusahakan penyesuaian pelajaran dengan minat dan kemampuan para siswa, meski pelayanan terhadap perbedaan individual masih sangat terbatas
- d. Metode penyampaian menggunakan metode korelasi, meski masih banyak menghadapi kesulitan
- e. Meski guru masih memegang peran aktif, namun aktifitas siswa sudah mulai berkembang (Hamalik, 2008:157)

2.1.3.3 Kurikulum Bidang Studi

Dalam Oemar Hamalik (2008) menyebutkan bahwa kurikulum bidang studi sudah memadukan sejumlah mata pelajaran sejenis yang memiliki ciri-ciri yang sama.

Batas-batas mata pelajaran yang telah berpadu tersebut sudah tidak terlihat lagi.

Ciri-ciri umum dari kurikulum bidang studi adalah sebagai berikut:

- a. Kurikulum terdiri atas suatu bidang pengajaran, yang didalamnya terpadu sejumlah mata pelajaran sejenis dan memiliki ciri-ciri yang sama.

- b. Pelajaran bertitik tolak dari *core subject*, yang kemudian diuraikan menjadi sejumlah pokok bahasan
- c. Berdasarkan tujuan kurikuler dan tujuan instruksional yang telah digariskan
- d. Sistem penyampainannya bersifat terpadu
- e. Guru berperan selaku guru bidang studi
- f. Minat, masalah, serta kebutuhan siswa dan masyarakat dipertimbangkan sebagai dasar penyusunan kurikulum, walaupun masih pada batas-batas tertentu
- g. Dikenal sebagai jenis bidang studi seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Keterampilan, Pendidikan Kesehatan dan Olahraga, Ilmu Keguruan, dan sebagainya. Di luar negeri dikenal bidang studi yang disebut *Mathematics, Science, Sosial Studies, Language, arts, Civic Education, Health Education, Home Economics*, dan lain-lain (Hamalik, 2008:158).

2.1.3.4 Kurikulum Terintegrasi

Dalam kurikulum terintegrasi atau terpadu ini, batas-batas diantara semua mata pelajaran sudah tidak terlihat, karena semua mata pelajaran telah dirumuskan dalam bentuk masalah atau unit. Jadi semua mata pelajaran telah terpadu sebagai sebuah kesatuan. Ciri-ciri kurikulum terintegrasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan filsafat pendidikan demokrasi
- b. Berdasarkan psikologi pelajaran Gestalt atau organismik
- c. Berdasarkan landasan sosiologis dan social kultural

- d. Berdasarkan kebutuhan, minat, dan tingkat perkembangan atau pertumbuhan siswa
- e. Bentuk kurikulum ini tidak hanya ditunjang oleh semua mata pelajaran atau bidang studi yang ada, tetapi lebih luas. Bahkan, mata pelajaran atau bidang studi baru dapat saja muncul dan dimanfaatkan guna memecah masalah
- f. Sistem penyampaian menggunakan sistem pengajaran unit, baik unit pengalaman atau unit pelajaran
- g. Peran guru sama aktifnya dengan peran murid, bahkan, peran murid lebih menonjol pada kegiatan belajar mengajar, dan guru bertindak selaku pembimbing (Hamalik, 2008:158-159).

2.1.3.5 Kurikulum Inti

Pengertian kurikulum inti menurut Romine dalam Hamalik(2008:160) mengatakan bahwa :*“The core curriculum, core program, or core course may be defined as the part of the total curriculum objectives, which is scheduled for proportionally longer blocks of time”*.

Perumusan Romine yang berarti rancangan kurikulum , rancangan program, maupun rancangan kursus sebenarnya merupakan total dari objektivitas kurikulum yang telah dirancang berdasarkan proporsi seberapa lama kurikulum tersebut telah digunakan. Meskipun demikian, jika kita rinci perumusan tersebut mengandung sejumlah hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Kurikulum inti merupakan bagian dari keseluruhan kurikulum yang diperuntukkan bagi semua siswa
- b. Kurikulum inti bermaksud mencapai tujuan pendidikan umum

- c. Kurikulum inti disusun dari garis-garis pelajaran namun tidak secara ketat
- d. Kurikulum inti disusun untuk jangka waktu yang lebih lama.

Hendyat Soetopo, dalam bukunya *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum* (1986:33-34) mengemukakan bahwa isi kurikulum meliputi :

1. Pokok- Pokok Bahasan

Pokok- pokok bahasan merupakan perincian pada bidang pengajaran bagi para siswa agar mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

2. Bahan Pengajaran

Bahan pengajaran merupakan urutan penyampaian pokok bahasan tersebut dari tahun yang satu ke tahun pelajaran berikutnya, kemudian dari semester yang satu ke semester yang selanjutnya.

3. Sumber Bahan

Sumber bahan yaitu berupa sumber dimana proses belajar mengajar memperoleh sejumlah pengalaman belajar. Sumber ini dapat berupa tempat, orang, atau barang cetak.

4. Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP)

Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) merupakan penjelasan terperinci dari setiap bidang pengajaran yang telah ditentukan pembagian dan penyebaran waktunya dalam seminggu, catur wulan/semestrer seperti yang diatur dalam struktur kurikulum. dalam GBPP berisi : tujuan kurikuler, tujuan instruksional, pokok bahasan/ sub pokok bahasan, bahan pengajaran, sumber bahan.

Oemar Hamalik (2008) menyebutkan bahwa pada umumnya, kurikulum inti memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ciri-ciri pokok
 - a. *Core* pelajaran meliputi pengalaman-pengalaman yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan semua siswa
 - b. *Core* program berkenaan dengan pendidikan umum untuk memperoleh bermacam-macam hasil(tujuan pendidikan)
 - c. Berbagai kegiatan dan pengalaman *core* disusun dan diajarkan dalam bentuk kesatuan, tidak dibatasi oleh garis-garis pelajaran yang terpisah
 - d. *Core program* diselenggarakan dalam jangka waktu yang lebih lama.
2. Ciri-ciri umum
 - a. Perencanaan oleh guru-guru secara kooperatif
 - b. Pengalaman-pengalaman belajar disusun dalam unit-unit yang luas dan komprehensif berdasarkan tantangan, minat, kebutuhan, dan masalah dari kalangan siswa dan masyarakat sekitarnya
 - c. *Core* pelajaran menggunakan proses demokratis
 - d. Banyak dari *core program* yang dikaitkan dengan bimbingan dan pengajaran.
Dalam hal ini, guru mempunyai tanggung jawab bimbingan terhadap *the core class*
 - e. *Core program* secara lebih luas menggunakan sumber pengajaran yang luas, dan prosedur pengajaran yang fleksibel dan variatif
 - f. Penggunaan teknik *problem solving* dalam *core program*
 - g. Guru dan murid saling mengenal satu sama lain dengan lebih baik, sehingga memudahkan pemberian pelayanan terhadap perbedaan individu
 - h. Penilaian dilakukan dengan bermacam bentuk serta dikerjakan secara *continue* dan menyeluruh

- i. *Core program* didominasi oleh usaha yang bertujuan untuk memperbaiki pengajaran.

2.1.4 Kegiatan Kurikuler Sekolah

Kurikuler adalah rencana atau sebuah acuan yang mendasar dalam proses pembelajaran yang berguna bagi guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diharapkan. Kegiatan kurikuler dilakukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, kurikuler dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menunjang pembelajaran agar tujuan kurikulum dapat tercapai.

2.1.4.1 Kegiatan Intrakurikuler (*Intra Curriculum Activities*)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia offline, pengertian intrakurikuler adalah kegiatan siswa di sekolah atau mahasiswa di kampus yang sesuai dengan komponen kurikulum. Definisi lain menurut Hermanto SP (2011:7), “kegiatan kesiswaan intrakurikuler merupakan rangkaian kegiatan kesiswaan yang berlangsung di sekolah dan sesuai dengan komponen kurikulum yang ada”.

Kegiatan intrakurikuler ini tidak terlepas dari proses belajar mengajar yang merupakan proses inti yang dilaksanakan di sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar yang dimaksud yaitu sebagai bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dituangkan dengan cara-cara bertingkah laku baru berkat pengalaman dan latihan. Hal ini sebagaimana yang telah diungkapkan Oemar Hamalik (2003:4) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan.

Ada beberapa prinsip dari pelaksanaan pembelajaran yang hendak ditampilkan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu kecakapan hidup (*life skill*), pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*). Menurut Preston (1968) dalam Oemar Hamalik (2003:17), mengemukakan sejumlah prinsip-prinsip belajar sebagai berikut : a) *the child requires a suitable background*; b) *motivation toward learning goals increases the effectiveness of learning*; c) *learning is promoted by reinforcement*; d) *insight is aided through discovery*, e) *the child needs opportunity to practice and review what he has learned*.

Kegiatan intrakurikuler pada kegiatan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Struktur kurikulum kejuruan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Kurikulum di SMK pada umumnya mengandung tiga komponen, yaitu komponen produktif, komponen adaptif, dan komponen normatif. Komponen normatif merupakan satu kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk watak dan kepribadian sebagai warga negara. Komponen adaptif merupakan satu kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk mengembangkan diri secara berkelanjutan. Komponen produktif merupakan satu kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk memberi bekal kemampuan untuk bekerja (Bukit, 2014: 127). Kurikulum SMK/MAK berisi mata pelajaran wajib, mata pelajaran kejuruan, muatan lokal, dan pengembangan diri seperti pada table berikut ini :

Tabel 2.1
Struktur Kurikulum SMK/MAK

Komponen	Waktu (Jam)
A. Mata Pelajaran	
NORMATIF	
1. Pendidikan Agama	192
2. Pendidikan Kewarganegaraan	192
3. Bahasa Indonesia	192
4. Pend. Jasmani Olahraga Kesehatan	192
5. Seni Budaya	128
ADAPTIF	
1. Matematika	516
2. Bhs. Inggris	440
3. IPA	192
4. IPS	192
5. KKPI	202
6. Kewirausahaan	192
PRODUKTIF	
1. Dasar Kompetensi Kejuruan	140
2. Kompetensi Kejuruan	1044
B. Muatan Lokal	192
C. Pengembangan Diri	192

Sumber :Kunandar (2007:207)

Kelompok normatif adalah mata pelajaran yang meliputi Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan Seni Budaya. Kelompok Adaptif terdiri mata pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, dan Kewirausahaan. Kelompok mata pelajaran produktif dikelompokkan dalam Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan. Pelajaran ini diberikan untuk menghadapi tantangan di dunia industri dan dunia usaha.

Kegiatan pembelajaran di sekolah pada umumnya difokuskan untuk memberikan pelajaran umum yaitu normatif dan adaptif, memberikan pelajaran teori atau prinsip dasar kejuruan dan memberi bekal keterampilan dasar kejuruan. Sedangkan praktik keahlian kerja diberikan di industri melalui program *On The Job Training* (OTJ).

2.1.4.2 Kegiatan Ekstrakurikuler (*Extra Curriculum Activities*)

Ekstrakurikuler dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *offline* adalah kegiatan yang berada di luar program tertulis di dalam kurikulum, seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa. Eli Maryani dan Jaja Suharja (2010:183-184), menyatakan bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang bertujuan untuk lebih memperluas pengetahuan siswa.

Berdasarkan Permen No 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah, didefinisikan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan ko-kurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan (kemdikbud.go.id).

Visi kegiatan ekstrakurikuler adalah demi berkembangnya potensi bakat dan minat siswa secara optimal, bertumbuhnya kebahagiaan peserta didik sehingga tidak tertekan dan sangat berguna untuk diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Sedangkan misi kegiatan ekstrakurikuler yaitu menyediakan sejumlah kegiatan yang telah disusun oleh Pembina kemudian siswa dapat memilih ekstrakurikuler

sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka dan menyelenggarakan kegiatan yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengekspresikan diri secara bebas melalui kegiatan mandiri dan kelompok.

2.1.4.3 Kegiatan Ko-kurikuler (*Co Curriculum Activities*)

Ko-kurikuler dalam kamus Besar Bahasa Indonesia *offline* rangkaian kegiatan kesiswaan yang berlangsung di sekolah. Eli Maryani dan Jaja Suharja (2010:183-184) menyatakan bahwa “ko-kurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran, yang bertujuan untuk memperdalam kompetensi dalam kegiatan intrakurikuler”. Kegiatan ko-kurikuler di sekolah ditujukan kepada peserta didik dalam meningkatkan kompetensi sesuai dengan kegiatan intrakurikuler yang sudah ditetapkan. Abu Bakar Nordin dalam (Mohammed. N. A. S., & Baba, S.: 2016) menyatakan bahwa ko-kurikuler bukanlah satu konsep yang terpisah daripada kurikulum, tetapi ko-kurikuler lahir daripada kurikulum dan membawa makna dimensi pendidikan yang terletak di luar daripada ruang lingkup pendidikan di dalam kelas.

Dalam pelaksanaan ko-kurikuler harus memperhatikan azas-azas yang telah ditetapkan Depdiknas, yaitu :

1. Harus menunjang langsung pada kegiatan intrakurikuler dan kepentingan belajar siswa.
2. Tidak merupakan beban yang berlebihan bagi siswa.
3. Tidak menimbulkan beban pembiayaan tambahan yang berat bagi orang tua siswa.
4. Memerlukan pengadministrasian, pemantauan (*monitoring*) dan penilaian

Pelaksanaan ko-kurikuler di sekolah hendaknya tidak menjadi beban bagi peserta didik, artinya pemberian tugas ko-kurikuler kepada siswa harus diatur sesuai dengan kemampuan siswa sehingga tidak menjadi beban baik material maupun beban mental. Kegiatan ini harus dirasakan oleh siswa sebagai sebuah kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan.

Bentuk pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler antara lain dapat berupa pemberian tugas pekerjaan rumah baik secara kelompok maupun individu. Pemberian tugas secara kelompok bertujuan untuk mengembangkan sikap gotong-royong, saling menghargai, kerja sama yang akhirnya dapat memberntuk siswa menjadi masyarakat sosial. Sedangkan pemberian individu bertujuan untuk mengembangkan kognitif siswa, minat siswa serta melatih kemandirian siswa.

Dalam penelitian ini, program yang akan diteliti termasuk dalam kegiatan ko-kurikuler karena diadakan diluar jam pelajaran inti, namun tetap memiliki tujuan untuk mendorong kegiatan intrakurikuler. Program yang akan diteliti merupakan kegiatan diluar kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan tujuan khusus yaitu untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang konten video. Untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang konten video, program yang telah dilaksanakan juga tidak terlepas dari tujuan pembelajaran sinematografi di sekolah.

2.2 Sinematografi

2.2.1 Pengertian Sinematografi – Film

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema “gambar”. Sinematografi diartikan sebagai ilmu

terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi suatu rangkaian gambar yang dapat menyampaikan suatu ide (Kusumandari, 2013: 1).

Sinematografi juga dapat diartikan sebagai gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut sebagai montase atau *montage*. Sinematografi sangat erat kaitannya dengan film dalam pengertiannya sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni.

Dalam Kusumandari (2013:2) menjelaskan bahwa “film adalah gambar hidup yang sering disebut *movie*”. Secara kolektif, film disebut juga sengan sinema. Sinema tersebut bersumber dari kata kinematic atau gerak. Film juga merupakan lapisan-lapisan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas dengan seluloid.

Sejalan dengan berkembangnya media penyimpanan dalam bidang sinematografi, pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan media film (selluloid). Di era modern seperti saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media sellulod pada tahap pengambilan gambar. Perkembangan teknologi media penyimpanan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seni audio-visual. Dapat dikatakan bahwa saat ini film diartikan sebagai suatu genre seni yang menggunakan audio atau suara dan visual atau gambar sebagai medianya (Kusumandari, 2013:4).

2.2.2 Teknik Dasar Sinematografi

2.2.2.1 Teknik Penulisan Naskah

Menulis dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah membuat huruf (angka dsb) dengan pena (pensil, kapur, dsb) atau melahirkan pikiran, perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Pengertian menulis lainnya menurut Tarigan (2008:3) yaitu suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif.

Salah satu jenis kegiatan menulis adalah menulis kreatif melalui drama. Menulis drama merupakan kegiatan kesenian yang dapat mengekspresikan drama secara tertulis. Perbedaan sastra drama dengan sastra lainnya adalah teks drama menggunakan situasi dialog. Adapun langkah-langkah menulis naskah drama yaitu, (1) mencari dan menentukan tema, (2) membuat garis besar tema, (3) menentukan tokoh peran, (4) menentukan pola babak dan adegan, (5) mengembangkan dialog (Djago Tarigan, 2005 :12).

Penulisan teks drama merupakan suatu proses kesenian yang utuh, dimana terdapat berbagai aspek yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam menulis sebuah teks drama yaitu penciptaan latar, penciptaan tokoh yang hidup, penciptaan konflik-konflik, dan penulisan adegan. Jadi dapat disimpulkan bahwa menulis naskah drama merupakan karya sastra berupa cerita atau tiruan pelaku manusia hasil dari curahan ide, gagasan, atau perasaan seorang penulis, yang disajikan dalam bentuk tulisan.

2.2.2.2 Teknik Pengambilan Gambar Bergerak

Teknik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cara (kepandaian dan sebagainya) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni. Dalam proses produksi pembuatan film, teknik pengambilan gambar bergerak merupakan cara untuk melakukan pengambilan gambar bergerak. Gambar-gambar yang dihasilkan harus dapat menjelaskan kepada penonton bahwa gambar tersebut mampu mewakili cerita dari sebuah film. Dalam teknik sinematografi, teknik pengambilan gambar bergerak meliputi beberapa aspek :

a. *Camera Angle* (Sudut Pandang Kamera)

Camera Angle merupakan teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengambil gambar pada sebuah adegan. Suatu pengambilan gambar menempatkan kamera pada sudut tertentu untuk menangkap suatu objek yang akan diambil. Dengan sudut pandang pengambilan gambar yang baik akan menghasilkan gambar yang baik pula (Joseph V. Mascelli terj. Misbach Yusa Biran , 2010:22).

b. *Type Of Shot*

Ukuran *framing* lebih merujuk pada seberapa besar ukuran obyek mengisi komposisi ruang *frame camera*. Ukuran framing dibagi menjadi beberapa ukuran standar berdasarkan jauh dekatnya obyek (Widagdo, 2004:55).

c. *Camera movement* (Pergerakan Kamera)

Pergerakan kamera adalah istilah untuk memudahkan komunikasi dengan operator kamera, yakni istilah untuk menyebut arah gerak kamera yang dimaksudkan. Disebut pergerakan kamera karena posisi perangkat kamera yang berubah dalam proses pengambilan gambar (Widagdo, 2004:68).

d. *Composition* (Komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita. Dengan komposisi yang baik, kita akan mendapat gambar yang lebih “hidup” dan bisa mengarahkan perhatian penonton kepada objek tertentu di dalam gambar (Bambang Semedhi. 2011:43).

e. *Continuity* (Kesesinambungan Gambar)

Continuity adalah teknik penggabungan atau pemotongan gambar (kesinambungan gambar) untuk mengikuti suatu aksi melalui suatu patokan tertentu. Tujuan dari *continuity* adalah untuk menggabungkan *shot-shot* agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar (*smooth/seamless*) (Andi Fachruddin :160)

2.2.2.3 Teknik Pengolahan Audio

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat di dengar. Daryanto (2010:37) mengemukakan bahwa audio berasal dari kata *audible* yaitu suaranya dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Dalam buku *Film Artt : An Introduction*, David Bordwell menuliskan adanya unsur- unsur suara dalam film yang terbagi menjadi 3 unsur, yaitu *speech* atau percakapan, musik, *ambience* dan efek.

1. *Speech* atau percakapan

Percakapan merupakan unsur suara pada film berupa percakapan antar pemain film. Percakapan pada sebuah film terbagi menjadi, (1) monolog yaitu percakapan tanpa lawan bicara, (2) dialog merupakan percakapan dimana tokoh didalam adegan berbicara dengan satu orang atau lebih, (3) narasi adalah percakapan

dimana tokoh yang berbicara tidak terlihat dalam frame dan biasanya dipakai untuk pengantar adegan dalam film, (4) dan *direct address* adalah percakapan dimana tokoh di dalam adegan berbicara langsung ke arah penonton.

2. Musik

Musik dalam sebuah film digunakan untuk menambahkan kesan dramatis dalam sebuah cerita, dimana gambar dan suara sudah tidak mampu lagi memperkuat efek dramatis, tetapi apabila gambar dan suara yang ada sudah mampu menampilkan efek dramatis, maka musik juga dapat dipergunakan untuk lebih memperkuat efek tersebut. Musik dalam film dapat digunakan untuk menaikkan atau menurunkan emosi penonton, sesuai dengan kebutuhan cerita. Sumber dramatis dari musik dalam sebuah adegan dapat bersifat berkaitan dengan adegan, atau fungsional dan realistis. Musik fungsional yaitu digunakan untuk menambahkan dramatisasi dalam film yang berasal dari luar ruangan adegan cerita. Musik realistis yaitu musik yang berasal dari dalam ruangan cerita.

3. Efek suara

Efek suara merupakan suara yang ada pada sebuah film yang dihasilkan oleh orang ataupun benda yang keluar bersama dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang, namun bukan termasuk suara dialog dalam sebuah film. Efek suara dalam film digunakan untuk menekankan informasi yang hendak disampaikan. Efek suara memberikan kesan yang lebih nyata dalam sebuah cerita serta dapat menciptakan ilusi dalam cerita. Efek suara dapat berkaitan dengan peristiwa di dalam atau di luar *screen*.

Efek suara dalam film dapat berasal dari 3 sumber yaitu , (1) *production sound* yaitu efek suara yang direkam di lapangan bersama gambar atau direkam secara terpisah dengan gambar, (2) *foley* yaitu efek suara yang di rekam pada tahap pasca produksi mengikuti gambar, *sound library* yaitu kumpulan efek suara yang sudah di rekam sebelumnya atau efek suara yang telah diperjual belikan dan bisa digunakan secara bebas dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh penjual *sound library*

4. *Ambience*

Ambience adalah suara latar yang ada dalam adegan atau *scene* untuk menunjukkan tempat atau lokasi. Fungsi dari adanya *ambient sound* sangat penting di dalam produksi suara film yaitu selain untuk menunjukkan tempat, *ambient sound* berfungsi sebagai kesinambungan suara pada adegan film, sehingga penciptaan visual yang dibuat dari susunan *shot* tidak terasa oleh penonton.

2.2.2.4 Teknik Pengolahan Video

Teknik pengolahan video atau teknik memadu gambar disebut juga sebagai kegiatan atau proses editing. Editing berkaitan dengan hasil pengambilan gambar oleh juru kamera. Ditinjau dari proses produksi, editing mempunyai pengertian sebagai suatu proses dalam mengatur dan menyusun rangkaian *shot-shot* menjadi suatu *scene* , dan *scene-scene* menjadi suatu rangkaian adegan yang pada akhirnya menjadi suatu susunan cerita, atau lakon tertentu. Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa operasi proses editing merupakan kegiatan untuk merangkai atau memindah *shot-shot* yang telah dibuat sebelumnya menjadi

serangkaian video yang dapat dinikmati oleh penonton. Pemindahan shot antara lain adalah *cut*, *dissolve*, *fade*, *wipe*, *swithing*, editing hasil rekaman, dan *scorning*.

1. *Cut*

Menurut Sungkono (2003:69), *cut* berfungsi untuk menunjukkan adanya, (a) kontinuitas kegiatan, (b) detail obyek, (c) peningkatan atau penurunan events yaitu *cut to close up* menunjukkan peningkatan, sedangkan *cut to long shot* menunjukkan penurunan, (d) perubahan waktu dan tempat, (e) menciptakan irama kejadian, yaitu *slow cutting* mempunyai kesan lambar dan kalem, sedangkan *fast cutting* dapat merangsang pemirsa.

2. *Dissolve*

Dissolve merupakan pengertian *shot* secara perlahan atau berangsur-angsur dari suatu *shot* ke *shot* selanjutnya. Pada pertengahan proses kedua *shot* membur sampai pada akhirnya *shot* pertama hilang, dan tinggal *shot* berikutnya yang nampak secara utuh.

3. *Fade*

Menurut Sungkono (2003:69), *fading* biasanya digunakan pada awal dan akhir suatu adegan yaitu, (a) *fade in*, dari *blank* (kosong) dengan perlahan-lahan ditimbulkan gambar, dapat pula dari keadaan gelap perlahan-lahan menjadi terang, (b) *fade out* yang merupakan kebalikan dari *fade in* yaitu suatu *shot* dengan perlahan-lahan hilang hingga menjadi kosong, (c) *fade from black* yaitu kemunculan *shot* dari keadaan gelap yang menandakan awal dari suatu adegan namun tidak selalu, (d) *fade to black* adalah kebalikan dari *fade from black* yaitu menengarai bahwa adegan segera selesai.

4. *Wipe*

Menurut Sungkono (2003:69), *wipe* atau sapuan merupakan efek yang memindahkan suatu *shot* dengan sapuan ke *shot* berikutnya, maka seolah-olah *shot* yang pertama didesak keluar dari bingkai. Penggunaan *shot* dengan sapuan ini biasanya dalam hal mengawali atau mengakhiri suatu adegan pada video. Gerakan sapuan bervariasi sesuai dengan kemampuan generator efek yang digunakan.

5. *Swithing*

Menurut Sungkono (2003:69), *swithing* atau editing sopntan merupakan pergantian *shot* dari hasil rekaman satu hasil ke hasil rekaman lain. Dapat berupa *cutting*, *dissolve* dan sebagainya. Sementara rekaman sedang berlangsung, maka keputusan untuk menggunakan perpindahan *shot* yang dikehendaki tersebut dilakukan secara spontan, karena tidak ada waktu untuk berfikir panjang.

6. Editing Hasil Rekaman

Menurut Sungkono (2003:69), editing hasil rekaman biasanya disebut sebagai *Post Production Editing*, merupakan editing dari *shot* dan adegan yang telah terlebih dahulu direkam pada pita video yang disusun menjadi suatu program atau cerita secara utuh. Untuk kelancaran proses editing hasil rekaman diperlukan persiapan-persiapan yang matang yaitu, (a) *logging* yang merupakan melihat kembali rekaman yang telah dibuat dan mencatat data-data tentang nomor urut *shot* dalam rekaman, nomor urut *shot* sesuai adegan, durasi dari *shot*, komposisi, mode, sudut kamera, deskripsi adegan, serta dialog, (b) *scorning* adalah kegiatan memilih *shot* yang paling sesuai tuntutan naskah untuk dimasukkan ke dalam program atau cerita (Sungkono, 2003: 69).

2.3 Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video”

2.3.1 SMK N 11 Semarang

SMK Negeri 11 Semarang adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri di Jawa Tengah yang mengembangkan Program Studi Keahlian; Teknik Grafika dan Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Kompetensi keahlian yang dimiliki meliputi; Persiapan Grafika, Produksi Grafika, Animasi, dan Multimedia.

Sekolah ini berdiri pada tahun 1990, berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan nomor : 0389/1990 dengan nama SMT Grafika Negeri Semarang dan mendapat NNS : 55103604001. Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor : 036/0/1997 pada tahun 1997 tentang perubahan nomor klatur SMKTA menjadi SMK, SMT Negeri Grafika berubah menjadi SMK N 11 Semarang hingga saat ini.

Perkembangan terkini SMK N 11 Semarang termasuk dalam kelompok SMK SBI-INVEST (Sekolah Bertaraf Internasional- Indonesian *Vocational Education Strengtening*). Untuk kompetensi keahlian Persiapan Grafika dan Produksi Grafika pada tanggal 13 Oktober 2006 telah terakreditasi dengan nilai A, sedangkan Kompetensi Keahlian Multimedia pada tanggal 12 Desember 2007 telah terakreditasi dengan nilai A. Perkembangan terkini SMK N 11 Semarang termasuk dalam kelompok SMK SBI-INVEST (Sekolah Bertaraf Internasional- Indonesian *Vocational Education Strengtening*) dan bersertifikat ISO 9001: 2000 dengan nomor ; 01 100 075842.

2.3.2 Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Kegiatan ko-kurikuler pada mata pelajaran produktif merupakan suatu langkah nyata untuk membuat sistem pendidikan dan pelatihan kejuruan lebih relevan dengan dunia kerja dalam upaya peningkatan kompetensi siswa lulusan yang bermutu. Kompetensi siswa yang dikembangkan oleh jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang diluar jam pelajaran sekolah adalah pada pembelajaran produktif sinematografi. Kompetensi siswa dikembangkan melalui kegiatan ko-kurikuler sinematografi *Two Weeks One Video*.

Ko-kurikuler sinematografi *Two Weeks One Video* adalah program yang diadakan guna mendukung Paket Keahlian Multimedia pada mata pelajaran tentang konten video yaitu Teknik Pengambilan Gambar Bergerak, Teknik Pengolahan Audio, dan Teknik Pengolahan Video yang dilaksanakan di jurusan Multimedia berupa pelatihan dan penugasan diluar jam pelajaran sekolah. Kegiatan ko-kurikuler berbentuk program pengembangan kompetensi siswa oleh guru pelajaran produktif di sekolah. Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang konten video dengan memberi target satu video setiap dua minggu. Tujuan jangka panjang dari program adalah untuk menciptakan lapangan pekerjaan kepada peserta didik dari hasil video yang telah diproduksi melalui situs *Youtube*. Pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” tidak menggunakan kurikulum sekolah, namun memiliki relevansi dengan kurikulum sekolah. Program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki relevansi dengan kurikulum yaitu untuk mendukung tercapainya tujuan

pembelajaran tentang sinematografi di jurusan Multimedia. Berikut rangkaian kegiatan ko-kurikuler *Two Weeks One Video* :

1. Mentoring

Tahap mentoring dilaksanakan di dalam ruang lab sekolah. Pada tahap mentoring siswa diberi materi berupa dasar-dasar pembuatan film serta trik dan tips membuat produk film yang *up to date* dan berkualitas. Siswa dibentuk kelompok yang berisi 4 sampai 5 anggota yang menjadi sebuah tim produksi. Dalam pengelompokkan siswa dibebaskan untuk memilih tim sendiri.

2. Pra Produksi

Tahap pra-produksi adalah tahap pembentukan ide, gagasan, serta naskah film yang akan dibuat. Dalam tahap ini siswa dibebaskan untuk berdiskusi dengan tim produksi masing-masing.

3. Produksi

Tahap produksi dilaksanakan selama 2 minggu kegiatan. Peserta didik diberi tugas untuk menghasilkan satu video dalam kurun waktu dua minggu. Pengambilan gambar dilakukan secara mandiri oleh setiap tim tanpa didampingi guru. Guru tidak memberi batasan kepada siswa untuk melakukan pengambilan gambar dimana saja, namun harus disesuaikan dengan tema video yang akan dibuat.

4. Pasca produksi

Pasca produksi, tim produksi melakukan finalisasi produksi film dengan editing video. Dalam waktu 2 minggu satu tim harus memiliki sebuah produk film dan telah di unggah melalui akun *Youtube* tim tersebut. Tahap final dari kegiatan adalah penilaian dari guru dilihat dari kualitas video dan dilihat dari jumlah

penonton serta *like*. Semakin banyak video penonton dan *like* maka tim tersebut dapat mendaftarkan video ke situs *Youtube* untuk mendapat penghasilan dari video tersebut.

5. Penilaian

Penilaian dilakukan untuk mengevaluasi hasil proyek siswa yang telah menjadi bentuk video utuh dan telah di unggah melalui akun *Youtube* dan kompetensi dalam bidang konten video.

Youtube saat ini sedang menjadi perbincangan hangat dunia. Melalui situs internet *Youtube* maka siapa saja dapat memperoleh penghasilan melalui video yang telah diunggahnya yang disebut *Youtuber*. Penghasilan sebagai seorang *Youtuber* termasuk dalam golongan tinggi apabila berhasil menyajikan video yang dapat diterima masyarakat. Oleh karena itu, di SMK N 11 Semarang di jurusan Multimedia mengadakan program untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membuat konten video. Hal ini ditujukan agar peserta didik mampu memperoleh lapangan pekerjaan sesuai dengan passion mereka sejak dini.

Kegiatan ko kurikuler untuk siswa sebagai wujud peningkatan kompetensi lulusan SMK yang diintegrasikan dengan dunia industri sebagai awal perencanaan karir siswa . Dengan memberikan penugasan berupa proyek video secara rutin selama dua minggu, merupakan rangkaian pelatihan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan dan potensi dalam bidang keahlian yang dimiliki sebagai batu loncatan untuk persiapan memasuki dunia industri.

Menurut Sutrisno dalam (Ariana Hidayati:2015) optimalisasi perencanaan karir siswa SMK dapat berjalan apabila: (1) penguasaan materi yang diberikan kepada siswa tidak hanya berorientasi pada kompetensi aspek *hard skill* melainkan

memperhatikan *soft skill*, (2) kompetensi yang diajarkan sekolah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan industri, (3) model perencanaan karir yang digunakan harus sesuai dengan norma-norma masyarakat, (4) lebih mengorientasikan informasi terhadap pendidikan tambahan dan pendidikan lebih tinggi sesuai karir yang ingin dikembangkan. Adanya kegiatan ko-kurikuler yang diberikan terhadap siswa, ditujukan untuk mengetahui pencapaian dari program pengembangan yang telah dilakukan dalam upaya peningkatan kompetensi lulusan SMK agar dapat diterima di dunia kerja maupun membuka lapangan pekerjaan sendiri.

2.4 Kompetensi Peserta Didik

2.4.1 Pengertian Kompetensi

Kompetensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia offline berarti: kompetensi (1) kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan (memutuskan sesuatu); (2) kemampuan menguasai gramatika suatu bahasa secara abstrak dan batiniah. Selanjutnya dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (Depdiknas, 2001: 1) menjelaskan bahwa kompetensi merupakan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kegiatan berpikir dan bertindak. Pengertian kompetensi menurut Garcia Barbero dalam (Purnamawati :2011) menyatakan bahwa kompetensi adalah kombinasi dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pearson dalam Suparman (2012: 65) menyatakan bahwa: "... *as a continuous path (contium) which starts at the knoeledge of how to do something well ends at the knowledge of how to do something very well. So, the capability to accomplish task competently would be placed somewhere in the mid of the path*".

Kompetensi ditunjukkan dengan suatu rangkaian yang dimulai dari pengetahuan tentang cara mengerjakan suatu pekerjaan dengan baik berakhir pada cara mengerjakan sesuatu tersebut dengan baik.

Pengertian kompetensi menurut Freden dan Nillson (2003) dalam Suparman (2012: 66) adalah sebagai berikut: “... *the ability to do what needs to be done to deal productively with another person and their environments*”. Kompetensi adalah kemampuan mengerjakan apa yang perlu dilakukan pada saat hubungan kerja secara produktif dengan orang lain dan lingkungan mereka.

Penerapan kompetensi dalam pendidikan menekankan pada kemampuan peserta didik, atau kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran tertentu. Peserta didik dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenis, jenjang pendidikan tertentu, dengan tujuan meningkatkan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan pengertian diatas, maka kompetensi peserta didik dapat diartikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki/ dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran seperti, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan sesuai standar yang telah ditetapkan pada jalur, jenis, jenjang pendidikan tertentu. Kompetensi juga diindikasikan dengan kinerja yang minimal baik untuk mengukur suatu kemampuan, kemampuan itu sendiri adalah hasil penerapan dari kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap perilaku.

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 1989 pasal 15 ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan pada jalur sekolah

diselenggarakan pada jenjang pendidikan menengah, yakni Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Selanjutnya, menurut pasal 11 ayat 3 mendefinisikan pendidikan kejuruan sebagai berikut: “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu”. Definisi tersebut mengandung arti bahwa pendidikan kejuruan sebagai program pendidikan yang ditujukan untuk memasuki dunia kerja, maka perlu adanya persiapan khusus untuk diberikan kepada peserta didik sebelum memasuki dunia kerja sesuai kompetensi.

Pendidikan kejuruan memiliki karakteristik berbeda dengan pendidikan umum, ditinjau dari kriteria pendidikan, substansi pelajaran dan lulusannya (Bukit, 2014: 13,14). Kriteria yang harus dimiliki oleh pendidikan kejuruan adalah: (1) orientasi pada kinerja individu dalam dunia kerja; (2) justifikasi khusus pada kebutuhan nyata di lapangan; (3) fokus kurikulum pada aspek-aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif; (4) tolok ukur keberhasilan tidak hanya terbatas di sekolah; (5) kepekaan terhadap perkembangan dunia kerja; (6) memerlukan sarana dan prasarana yang memadai; (7) adanya dukungan masyarakat. Jika ditinjau dari lulusannya, kriteria lulusan pendidikan kejuruan harus memiliki kecakapan: (1) minimal pengetahuan dan keterampilan khusus untuk jabatan atau pekerjaannya; (2) minimal pengetahuan dan keterampilan social, emosional dan fisik dalam kehidupan social; (3) minimal serta pengetahuan dan keterampilan akademik untuk jabatan, individu dan masa depannya.

Sekolah menengah kejuruan dapat diartikan sebagai sumber utama penghasil tenaga kerja formal tingkat menengah, memegang peran yang sangat strategis dalam mempersiapkan tenaga kerja di Indonesia. Oleh karena itu, lulusan

SMK harus dibekali keterampilan yang sesuai dengan keahlian yang diminati siswa kelak.

2.4.2 Tujuan Pembelajaran Berbasis Kompetensi

Isi dari tujuan pembelajaran menurut Atwi Suparman adalah kompetensi yang diharapkan dicapai peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran (Suparman, 2012: 68). Kompetensi tersebut seperti yang telah diuraikan sebelumnya yaitu berbentuk kinerja atau unjuk kerja yang baik dalam bidang kehidupan atau pekerjaan.

Penggunaan konsep tujuan pembelajaran berbasis kompetensi muncul karena fenomena lulusan pendidikan tidak siap bekerja (Suparman,2012:68). Lulusan tersebut hanya mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan sikap perilaku, namun belum dapat menggunakannya sampai pada tingkat memiliki kinerja yang baik bila sudah bekerja.

Pada jenjang pendidikan sekolah menengah kejuruan, sebagian besar atau seluruh mata pelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi. Desain dan pengembangan sistem pembelajaran beserta seluruh komponen yang ada di dalamnya harus difokuskan pada tujuan pembelajaran yang berisi kompetensi. Agar menghasilkan peserta didik yang kompeten baik di dalam akademik maupun di dunia kerja nantinya.

2.4.3 Kompetensi Awal dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Kompetensi awal peserta didik diperoleh dari sumber internal yang berupa bakat dan yang kedua adalah sumber eksternal yang berupa pendidikan dan pengalaman.

Kompetensi awal ini merupakan faktor yang akan dibandingkan dengan kompetensi akhir yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran.

Menurut Suparman dalam menentukan kompetensi akhir, ada pihak-pihak yang ikut serta menentukan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik, penyelenggaraan pendidikan, dan pengguna lulusan. Peserta didik diikutsertakan dalam penentuan tujuan pembelajaran karena mereka adalah pihak yang paling berkepentingan terhadap hasil pembelajaran, karena memanfaatkan hasil pembelajaran dalam kehidupan pada masa yang akan datang. Pihak kedua yang ikut menentukan tujuan pembelajaran yaitu penyelenggara pendidikan di dalamnya termasuk pengajar, dan pengelola satuan pendidikan. Pihak ketiga yang ikut menciptakan tujuan pembelajaran yaitu pengguna lulusan, mereka adalah pihak yang sangat berkepentingan untuk mendapatkan lulusan yang sesuai dengan lapangan kerja, dan mereka paling tahu tentang kompetensi yang perlu dicapai lulusan karena mereka adalah pihak yang akan merekrut lulusan untuk bidang pekerjaan yang mereka butuhkan (Suparman. 2012:70,71).

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, perlu diperhatikan mengenai karakteristik awal peserta didik. Karakteristik awal peserta didik merupakan ciri dari peserta didik yang berkaitan erat dengan keperluan penyusunan strategi pembelajaran. Karakteristik awal menyangkut motivasi belajar, akses terhadap sumber belajar, kebiasaan belajar, domisili tempat tinggal diukur dengan tempat penyelenggara pendidikan, saluran komunikasi dan media yang digunakan, disiplin dalam mengatur waktu, kebiasaan belajar secara sistematis, dan kebiasaan belajar

dalam berfikir tentang penerapan materi yang dipelajari. Karakteristik untuk mengembangkan kompetensi siswa sangatlah diperlukan.

Menurut Sanayasa dalam (Purnawawati :2011) menjelaskan karakteristik dasar kompetensi dapat digolongkan atas lima tipe yaitu : (1) motif, yaitu dorongan individu secara konsisten dalam melakukan tindakan. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi secara konsisten mengembangkan tujuan belajar yang menantang dan bertanggungjawab untuk mencapai tujuan serta mengharapkan umpan balik untuk upaya perbaikan. (2) Sifat/watak, yaitu karakteristik fisik dan respon yang konsisten terhadap situasi atau informasi tertentu. Sikap percaya diri, sanggup melakukan kontrol diri, dan memiliki ketahanan terhadap stress merupakan contoh-contoh tipe kompetensi ini. (3) Konsep diri, yaitu nilai-nilai sikap atau citra diri yang dimiliki oleh individu. Siswa yang memiliki kemampuan untuk percaya diri relatif lebih berhasil dalam belajar. (4) Pengetahuan, yaitu informasi yang dimiliki oleh individu. Pengetahuan termasuk kompetensi yang kompleks. (5) Keterampilan, yaitu kemampuan untuk melaksanakan tugas secara fisik atau mental.

Karakteristik awal peserta didik peserta didik selalu dibandingkan dengan karakteristik akhir peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menilai perkembangan kompetensi siswa dalam suatu proses. Maka dalam menentukan suatu kegiatan perlu memperhatikan karakteristik awal peserta didik dahulu kemudian karakteristik akhir peserta didik. Hasil akhir akan ditentukan sesuai dengan karakteristik awal peserta didik yang telah dimiliki.

2.4.4 Pembentukan Kompetensi

Dunia pendidikan dan pelatihan kejuruan menggunakan dua model pendekatan dalam pembentukan kompetensi. Model pertama yaitu berdasarkan pendekatan masukan (*input*), sedangkan model kedua berdasarkan pendekatan keluaran (*outcome*). Pembentukan kompetensi berdasarkan pendekatan masukan pada umumnya berlandaskan kepada asumsi-asumsi atau perkiraan yang menyangkut bakat, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang, yang cenderung memperbesar konsep kompetensi.

Pendekatan berbasis keluaran (*outcome based*), menyetengahkan aspek-aspek dari suatu pekerjaan tanpa menghilangkan uraian yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan seseorang. Pendekatan berdasarkan keluaran (*outcome*) tersebut memiliki kerangka umum sebagai berikut (Bukit, 2014: 95) :

- 1) Pendekatan tersebut disusun bersumber dan berbasiskan deskripsi dari *outcome* tugas (*work role outcomes*), tidak berisi uraian pengetahuan, keterampilan atau muatan individu lainnya.
- 2) Pendekatan ini berbasis luas termasuk interaksi antara peran tugas dengan lingkungan organisasi.
- 3) Pendekatan tersebut dinamis dalam arti dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi penanganan tugas dan organisasi pekerjaan, asalkan kompetensi-kompetensi tersebut berfungsi sebagai kerangka kerja guna mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk menunjang *outcome* pekerjaan.
- 4) Kedua model dalam pendekatan keluaran tersebut dimungkinkan mengakomodasi konsep-konsep seperti adaptabilitas, multi kecakapan

(versality), perubahan, kreativitas, inovasi, serta tentunya kompetensi untuk kegiatan rutin.

Sekalipun kedua pendekatan tersebut lebih menuju ke penampilan (*performance*), namun pendekatan masukan (*input*) cenderung melihat penampilan (seperti pengetahuan, keterampilan atau isi penampilan) dalam bentuk segmen yang terpisah-pisah, sedangkan pendekatan *outcome* lebih mengarah kepada peran kesatuan tugas yang menyeluruh, dapat mengandung elemen-elemen tugas namun sebagai kesatuan penampilan keluaran.

2.5 Evaluasi Program

2.5.1 Pengertian Evaluasi

Istilah evaluasi diambil dari bahasa Inggris yaitu “evaluation” yang artinya suatu upaya untuk menentukan nilai atau jumlah. Kata-kata yang terkandung dalam pengertian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan dengan hati-hati, bertanggung jawab, menggunakan strategi, dan dapat dipertanggungjawabkan. Evaluasi memiliki makna yang berbeda dengan penilaian, evaluasi didahului dengan penilaian (*assessment*) dan ruang lingkungannya lebih luas, sedangkan penilaian didahului dengan penilaian dan lebih terfokus pada aspek tertentu dari lingkup tersebut. Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang dapat disajikan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan program selanjutnya.

Suchman dalam Arikunto dan Jabar (2009:1) memandang, “evaluasi sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan”. Definisi lain di kemukakan

oleh Stufflebeam dalam Arikunto dan Jabar (2009:2) mengatakan bahwa, “evaluasi merupakan proses penggambaran, pencarian, dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambil keputusan dalam menentukan alternatif keputusan”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, diketahui bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang sistematis, dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau data guna menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Jadi, evaluasi berkaitan dengan pengambilan keputusan terhadap pencapaian suatu program dan tahapan kegiatan yang telah dilakukan.

Salah satu evaluasi dalam kegiatan pendidikan yang sering dilakukan adalah evaluasi program. Ralph Tyler dalam Arikunto dan Jabar (2009:5) mengatakan bahwa, “evaluasi program adalah proses untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah terealisasikan”. Definisi lain dikemukakan oleh Cronbach dan Stufflebeam dalam Arikunto dan Jabar (2009:5) mengemukakan bahwa, “evaluasi program adalah upaya menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan”. Evaluasi program merupakan penelitian evaluatif. Pada umumnya penelitian evaluatif dimaksudkan untuk mengetahui akhir dari sebuah program kebijakan, yaitu mengetahui hasil akhir dari adanya kebijakan, dalam rangka menentukan masukan atas kebijakan sebelumnya, guna menentukan kebijakan selanjutnya.

Evaluasi dalam penelitian ini yaitu untuk menentukan hasil yang telah dicapai oleh program ko-kurikuler sinematografi “Two Weeks One Video” pada siswa multimedia di SMK Negeri 11 Semarang, dilihat dari kompetensi yang diberikan dalam program pengembangan kompetensi siswa dengan kompetensi

yang dibutuhkan di dunia kerja pada bidang multimedia, yang kemudian dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan hasil penelitian.

2.5.2 Manfaat Evaluasi Program Pembelajaran

Evaluasi program pembelajaran dilakukan untuk mengumpulkan data yang tepat agar dapat dilanjutkan dengan pemberian pembinaan yang tepat pula. Setidaknya ada empat kemungkinan kebijakan yang dapat dilakukan berdasarkan hasil dalam pelaksanaan sebuah program keputusan, yaitu :

1. Menghentikan program, karena dipandang bahwa program tersebut tidak ada manfaatnya, atau tidak dapat terlaksana sebagaimana diharapkan.
2. Merevisi program, karena ada bagian-bagian yang kurang sesuai dengan harapan terhadap kesalahan tetapi hanya sedikit.
3. Melanjutkan program, karena pelaksanaan program menunjukkan bahwa segala sesuatu sudah berjalan sesuai dengan harapan dan memberikan hasil yang bermanfaat.
4. Menyebarluaskan program(melaksanakan program di tempat-tempat lain atau mengulangi lagi program yang lain waktu), karena program tersebut berhasil dengan baik maka sangat baik jika dilaksanakan lagi di tempat dan waktu yang lain.

2.5.3 Model Evaluasi Program

Dalam evaluasi program, terdapat model-model yang digunakan untuk mengevaluasi program. Meskipun antara satu sama lain memiliki kriteria berbeda, namun memiliki maksud yang sama yaitu melakukan kegiatan pengumpulan data atau informasi yang berkenaan dengan objek yang dievaluasi, yang tujuannya

menyediakan bahan bagi pengambil keputusan dalam menentukan tindak lanjut suatu program. Berikut beberapa ahli evaluasi program yang dikenal sebagai penemu model evaluasi program, seperti Tyler, Michael Scriven, Stake, Stufflebeam, dan Provus.

2.5.3.1 *Goal Oriented Evaluation Model*

Model ini dikembangkan oleh Tyler, dan merupakan model yang muncul paling awal. Objek yang menjadi pengamatan pada model ini yaitu tujuan dari program yang telah ditetapkan jauh sebelum program dimulai. Evaluasi dilakukan secara terus menerus, berkesinambungan, mengecek seberapa jauh tujuan tersebut sudah terlaksana di dalam proses pelaksanaan program.

2.5.3.2 *Goal Free Evaluation Model*

Goal free evaluation model dikembangkan oleh Michael Scriven, model ini merupakan model yang berlawanan dengan model pertama yang dikembangkan oleh Tyler. Jika dalam model yang dikembangkan oleh Tyler, evaluator terus menerus memantau tujuan, yaitu sejak awal proses terus melihat sejauh mana pencapaian dari tujuan tersebut, dan lebih menoleh pada tujuan.

Menurut Michael Scriven, evaluator tidak perlu memperhatikan apa yang menjadi tujuan program dalam pelaksanaan evaluasi. Program tersebut lebih memperhatikan bagaimana kerjanya program, dengan jalan mengidentifikasi penampilan-penampilan yang terjadi, baik hal-hal positif maupun hal-hal negatif. Model ini bukan terlepas dari tujuan secara keseluruhan, tetapi hanya lepas dari tujuan khusus. Jadi, model ini hanya mempertimbangkan tujuan umum yang akan dicapai oleh program, bukan secara rincor per komponen.

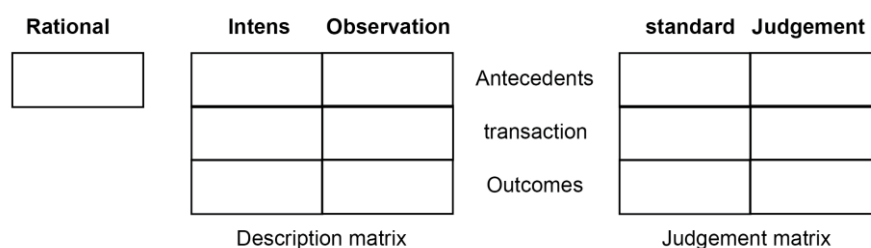
2.5.3.3 *Formatif-Sumatif Evaluation Model*

Model ini juga dikembangkan oleh Michael Scriven, menunjuk adanya tahapan dan lingkup objek yang dievaluasi, yaitu evaluasi yang dilakukan pada waktu program masih berjalan yang disebut evaluasi formatif dan ketika program sudah selesai atau berakhir yang disebut evaluasi sumatif.

Tujuan evaluasi formatif berbeda dengan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif secara prinsip merupakan evaluasi yang dilaksanakan ketika program masih berlangsung atau ketika program masih dekat dengan permulaan pelaksanaan kegiatan. Tujuan dari evaluasi formatif ini yaitu mengetahui seberapa jauh program yang dirancang tersebut berlangsung, sekaligus mengidentifikasi hambatan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai. Tujuan dari evaluasi sumatif adalah untuk mengukur ketercapaian program. Fungsi evaluasi sumatif dalam evaluasi program pembelajaran dimaksudkan sebagai sarana untuk mengetahui posisi atau kedudukan individu dalam kelompoknya.

2.5.3.4 *Countenance Evaluation model*

Model *countenance evaluation model* ini dikembangkan oleh Stake. Model evaluasi yang diajukan oleh stake dalam bentuk diagram, menggambarkan deskripsi dan tahapan seperti berikut.



Gambar 2.1 Evaluasi model stake

Dari tiga hal yang dituliskan diantara dua diagram, menunjukan objek atau sasaran evaluasi. Kedua matriks yang digambarkan sebagai *deskripsi* dan *pertimbangan*, menunjukan langkah-langkah yang terjadi selama proses evaluasi berlangsung. Matriks *deskripsi* berkaitan atau menyangkut dua hal yang menunjukan posisi sesuatu(yang menjadi sasaran evaluasi), yaitu *apa maksud tujuan* yang diharapkan dari program, dan *pengamatan/akibat*, atau apa yang sesungguhnya terjadi atau apa yang benar-benar terjadi. Kemudian matriks kedua yang menunjukkan langkah *pertimbangan*, yang dalam langkah tersebut mengacu *standar*.

2.5.3.5 CSE-UCLA Evaluasi Model

Model evaluasi ini terdiri dari dua singkatan, yaitu CSE dan UCLA. CSE adalah singkatan dari *Center for Study of Evaluation*, sedangkan UCLA merupakan singkatan dari *University of California in Los Angeles*. Fernandes dalam Arikunto dan Jabar (2009,44) memberikan penjelasan tentang model CSE-UCLA menjadi empat tahap, yaitu (1) *needs assessment*, (2) *program planning*, (3) *formative evaluation*, dan (4) *summative avaluation*.

1) *Needs Aessment*

Dalam tahap ini evaluator memusatkan perhatian pada penentuan masalah.

Pertanyaan yang diajukan:

- a. Hal-hal apakah yang perlu dipertimbangkan sehubungan dengan keberadaan program?
- b. Kebutuhan apakah yang terpenuhi sehubungan dengan adanya pelaksanaan program ini?

c. Tujuan jangka panjang apakah yang dapat dicapai melalui program ini?

2) *Program Planning*

Dalam tahap kedua dari CSE model ini evaluator mengumpulkan data yang terkait langsung dengan pembelajaran dan mengarah pada pemenuhan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap kesatu. Dalam tahap perencanaan ini program PNM dievaluasi dengan cermat untuk mengetahui apakah rencana pembelajaran telah disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Evaluasi tahap ini tidak lepas dari tujuan yang telah dirumuskan

3) *Formative evaluation*

Dalam tahap ketiga ini evaluator memusatkan perhatian pada keterlaksanaan program. Dengan demikian, evaluator diharapkan betul-betul terlibat dalam program karena harus mengumpulkan data dan berbagai informasi dari pengembangan program.

4) *Summative Evaluation*

Dalam tahap keempat, yaitu evaluasi sumatif, para evaluator diharapkan dapat mengumpulkan semua data tentang hasil dan dampak dari program. Melalui evaluasi sumatif ini, diharapkan dapat diketahui apakah tujuan yang dirumuskan untuk program sudah tercapai, dan jika belum dicari bagian mana yang belum dan apa penyebabnya.

2.5.3.6 *CIPP Evaluasi Model*

Model CIPP merupakan model evaluasi yang dikembangkan oleh Stufflebeam, dkk.(1967) di *Ohio State University*. CIPP adalah model evaluasi yang memandang program yang dievaluasi sebagai sebuah sistem, dengan sasaran

evaluasi atau komponen yang terdiri dari singkatan dari huruf awal empat buah katas.

1. *Context evaluation* (Evaluasi Konteks)

Stufflebeam dalam Hasan (2002:128) menyebutkan bahwa tujuan evaluasi konteks yang utama adalah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki evaluasi. Maka, evaluator dapat memberikan perbaikan yang diperlukan. Lebih lanjut Arikunto menjelaskan evaluasi konteks merupakan upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan kebutuhan yang belum terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek.

2. *Input evaluation* (Evaluasi Masukan)

Menurut Widoyoko (2009:136), evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternative apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Komponen evaluasi masukan meliputi :a) sumber daya manusia, b) sarana dan peralatan pendukung, 3) dana atau anggaran, dan 4) berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan.

Menurut Stufflebeam dalam Arikunto (2010:56) mengungkapkan bahwa pernyataan yang berkenaan dengan masukan mengarah pada pemecahan masalah yang mendorong diselenggarakannya program yang bersangkutan.

3. *Process evaluation* (Evaluasi Proses)

Worthen & Sanders (1981) dalam Widoyoko (2009:137) menjelaskan bahwa evaluasi proses menekankan pada tiga tujuan: “(1) *do detect or predict in procedural design or its implementation during implementation stage*, (2) *to*

provide information for programmed decision, and (3) to maintain a record of the procedure as it occurs". Evaluasi proses digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang terjadi. Evaluasi proses meliputi koleksi data penilaian yang telah ditentukan dan diterapkan dalam praktik pelaksanaan program.

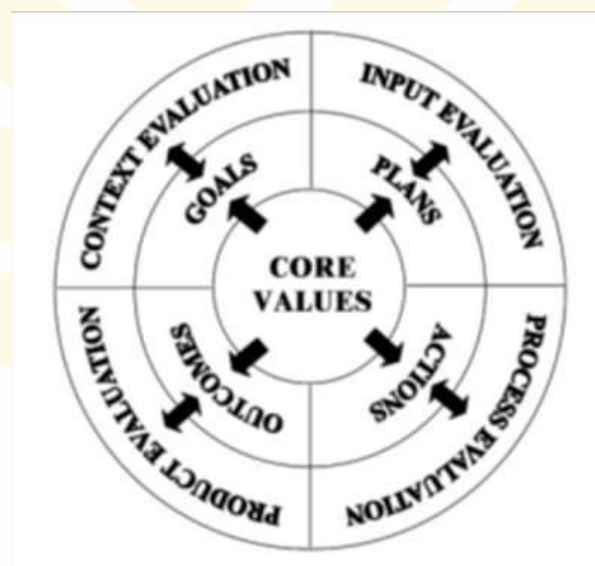
Pada dasarnya evaluasi proses dilaksanakan untuk mengetahui sampai sejauh mana rencana telah diterapkan dan komponen yang perlu diperbaiki. Menurut Suharsimi Arikunto, evaluasi proses model CIPP menunjuk pada "apa" (*what*) kegiatan yang dilakukan dalam program, "siapa" (*who*) orang yang ditunjuk sebagai penanggung jawab program, "kapan" (*when*) kegiatan akan selesai. Pada model CIPP, evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan didalam program telah terlaksana sesuai rencana.

4. *Product evaluation* (Evaluasi Hasil)

Pengertian Evaluasi produk/hasil menurut Sax (1980) dalam Widoyoko (2009:598) adalah "*to allow to project director (or teacher) to make decision of program*". Lebih lanjut Farida Yusuf Tayibnapi dalam Widoyoko (2009:14) menerangkan bahwa evaluasi produk untuk membantu membuat keputusan selanjutnya, baik mengenai hasil yang telah dicapai maupun apa yang dilakukan setelah program berjalan.

Dari evaluasi proses diharapkan dapat membantu pimpinan proyek atau guru untuk membuat keputusan mengenai kelanjutan, akhir, maupun modifikasi

program. Evaluasi produk dapat diartikan sebagai penilaian yang dilakukan untuk melihat ketercapaian/ keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap evaluasi inilah seorang evaluator dapat menentukan atau memberikan rekomendasi kepada evaluan mengenai apakah program dapat dilanjutkan, dikembangkan/modifikasi, atau bahkan dihentikan.



Gambar 2.3: Diagram Model Evaluasi CIPP (Stufflebeam,2003)

Evaluasi dengan model CIPP, pada prinsipnya mendukung pengambilan keputusan dengan mengajukan pemilihan alternatif dan penindak lanjutan konsekuensi dari suatu keputusan. Untuk melakukan keputusan, terdapat empat fokus evaluasi yang telah dijabarkan diatas, yaitu:

- a) evaluasi konteks, menghasilkan informasi tentang macam-macam kebutuhan yang telah diatur prioritasnya, agar tujuan tersebut dapat diformulasikan;
- b) evaluasi masukan, menyediakan informasi tentang masukan yang terpilih, butir-butir kekuatan dan kelemahan, strategi, dan desain untuk merealisasikan tujuan

c) evaluasi proses, menyediakan informasi untuk para evaluator melakukan prosedur monitoring terpilih yang mungkin baru di implementasi sehingga butir yang kuat dapat dimanfaatkan dan yang lemah dapat dihilangkan

d) evaluasi produk, mengakomodasi informasi untuk meyakinkan dalam kondisi apa tujuan dapat dicapai dan juga untuk menentukan, jika strategi yang berkaitan dengan prosedur dan metode yang diterapkan guna mencapai tujuan sebaiknya berhenti, modifikasi atau dilanjutkan dalam bentuk yang seperti saat ini.

Menurut Isaac dan Michael dalam Marni Serepinah (2013), sebuah program harus diakhiri dengan evaluasi untuk melihat apakah program tersebut berhasil menjalankan fungsi sebagaimana yang telah ditetapkan sebelumnya. Maka peneliti melakukan penelitian evaluasi Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang untuk mengetahui keberhasilan program dalam menjalankan fungsi yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian evaluatif ini dilaksanakan sesuai fungsi evaluasi model CIPP yaitu sebagai berikut :

- 1) Membantu penanggung jawab program tersebut (pembuat kebijakan) dalam mengambil keputusan mengenai program akan diteruskan, dimofikasi, atau dihentikan.
- 2) Apabila tujuan yang ditetapkan program telah mencapai keberhasilan, maka ukuran yang digunakan tergantung pada kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.5.3.7 *Discrepancy Model*

Model *discrepancy* dikembangkan oleh Malcolm Provus. Diawali dengan kata *discrepancy* yang berasal dari istilah bahasa Inggris, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “kesenjangan”. Model ini merupakan model yang menekankan pada pandangan adanya kesenjangan di dalam pelaksanaan program. Evaluasi program dilakukan oleh evaluator dengan mengukur besarnya kesenjangan yang ada di setiap komponen.

2.6 Penelitian Terdahulu

- 2.6.1 Skripsi oleh Yudi Akromudin dengan judul “*Kegiatan Ko-kurikuler Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*” pada tahun 2001. Pada skripsi ini membahas mengenai kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan materi yang ada secara keseluruhan, dikarenakan guru-guru agama di sekolah sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi menggunakan metode mengajar yang ada. Kesulitan yang dihadapi guru di SMK N 2 Depok yaitu mengenai alokasi waktu yang dirasa kurang untuk menyampaikan materi secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ko-kurikuler PAI di SMK N 2 Depok mendapat tanggapan siswa dengan sangat baik. Dengan adanya kegiatan ko-kurikuler PAI maka intensitas siswa dalam mempelajari agama Islam menjadi lebih banyak, diharapkan pengetahuan dan pengalaman siswa tentang ajaran Islam menjadi bertambah.
- 2.6.2 Skripsi oleh Nur Amin Rais mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang berjudul “*Keefektifan Kegiatan*

Pengayaan Pembelajaran Multimedia melalui Jargoan.Tv Sebagai upaya peningkatan kompetensi Produktif siswa di SMK N 11 Semarang” tahun 2014. Skripsi ini membahas mengenai keefektifan kegiatan pengayaan pembelajaran multimedia yang dilaksanakan oleh jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang bekerjasama dengan Jargoan.Tv pada tahun 2014. Hasil dari penelitian tersebut adalah efektifitas kegiatan pengayaan pembelajaran multimedia melalui Jargoan.Tv sebagai upaya peningkatan kompetensi produktif siswa di SMK N 11 Semarang tahun 2014 berada pada kategori sangat baik. Terjadi peningkatan kompetensi ke arah yang lebih baik antara kelas yang menggunakan program pengayaan dengan Jargoan.tv dengan kelas tanpa pengayaan dengan Jargoan.tv. Hal ini dilihat dari meningkatnya presentase kualitas produk siswa dari kategori sedang menjadi tinggi. Ini membuktikan bahwa penerapan pengayaan melalui jargon.tv terbukti efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kompetensi siswa.

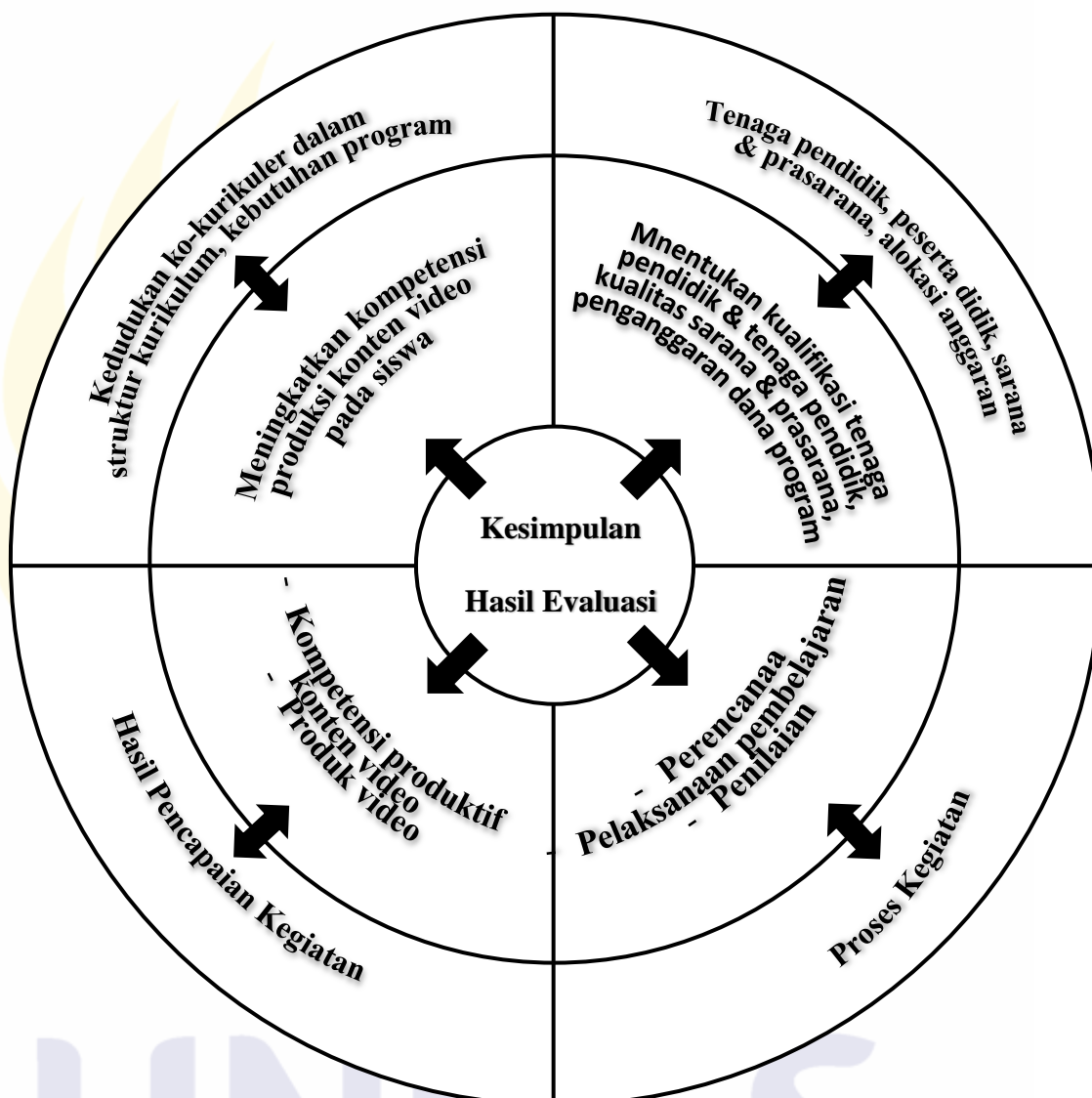
- 2.6.3 Skripsi oleh Anancia Susanti pada tahun 2015 dengan judul “*Penerapan ekstrakurikuler Sinematografi dalam meningkatkan Pengembangan Pendidikan Pengembangan Pendidikan Agama Islam Siswa di MAN 2 Wates Kulon Progo Yogyakarta*”, membahas mengenai pengembangan Pendidikan Agama Islam Siswa di MAN 2 Wates Kulon Progo Yogyakarta melalui kegiatan ekstrakurikuler sinematografi dengan memproduksi film-film bernuansa Islam. Hasil Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan ekstrakurikuler sinematografi dalam meningkatkan pengembangan PAI di MAN 2 Wates Kulon Progo

Yogyakarta dalam pembuatan film bernuansa Islam telah berjalan optimal. Kemudian hasil mengikuti ekstrakurikuler sinematografi religiusitas siswa meningkat, menambah pengembangan Pendidikan Agama Islam siswa, menambah wawasan serta motivasi siswa untuk mendalami kaidah-kaidah agama Islam.

2.7 Kerangka Berfikir

Jurusan Multimedia adalah salah satu jurusan yang ada di SMK N 11 Semarang. Jurusan Multimedia memiliki beberapa program ko-kurikuler yang ditawarkan, salah satunya adalah ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Pada kegiatan ini mempunyai target selama waktu 2 minggu siswa dapat memproduksi 1 video. Dimulai dari pemberian materi , pembagian kelompok, pra produksi, produksi, dan pasca produksi dilaksanakan selama 2 minggu. Hasil produk yang dihasilkan siswa kemudian dapat dipublikasikan melalui situs internet *Youtube* sebagai sarana evaluasi penilaian.

Program ini belum dapat mencapai target yang telah ditetapkan jurusan yaitu siswa dapat menghasilkan 1 video dalam 2 minggu. Hal tersebut terlihat pada waktu pengumpulan tugas siswa yang melebihi batas waktu. Kompetensi peserta didik dianggap belum mampu memenuhi kebutuhan industri karena lulusan kurang terserap di dunia industri sesuai bidangnya. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan program dalam beberapa aspek. CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dipilih sebagai model evaluasi dalam penelitian ini.



Gambar 2.4 : Kerangka berfikir evaluasi program ko-kurikuler sinematografi "Two Weeks One Video"

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian evaluatif dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan kuantitatif tersebut lebih menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif (Sugiyono, 2011:7). Menurut Sukmadinata dalam Depnas (2008:15) Penelitian evaluatif merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk menilai suatu program dalam lembaga tertentu mengenai keberhasilan, manfaat, kegunaan, sumbangan, dan kelayakan dari program tersebut. Melalui penelitian ini, dapat menambah pengetahuan tentang program yang akan diteliti serta dapat mendorong penelitian lebih lanjut yang akan membantu dalam menentukan kebijakan.

Adapun ciri-ciri penelitian evaluatif yaitu : (1) menggunakan standar/ kriteria untuk mengambil keputusan, (2) kesimpulan dari hasil penelitian digunakan sebagai rekomendasi pelaksanaan program, dan (3) lebih diarahkan untuk mengambil keputusan daripada pembuktian hepotesa.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian dengan berlandaskan pada filsafat portpositivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dari suatu sampel tertentu, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, dengan mengumpulkan data melalui instrumen penelitian, menganalisis data dengan cara kuantitatif/ statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2005:18).

Model penelitian yang digunakan pada penelitian evaluatif ini adalah model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Model evaluasi CIPP memandang program yang akan dievaluasi sebagai suatu sistem, sehingga untuk melakukan evaluasi dengan model CIPP, evaluator harus mengevaluasi dan menganalisis berdasarkan komponen-komponen dari program (Arikunto.2009:46).

Evaluasi yang akan dilaksanakan yaitu mengenai keefektifan kegiatan ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang. Peneliti menggunakan model CIPP karena model evaluasi tersebut mengarahkan objek sasaran evaluasi dalam beberapa tahapan. Tahapan pertama yaitu *Context*, dalam hal ini mencakup beberapa hal tentang kedudukan ko-kurikuler dalam struktur kurikulum sekolah.

Tahapan kedua yaitu *input*, evaluasi terhadap masukan menurut Stufflebeam merupakan pertanyaan yang berkenaan dengan masukan mengarah pada pemecahan masalah yang mendorong diselenggarakannya kegiatan yaitu dilihat dari input siswa sebelum mengikuti kegiatan, kemampuan guru dalam mengelola kelas, kemampuan guru dalam menguasai materi yang diberikan, serta kondisi dan pengelolaan kelas multimedia.

Tahapan ketiga yaitu evaluasi terhadap *process*, pada tahapan ini diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam kegiatan sudah terlaksana sesuai dengan rencana atau belum. Dalam evaluasi ini akan mengarah pada apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), dan bagaimana (*How*) kegiatan ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” yang diterapkan di jurusan multimedia SMK N 11 Semarang.

Tahapan keempat evaluasi *product*, yaitu evaluasi terhadap hasil yang diarahkan pada hal-hal yang menunjukkan perubahan yang terjadi pada masukan mentah. Pada penelitian ini dikaitkan dengan kompetensi yang dikuasai siswa dan hasil produk siswa setelah mengikuti program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada siswa kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

Model evaluasi ini merupakan sasaran evaluasi yang termasuk dalam komponen dari proses sebuah program kegiatan. Oleh karena itu model evaluasi ini akan menunjang pada proses evaluasi dari keefektifan kegiatan ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

3.2 Fokus penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah tentang evaluasi keefektifan kegiatan ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada siswa kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang ditinjau dari komponen konteks, komponen masukan, komponen proses, komponen produk.

3.2.1 Komponen Konteks

Komponen konteks pada penelitian ini, peneliti mengkaji mengenai kedudukan ko-kurikuler di jurusan Multimedia dan Tujuan Program Ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” yaitu :

- a. Mengkaji mengenai kedudukan ko-kurikuler dalam struktur kurikulum sekolah di SMK N 11 Semarang

- b. Mengkaji mengenai ketersediaan kebutuhan program dengan tujuan program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”.

3.2.2 Komponen Masukan

Komponen masukan terdapat beberapa poin yang dikaji oleh peneliti antara lain :

- a. Mengkaji mengenai perencanaan program dari sumber-sumber daya yang ada di lapangan.
- b. Mengkaji mengenai kesesuaian kualifikasi peserta didik dengan standar program yang telah ditetapkan
- c. Mengkaji mengenai kesesuaian kualifikasi kualitas guru dengan standar yang telah ditetapkan
- d. Mengkaji mengenai dukungan sarana dan prasarana terhadap Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”
- e. Mengkaji mengenai alokasi anggaran dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

3.2.3 Komponen Proses

Komponen proses peneliti mengkaji mengenai proses pembelajaran Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Evaluasi proses dilakukan dari tahap perencanaan, pembelajaran, dan penilaian.

3.2.4 Komponen Produk

Komponen produk pada penelitian ini, peneliti mengkaji mengenai kesesuaian hasil yang diraih jurusan Multimedia dari pelaksanaan Program Ko-kurikuler Sinematografi.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 11 Semarang yang berada di Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Subjek dari penelitian ini adalah ketua jurusan multimedia, guru jurusan Multimedia, siswa kelas X di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 sampai 23 Oktober 2017.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Penelitian tidak lepas dari populasi dan sampel, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kualitas serta karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015:80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia SMK N 11 Semarang terdiri dari 144 siswa, 1 Waka Kurikulum Sekolah, dan 3 Guru Multimedia. Populasi terbagi menjadi 4 rombongan belajar yaitu X Multimedia 1, X Multimedia 2, X Multimedia 3, dan X Multimedia 4.

3.4.2 Sampel penelitian

Pada pengambilan sampel dalam penelitian ditetapkan dengan teknik *random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak atau tanpa pandang bulu. Teknik ini memiliki kemungkinan yang tinggi dalam menentukan sampel yang

representatif. Dengan teknik ini semua individu dalam populasi baik secara perorangan maupun bersama-sama akan diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Adapun cara yang digunakan dalam random sampling ini yaitu dengan menggunakan undian. (Margono, 2003:125).

Adapun populasi dalam penelitian ini sebanyak 144 siswa yang kemudian dipilih sampel dengan metode *Slovin*.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahan

Sehingga dengan populasi 144 dan batas toleransi kesalahan 10% diperoleh rumus :

$$n = \frac{144}{1 + 144(0,1^2)}$$

Sehingga diperoleh n sebanyak 59,01 yang kemudian dipilih sampel sejumlah 59 siswa dari 3 kelas X yaitu: X Multimedia 1, X Multimedia 3, dan X Multimedia 4.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3.5.1 Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:142). Dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai salah satu alat pengumpul data responden sesuai dengan menggunakan acuan evaluasi program CIPP (*Context, Input, Process, product*). Angket dalam penelitian ini berisi beberapa pertanyaan berkaitan dengan respon responden yaitu siswa sebanyak 144 siswa, guru sebanyak 3 orang, serta waka kurikulum 1 orang. Penelitian menggunakan angket ditujukan untuk memperoleh data terhadap kualifikasi peserta didik, , proses pembelajaran, dan kompetensi siswa.

Angket/ kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yaitu skala yang memiliki variasi tingkatan jawaban sebagai berikut :

Tabel 3.1 : Hasil Analisis Angket

Skor	Alternatif Jawaban
4	Sangat Sesuai
3	Sesuai
2	Tidak Sesuai
1	Sangat Tidak Sesuai

3.5.2 Wawancara

Metode pengumpulan data yang kedua adalah wawancara. Menurut Sugiyono (2013:194), wawancara merupakan teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga jika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan kepada ketua jurusan multimedia dan guru pengajar di jurusan multimedia. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini digunakan untuk mencari informasi lebih dalam dari responden. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperdalam informasi mengenai tujuan program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”, kualifikasi tenaga pendidik, dan alokasi anggaran.

3.5.3 Observasi

Observasi menurut Sutrisno Hadi (1986) merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2013: 203). Peneliti melakukan observasi pada proses kegiatan ko-kurikuler sinematografi, kondisi sarana dan prasarana, dan hasil produk.

Peneliti menggunakan observasi partisipan, yaitu peneliti terlibat secara langsung dalam aktivitas objek yang akan diteliti. Dengan menggunakan observasi partisipan, data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat mana dari setiap perilaku yang nampak. Sehingga peneliti akan lebih mudah dalam pengumpulan data berkaitan dengan keefektifan kegiatan ko-kurikuler, yaitu pada proses kinerja dan kualifikasi sarana dan prasarana.

Instrumen observasi yang dipilih adalah observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dipersiapkan secara sistematis mengenai apa yang akan diobservasi. Lembar observasi yang digunakan memiliki 4 alternatif jawaban yaitu :

Tabel 3.2 : Tabel Analisis Observasi

Skor	Alternatif Jawaban
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

3.5.4 Dokumentasi

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yang terakhir adalah dokumentasi. Dokumentasi merupakan kumpulan data dari dokumen-doumen yang mendukung proses penelitian. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan peneliti antara lain: 1) dokumen yang mendukung proses program kompetensi produktif siswa (kurikulum), dan 2) dokumen berupa foto yang berkaitan dengan hasil project multimedia berupa hasil pelatihan dari program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” di jurusan multimedia SMK N 11 Semarang.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian penting dalam sebuah penelitian sehingga sebelum menyusun instrumen peneliti sebelumnya menyusun kisi-kisi instrumen penelitian untuk melaksanakan penelitian. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memuat komponen CIPP (*Context, Input, Process, Product*) sebagai model

evaluasi yang dipilih. Penyusun dasar kisi-kisi tersebut berdasarkan pada standar yang digunakan oleh Jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Validitas

Pada penelitian ini, validitas instrumen yang digunakan uji validitas konstruk, karena instrumen non tes yang digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruktif (Sugiyono 2011: 170). Untuk mengetahui validitas instrumen nontes, perlu dilakukan uji validitas yaitu dengan menilai kesesuaian antara butir angket dengan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Di mana instrumen mengkonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, untuk kemudian instrumen dikonsultasikan dengan pembimbing. Setelah pengujian konstruksi dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut di uji cobakan pada sampel dari mana populasi diambil. (Sugiyono, 2012 :125).

Data hasil uji coba instrumen digunakan untuk menentukan apakah instrumen yang dibuat memenuhi kriteria validitas atau tidak. Untuk mengetahui indeks validitas angket, pada penelitian ini menggunakan rumus perhitungan dari aplikasi statistika yaitu SPSS. Dalam menentukan validitas atau tidak dapat digunakan batas nilai korelasi 0,2, maka item pertanyaan yang mendapat korelasi kurang dari 0,2 dianggap kurang baik atau tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen kepada 30 responden dengan nilai korelasi 0,2, item pertanyaan pada skala evaluasi ko-kurikuler sinematografi “*Two*

Weeks One Video” yang tidak valid adalah item 2,25,29,33,45,60 karena nilai korelasi kurang dari 0,2. Dari pernyataan-pernyataan tersebut item yang tidak valid akan dihilangkan dari daftar pertanyaan untuk selanjutnya di berikan kepada responden.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden. Uji reliabilitas dilakukan dengan memperhatikan table *reability statistic* pada hasil perhitungan SPSS. Angket dapat dikatakan **reliabel jika nilai croanbach's alpha > 0,60**. *Croanbach alpha* dapat dilihat pada tabel *reability statistic* (Sarjono, 2013 : 45).

Berdasarkan hasil uji coba instrumen kepada 30 responden program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” mendapat nilai *croanbach's alpha* adalah 0,912. Dengan demikian instrumen tersebut reliable karena *croanbach's alpha* > 0,60.

3.8 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif presentase. Analisis deskriptif presentase merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh jawaban-jawaban responden melalui pemberian skor dengan kriteria tertentu. Deskriptif presentase dimaksudkan untuk mendeskripsikan menurut persentase responden atas setiap pertanyaan/jawaban terhadap setiap aspek yang ditanyakan.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka jenis penelitiannya adalah deskriptif kuantitatif, yaitu peneliti ingin mendapatkan gambaran tentang keefektifan kegiatan ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada siswa kelas X jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang.

Rumus deskriptif persentase dapat dituliskan seperti di bawah ini:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

DP : Skor yang diharapkan

n : jumlah skor maksimum

N : jumlah skor yang diperoleh

Pada penelitian ini analisis data digunakan menentukan kategori atau jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator, dari perhitungan deskriptif persentase, range persentase dan kriteria produk kemudian dapat ditafsirkan dalam bentuk kalimat.

Tabel 3.3 : Tabel Interval Skor Kriteria Keberhasilan

Interval	Kategori
$81,25\% \geq \text{skor} \leq 100\%$	Baik
$62,5\% \geq \text{skor} \leq 81,25\%$	Cukup Baik

$43,75\% \geq \text{skor} \leq 62,5\%$	Kurang Baik
$25\% \geq \text{skor} \leq 43,75\%$	Tidak Baik

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis datanya mengenai penerapan ko-kurikuler. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah dan mengetahui sejauh mana penerapan kegiatan ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” sebagai upaya meningkatkan kompetensi siswa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan disajikan secara deskriptif dari hasil penelitian dan pembahasan hasil data penelitian Evaluasi Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang. Model evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah CIPP(*Context, Input, Process,Product*). Bab ini terdiri dari dua sub bab yang akan membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Pada sub bab hasil penelitian akan membahas mengenai aspek dari *context, input, process*, dan *product* dari program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang dengan berbagai komponen aspek dari program tersebut.

Sub bab pembahasan akan dibahas mengenai hasil identifikasi evaluasi CIPP Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang. Evaluasi program dilakukan pada setiap aspek CIPP dengan berdasarkan pada standar yang telah ditetapkan serta kondisi ideal yang ada pada program. Kriteria keberhasilan setiap aspek program berdasarkan banyaknya jumlah sub komponen yang memenuhi syarat ideal sesuai dengan standar dalam evaluasi ini. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2017 di SMK Negeri 11 Semarang.

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan dipaparkan hasil evaluasi dari data penelitian kuantitatif yang telah dilakukan di SMK N 11 Semarang yaitu evaluasi program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan Multimedia dengan menggunakan evaluasi model CIPP (*Contexts, Input, Process, Product*). Evaluasi terhadap aspek konteks akan dipaparkan hasil identifikasi terhadap komponen (1) kedudukan program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” dalam kurikulum sekolah di SMK N 11 Semarang, dan (2) ketersesuaian kebutuhan program dengan tujuan program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Pada evaluasi aspek masukan akan dipaparkan hasil identifikasi terhadap komponen (1) kualifikasi peserta didik, (2) kualifikasi tenaga pendidik, (3) kualitas sarana dan prasarana, dan (4) alokasi anggaran. Pada evaluasi aspek proses akan dipaparkan hasil identifikasi terhadap pelaksanaan program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” yaitu berupa proses pembelajaran. Untuk evaluasi aspek hasil akan dipaparkan mengenai hasil pembelajaran pada program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”.

4.1.1 Deskripsi Kedudukan Ko-kurikuler dalam Struktur Kurikulum di SMK N 11 Semarang

Sebuah program sekolah tentu dibentuk berdasarkan kurikulum sekolah. Hal ini bertujuan agar pembentukan program masih memiliki relevansi dengan kurikulum sekolah. Program Ko-Kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan program jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang yang dilaksanakan pada luar jam pelajaran sekolah untuk mengembangkan kompetensi

dalam bidang sinematografi. Program Ko-Kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan kegiatan yang berbentuk penugasan kepada siswa berupa pembuatan proyek video setiap dua minggu menghasilkan satu video. Pada pelaksanaan program tidak mengacu pada kurikulum sekolah, namun disesuaikan dengan pelaksanaan kurikulum yang ada. Untuk mengetahui kedudukan program Ko-Kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” perlu dilakukan penelitian yaitu dengan metode dokumentasi dan wawancara kepada Waka Kurikulum SMKN 11 Semarang.

Program di luar jam pelajaran sekolah adalah pelajaran tambahan untuk peserta didik, maka tidak tercantum di struktur kurikulum sekolah. seperti penuturan bapak Waka Kurikulum SMKN 11 Semarang berikut ini :

“Kalau diluar sekolah itu kegiatan ekstra tambahan, jadi tidak masuk dalam struktur kurikulum. kegiatan tersebut masuknya di kegiatan ekstrakurikuler, walaupun ada kegiatan lainnya itu untuk peningkatan kompetensi, memang dalam pelaksanaannya harus diluar jam pelajaran sekolah. Kalau yang kegiatan broadcasting di jurusan multimedia itu kan untuk kegiatan tambahan meningkatkan kompetensi”(wawancara dengan bapak Maryadi pada 10/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa Program sekolah yang dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah tidak tercantum dalam struktur kurikulum sekolah, selain itu program ini dapat dikategorikan sebagai kegiatan tambahan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik sesuai dengan kebutuhan kompetensi yang perlu dialami pada jurusan Multimedia.

Program yang dilaksanakan di luar jam pelajaran sekolah ini merupakan kegiatan yang diadakan untuk memberi tugas berupa proyek kepada siswa selama dua minggu untuk menghasilkan satu video yang dilakukan secara terus menerus. Pemberian tugas mandiri kepada siswa diluar jam pelajaran sekolah disesuaikan

dengan kompetensi yang diutamakan dalam suatu sekolah kejuruan. seperti penuturan bapak Waka Kurikulum SMKN 11 Semarang sebagai berikut:

“Masing-masing guru ya mempunyai perencanaannya ya sudah ada di RPP nya. Di situ sudah ada guru mau menugaskan sesuatu baik terstruktur maupun tidak terstruktur. Kalau terstruktur itu kan biasanya tugas-tugas yang terpola, biasanya itu kan sesuai dengan soal soal misalkan, kalau tidak terstruktur itu ya memberi tugas-tugas lain seperti kliping begitu, yang bentuk-bentuk tugasnya itu dalam bentuk proyek. Yang pengumpulannya itu tidak ada target, bentuknya itu tidak terstruktur gitu jadi bisa jadi tugas tambahan...kalau kegiatan itu kan kegiatan tambahan yang isinya pembelajaran sesuai kompetensi dijurusan... tidak semuanya jurusan ada kegiatan tambahan berbentuk penugasan. Itu sesuai dengan apa ya, kompetensi yang dituntut ya dalam jurusan itu. Kalau harus perlu penambahan ya diadakan. Sesuai peningkatan kompetensinya” (wawancara dengan bapak Maryadi pada 10/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa penugasan kepada siswa diluar jam pelajaran pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan penugasan tambahan, sehingga dalam pelaksanaan program ini di sesuaikan dengan tuntutan kompetensi dalam jurusan multimedia. Hal ini dapat menunjukan bahwa Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan kegiatan yang berisi penugasan kepada siswa diluar jam pelajaran sekolah secara terstruktur dalam bentuk proyek. Sehingga pelajaran yang didapat siswa sesuai dengan kebutuhan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada jurusan multimedia.

Dalam struktur kurikulum SMK bidang keahlian Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK) prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang, pembelajaran sinematografi mencakup beberapa mata pelajaran yang tergolong dalam paket keahlian multimedia yaitu Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak, Teknik Pengolahan Audio, dan Teknik Pengolahan Video. Dalam kurun waktu satu minggu peserta didik memiliki beban belajar dalam bentuk tatap muka yaitu 4

SKS untuk Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak, 4 SKS untuk Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio, dan 4 SKS untuk Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Video. Jadi dalam satu minggu peserta didik memiliki beban belajar dalam bentuk tatap muka selama 540 menit untuk belajar sinematografi.

Hal ini menjelaskan bahwa beban belajar yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk Tugas Mandiri Terstruktur (TMT) dan Tugas Mandiri Tidak Terstruktur (TMTT) untuk Ko-kurikuler Sinematografi harus memiliki beban pertemuan 40% dari jumlah tatap muka pelajaran sinematografi selama satu minggu yaitu 540 menit. Maka hasil yang didapat untuk beban waktu untuk Tugas Mandiri Terstruktur (TMT) dan Tugas Mandiri Tidak Terstruktur (TMTT) untuk Ko-kurikuler Sinematografi adalah 216 menit atau 3 jam 36 menit. Dapat disimpulkan bahwa Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" dapat dikatakan efektif apabila memiliki beban pertemuan selama 3 jam 36 menit.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi tersebut juga dapat disimpulkan bahwa program yang diadakan oleh jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang konten video ini merupakan program ko-kurikuler yang bersifat penugasan kepada peserta didik. Penugasan yang dimaksud adalah Penugasan Mandiri Terstruktur untuk pembelajaran sinematografi yang memiliki porsi waktu tatap muka ideal selama 3 jam 36 menit. Namun Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" dilaksanakan selama 1 jam 30 menit saja, maka porsi waktu untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" kurang efektif untuk penugasan.

4.1.2 Deskripsi Ketersesuaian Kebutuhan Program dengan Tujuan program

Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Pada pembentukan sebuah program tentu perlu dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar tujuan program sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai. Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki tujuan yang harus sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang ada. Untuk mengetahui ketersediaan kebutuhan program dengan tujuan program perlu dilakukan penelitian yaitu dengan metode wawancara kepada Ketua Jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang.

Dibentuknya program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dilatarbelakangi oleh dua masalah yaitu, kurangnya jam pelajaran intrakurikuler untuk mata pelajaran sinematografi di sekolah dan lulusan yang kurang diterima di dunia kerja sesuai bidangnya. seperti penuturan bapak Ketua Jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang berikut ini :

“Latar belakang yang pertama yaitu karena anak-anak kompetensinya kurang maksimal kalau menggunakan pembelajaran pagi. Pada anak-anak kalau pembelajaran pagi kan pembelajaran umum sementara kegiatan yang saya lakukan di luar jam sekolah itu lebih spesifik ke pengembangan kompetensi anak-anak. Kemudian yang kedua latar belakangnya adalah lulusan multimedia itu yang bekerja sesuai dengan bidangnya itu kurang dari 10%, makannya dengan kegiatan diluar jam sekolah ini diharapkan nanti anak-anak dapat meningkatkan kompetensi yang utama sehingga tingkat keterserapan di dunia kerja bisa lebih baik kira-kira sampai 50% begitu. Kemudian anak-anak yang berwirausaha bisa sekitar 20%, jadi nanti total siswa lulusan yang bekerja sesuai bidangnya itu bisa sampai 70%.” (wawancara kepada bapak Muhammad Hamrowi tanggal 01/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan program yang diadakan berdasarkan masalah yang ada di jurusan multimedia SMKN 11

Semarang. Waktu untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah kejuruan multimedia pada kegiatan intrakurikuler dianggap masih kurang untuk mengembangkan kompetensi serta lulusan yang sulit diterima di bidangnya.

Tujuan dari program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” adalah untuk mengembangkan kompetensi siswa pada jurusan multimedia dalam bidang konten video dan untuk membentuk anak menjadi wirausahawan yang handal dalam bidangnya. Sesuai dengan penuturan bapak Ketua Jurusan Multimedia berikut ini :

“Kalau tujuan spesifiknya adalah yang pertama itu dapat meningkatkan kompetensi anak dibidang konten video yang pasti, kemudian tujuan yang kedua itu nanti untuk menciptakan studio-studio konten, jadi nanti anak-anak bisa bekerja di studio mereka sendiri, nah kalau anak-anak bisa bekerja disini kan berarti tingkat keterserapannya di bidang industri menjadi naik, yang tadinya nganggur terus dia bisa bekerja disini.” (wawancara kepada bapak Muhammad Hamrowi tanggal 01/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan program yang diadakan untuk siswa di jurusan multimedia agar lebih menguasai kompetensi dalam bidang konten video, kemudian dalam tujuan jangka panjang nanti diharapkan anak dapat menciptakan lapangan pekerjaan mereka sendiri dengan cara berwirausaha. Hal ini juga ditujukan untuk siswa lulusan dari jurusan multimedia agar mampu terserap di dunia industri dan dapat bekerja sesuai bidangnya, sehingga jumlah siswa lulusan dari jurusan multimedia yang diterima kerja sesuai bidangnya menjadi naik.

Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan program yang dibutuhkan oleh SMK N 11 Semarang untuk meningkatkan kualitas

sekolah. Selain sekolah kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian multimedia, latar belakang sekolah ini yang merupakan sekolah percontohan juga ingin menghasilkan karya siswa yang banyak. Seperti penuturan bapak Ketua Jurusan Multimedia sebagai berikut:

“Ya program 2 minggu 1 video ini jadi program refitalisasi sekolah. Karena SMK ini ditunjuk jadi sekolah percontohan begitu, bahkan lingkungannya nasional jadi salah satu yang diukur adalah kita akan menyaksikan 100 video, jadi program ini sangat diakui dan didukung. Jadi selain siswa yang membutuhkan tempat untuk berwirausaha dan mencari pengalaman, sekolah juga memiliki kebutuhan itu tadi” (wawancara kepada Bapak Muhammad Hamrowi tanggal 01/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa SMK N 11 Semarang merupakan sekolah percontohan yang berskala nasional, sehingga melalui program ini diharapkan dapat menghasilkan karya siswa berupa video yang baik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" mengajarkan siswa agar dapat memiliki kemampuan mengolah video yang baik dengan cara pelatihan dari kelas X. Sehingga ketika siswa sudah naik kelas XI dan XII dapat menghasilkan video lebih dari 100 video. Hasil video yang telah dihasilkan siswa kemudian dapat didistribusikan oleh siswa sendiri untuk membuka lapangan pekerjaan sendiri melalui situs *Youtube*.

Dari hasil wawancara tersebut juga dapat disimpulkan bahwa melalui program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam meningkatkan kompetensi konten video untuk berwirausaha serta mencari pengalaman dan juga kebutuhan sekolah untuk menghasilkan 100 video sebagai tolak ukur refitalisasi sekolah. Sehingga kebutuhan program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" telah sesuai dengan tujuan yang akan diraih oleh program Ko-kurikuler Sinematografi

"*Two Weeks One Video*". Seperti menurut hasil penelitian dalam (Pendidikan Teknologi dan Kejuruan :2012) yang dilakukan oleh Husaini Usman dan Eko Raharjo bahwa model pendidikan untuk mengembangkan karakter wirausaha siswa SMK adalah dengan kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler

4.1.3 Deskripsi Kualifikasi Tenaga Pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*"

Tenaga pendidik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, salah satu peran tenaga pendidik dalam pembelajaran yaitu sebagai fasilitator untuk pembelajaran. Tenaga pendidik dapat berinteraksi langsung maupun tidak langsung kepada peserta didik dengan memberikan dan menyalurkan ilmu serta memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tenaga pendidik harus dapat mencapai tujuan, maka diperlukan kualifikasi kompetensi tenaga pendidik dengan standar yang telah ditetapkan.

Identifikasi terhadap tenaga pendidik bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas tenaga pendidik dalam mendukung proses pembelajaran Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" di jurusan multimedia SMK N 11 Semarang. Untuk mengetahui hal tersebut dilakukan analisis dengan metode wawancara kepada tenaga pendidik yang menaungi program tersebut yaitu 3 guru yang mengajar di jurusan multimedia. Wawancara dilakukan kepada 3 tenaga pendidik yaitu kepada bapak Ketua Jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang sebagai penanggung jawab program dan 2 Guru Multimedia SMKN 11 Semarang sebagai pemateri dan pengurus fasilitas program.

Tenaga pendidik di Jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang memiliki kualifikasi telah menempuh jenjang pendidikan minimal Sarjana(S1), karena individu yang memiliki dasar pendidikan videografi lebih diutamakan dalam program ini. Seperti penuturan bapak Ketua Jurusan Multimedia sebagai berikut :

“iya semua guru disini minimal sudah S1, S2... kalau secara formal, guru disini sudah memenuhi semua, ada yang dari jurusan komputer, ada yang dari jurusan KTP, ya memenuhi semua sebenarnya ya kalau dari kualifikasi pendidikan ya, tapi kalau secara *skill* mungkin ada beberapa guru yang kurang.” (wawancara kepada bapak Muhammad Hamrowi pada 02/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa semua guru di Jurusan Multimedia memiliki kualifikasi akademis minimal Sarjana(S1) dari lulusan yang sesuai bidangnya. Dalam hal akademis kualifikasi tenaga pendidik dapat dikatakan sangat baik dan memenuhi standar yang telah ditetapkan, namun dalam hal kompetensi yang dimiliki tenaga pendidik di jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang belum memenuhi standar secara keseluruhan.

Tenaga pendidik yang menaungi program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” harus memiliki kompetensi yang baik dalam bidang Sinematografi, yaitu mampu menguasai dasar-dasar sinematografi dan mampu mengolah video. seperti pada penuturan bapak Guru Mata Pelajaran Videografi sebagai pemateri Program Ko-kurikuler Sinematografi sebagai berikut :

“Jadi yang pertama, ini dari basic dulu ya, harus menguasai teknik dasar pengambilan gambar bergerak, kemudian teknik pengolahan audio, dan teknik pengolahan video. jadi tiga hal itu harus dikuasai dulu, nah di teknik pengambilan gambar bergerak itu nanti berkembang menjadi pemahaman tentang penggunaan kamera, nah penggunaan kamera ini terkait dengan perencanaannya berate kan, perencanaannya itu harus menguasai teknik pembuatan naskah, itu untuk panduan penggunaan kamera. Setelah ada naskah kemudian di eksekusi atau dia mengambil gambar menggunakan kamera dan kelengkapan lainnya tentunya ya seperti tripot dan lain

sebagainya, kemudian kan hasil gambar itu dilakukan editing, nah editing itu tadi masuk ke pengolahan video, kemudian di teknik pengolahan video itu, di teknik editing itu tidak lepas dari audio, karena ini kan media audio visual. Jadi bobot kualitasnya itu 50:50 yaitu 50% di video dan 50% di audio, jadi keduanya harus sama-sama bagus. Nah kira-kira itu kualifikasi untuk menjadi trainer dalam kegiatan broadcasting ya. Yang juga saya terapkan di anak-anak pada saat mengisi materi di kegiatan luar jam pelajaran sekolah... oh ya saya sudah produksi lebih dari 10 video.” (wawancara kepada bapak Guntur pada 02/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa materi yang diberikan oleh tenaga pendidik dalam program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan dasar-dasar sinematografi meliputi teknik pembuatan naskah, teknik pengambilan gambar bergerak, teknik pengolahan video, dan teknik pengolahan audio. Selain itu tenaga pendidik juga memiliki karya video lebih dari 10 video yang telah di produksi. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kualifikasi tenaga pendidik dalam bidang kemampuan penguasaan materi telah sesuai standar yang telah ditetapkan.

Tenaga pendidik pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” harus memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Hal ini juga sesuai dengan penuturan bapak Guru Multimedia di Jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang sebagai berikut :

“kalau guru disini kompetensinya baik ya, sesuai dengan ahlinya masing-masing. Kalau broadcasting atau sinematografi kan seringnya pak Guntur, ya sesuai dengan *jobdesk*-nya masing-masing. Kalau soal bagus tidaknya ya tidak mungkin kan orang itu sempurna.”(wawancara kepada bapak Alvian Vilen pada 03/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa tenaga pendidik pada program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” sesuai dengan bidangnya, namun belum dapat dikatakan sempurna.

Pembelajaran memerlukan metode yang sesuai agar materi dapat diterima oleh peserta didik. Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menuntut peserta didik untuk menghasilkan proyek video, oleh karena itu metode pembelajaran yang ditetapkan oleh tenaga pendidik bersifat pembelajaran berdasarkan pada pengalaman. Seperti penuturan bapak Guru Multimedia seperti berikut :

“pas ya karena sistemnya kan proyek, jadi mereka belajar sambil mengerjakan proyek. Belajarnya mereka dari pengalaman mereka sendiri. Dari kita hanya memfasilitasi baik dari materi langsung maupun dari internet. Jadi sesuai dengan kurikulum 2013 itu sendiri guru hanya sebagai fasilitator. Jadi anak itu benar-benar mencari informasi begitu, kalau kira-kira sudah (mentok) nggak bisa baru ya guru yang menjelaskan.”
(wawancara kepada bapak Alvian Vilen pada tanggal 03/10/2017)

Ditegaskan kembali dengan penuturan bapak guru mata pelajaran videografi sebagai berikut :

“lebih ke berbasis proyek dan diskusi, sebenarnya pemaparan materi itu 20% saja dari jumlah total pertemuan. Kalau pesertanya itu udah dikasih gambaran umum gitu ya, tidak terlalu berlebihan dalam memberikan materi. Sebenarnya ini bentuk dari strategi pembelajaran sebenarnya. Jadi strateginya begini , misal ada 20 kelompok yang nanti akan produksi, nah kita juga harus menciptakan ada 20 pakar ,pertama mungkin nggak secara luas dulu saat dia berada di masing-masing kelompok itu menjadi pakar, pakarnya itu ya dari siswa sendiri. Kalau 20 anak itu sudah memahami, dia akan terjun ke masing-masing kelompoknya dengan pakarnya sehingga terjadi peerteaching. Pada peerteaching itu lebih efektif, ketika terjadi peerteaching, saya atau teman-teman guru yang lain nanti sifatnya sebagai konsultannya, jadi yang pakar-pakar tadi sudah ngajarin di teman-teman kelompoknya dan kita sebagai konsultannya baik itu konsultannya untuk masing-masing kelompok atau diajari mereka bisa langsung ke saya.”
(wawancara kepada bapak Guntur Dharmawan pada tanggal 02/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan tenaga pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang diterapkan pada program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” disesuaikan dengan kebutuhan

pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis proyek. Metode yang diterapkan menekankan peserta didik untuk belajar secara mandiri, sedangkan tenaga pendidik berperan sebagai fasilitator. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 bahwa dalam proses belajar mengajar peran guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Metode yang digunakan pada program ini juga menggunakan metode pembelajaran tutor sebaya, yaitu dengan bantuan teman-teman satu angkatan maupun dari kakak kelas mereka. Peserta didik yang dipilih menjadi tutor merupakan peserta didik yang sudah pernah mengikuti program ko-kurikuler sinematografi dan telah dilatih serta diarahkan terlebih dahulu oleh tenaga pendidik yang menaungi program Ko-kurikuler Sinematografi. Tenaga pendidik Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan cukup baik walaupun memiliki jumlah anggota yang sedikit, yaitu dengan memanfaatkan peserta didik yang sudah berpengalaman dan telah dilatih mengenai bidang sinematografi.

Kegiatan pembelajaran tentunya mempunyai standar penilaian bagi peserta didik. Dalam program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" menerapkan penilaian dari kompetensi dan penilaian masyarakat. Seperti penuturan bapak Guru Mata Pelajaran Videografi di SMK N 11 Semarang sebagai berikut :

"Penilaian proyek itu karena memang strategi distribusinya melalui Youtube ya ada dua penilaian. Yang pertama itu secara internal saya komparasikan antara hasil proyek yang mereka bikin dengan standarisasi video yang ideal. Tapi itu baru tahap awal, penilaian berikutnya adalah mereka ketika hasil proyek di upload di Youtube itu seberapa sih yang suka dengan video-video mereka, berapa banyak yang suka, berapa banyak yang

nonton, berapa banyak yang berlangganan di channel mereka.” (wawancara kepada bapak Guntur Dharmawan pada 02/10/2017)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa penilaian pada program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” secara eksternal mengarah kepada hasil proyek siswa yang dapat diterima oleh masyarakat atau tidak, jadi apabila hasil proyek dapat diterima masyarakat maka video tersebut dapat dikatakan baik. Melalui akun *Youtube* yang dimiliki masing-masing kelompok peserta didik, maka tenaga pendidik dapat menilai video yang dihasilkan oleh setiap kelompok. Apabila video yang di unggah oleh setiap kelompok memiliki penonton yang banyak dan pengikut akun mereka juga banyak maka video tersebut mendapat penilaian yang baik. Selain itu, pada tahap penilaian secara internal dilihat dari video yang diproduksi oleh peserta didik harus disesuaikan dengan standar video yang baik.

Tenaga pendidik cukup baik dalam melakukan penilaian karena sesuai dengan standar yang telah ditetapkan yaitu secara internal dan eksternal. Namun perlu diperhatikan lagi dalam pelaksanaan penilaian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik belum terjadwal dengan baik, oleh karena itu tahap penilaian masih sebatas penilaian secara tidak langsung. Tidak langsung disini dimaksudkan sebagai penilaian yang belum memiliki dokumen tertulis sebagai hasil acuan pencapaian hasil peserta didik.

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa tenaga pendidik Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dan mampu menjalankan tugas yang telah diberikan yaitu mendidik, namun perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penilaian siswa yang dilakukan oleh

tenaga pendidik belum dapat terlaksana dengan maksimal karena tidak adanya jadwal khusus untuk penilaian peserta didik. Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh Ulwan (dalam Mudri, 2010:112) bahwa guru memegang peran dalam merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kurikulum dalam kelas, sehingga kualitas guru sebagai kunci untuk menilai sukses tidaknya pencapaian target dan tujuan pembelajaran. Selain itu dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Keke T. Aritonang dalam (Penabur : 2008) menunjukkan bahwa faktor yang paling utama yang menentukan apakah siswa akan berminat dan termotivasi untuk belajar adalah faktor dari guru sendiri. Karena guru sebagai fasilitator harus mampu memilih dan mengolah metode, strategi dan motif mengajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar para siswa dan guru terlibat langsung dalam proses belajar-mengajar.

4.1.4 Deskripsi Kualifikasi Peserta Didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Peserta didik merupakan bagian utama dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” kualifikasi peserta didik juga perlu diperhatikan karena akan berpengaruh pada ketercapaian tujuan program tersebut. Motivasi dan minat dari peserta didik menjadi hal penting sebagai bekal untuk meningkatkan kompetensi. Kegiatan evaluasi terhadap komponen ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal, motivasi dan minat peserta didik dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”.

Kualifikasi peserta didik tidak ada standar khusus yang ditetapkan untuk menjadi syarat mutlak terhadap peserta didik untuk mengikuti Program Ko-

kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”, namun diharapkan siswa memiliki bakat, minat, serta motivasi tinggi dalam bidang sinematografi. sebanyak 59 peserta didik tingkat kelas X terdiri dari 3 kelas menjadi responden dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan awal, motivasi dan minat peserta didik dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dijabarkan bahwa 20% dari peserta didik mempunyai kualifikasi yang baik sesuai kriteria yang ditetapkan, 37% peserta didik berada pada kategori cukup baik, 38% peserta didik berada pada kategori kurang baik, dan 4 % peserta didik berada pada kategori tidak baik dalam kemampuan awal, motivasi dan minat untuk belajar sinematografi.

Hasil analisis terhadap 4 indikator pada komponen kualifikasi peserta didik, menunjukkan pada kategori cukup baik dengan persentase rata-rata 68%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan awal mengenai konten video dengan cukup baik, selain itu motivasi dan minat dalam membuat konten video berada pada kategori baik.

Dijelaskan secara rinci pada masing-masing indikator, yaitu (1) peserta didik dalam mengenal konten video sebelum menjadi peserta didik di SMK N 11 Semarang memiliki persentase 65% dengan kategori cukup baik, (2) kemampuan peserta didik dalam membuat video sebelum mengikuti Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki persentase 54% dengan kategori kurang baik, (3) peserta didik dalam penguasaan ilmu dasar sinematografi memiliki persentase 58% dengan kategori kurang baik, dan (4) peserta didik dengan motivasi dan minat mengikuti program termasuk dalam kategori baik dengan persentase 85%.

Dari hasil angket tersebut dapat diketahui mengenai keadaan peserta didik sebagai komponen masukan dalam evaluasi Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang dengan menggunakan evaluasi model CIPP((*Context, Input, Process, Product*)).

4.1.5 Deskripsi Kualitas Sarana dan Prasarana Penunjang Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Sarana dan prasarana mempunyai peran yang cukup penting dalam mencapai tujuan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” yaitu untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran sinematografi. Untuk mengetahui kualitas sarana dan prasarana yang digunakan, perlu adanya evaluasi dengan metode observasi dan angket yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 59 siswa yang terdiri dari 3 kelas X Multimedia.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa evaluasi kualitas sarana dan prasarana di jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang memiliki persentase sebanyak 20% dengan kategori baik dan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, persentase 65% berada pada kategori cukup baik, persentase 13% berada pada kategori kurang baik, dan persentase 2% pada kategori tidak baik.

Terdapat 4 indikator dalam angket penelitian evaluasi kualitas sarana dan prasarana Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Masing-masing indikator tersebut dapat dijelaskan secara rinci yaitu, (1) indikator adanya ruang kelas/laboratorium multimedia memiliki persentase sebanyak 92% dengan kategori baik, (2) indikator kebutuhan belajar dengan lingkungan kelas memiliki persentase sebanyak 72% dengan kategori cukup baik, (3) indikator mengenai

kesesuaian kebutuhan belajar dengan ketersediaan alat belajar memiliki persentase 74% dengan kategori cukup baik, dan (4) adanya pembelajaran yang kondusif memiliki persentase sebanyak 73% dengan kategori cukup baik. Dapat disimpulkan secara garis besar kualitas sarana dan prasarana memiliki persentase rata-rata sebanyak 76% dengan kategori cukup baik dan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Selain instrumen angket, penelitian didukung dengan observasi untuk mengetahui kualitas sarana dan prasarana. Dari hasil observasi diketahui bahwa kualitas sarana dan prasarana berada pada kategori baik dengan persentase mencapai 85%. Jika dilihat secara lebih rinci yaitu (1) indikator adanya ruang kelas/laboratorium multimedia memiliki persentase sebanyak 75% dengan kategori baik, (2) indikator kebutuhan belajar dengan lingkungan kelas memiliki persentase sebanyak 75% dengan kategori cukup baik, (3) indikator mengenai kesesuaian kebutuhan belajar dengan ketersediaan alat belajar memiliki persentase 92% dengan kategori baik, dan (4) adanya pembelajaran yang kondusif memiliki persentase sebanyak 50% dengan kategori kurang baik.

4.1.6 Deskripsi Alokasi Anggaran dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video”

Suatu program memiliki alokasi anggaran yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan program. Pada alokasi anggaran untuk program Ko-kurikuler Sinematografi menjadi bagian penting dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian penggunaan anggaran sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Untuk mengetahui alokasi anggaran untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dilakukan penelitian dengan metode wawancara terhadap Ketua Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang yaitu bapak Muhammad Hamrowi. Berikut penuturan beliau mengenai alokasi anggaran untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” :

“kalau secara langsung per tim itu tidak ada dana langsung buat produksi video, namun kalau secara tidak langsung itu ada, missal dalam kebutuhan alat kok mereka ada yang kurang begini atau kurang begitu itu ada anggarannya dari sekolah. hanya saja kalau untuk biaya produksi untuk tim memang tidak ada.” (wawancara dengan bapak Muhammad Mahrowi pada 02/10/2017)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa untuk Program Ko-kurikuler Sinematograf “*Two Weeks One Video*” terdapat alokasi anggaran yang dianggarkan oleh sekolah untuk menunjang fasilitas belajar berupa alat untuk produksi video. Untuk kegiatan siswa dalam bidang sinematografi, pihak jurusan memberi perhatian lebih untuk pengadaan alat produksi video demi menunjang kelancaran program, di SMK N 11 Semarang telah memiliki anggaran untuk pengadaan alat produksi video tersebut , seperti halnya penuturan bapak Ketua Jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang berikut :

“anggarannya itu bisa dibilang untuk fasilitas belajar ini. Saya menganggarkan 180 juta untuk beli kamera dalam rangka untuk kegiatan ini dan sudah di ACC sama sekolah. program 2 minggu 1 video ini jadi program refitalisasi sekolah. Karena SMK ini ditunjuk jadi sekolah percontohan begitu jadi salah satu yang diukur adalah kita akan menyaksikan 100 video, jadi program ini sangat diakui dan didukung dengan dana 180 juta itu. Dananya itu dari kementerian pendidikan dan sumbangan orang tua. Jadi sekitar 300 juta untuk beli kamera.” (wawancara dengan bapak Muhammad Hamrowi pada 02/10/2017)

Pihak Jurusan telah menganggarkan dana untuk membeli 30 kamera untuk kebutuhan peserta didik membuat konten video. Alokasi biaya yang telah

dianggarkan oleh sekolah yang berasal dari kementerian pendidikan dan sumbangan orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa pihak sekolah memiliki perhatian besar terhadap program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”, dikarenakan program ini menjadi program refitalisasi sekolah yang telah ditunjuk menjadi sekolah percontohan berskala nasional.

Pemenuhan alokasi anggaran dari sekolah hanya untuk pemenuhan kebutuhan program, sedangkan untuk kegiatan diluar pemenuhan alat tidak ada anggaran dari sekolah. Oleh karena itu, pihak sekolah menggunakan dana mandiri untuk kegiatan belajar mengajar jika memerlukan biaya lebih. Dana mandiri didapat dengan mencari sponsor dan iuran bersama.

“untuk biaya biasanya kalau ada kegiatan seperti nonton film bersama di sekolah itu kan sampai menginap di sekolah, dan memerlukan konsumsi, dan sebagainya, biasanya anggarannya pakai iuran dari anak-anak mbak atau dari sponsor juga”. (wawancara dengan bapak Muhammad Hamrowi pada 02/10/2017)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dalam aspek anggaran untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” sudah cukup sesuai dengan kebutuhan.

4.1.7 Deskripsi Proses Pembelajaran pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Pada evaluasi aspek proses akan dibahas mengenai identifikasi terhadap proses kegiatan belajar mengajar pembelajaran sinematografi di jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang. Dalam program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” aspek proses merupakan proses pelaksanaan dari program tersebut, sehingga diperlukan evaluasi untuk mengetahui kualitas proses belajar mengajar

Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” berdasarkan pada standar yang telah ditetapkan oleh jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang.

Terdapat tiga indikator yang diteliti pada evaluasi aspek proses yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Kegiatan evaluasi menggunakan data angket yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 59 siswa yang terdiri dari 3 kelas X Multimedia dan observasi langsung pada kegiatan belajar mengajar pembelajaran sinematografi.

Dari hasil data angket pada proses pembelajaran sinematografi diperoleh sebanyak 27% dengan kategori baik, persentase 62% dengan kategori cukup baik, persentase 10% dengan kategori kurang baik, dan 1% dengan kategori tidak baik. Secara garis besar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari evaluasi aspek proses pembelajaran memiliki persentase rata-rata 79% yang menunjukkan dalam kategori cukup baik.

Dari hasil data angket penelitian pada 3 indikator evaluasi proses, dapat dijelaskan lebih rinci yaitu, (1) perencanaan program memiliki persentase 81% dengan kategori cukup baik, (2) pelaksanaan program memiliki persentase 78% dengan kategori cukup baik, (3) adanya penilaian program memiliki persentase sebanyak 78% dengan kategori cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi mengenai 3 indikator evaluasi proses Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa, (1) perencanaan program oleh tenaga pendidik sebesar 88% dengan kategori baik, menunjukkan bahwa guru telah melakukan persiapan pada pembelajaran dengan baik, guru tidak menggunakan RPP sebagai pegangan pada pelaksanaan pembelajaran, namun mengacu pada tujuan program sebagai acuan untuk

perencanaan ,(2) pelaksanaan program diketahui sebesar 77% menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran sinematografi berjalan dengan cukup baik, namun ada hal yang belum terlaksana dengan baik yaitu mengenai keterbatasan waktu pembelajaran yang tidak sesuai dengan porsi waktu ideal untuk waktu penugasan (3) adanya penilaian diketahui sebesar 63%, hal ini menunjukkan bahwa tenaga pendidik telah melaksanakan sistem penilaian dengan cukup baik, namun dalam hal ini tenaga pendidik belum mampu memberikan penilaian dalam bentuk tertulis, karena tidak ada waktu khusus untuk penilaian yang dilakukan oleh tenaga pendidik.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap aspek proses yang dilakukan dengan angket dan observasi dapat disimpulkan bahwa ketua jurusan dan tenaga pendidik serta peserta didik yang ikut serta menjadi pendamping telah melaksanakan proses pembelajaran dengan cukup baik dan telah berusaha maksimal demi kelancaran proses pelaksanaan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”, sehingga dapat sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

4.1.8 Deskripsi Hasil Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Hasil merupakan komponen penting yang dapat digunakan untuk menilai sejauh mana program tersebut dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Identifikasi hasil bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi peserta didik dalam bidang konten video dan kualitas hasil proyek dari Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di jurusan Multimedia SMKN 11

Semarang. Komponen hasil pada program dapat diketahui dengan hasil data angket yang telah diisi oleh responden dan data observasi.

Terdapat dua indikator dalam evaluasi aspek hasil yaitu kualitas kompetensi peserta didik dalam bidang konten video dan kualitas hasil proyek dari Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Dari data angket kualitas kompetensi siswa yang telah diisi oleh peserta didik sebanyak 59 siswa kelas X yang terdiri dari empat kelas mendapat persentase 22% dalam kategori baik, persentase 67% berada pada kategori cukup baik, persentase 11% dalam kategori kurang baik, dan persentase 0% dalam kategori tidak baik.

Dari indikator tersebut ditarik kesimpulan secara garis besar yaitu rata-rata persentase dari aspek hasil yang diperoleh dari data angket pada indikator ketercapaian kompetensi peserta didik dalam bidang konten video sebanyak 78% yang artinya berada pada kategori cukup baik. Sehingga ketercapaian program untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang konten video sudah cukup tercapai.

Pada observasi hasil produk dilakukan terhadap hasil video siswa yang telah di unggah ke situs *Youtube*. Dari total siswa kelas X yaitu 144 anak, hanya 79 anak yang terbagi dalam 17 kelompok yang telah mengunggah hasil video ke situs *Youtube*. Data observasi yang dilakukan terhadap produk video siswa yaitu 76%, yang artinya berada pada kategori cukup baik. Untuk lebih rinci dapat dilihat dari data dibawah ini :

Tabel 5.1 : Hasil Observasi Produk

No	Sub Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian produk dengan kreatifitas dalam ide berikut penuangan gagasan	96%	Baik

2	Kesesuaian produk dengan visual(layout desain, typografi, warna)	80%	Cukup Baik
3	Kesesuaian produk dengan audio(suara, voice over, backsound)	82%	Baik
4	Kesesuaian produk dengan penyampaian pesan pada video	78%	Cukup Baik
5	Kesesuaian produk dengan pra produksi	60%	Kurang Baik
6	Kesesuaian produk dengan produksi	73%	Cukup Baik
7	Kesesuaian produk dengan pasca produksi	82%	Baik

Terdapat 7 sub indikator dalam evaluasi kualitas hasil produk siswa Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Jika dilihat lebih rinci masing-masing sub indikator dapat diketahui tingkat persentase yang telah diraih, yaitu (1) sub indikator pencapaian kreatifitas dalam ide siswa dalam penuangan gagasan memiliki persentase 96% yang berada pada kategori baik, (2) sub indikator pencapaian penerapan produk dengan visual memiliki persentase 80% yang berada pada kategori cukup baik, (3) sub indikator pencapaian pengolahan audio memiliki persentase sebanyak 82% yang berada pada kategori baik, (4) sub indikator pencapaian menyampaikan pesan melalui video memiliki persentasi 78% yang berada pada kategori cukup baik, (5) sub indikator pencapaian pada tahap pra produksi memiliki persentase 60% yang berada pada kategori kurang baik, (6) sub indikator pencapaian pada tahap produksi memiliki persentase 73% yang berada pada kategori cukup baik, dan (7) sub indikator pencapaian pada tahap pra produksi memiliki persentase 82% yang berada pada kategori baik.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Evaluasi program bertujuan untuk melihat ketercapaian tujuan program yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh lembaga yang bersangkutan. Perlunya dilakukan evaluasi adalah untuk mengukur pencapaian keberhasilan pelaksanaan program dengan kendala-kendala yang dihadapi.

Pada sub bab ini akan dipaparkan mengenai hasil evaluasi menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Pemaparan berdasarkan setiap komponen CIPP Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada kelas XI di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang. Model CIPP dipilih sebagai model evaluasi agar dapat melihat sejauh mana kesesuaian pada setiap aspek pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dengan kualifikasi yang digunakan oleh jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

Pada aspek konteks akan dibahas mengenai hasil evaluasi program yaitu komponen (1) kedudukan program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” dalam kurikulum sekolah di SMK N 11 Semarang, dan (2) ketersesuaian kebutuhan program dengan tujuan program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Pada evaluasi aspek masukan akan dibahas mengenai hasil evaluasi komponen (1) kualifikasi peserta didik, (2) kualifikasi tenaga pendidik, (3) kualitas sarana dan prasarana, dan (4) alokasi anggaran. Pada evaluasi aspek proses akan dibahas mengenai hasil evaluasi pelaksanaan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Untuk evaluasi aspek hasil akan dibahas

mengenai hasil evaluasi hasil belajar siswa yang telah mengikuti program ko-kurikuler sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang.

4.2.1 Kedudukan Ko-kurikuler dalam Struktur Kurikulum di SMK N 11 Semarang

Sebuah program sekolah tentu dibentuk berdasarkan kurikulum sekolah sekolah. Hal ini bertujuan agar pembentukan program masih memiliki relevansi dengan kurikulum sekolah. Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” merupakan program tidak mengacu pada kurikulum sekolah namun memiliki relevansi dengan kurikulum sekolah. Maka perlu diketahui terlebih dahulu bagaimana kedudukan program dalam kurikulum sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan metode wawancara terhadap Waka Kurikulum SMK N 11 Semarang dapat diketahui bahwa kedudukan program adalah sebagai kegiatan penugasan sekolah yaitu kegiatan ko-kurikuler sekolah, karena program dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah dan memiliki relevansi terhadap mata pelajaran kejuruan.

Eli Maryani dan Jaja Suharja (2010:183-184) menyatakan bahwa “kokurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran, yang bertujuan untuk memperdalam kompetensi dalam kegiatan intrakurikuler”. Bentuk kegiatan ko-kurikuler dapat berupa penugasan kepada peserta didik baik secara kelompok maupun individu, maka dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dilaksanakan berdasarkan pemberian Tugas Terstruktur dan Tugas Mandiri Tidak Tersutruktur dari tenaga pendidik yang dilakukan diluar jam

pelajaran sekolah. Pemberian Tugas Terstruktur dan Tugas Mandiri Tidak Terstruktur memiliki ideal waktu 40% dari jumlah waktu pertemuan suatu mata pelajaran yang dilaksanakan pada setiap minggunya.

Jika dilihat secara detail mengenai dokumentasi struktur kurikulum di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang, mata pelajaran sinematografi tidak tercantum secara utuh namun terbagi menjadi beberapa mata pelajaran dalam paket keahlian multimedia yang harus ditempuh peserta didik. Pada paket keahlian multimedia terdapat mata pelajaran sinematografi yaitu pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak, Teknik Pengolahan Audio, dan Teknik Pengolahan Video. beban waktu tatap muka yang harus ditempuh dalam mata pelajaran tersebut selama satu minggu pelajaran adalah selama 540 menit. Sehingga porsi waktu ideal untuk penugasan siswa adalah 216 menit atau 3 jam 36 menit, namun pada Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" memiliki beban waktu 1 jam 30 menit saja, maka dapat disimpulkan bahwa porsi waktu untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" masih dikatakan kurang efektif karena tidak sesuai dengan porsi waktu yang ideal untuk penugasan.

Dari hasil wawancara dan dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*" merupakan program ko-kurikuler berupa penugasan terstruktur yang masih memiliki relevansi dengan kurikulum sekolah. Namun masih belum efektif karena dalam pelaksanaannya tidak sesuai dengan porsi waktu ideal untuk kegiatan ko-kurikuler. Sesuai dengan pernyataan Abu Bakar Nordin dan Ikhsan Othman dalam (Noor Azzam Syah

Mohammed & Suria Baba :2016) bahwa ko-kurikuler bukanlah satu konsep yang terpisah daripada kurikulum, tetapi ko-kurikuler lahir dari kurikulum dan membawa makna dimensi pendidikan yang terletak diluar ruang lingkup pendidikan di kelas.

4.2.2 Ketersesuaian Kebutuhan program dengan Tujuan Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video”

Sebelum memulai suatu program hendaknya melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan program agar sesuai sasarannya. Sehingga tujuan pada suatu program dibentuk sesuai dengan kebutuhan program yang telah dimulai. Dalam program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” haruslah dibentuk berdasarkan pada kebutuhan yang ada, oleh karena itu tujuan program disusun agar memenuhi kebutuhan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan metode wawancara terhadap Ketua Jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang dapat diketahui bahwa kebutuhan program telah sesuai dengan tujuan program. Latar belakang dibentuknya Pogram Ko-kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” adalah waktu untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah kejuruan multimedia dianggap masih kurang untuk mengembangkan kompetensi serta lulusan yang sulit diterima di bidangnya.

Tujuan dari Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Weeks One Video” tidak jauh berbeda dengan latar belakang dibentuknya program ini yaitu agar peserta didik lebih menguasai kompetensi dalam bidang konten video, kemudian

dalam tujuan jangka panjang nanti diharapkan peserta didik dapat menciptakan lapangan pekerjaan mereka sendiri dengan cara berwirausaha. Hal tersebut sejalan dengan kebutuhan anak yang ingin membuat konten video dengan baik, selain itu kebutuhan lulusan dari siswa multimedia untuk diterima kerja sesuai bidangnya menjadi meningkat. Karena selama ini lulusan dari sekolah kejuruan Multimedia di SMK N 11 Semarang masih tersaingi oleh sumber daya manusia yang memiliki status akademis Sarjana(S1) dalam dunia industri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan secara garis besar bahwa kebutuhan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” telah sesuai dengan tujuan program tersebut.

4.2.3 Kualifikasi Tenaga Pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Tenaga pendidik sebagai salah satu komponen utama dari proses pembelajaran haruslah memiliki kualifikasi yang sesuai dengan kriteria mata pelajaran yang diampu. Evaluasi perlu dilakukan untuk membuktikan kualifikasi tenaga pendidik pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dengan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran sinematografi yang mengampu pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dapat diketahui bahwa kualifikasi tenaga pendidik mata pelajaran sinematografi di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang telah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Jika dilihat dari latar belakang akademis tenaga pendidik di jurusan

Multimedia SMK N 11 Semarang telah menempuh pendidik Sarjana(S1) , selain itu tenaga pendidik merupakan lulusan dari jurusan yang sesuai dengan bidang multimedia.

Untuk tenaga pendidik yang menjadi tutor dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dipilih oleh ketua jurusan sendiri yaitu guru dari jurusan Multimedia yang mengampu mata pelajaran sinematografi. Sehingga tenaga pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” telah menguasai ilmu dasar mengenai sinematografi. Namun jumlah tenaga pendidik dari jurusan Multimedia dengan jumlah peserta didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” sangat tidak sesuai, karena tenaga pendidik hanya ada dua yaitu sebagai tutor dan sebagai penanggung jawab peminjaman alat produksi video. Pihak jurusan menyadari akan kurangnya tenaga pendidik yang mengampu, maka diterapkan metode tutor sebaya dengan mengambil peran peserta didik yang sudah dilatih menjadi tutor dan pendamping pada setiap kelompok peserta didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”.

Dari hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan jika tenaga pendidik untuk mata pelajaran sinematografi telah mampu memenuhi syarat yang minimal kualifikasi akademik dan kompetensi tenaga pendidik. Dilihat dari hasil wawancara yang menyatakan bahwa semua tenaga pendidik di jurusan Multimedia telah menempuh jenjang Sarjana(S1), karena individu yang memiliki dasar pendidikan Multimedia diutamakan dalam program ini. Pada kompetensi bidang sinematografi , tenaga pendidik telah memiliki dasar ilmu sinematografi yang baik karena telah memiliki produksi video lebih dari 10 video. Dan pada kompetensi

pedagogik, tenaga pendidik memiliki kemampuan yang baik dalam mengajar yaitu menguasai metode pembelajaran yang diberikan untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di jurusan Multimedi SMK N 11 Semarang. Namun dalam tahap penilaian, tenaga pendidik belum dapat melaksanakan secara tertulis berupa data, selama ini tenaga pendidik hanya mampu melihat dari jumlah penonton video yang telah di unggah dalam situs *Youtube* beserta jumlah pengikut akun *Youtube* dari masing-masing kelompok karena tidak ada jadwal khusus untuk penilaian peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tenaga pendidik Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dan mampu menjalankan tugas yang telah diberikan yaitu mendidik siswa, namun perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penilaian siswa yang dilakukan oleh tenaga pendidik belum dapat terlaksana dengan maksimal karena tidak adanya jadwal khusus untuk penilaian peserta didik. Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh Ulwan (dalam Mudri, 2010:112) bahwa guru memegang peran dalam merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kurikulum dalam kelas, sehingga kualitas guru sebagai kunci untuk menilai sukses tidaknya pencapaian target dan tujuan pembelajaran. Selain itu dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Keke T. Aritonang dalam (Penabur : 2008) menunjukkan bahwa faktor yang paling utama yang menentukan apakah siswa akan berminat dan termotivasi untuk belajar adalah faktor dari guru sendiri. Karena guru sebagai fasilitator harus mampu memilih dan mengolah metode, strategi dan motif mengajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar para siswa dan guru terlibat langsung dalam proses belajar-mengajar.

4.2.4 Kualifikasi Peserta Didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Peserta didik merupakan subjek penting dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” keberadaan peserta didik sangat penting dan utama. Sehingga kualifikasi peserta didik juga perlu diperhatikan karena akan berpengaruh pada ketercapaian tujuan program. Untuk mengetahui kualifikasi peserta didik dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” perlu dilakukan penelitian evaluatif berdasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa kualifikasi peserta didik pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan kategori cukup baik yaitu pada angka 68%, yang artinya telah cukup sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa sebesar 65% peserta didik telah mengenal konten video sebelum menjadi peserta didik di SMK N 11 Semarang meskipun belum memahami jenis-jenis video secara keseluruhan. Untuk hasil data angket kemampuan peserta didik dalam membuat konten video sebelum mengikuti Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” berada pada angka persentase sebesar 54%, yang artinya menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam bidang konten video sebelum mengikuti Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” kurang baik, hal ini di karena peserta didik kelas X belum menempuh mata pelajaran pokok sinematografi.

Hasil data angket untuk peserta didik yang memiliki bekal ilmu dasar sinematografi sebelum mengikuti Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki persentase sebesar 58%, yang artinya kurang baik. Meskipun dalam hal kompetensi dan ilmu yang dimiliki dianggap kurang namun untuk hasil data angket motivasi peserta didik untuk membuat konten video berada pada angka 85%, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki motivasi, keinginan serta kemauan yang tinggi untuk dapat membuat konten video.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki kualifikasi cukup baik untuk mengikuti Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Walaupun dalam kemampuan menguasai ilmu dasar sinematografi masih kurang baik, namun minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” berada berada dalam kategori baik. Usman dalam (Penabur : 2008) Mengungkapkan bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Dikuatkan lagi oleh pernyataan Wiliam James dalam (Penabur : 2008) Menyatakan bahwa minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa.

Hal ini juga menunjukkan bahwa jurusan multimedia memiliki pertimbangan mengenai kualitas peserta didik dalam program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”, hal tersebut agar dapat mendukung kelancaran program yang akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

4.2.5 Kualitas Sarana dan Prasarana penunjang Program Ko-kurikuler

Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Sarana dan prasarana cukup mempunyai peran penting untuk mencapai ketercapaian program, yaitu berupa semua keperluan yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar sinematografi. Untuk mengetahui kualitas sarana dan prasarana yang digunakan, perlu dilakukan evaluasi yang berdasar pada kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil angket kualitas sarana dan prasarana untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan kategori yang cukup baik yaitu dengan persentase sebesar 76%, hal ini menunjukkan bahwa SMK N 11 Semarang telah menyediakan sarana dan prasarana yang cukup baik sesuai dengan kebutuhan proses kegiatan belajar mengajar berdasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan.

Dari hasil data angket terhadap adanya laboratoium yang memadai menunjukkan persentase sebesar 92%, yang artinya laboratorium yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sangat memadai, diperkuat dengan data observasi yang menunjukkan angka 75% yang artinya telah terdapat fasilitas laboratorium multimedia yang memadai dengan kategori cukup baik. Untuk hasil data angket terhadap kesesuaian dengan lingkungan belajar menunjukkan angka persentase 72% yang artinya pelaksanaan program berada pada lingkungan yang mendukung kegiatan belajar mengajar, hal ini didukung dengan data observasi sebesar 75% yang berada pada kategori cukup baik. Data angket untuk

ketersediaan alat belajar menunjukkan angka persentase 74% dan didukung dengan data observasi yang menunjukkan angka 92% yang menunjukkan kategori yang baik.

Hal ini menunjukkan bahwa fasilitas belajar berupa alat belajar untuk mendukung proses pembelajaran Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” telah terpenuhi dengan baik. Dan untuk hasil data angket untuk suasana belajar yang kondusif mencapai angka persentase 73% yang menunjukkan dalam kategori cukup baik, namun untuk data observasi hanya mencapai angka 50% saja, hal ini dapat menunjukkan bahwa untuk suasana belajar yang ada belum mampu mencapai kondisi yang kondusif dikarenakan kebisingan dari luar ruangan yang masih terdengar dengan jelas.

Alat produksi video yang dimiliki jurusan multimedia SMK N 11 Semarang perlu dirawat dan dijaga karena, ketua jurusan menunjuk seorang guru untuk bertanggung jawab atas alat produksi video yang akan digunakan oleh peserta didik. Oleh karena itu, keluar masuknya alat produksi video telah tercatat dalam sebuah data absensi alat yang disediakan agar peralatan dan barang-barang yang digunakan dapat dipastikan kerusakan dan kehilangannya. Hal ini dapat disesuaikan dalam (Noor Azzam Syah Mohammed & Suria Baba :2016) bahwa menurut KPM (2009) telah menyatakan bahwa dalam kegiatan ko-kurikulum di sekolah perlu untuk membuat laporan kedudukan stok dan inventori.

Dari hasil penelitian evaluasi sarana dan prasarana diatas dapat diketahui bahwa sekolah telah memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana dengan fasilitas yang dibutuhkan untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Sarana dan prasarana memiliki fungsi yang mendasar untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Seperti menurut Megasari (Megasari,

2014:830) bahwa Sarana dan prasarana tidak bisa diabaikan karena memiliki fungsi yang mendasar yaitu dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar seperti membantu dalam menciptakan iklim dan kondisi yang baik selama proses pembelajaran.

4.2.6 Alokasi Anggaran dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Suatu program terdapat alokasi anggaran yang digunakan untuk mendukung program agar terlaksana dengan baik dan dapat mencapai tujuan program. Untuk mengetahui alokasi anggaran untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dilakukan penelitian dengan metode wawancara terhadap Ketua Jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang yaitu bapak Muhammad Hamrowi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” terdapat alokasi anggaran khusus yang anggarkan oleh sekolah, hal ini dikarenakan program memiliki peran penting dalam refitalisasi sekolah. Untuk membantu kelancaran pelaksanaan program, sekolah memberi anggaran kepada jurusan untuk membeli alat produksi video berupa kamera professional dengan jumlah 30 buah. Hal ini menunjukkan bahwa pihak Sekolah memiliki perhatian besar terhadap Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”, sehingga program ini dapat mendukung refitalisasi sekolah dengan menghasilkan 100 video. Anggaran biaya untuk program dari sekolah yaitu untuk pemenuhan kebutuhan alat, jadi untuk kegiatan lain dalam program yang membutuhkan biaya maka pihak jurusan menggunakan dana mandiri dari peserta didik dan sponsor.

Kegiatan pembelajaran untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” tidak hanya proses belajar mengajar di dalam ruang kelas, namun juga terdapat kegiatan praktek karena pembelajaran yang ada berbasis proyek. Apabila pada saat kegiatan praktek dan terjadi kerusakan alat produksi video juga telah dianggarkan oleh pihak sekolah. Mengenai transparansi anggaran dari sekolah sendiri telah dilakukan secara optimal kepada jurusan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dalam aspek anggaran untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” sudah cukup sesuai dengan kriteria yang berlaku.

4.2.7 Proses Pembelajaran pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Proses pembelajaran perlu dilakukan evaluasi agar kualitas pelaksanaannya dapat diperhatikan. Kualitas proses kegiatan belajar mengajar Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” perlu dilakukan evaluasi yang berdasarkan pada kriteria pelaksanaan program yang telah ditetapkan oleh jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian evaluasi pada aspek proses menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran materi sinematografi di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang telah terlaksana dengan cukup baik.

Terdapat tiga indikator penelitian pada evaluasi aspek proses yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Hasil observasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa proses perencanaan pembelajaran oleh tenaga pendidik menunjukkan persentase 88%, didukung dengan data angket dengan persentase 81% yang artinya bahwa tenaga pendidik

telah mampu melakukan persiapan pada proses pembelajaran sinematografi, karena perencanaan pembelajaran tidak menggunakan RPP sebagai pegangan tenaga pendidik untuk mengajar, tenaga pendidik menggunakan tujuan program untuk menjadi acuan untuk mencapai target pembelajaran. Perencanaan untuk materi yang akan diberikan pada pembelajaran sinematografi didasarkan pada kebutuhan peserta didik dan permintaan peserta didik, jadi untuk materi yang diberikan bersifat fleksibel namun tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

“Kalau materi sifatnya fleksibel, sesuai kebutuhan anak yang belum bisa materi tentang apa nanti akan dijelaskan. Karena ini kan untuk mereka, jadi tutor menyesuaikan dengan apa yang mereka butuhkan, tapi ya tetap diberikan materi baru.” (wawancara dengan bapak Guntur darmawan pada 02/10/2017)

Pada hasil observasi proses pelaksanaan pembelajaran diketahui sebesar 77%, didukung dengan hasil angket mengenai proses pelaksanaan pembelajaran yang menunjukkan angka persentase sebanyak 78%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran sinematografi berjalan dengan cukup baik. Artinya tenaga pendidik sudah cukup baik dalam melaksanakan tugasnya dan mengondisikan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Namun ada hal yang belum dapat dilakukan dengan maksimal yaitu mengenai waktu pembelajaran yang belum sesuai dengan kriteri pembelajaran ko-kurikuler, hal ini dapat dijelaskan dari waktu ideal untuk penugasan oleh tenaga pendidik yang memiliki waktu ideal 3 jam 36 menit sesuai dengan jumlah waktu tatap muka pembelajaran sinematografi yang tercantum dalam struktur kurikulum. Selain itu kegiatan diluar jam pelajaran sinematografi untuk meningkatka kualitas kompetensi peserta didik dalam bidang konten video belum terlaksana dengan secara maksimal karena waktu dan tenaga yang kurang mencukupi.

Pada observasi untuk penilaian pembelajaran diketahui sebesar 63%, yang merupakan kategori cukup baik, didukung dengan hasil angket dengan persentase 78%, hal ini menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan oleh tenaga pendidik telah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Penilaian tersebut terdiri dari aspek kemampuan produksi video, jumlah penonton dan jumlah pengikut akun *Youtube* pada setiap kelompok. Namun dalam hal penilaian belum terlaksana dengan baik, hal ini karena tidak ada batas waktu khusus bagi tenaga pendidik untuk memberi penilaian terhadap proyek siswa, tenaga pendidik cenderung menilai dengan sebatas melihat video yang telah di unggah peserta didik ke akun *Youtube* dan tidak memberikan penilaian dalam bentuk tertulis, apabila video yang diunggah peserta didik tidak pantas untuk di unggah dan menimbulkan resiko maka peserta didik akan diberi peringatan khusus. Selain itu, penilaian dilakukan berdasarkan aspek kehadiran, pencapaian, serta sikap siswa selama mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ramlan dalam (Noor Azzam Syah Mohammed & Suria Baba :2016) bahwa aspek penilaian siswa berdasarkan empat aspek yaitu kehadiran, pencapaian, penglibatan, dan juga posisi yang didapat siswa. Walaupun penilaian belum terlaksana dengan maksimal namun tidak mempengaruhi peserta didik untuk menyelesaikan proyek selama dua minggu.

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan observasi dan angket dapat disimpulkan bahwa warga sekolah baik ketua jurusan dan tenaga pendidik telah melaksanakan proses pembelajaran dengan cukup baik dan telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses pelaksanaan Program Ko-kurikuler Sinematografi "*Two Weeks One Video*",

sehingga dapat terlaksana dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dimulai dari tahap perencanaan yang telah dilakukan dengan cukup baik, pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan cukup baik, dan penilaian telah dilakukan dengan cukup baik. Walaupun masih belum terlaksana dengan maksimal namun pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pernyataan Ahmad dalam (Hapsari : 2015) bahwa kegiatan pembelajaran yang baik selalu diawali dengan perencanaan yang baik dan matang. Dalam program ini tahap perencanaan telah dilakukan dengan baik sehingga program dapat berjalan dengan lancar, namun perlu memperhatikan hal yang belum terlaksana dengan maksimal.

4.2.8 Hasil Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”

Hasil merupakan bagian penting dalam suatu program, pada aspek ini dapat diketahui hasil dari program yang telah terlaksana. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan program, dilakukan penelitian mengenai Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” berdasarkan hasil yang telah dicapai oleh program. Secara garis besar terdapat dua komponen hasil dari Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” yaitu kualitas kompetensi peserta didik dalam pembelajaran sinematografi dan kualitas konten video yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil angket penelitian terhadap hasil kualitas kompetensi peserta didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dalam pembelajaran sinematografi menunjukkan angka persentase sebesar 78%, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kompetensi dalam bidang konten

video cukup baik. Dibandingkan angka persentase kompetensi peserta didik sebelum mengikuti Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” yang telah dijelaskan pada sub bab kualifikasi peserta didik, maka untuk angka persentase pada kompetensi peserta didik setelah mengikuti program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” telah mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dengan adanya Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang konten video. Sehingga program Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi lulusan.

Untuk hasil observasi mengenai kualitas konten video yang telah di unggah ke situs *Youtube* memiliki rata rata persentasi 76% yang artinya berada pada kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki hasil kualitas video yang cukup berkualitas dan dapat diterima masyarakat. Sehingga tujuan program dalam menghasilkan lulusan yang dapat menguasai konten video yang dapat diterima masyarakat telah cukup tercapai. Hal ini sesuai dengan karakteristik sekolah kejuruan ditinjau dari lulusannya menurut Bukit (2014: 13,14) bahwa ditinjau dari lulusannya, kriteria lulusan pendidikan kejuruan harus memiliki kecakapan: (1) minimal pengetahuan dan keterampilan khusus untuk jabatan atau pekerjaannya; (2) minimal pengetahuan dan keterampilan social, emosional dan fisik dalam kehidupan social; (3) minimal serta pengetahuan dan keterampilan akademik untuk jabatan, individu dan masa depannya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kualitas hasil produk video Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dapat diketahui bahwa pencapaian kreatifitas peserta didik dalam penuangan gagasan memiliki persentase 98%, hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu membuat karya video yang kreatif dan dapat dijadikan bukti bahwa Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dapat menciptakan peserta didik yang kreatif dan inovatif. Pada hasil observasi terhadap pencapaian penerapan produk dengan visual memiliki persentase 80%, yang artinya peserta didik telah mampu memberikan tampilan video dengan baik dan sesuai dengan tema video yang dibuat. Pada hasil observasi pengolahan audio memiliki persentase 82% yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengolah audio yang sesuai dengan tema video.

Pada hasil observasi pencapaian dalam menyampaikan pesan melalui video memiliki persentase 78% yang artinya peserta didik mampu menyampaikan pesan yang dimuat dalam video kepada penonton dengan cukup baik. Untuk hasil observasi pada tahap pra produksi memiliki persentase 60% yang artinya berada pada kategori kurang baik, dalam hal ini peserta didik tidak menerapkan proses pra produksi yang sangat mendalam seperti membuat *storyboard* dan naskah yang menjadi acuan dalam pembuatan video, karena sebagian besar video yang diproduksi oleh peserta didik adalah video kreatif yang tidak memuat percakapan antar pemain dan bersifat spontan. Pada observasi terhadap tahap produksi memiliki persentase 73%, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu memproduksi video dengan cukup baik.

Pada observasi pencapaian pada tahap pasca produksi memiliki persentase 82% yang artinya peserta didik telah mampu mengolah video dengan baik dan dapat diterima masyarakat. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa tujuan Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” telah tercapai untuk menciptakan lapangan usaha bagi peserta didik sejak dini yaitu dengan cara mengunggah video ke situs *Youtube*, maka semakin banyak video yang telah diunggah maka semakin banyak penghasilan yang di dapat.

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan siswa telah mampu mencapai kriteria yang telah ditetapkan oleh jurusan Multimedia yaitu mampu membuat 1 video setiap 2 minggu, dengan kompetensi dalam bidang konten video yang meningkat dan kualitas video yang baik serta mampu membuka peluang usaha sejak dini. Selain itu peserta didik menjadi lebih antusias dalam mempelajari konten video karena adanya program ko-kurikuler sinematografi. Hal ini dilihat dari hasil video peserta didik yang dapat mengunggah lebih dari satu video dalam kurun waktu dua minggu ke dalam situs *Youtube*. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yudi Akromudin (2001) dalam penelitiannya terhadap kegiatan ko-kurikuler PAI di SMK N 2 Depok bahwa dengan adanya kegiatan ko-kurikuler PAI maka intensitas siswa dalam mempelajari agama Islam menjadi lebih banyak, diharapkan pengetahuan dan pengalaman siswa tentang ajaran Islam menjadi bertambah.

Hasil program dapat menjadi bekal lulusan agar dapat mengembangkan kompetensi yang dimiliki setelah mengikuti program ko-kurikuler serta dapat

mengembangkan kemampuannya untuk membuka lapangan pekerjaan sendiri. Hal ini dikarenakan perumusan tujuan program didasari dari kebutuhan lulusan yang membutuhkan lapangan pekerjaan sesuai bidangnya. Sesuai dengan pernyataan Suparman (2012:70,71).dalam menentukan kompetensi akhir, ada pihak-pihak yang ikut serta menentukan tujuan pembelajarab, salah satunya adalah pengguna lulusan, mereka adalah pihak yang sangat berkepentingan untuk mendapatkan lulusan yang sesuai dengan lapangan kerja, dan mereka paling tahu tentang kompetensi yang perlu dicapai lulusan karena mereka adalah pihak yang akan merekrut lulusan untuk bidang pekerjaan yang mereka butuhkan.

Peluang usaha bagi siswa merupakan proses jangka panjang, jadi untuk mendapatkan penghasilan melalui situs *Youtube* seringkali memiliki kendala seperti perlindungan hak cipta dan *copyright*, sehingga ada beberapa video yang telah diunggah yang hilang atau terhapus sendiri.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif yang menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dengan berdasar pada prosedur ilmiah. Peneliti telah berusaha melakukan penelitian secara maksimal, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan. Sehingga penelitian ini masih perlu disempurnakan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Tidak tersedianya dokumen Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” secara tertulis, sehingga penentuan kriteria lebih kepada *expert judgement*.

2. Hasil penelitian evaluatif yang kurang mendalam dan kurang lengkap karena seharusnya didukung dengan metode wawancara kepada sampel namun tidak dapat dilakukan karena keterbatasan waktu
3. Tidak ada dokumen penilaian guru terhadap kompetensi dan proyek siswa karena tidak ada dokumen penilaian tertulis dari guru pengampu Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang.
4. Observasi tidak dapat dilakukan secara mendalam pada proses penilaian pembelajaran karena keterbatasan waktu penelitian.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

- 5.1.1 Hasil evaluasi kedudukan Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa kedudukan program adalah sebagai kegiatan kurikuler sekolah yaitu ko-kurikuler sekolah berupa penugasan, karena program dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah dan memiliki relevansi terhadap mata pelajaran kejuruan. Pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler ini memiliki porsi waktu tatap muka ideal selama 3 jam 36 menit pada setiap pertemuan, namun karena program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” hanya dilaksanakan selama 1 jam 30 menit maka dapat disimpulkan bahwa waktu yang ditempuh kurang efektif untuk penugasan kepada peserta didik.
- 5.1.2 Hasil evaluasi ketersesuaian kebutuhan program dengan tujuan Program Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa kebutuhan program telah sesuai dengan tujuan program tersebut. Hal ini dibuktikan dari latar belakang dibentuknya program yaitu kurangnya jam pelajaran intrakurikuler untuk mata pelajaran sinematografi dan lulusan yang kurang terserap di dunia kerja, sesuai dengan tujuan program yaitu untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang konten video dan untuk membentuk siswa menjadi wirausahawan yang handal.

- 5.1.3 Hasil evaluasi kualifikasi tenaga pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa kualifikasi akademik dan kompetensi tenaga pendidik berada pada kategori baik, namun dalam kategori pedagogik masih berada pada kategori cukup baik karena belum dapat melaksanakan penilaian kepada siswa dengan maksimal. Tenaga pendidik pengurus Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” memiliki jumlah anggota yang sedikit, namun program dapat terlaksana dengan cukup baik karena dibantu oleh siswa yang diberi pelatihan terlebih dahulu untuk menjadi pengurus program.
- 5.1.4 Hasil evaluasi kualifikasi peserta didik Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kualifikasi cukup baik untuk mengikuti program karena sesuai kriteria yang ditetapkan. Walaupun dalam kemampuan awal dalam menguasai ilmu dasar sinematografi masih kurang baik, namun minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” berada dalam kategori baik.
- 5.1.5 Hasil evaluasi kualitas sarana dan prasarana penunjang Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa sarana dan prasarana memiliki kualitas cukup baik karena sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*”. Namun dalam suasana belajar belum mampu mencapai kondusif karena kebisingan dari luar ruangan yang masih terdengar dengan jelas.

- 5.1.6 Hasil evaluasi alokasi anggaran dalam Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa terdapat anggaran khusus untuk Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” oleh sekolah. Anggaran yang disediakan oleh sekolah yaitu untuk pengadaan alat produksi video guna kelancaran kegiatan. Sekolah telah memberikan perhatian khusus kepada Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” dalam hal alat produksi film.
- 5.1.7 Hasil evaluasi proses pembelajaran pada Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan cukup baik sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Disimpulkan untuk proses perencanaan telah dilaksanakan dengan cukup baik oleh tenaga pendidik. Proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa telah berjalan dengan cukup baik dan sesuai kriteria yang telah ditetapkan, namun untuk waktu pembelajaran belum dapat dilaksanakan dengan maksimal karena keterbatasan waktu untuk kegiatan ko-kurikuler yang dilaksanakan setelah pembelajaran sekolah berlangsung. Proses penilaian dapat disimpulkan bahwa telah dilaksanakan dengan cukup baik, namun untuk tahap ini belum dapat terlaksana dengan maksimal karena tidak ada waktu khusus yang direncanakan oleh tenaga pendidik guna menilai semua karya siswa yang telah diunggah ke situs *Youtube*, sehingga penilaian tidak memiliki data tertulis untuk diberikan kepada siswa. Walaupun proses pembelajaran sinematografi belum terlaksana dengan maksimal namun tidak memengaruhi peserta didik untuk menyelesaikan proyek selama dua minggu.

5.1.8 Hasil evaluasi hasil Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu mencapai kriteria yang telah ditetapkan oleh jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang yaitu mampu membuat 1 video setiap 2 minggu, dengan kompetensi video yang baik dan kualitas video yang cukup baik serta mampu membuka peluang usaha sejak dini melalui situs *Youtube*. Namun dari sisi peluang usaha bagi peserta didik adalah proses jangka panjang, jadi untuk mendapatkan penghasilan melalui situs *Youtube* seringkali memiliki kendala seperti perlindungan hak cipta dan *copyright*, sehingga ada beberapa video yang telah diunggah yang hilang atau terhapus sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu evaluasi Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Weeks One Video*” pada jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain :

5.2.1 Pihak jurusan perlu mengefektifkan waktu untuk menyikapi kegiatan siswa yang dilaksanakan setelah jam pelajaran sekolah agar memiliki waktu yang lebih untuk kegiatan praktek belajar mengajar. Oleh karena itu, kegiatan perlu dialihkan pada hari libur siswa yaitu pada hari sabtu dan minggu.

5.2.2 Perlu diadakan evaluasi secara berkala oleh pihak jurusan agar tujuan program dapat terlaksana dengan baik karena Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Week One Video*” merupakan program refitalisasi sekolah. Terutama evaluasi terhadap kompetensi produktif siswa dalam bidang konten video secara berkala agar dapat diketahui antara siswa yang

kurang memiliki kemampuan dan memiliki kemampuan lebih dalam bidang konten video.

- 5.2.3 Pihak sekolah perlu mengadakan rekrutmen tambahan untuk guru Multimedia untuk membantu berjalannya program-program diluar jam pelajaran sekolah, hal ini menanggapi kondisi dari Program Ko-kurikuler Sinemaografi “Two Week One Video” yang masih membutuhkan bantuan siswa sebagai pengampu kegiatan.
- 5.2.4 Peserta didik perlu menemukan passion yang ada dalam dirinya agar lebih mudah dalam menerima pelajaran serta hasil dari Program Ko-kurikuler Sinematografi “*Two Week One Video*” dapat sesuai harapan.
- 5.2.5 Pihak sekolah perlu meningkatkan kualitas sarana dan prasarana untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Terutama dalam mrnciptakan ruang kelas yang kondusif.
- 5.2.6 Pihak jurusan dan peserta didik perlu bekerja sama untuk merawat alat produksi video dan menggunakan sesuai kebutuhan belajar agar alat produksi video dapat bermanfaat dengan baik.
- 5.2.7 Pihak jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang terutama Ketua Jurusan Multimedia perlu melakukan evaluasi dan monitoring secara berkala pada proses penilaian proyek video, sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk menyelesaikan proyek dua mingguan dengan tepat waktu. Serta peserta didik perlu diberi apresiasi terhadap karya video terbaik.
- 5.2.8 Kepala sekolah, Ketua Jurusan di SMK N 11 Semarang perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuka peluang usaha sejak dini dalam bidang multimedia kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akromudin, Yudi. 2001. "*Kegiatan Kokurikuler Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*". IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. "*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*". Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi & C.S.Abdul Jabar. 2009. "*Evaluasi Program Pendidikan*". Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi & C.S.Abdul Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Bukit, Masriam. 2014. "*Strategi dan Inovasi Pendidikan Kejuruan, Dari Kompetensi ke Kompetensi*". Bandung: Alfabeta.
- Dakir. 2001. "*Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*". Yogyakarta: FIP UNY
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2001. "*Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. Buku 1 Konsep dan Pelaksanaan*". Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. "*Kurikulum SMK Edisi 2004*". Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depnas. 2008. *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Fachruddin, Andi. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik editing*.
- Hamalik, Oemar. 2003. "*Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*". Bandung: Remaja Karya.
- Hamalik, Oemar. 2013. "*Kurikulum dan pembelajaran*". Jakarta: Bumi Aksara
- Hapsari, D. Y. T. 2015. "*Kemampuan Rata-Rata Guru Dalam Mengembangkan, Mengimplementasikan, Dan Mengevaluasi Kurikulum 2013*". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1) :24.

- Hasan, Hamid. 2009. *Evaluasi Kurikulum, cetakan kedua*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Hermanto, S.P. 2011. “*Penambahan Program Wajib Kokurikuler Sebagai Redesain Sistem Pendidikan Guru*”. Makalah: FIP UNY.
- Hidayati, A. 2015. “*Perencanaan Karir Sebagai Bentuk Investasi Pendidikan Siswa Smk (Studi Kasus Di Smk Negeri 1 Batang)*”. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2) : 4-5.
- Joseph V. Mascelli, A.S.C. 2010. *The Five C's of Cinematography : Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*, terj. H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan televisi IKJ.
- Keke T.A. 2008. “*Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”. *Jurnal PENABUR*, 10/ 7: 11-21.
- Kemdikbud.go.id
- Kunandar. 2007. “*Guru Profesional : Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*”. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Kusumandari, Rafika. B. 2013. “*Mari Belajar Sinematografi*”. Yogyakarta: Depublish.
- Margono. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Maryani, E., & Husdarta, J. S. (2010). “*Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*”. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Megasari, Rika. (2014). *Peningkatan Pengelolaan Saranadan Prasarana Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SMPN 5 Bukittinggi*. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. 2(1), h. 636 - 831.
- Mohammed. N. A. S., & Baba, S. 2016. “*Proses Pelaksanaan Pengurusan Kokurikulum yang Diamalkan oleh Kumpulan Pengurusan Kokurikulum di Sekolah Menengah Harian*”. *Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 3 (3) : 18-35.
- Mudri, Walid. M. (2010). *Kompetensi Dan Peranan Guru Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Falasifa*. 1(1), h. 111-124
- Nasution. 2008. “*Asas-Asas Kurikulum*”. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pujiastuti, Eko. Tri Joko Raharjo. A. Tri Widodo. (2012). *Kompetensi Profesional, Pedagogik Guru IPA, Persepsi Siswa tentang Proses Pembelajaran, dan Kontribusinya terhadap Hasil Belajar IPA di Smp/Mts Kota Banjarbaru*.

Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology. 1(1), h. 22-29

- Purnamawati. 2011. *“Peningkatan Kemampuan Melalui Pelatihan Berbasis Kompetensi (Competency- Based Training) Sebagai Suatu Proses Pengembangan Pendidikan Vokasi”*. Jurnal Medtek.
- Rais, A.R. 2014. *“Efektifitas Kegiatan Pengayaan Pembelajaran Multimedia melalui Jargoon.Tv”*. Skripsi. UNNES Semarang.
- Sanjaya, A.H., Utanto, Y., Purwanto, S. 2014. *Persepsi Civitas Akademika FIP UNNES Mengenai Kurikulum 2013 Ditinjau dari Sub-Kultur Budaya Jawa Tengah (Sebuah Studi Etnografi)*. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 3 (1): 18.
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-videografi; Suatu pengantar*. Bogor Ghalia Indonesia.
- Seperinah, M. 2013. *“Keberhasilan Evaluasi Program Pendidikan”*. *Jurnal PENABUR* 10/7:80
- Soetopo, Hendyat., & Soemanto, Wasty. 1986. *“Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. 1991. *“Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah”*. Bandung: Sinar Baru Argensindo
- Sudjana, N. 2000. *“Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2005. *”Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah”*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: CV Alfabeta.

- Sungkono. 2003. *Pengembangan Media Skide Suara*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Suparman, Atwi. 2012. *“Panduan Para Pengajar & Inovastor Pendidikan, Desain Instruksional Modern”*. Jakarta : Erlangga.
- Syariffudin, Hendra,dkk. 2002. *“Peranan Pengajaran Tutorial Sebaya Pada Kegiatan Kokurikuler Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa-Siswi SMU Negeri Kotamadya Padang”*. Laporan Penelitian. UNP Padang.
- Tarigan, Djago. 2005. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan universitas terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur.2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usman, H. & Raharjo, N. E. 2012. *“Model Pendidikan Karakter Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan”*. *Jurnal pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21 (2) : 140.
- Widagdo, M. Bayu dan Winastwan Gora S. 2004. *Bikin Sendiri Film Kamu*. Yogyakarta: PD.Anindya.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi program pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta :Pustaka pelajar.



LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

**KISI KISI INSTRUMEN WAWANCARA PROGRAM KO-KURIKULER
SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO” PADA SISWA KELAS XI
PRODI MULTIMEDIA SMK N 11 SEMARANG**

Aspek	Komponen	Indikator	No.Item	Jumlah Butir Soal
Konteks	Kedudukan program dalam kurikulum sekolah	1) Adanya relevansi antara program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” dengan kurikulum sekolah	1,2	2
		2) Kesesuaian waktu pelaksanaan ko-kurikuler dalam struktur kurikulum SMK N 11 Semarang dengan program ko-kurikuler sinematografi “two week one video”	3	1
	Tujuan Program	1. Keterkaitan kebutuhan program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” dengan tujuan	4,5,6,7, 8,9	6

		penyelenggaraan penilaian dan evaluasi belajar.	16	1
Alokasi Anggaran		1. Adanya alokasi anggaran untuk program ko-kurikuler sinematografi “ <i>two week one video</i> ”	17,18	2
		2. Keterkaitan program dengan transparansi anggaran	19	1

KISI KISI INSTRUMEN OBSERVASI PROGRAM KO-KURIKULER

SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO”

Aspek	Komponen	Indikator	No.Item
Masukan <i>(Input)</i>	Sarana dan Prasarana	1. Kesesuaian kebutuhan peserta didik dengan ruang kelas 2. Kesesuaian kebutuhan belajar dengan adanya fasilitas belajar 3. Kesesuaian kebutuhan belajar dengan lingkungan belajar	1,2 3-11 12
Proses	Proses Pembelajaran	1) Perencanaan proses pembelajaran a. Kesesuaian tujuan program dengan hasil kegiatan b. Kesesuaian perencanaan dengan materi belajar 2) Pelaksanaan Kegiatan a. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan adanya media dalam penyampaian materi b. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan adanya narasumber yang ahli di bidangnya	1 2 3 4,5

	c. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan jadwal kegiatan	6,7,8
	d. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan metode pembelajaran	9,10,11
	e. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan kebutuhan pra produksi film	12
	f. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan kebutuhan produksi film	13,14,15
	g. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan kebutuhan pasca produksi film	16
	h. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan suasana kegiatan	17
	3. Penilaian Program	
	a. Kesesuaian penilaian dengan jadwal pengumpulan tugas	18
	b. Kesesuaian penilaian dengan kompetensi siswa	19,20,21

Hasil	Pencapaian Hasil	1. Pencapaian Kualitas produk :	
		a. Kesesuaian produk dengan kreatifitas dalam ide berikut penuangan gagasan	1
		b. Kesesuaian produk dengan visual(layout desain, typografi, warna)	2,3
		c. Kesesuaian produk dengan audio(suara, voice over, backsound)	4,5,6,7
		d. Kesesuaian produk dengan penyampaian pesan pada video	8
		e. Kesesuaian produk dengan pra produksi	9,10, 11,12
		f. Kesesuaian produk dengan produksi	13,14, 15,16,17,
		g. Kesesuaian produk dengan pasca produksi	18,19 20,21,22

KISI KISI INSTRUMEN ANGKET PROGRAM KO-KURIKULER

SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO”

Aspek	Komponen	Indikator	No.Item
Input (masukan)	Peserta Didik	1. Kesesuaian peserta didik dalam kemampuan mengenal konten video	1,2
		2. Kesesuaian peserta didik dalam kemampuan membuat video	3
		3. Kesesuaian peserta didik dengan penguasaan ilmu dasar sinematografi	4,5,6
		4. Kesesuaian peserta didik dengan minat mengikuti kegiatan	7,8,9
	Sarana dan Prasarana	1. Kesesuaian kebutuhan peserta didik dengan adanya ruang kelas/laboratoium multimedia	10
		2. Kesesuaian kebutuhan belajar dengan lingkungan kelas	11
		3. Kesesuaian kebutuhan belajar dengan ketersediaan alat belajar	12,13,14,15
		4. Adanya kegiatan pembelajaran	16

		yang kondusif	
Proses	Pelaksanaan Program	<p>1) Perencanaan proses pembelajaran</p> <p>a. Kesesuaian tujuan program dengan hasil kegiatan 17,18</p> <p>b. Kesesuaian perencanaan dengan materi belajar 19</p> <p>2) Pelaksanaan Kegiatan</p> <p>c. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan adanya narasumber yang ahli di bidangnya 20,21</p> <p>d. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan jadwal kegiatan 22,23,24</p> <p>e. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan metode pembelajaran 25,26,27,28</p> <p>f. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan kebutuhan pra produksi film 29,30,31</p> <p>g. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan kebutuhan 32</p>	

		produksi film	
		h. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan kebutuhan pasca produksi film	33,34
		i. Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan suasana kegiatan	35,36
		3) Penilaian Program	
		j. Kesesuaian penilaian dengan jadwal pengumpulan tugas	37
		k. Kesesuaian penilaian dengan kompetensi siswa	38,39
Hasil	Pencapaian Hasil	1) Kesesuaian Program dengan pencapaian kompetensi siswa	
		a. Mengikuti standar produksi	40
		b. Kreatifitas ide	41,42
		c. Pengetahuan cara pembuatan naskah	43
		d. Pengetahuan cara pembuatan storyboard	44
		e. Pengetahuan dasar-dasar sinematografi	45
		f. Kemampuan menentukan	46

		tokoh/pemain	
		g. Ketepatan waktu dalam menyelesaikan proses produksi	47
		h. Kemampuan bekerjasama dalam tim	48
		i. Kemampuan dalam pembagian crew/tim	49
		-artistik	
		- wardrobe	
		- lighting	
		- kameraman	
		- make up	
		-director	
		-editor	
		j. pemilihan peralatan produksi	50
		k. mampu membuat produksi program dengan konten yang baik	51,52,53 ,54

2. Lampiran 2. Instrumen Angket Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi
 “Two Week One Video” pada Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11
 Semarang



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung A Kampus Unnes, Sekaran Gunung Pati

ANGKET BAGI SISWA

Nama :

Usia :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Dengan Hormat,

Angket ini bukanlah test sehingga tidak ada jawaban benar atau salah. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang jujur dan saya berharap adik-adik dapat mengisi angket ini sesuai dengan keadaan diri adik-adik.

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda silang (√) pada salah satu jawaban dari setiap pernyataan dibawah ini.

SS = Sangat Sesuai

TS = Tidak Sesuai

S = Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	TTS
----	------------	----	---	----	-----

1	Sebelum masuk di Jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang saya sudah mengenal konten-konten video		√		
---	--	--	---	--	--

Jika dalam pernyataan No.1 adik-adik merasa setuju maka berilah silang (√) pada kolom S.

No	Indikator	Skor/ Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Sebelum masuk di Jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang saya sudah mengenal konten-konten video				
2.	Saya sudah memulai membuat konten video sebelum mengikuti kegiatan broadcasting/ sinematografi				
3.	Saya sudah membuat satu video selama dua minggu sebelum mengikuti kegiatan broadcasting/ sinematografi				
4.	Sebelum mengikuti program broadcasting/ sinematografi saya sudah bisa membuat naskah cerita				
5.	Sebelum mengikuti program broadcasting/ sinematografi saya sudah bisa mengoperasikan kamera				
6.	Sebelum mengikuti program broadcasting/ sinematografi saya sudah bisa editing video				
7.	Saya rajin mengikuti program broadcasting/sinematografi di luar jam pelajaran sekolah				
8.	Saya tidak merasa terbebani jika mengikuti program broadcasting/sinematografi				
9.	Saya ingin membuat konten video dengan baik				

10.	Saya merasa nyaman di laboratorium multimedia				
11.	Jika saya sedang melakukan kegiatan di laboratorium saya tidak terganggu dengan suara kelas yang lain				
12.	Saya merasa cukup dengan jumlah alat produksi video yang disediakan di jurusan multimedia				
13.	Saya tidak kesulitan meminjam alat produksi video di jurusan multimedia				
14.	Saya merasa alat produksi dari jurusan sesuai standar alat produksi film				
15.	Saya tidak kesulitan menggunakan komputer laboratorium untuk editing video				
16.	Saya merasa pembelajaran berjalan secara kondusif				
17.	Saya mengetahui tujuan dari program pelatihan broadcasting/sinematografi				
18.	Saya mengetahui hasil yang didapat setelah mengikuti program pelatihan broadcasting/sinematografi				
19.	Saya mendapat materi dari pembimbing/narasumber secara langsung				
20.	Saya memahami materi yang diberikan pembimbing/ narasumber				
21.	Saya merasa pembimbing/narasumber yang memberi materi adalah orang yang ahli dalam bidangnya				
22.	Kegiatan dilaksanakan setiap hari selasa dan rabu				
23.	Kegiatan dilaksanakan selama 3 jam 30 menit pada setiap pertemuan				
24.	Kegiatan tidak pernah mundur dari jadwal yang ditetapkan				
25.	Siswa melaksanakan kegiatan secara mandiri				

26.	Pembimbing memberikan materi dengan cara demonstrasi/peragaan/memberikan contoh				
27.	Pembimbing memberikan waktu kepada siswa untuk diskusi bersama				
28.	Jika saya memiliki kesulitan dalam proses pembuatan konten video, pembimbing akan membantu saya				
29.	Dalam pembuatan proyek video siswa akan membentuk kelompok yang disebut tim/ <i>crew</i> produksi yang berisi 5 anggota				
30.	Saya dan anggota tim harus memiliki waktu yang lama untuk menentukan topik				
31.	Setiap kelompok membuat naskah cerita dan di evaluasi oleh guru/pembimbing dahulu sebelum diproduksi				
32.	Saya dan tim melakukan pengambilan gambar secara mandiri				
33.	Saya melaksanakan editing video bersama teman satu tim				
34.	Saya melaporkan hasil video produksi kepada pembimbing sebelum di unggah ke <i>Youtube</i>				
35.	Selama saya sekolah di SMK N 11 SEMARANG jurusan multimedia saya sudah pernah mengikuti kegiatan mingguan untuk pembelajaran sinematografi				
36.	Saya senang mengikuti kegiatan sinematografi karena suasananya menyenangkan				
37.	Saya mendapat nilai yang baik jika mengumpulkan tugas tepat waktu				
38.	Saya mendapat nilai yang sesuai dengan kualitas video saya				

39.	Saya mendapat nilai yang sesuai dengan kemampuan saya				
40.	Saya mengetahui bahwa dalam proses produksi harus sesuai standar produksi				
41.	Saya mengetahui bahwa dalam penentuan ide dan gagasan memerlukan proses brainstorming				
42.	Saya membuat video dengan kreatifitas saya				
43.	Saya mengetahui tata penulisan naskah				
44.	Saya mengetahui proses pembuatan storyboard				
45.	Saya mengetahui ilmu dasar sinematografi				
46.	Dalam penentuan tokoh/pembawa acara dilakukan dengan seleksi yang baik				
47.	Saya berusaha menyelesaikan video sebelum deadline bersama tim				
48.	Saya melakukan kinerja tim dengan baik dan professional				
49.	Saya belajar memahami peran dan tugas saya dalam pembagian tim/crew proyek video				
50.	Saya memilih alat sesuai kebutuhan produksi				
51.	Dilaksanakan riset subjek pada pra produksi				
52.	Saya menyelesaikan editing sesuai batas waktu editing				
53.	Saya melakukan <i>review</i> hasil produksi				
54.	Saya membuat produk video selama 2 minggu sekali				

3. Lampiran 3. Instrumen Lembar Observasi Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Week One Video” pada Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang

**Panduan Observasi Sarana dan Prasarana Program Ko-kurikuler
Sinematografi “Two Week One Video”**

Observer : Ferlina Khoirun Nisa

Tanggal observasi :

Petunjuk Observasi :

1. Baca kriteria penilaian
2. Amati indikator yang akan diobservasi
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom skor sesuai kriteria skor/penilaian

Kriteria Penilaian

1 = Tidak tampak/tidak dilakukan

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Tersedianya ruang laboratorium multimedia untuk peserta didik				
2	Luas laboratorium sesuai dengan jumlah siswa				
3	Tersedianya meja dan kursi sebagai tempat duduk siswa				
4	Tersedianya meja dan kursi untuk guru				
5	Tersedianya papan tulis untuk mendukung				

	pembelajaran				
6	Tersedianya LCD untuk mendukung pembelajaran				
7	Tersedianya komputer untuk setiap peserta didik				
8	Tersedianya komputer untuk guru				
9	Tersedia AC/Ventilasi untuk sirkulasi udara				
10	Tersedianya alat produksi video				
11	Jumlah alat produksi yang tersedia sesuai dengan jumlah tim produksi				
12	Tingkat kebisingan di Laboratorium rendah				

Panduan Observasi Proses Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Week One Video”

Observer : Ferlina Khoirun Nisa

Tanggal observasi :

Petunjuk Observasi :

1. Baca kriteria penilaian
2. Amati indikator yang akan diobservasi
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom skor sesuai kriteria skor/penilaian

Kriteria Penilaian

1 = Tidak tampak/tidak dilakukan

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Adanya tujuan pada program sebagai acuan untuk hasil kegiatan				
2	Materi ajar sesuai dengan program ko-kurikuler sinematografi				
3	Adanya materi belajar untuk menunjang pembelajaran				
4	Adanya pemberian materi oleh narasumber pada setiap pertemuan				
5	narasumber pengisi materi merupakan narasumber yang ahli di bidangnya				
6	Kegiatan dilaksanakan setiap hari Selasa dan Rabu				
7	Pelatihan dilaksanakan selama 4 jam pada setiap pertemuan				
8	Adanya daftar hadir bagi siswa				
9	Siswa melaksanakan pembelajaran secara mandiri				
10	Siswa berkumpul membentuk kelompok secara mandiri				
11	Dalam satu kelompok terdiri anggota dengan jumlah 4-5 siswa				
12	Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi menentukan topik video yang akan dibuat				
13	Siswa mengumpulkan topik video yang akan dibuat kepada pembimbing				
14	Adanya konsultasi di luar program kegiatan untuk mendukung kelancaran proyek siswa				
15	Siswa membuat satu video selama dua minggu				
16	Siswa melaporkan video yang telah diunggah				

	melalui <i>Youtube</i> kepada pembimbing				
17	Suasana lingkungan yang kondusif				
18	Siswa melaporkan hasil proyek selama dua minggu sekali				
19	Penilaian dilakukan bagi setiap tim				
20	Penilaian dilakukan berdasarkan jumlah penonton dan pengikut akun <i>youtube</i> pada setiap kelompok dan kualitas produk				
21	Pembimbing mencatat hasil laporan proyek siswa sebagai bukti perkembangan video siswa				

Panduan Observasi Kualitas Produk Program Ko-kurikuler Sinematografi

“Two Week One Video”

Observer : Ferlina Khoirun Nisa

Tanggal observasi :

Petunjuk Observasi :

1. Baca kriteria penilaian
2. Amati indikator yang akan diobservasi
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom skor sesuai kriteria skor/penilaian

Kriteria Penilaian

1 = Tidak tampak/tidak dilakukan

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan produk film				
2	Penggunaan layout desain				
3	Penggunaan typografi				
4	Penataan audio				
5	Pemilihan suara latar				
6	Setting lokasi				
7	Kualitas suara voice over				
8	Film yang disajikan mudah dicerna dan diterima				
9	Narasi dalam naskah				
10	Tata tulis naskah				
11	Penggunaan storyboard				
12	Tata cara pembuatan storybard				
13	Pemilihan lokasi pengambilan gambar				
14	Tata kamera				
15	Kesesuaian pemilihan peran dengan karakter yang dimainkan				
16	Penggunaan tata cahaya				
17	Penerapan tata artistik				
18	Pemakaian wardrobe				
19	Penggunaan make up				
20	Editing video				
21	Uploading				
22	Respon masyarakat (jumlah pengikut, penonton, disukai)				

4. Lampiran 4. Instrumen Wawancara Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Week One Video” pada Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang

PEDOMAN WAWANCARA

EVALUASI PROGRAM KO-KURIKULER SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO “ BAGI KETUA JURUSAN MULTIMEDIA SMKN 11 SEMARANG

Informan

- a. Nama Lengkap :
 b. Jenis kelamin :
 c. Pekerjaan :

Daftar Item Wawancara

1. Bagaimana penerapan kurikulum di SMK N 11 Semarang?

2. Bagaimana kedudukan kegiatan diluar jam pelajaran sekolah yang dilaksanakan oleh jurusan Multimedia dalam struktur kurikulum di sekolah?

3. Bagaimana pelaksanaan beban belajar siswa dalam bentuk Tugas Terstruktur (TM) dan Tugas Mandiri Tidak Terstruktur (TMTT) Berapa persen porsi waktu untuk penugasan siswa?

4. Apakah tujuan program Program ko-kurikuler sinematografi *two week one video*?

.....
.....

5. Apa sajakah kebutuhan Program ko-kurikuler sinematografi *two week one video*?

.....
.....

6. Apakah latar belakang Program ko-kurikuler sinematografi *two week one video*?

.....
.....

7. Apakah Program ko-kurikuler sinematografi *two week one video* memiliki relevansi dengan pembelajaran intrakurikuler sinematografi?

.....
.....

8. Apakah Program ko-kurikuler sinematografi *two week one video* dapat mencapai tujuan dari mata pelajaran videografi?

.....
.....

9. Bagaimana kualitas siswa lulusan dalam bidang konten video?

.....
.....

10. Bagaimana dengan kualifikasi akademik tenaga pendidik di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang ini?

.....
.....

11. Apakah guru multimedia mampu mengolah video dengan baik?

.....
.....

12. Bagaimana penguasaan guru terhadap materi sinematografi?

.....
.....

13. Apakah guru mata pelajaran sinematografi juga memiliki produk film?jika ada berapa film yang telah di produksi sampai saat ini?

.....
.....

14. Seperti apa metode pembelajaran yang diterapkan untuk program sub-jurusan?

.....
.....

15. Apakah guru selalu memberi contoh perilaku yang baik pada siswa baik di luar kelas maupun diluar kelas?

.....
.....

16. Bagaimana penilaian pada program ko-kurikuler sinematografi “*two week one video*”?

.....
.....

17. Apakah terdapat alokasi anggaran untuk proses pelatihan sinematografi *two week one video*?

.....
.....

18. Apakah terdapat alokasi anggaran untuk membuat konten video kepada setiap tim produksi pada pelajaran sinematografi *two week one video*?

.....
.....

19. Apakah terdapat transparansi anggaran untuk program ko-kurikuler sinematografi *two week one video* dari bandahara?

.....
.....

5. Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

ANALISIS BUTIR SOAL (VALIDITAS SOAL)

Butir Baru	Butir Asli	Korelasi	Sign. Korelasi	Validitas
1	1	0,232	0,217	Valid
2	2	-0,223	0,237	Tidak Valid
3	3	0,636	0,000	Valid
4	4	0,345	0,062	Valid
5	5	0,253	0,177	Valid
6	6	0,409	0,025	Valid
7	7	0,453	0,012	Valid
8	8	0,298	0,110	Valid
9	9	0,411	0,024	Valid
10	10	0,531	0,003	Valid
11	11	0,487	0,006	Valid
12	12	0,592	0,001	Valid
13	13	0,600	0,000	Valid
14	14	0,321	0,083	Valid
15	15	0,588	0,001	Valid
16	16	0,662	0,000	Valid
17	17	0,280	0,134	Valid
18	18	0,247	0,189	Valid
19	19	0,454	0,012	Valid
20	20	0,601	0,000	Valid
21	21	0,493	0,006	Valid
22	22	0,528	0,003	Valid
23	23	0,626	0,000	Valid
24	24	0,669	0,000	Valid
25	25	-0,162	0,391	Tidak Valid
26	26	0,478	0,008	Valid
27	27	0,598	0,000	Valid
28	28	0,780	0,000	Valid
29	29	-0,140	0,461	Tidak Valid
30	30	0,235	0,212	Valid
31	31	0,404	0,027	Valid
32	32	0,470	0,009	Valid
33	33	0,059	0,757	Tidak Valid
34	34	0,386	0,035	Valid
35	35	0,418	0,021	Valid
36	36	0,364	0,048	Valid
37	37	0,673	0,000	Valid
38	38	0,546	0,002	Valid
39	39	0,648	0,000	Valid
40	40	0,371	0,043	Valid
41	41	0,536	0,002	Valid
42	42	0,549	0,002	Valid

43	43	0,497	0,005	Valid
44	44	0,587	0,001	Valid
45	45	-0,155	0,413	Tidak Valid
46	46	0,457	0,011	Valid
47	47	0,479	0,007	Valid
48	48	0,665	0,000	Valid
49	49	0,236	0,210	Valid
50	50	0,271	0,147	Valid
51	51	0,269	0,150	Valid
52	52	0,391	0,033	Valid
53	53	0,248	0,187	Valid
54	54	0,226	0,229	Valid
55	55	0,289	0,122	Valid
56	56	0,591	0,001	Valid
57	57	0,404	0,027	Valid
58	58	0,704	0,000	Valid
59	59	0,412	0,024	Valid
60	60	0,142	0,453	Tidak Valid

RELIABILITAS TES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	54

6. Lampiran 6. Hasil Analisis Evaluasi Program Ko-Kurikuler Sinematografi “Two Week One Video” pada Kelas X Prodi Multimedia di SMK N 11 Semarang

**HASIL ANALISIS ANGKET PESERTA DIDIK EVALUASI PROGRAM
KO-KURIKULER SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO” DI
SMK N 11 SEMARANG**

Respon	KUALIFIKASI PESERTA DIDIK								
	Indikator1		Indikator2	Indikator3			Indikator4		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
R1	2	2	3	3	2	2	3	3	3
R2	4	1	4	3	3	1	4	4	4
R3	3	2	3	3	3	1	3	3	4
R4	1	3	3	3	3	3	4	4	4
R5	3	2	2	3	2	2	3	3	4
R6	2	2	2	2	3	3	3	3	4
R7	3	2	2	3	3	2	2	3	4
R8	2	2	2	2	2	2	3	3	4
R9	2	2	2	1	1	1	4	4	3
R10	3	2	2	2	3	2	3	3	4
R11	4	4	2	3	4	4	3	4	4
R12	3	3	3	2	2	3	3	3	4
R13	4	4	1	2	3	3	3	4	4
R14	2	2	2	3	2	2	3	3	3
R15	4	2	2	2	2	3	2	4	4
R16	2	3	2	2	3	1	3	3	4
R17	3	2	2	2	4	2	3	3	4

R18	3	3	2	2	2	2	4	4	4
R19	3	2	2	3	2	2	3	3	4
R20	4	3	2	2	2	2	4	4	4
R21	2	2	2	2	2	2	4	4	4
R22	2	3	2	2	2	2	3	3	3
R23	4	2	2	3	4	3	4	4	4
R24	3	2	2	2	3	2	3	2	4
R25	4	4	2	4	4	2	2	4	3
R26	3	2	1	2	2	1	3	4	4
R27	3	2	2	3	3	3	3	3	4
R28	2	3	3	3	3	2	3	3	3
R29	3	2	2	2	2	2	3	3	4
R30	3	2	2	2	3	2	3	3	4
R31	3	2	2	2	3	2	3	3	4
R32	3	3	3	2	3	2	3	3	4
R33	3	2	3	3	2	2	2	3	4
R34	3	2	3	2	3	2	2	4	4
R35	3	2	2	2	1	2	3	3	4
R36	3	2	3	3	3	2	3	3	3
R37	3	2	2	2	2	2	3	3	4
R38	3	2	2	2	2	2	3	3	4
R39	3	2	2	1	3	2	2	3	4
R40	3	3	2	2	2	3	4	3	4
R41	3	2	2	2	4	2	4	4	4
R42	3	2	2	2	2	3	2	2	3
R43	3	3	2	2	3	3	3	3	4
R44	3	3	3	3	3	2	3	4	4
R45	2	2	3	1	2	2	4	4	4

R46	2	1	2	3	3	2	2	4	3
R47	2	3	3	2	3	2	3	4	4
R48	4	2	2	3	3	1	3	3	4
R49	3	2	2	2	3	2	3	3	3
R50	3	2	2	2	3	2	3	3	3
R51	3	2	2	2	3	2	3	4	4
R52	3	4	1	1	1	4	4	4	4
R53	3	2	2	3	3	2	2	3	3
R54	4	2	2	3	2	2	3	3	3
R55	3	2	2	2	3	2	2	4	4
R56	2	2	2	2	2	2	4	4	4
R57	3	1	1	1	3	1	2	4	4
R58	2	3	2	3	2	2	3	3	4
R59	4	2	2	2	3	2	4	4	4
Jumlah	171	136	128	135	154	125	179	199	223
%	65%		54%	58%			85%		
Kriteria	Cukup Baik		Kurang Baik	Kurang Baik			Baik		
Total %	68 %								
%	Cukup Baik								

Respon	KUALITAS SARANA & PRASARANA						
	Ind.1	Ind.2	Ind.3				Ind.4
	1	2	3	4	5	6	7
R1	4	3	2	3	3	3	2
R2	4	2	1	1	2	3	2
R3	4	4	2	3	4	3	3
R4	4	4	3	3	3	4	1
R5	4	3	2	3	3	3	2
R6	3	2	2	2	3	3	2
R7	4	3	3	3	3	3	3
R8	4	3	3	3	3	3	3
R9	3	2	2	2	3	3	3
R10	3	3	1	3	3	3	3
R11	4	3	2	3	3	4	4
R12	4	3	3	3	4	4	4
R13	4	3	3	2	3	4	3
R14	3	3	3	3	3	2	3
R15	4	3	3	3	3	3	3
R16	4	3	4	4	4	2	3
R17	4	4	3	4	3	3	3
R18	4	4	3	3	3	3	3
R19	4	3	3	3	4	2	2
R20	4	4	3	3	4	3	3
R21	4	1	3	4	3	4	4
R22	3	3	3	3	3	3	3
R23	4	4	3	3	3	4	3
R24	3	3	2	3	3	3	3
R25	3	3	3	3	3	3	3
R26	4	3	2	3	3	3	2

R27	3	2	3	3	3	3	3
R28	4	3	3	3	3	3	3
R29	3	3	3	3	3	3	3
R30	4	3	3	3	4	2	2
R31	4	3	2	3	3	3	3
R32	3	3	2	3	3	3	3
R33	4	1	2	3	3	2	2
R34	4	3	3	4	4	3	3
R35	4	2	3	3	3	4	3
R36	4	2	2	3	3	3	3
R37	3	2	3	3	3	3	3
R38	3	3	3	3	3	3	3
R39	3	3	3	3	3	3	3
R40	3	2	3	2	3	3	3
R41	4	3	2	3	3	3	3
R42	3	3	3	3	3	3	3
R43	4	3	3	3	3	3	3
R44	4	2	4	3	3	2	3
R45	4	4	3	3	3	3	3
R46	4	3	3	3	3	2	3
R47	4	2	2	2	2	3	3
R48	4	2	1	2	3	3	2
R49	3	3	3	3	3	3	3
R50	3	3	3	3	3	3	3
R51	4	2	3	3	4	3	3
R52	4	4	2	4	3	3	3
R53	3	3	3	3	3	3	3
R54	3	3	3	3	3	3	3

R55	4	4	3	3	3	3	3
R56	4	3	3	4	4	3	4
R57	4	3	4	4	4	4	4
R58	3	3	2	3	3	3	4
R59	4	4	3	3	3	4	3
Jumlah	216	171	158	176	185	179	172
%	92%		72%	74%		73%	
Kriteria	Baik		Cukup Baik	Cukup Baik			Cukup Baik
Total %	76 %						
%	Cukup Baik						

Respon	PROSES PELAKSANAAN PROGRAM											
	Indikator 1			Indikator 2								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
R1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
R2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3
R3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4
R4	4	4	2	2	3	4	3	3	4	3	3	2
R5	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4
R6	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3
R7	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3
R8	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4
R9	3	3	2	2	3	3	1	4	2	3	4	4
R10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R11	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	4
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
R13	4	4	4	4	3	4	1	2	2	4	4	4
R14	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
R15	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
R16	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3
R17	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4
R18	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4
R19	3	3	3	3	3	4	2	3	2	4	4	3
R20	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4
R21	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4

R22	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
R23	4	4	3	3	3	4	2	2	3	4	4	4
R24	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3
R25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R26	4	4	4	4	3	4	1	2	2	3	3	4
R27	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
R28	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R29	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
R30	4	4	3	3	3	4	1	2	1	3	2	3
R31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R32	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3
R33	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4
R34	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4
R35	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4
R36	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	3
R37	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2
R38	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3
R39	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3
R40	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3
R41	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4
R42	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
R43	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
R44	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4
R45	3	3	3	3	3	4	1	2	3	3	3	4
R46	2	3	3	3	3	4	1	4	4	4	3	3
R47	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
R48	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3
R49	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4
R50	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R51	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4
R52	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4
R53	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R55	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
R56	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
R57	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4
R58	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3
R59	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4
Jumlah	190	195	189	186	182	211	150	185	163	196	190	201
%	81%			78%								
Kriteria	Baik			Cukup Baik								

Respon	PROSES PELAKSANAAN PROGRAM										
	Indikator 2								Indikator 3		
	12	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
R1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
R3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3
R4	4	3	3	4	3	1	4	4	3	3	3
R5	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3
R6	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	3
R7	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3
R8	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3
R9	4	3	4	3	2	3	2	4	4	4	4
R10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R11	3	2	3	4	4	4	2	4	3	3	3
R12	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3
R13	4	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3
R14	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R15	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R16	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R17	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R18	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
R19	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3
R20	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
R21	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R23	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3
R24	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3
R25	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3
R26	4	2	2	3	4	3	4	4	4	2	3
R27	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R28	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R29	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3
R30	4	1	3	3	4	3	2	3	4	1	3
R31	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R32	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R33	4	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3
R34	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R35	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
R36	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
R37	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R38	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R39	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3
R40	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3

R41	4	3	2	3	4	3	2	4	4	4	4	
R42	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
R43	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	
R44	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	
R45	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	
R46	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	
R47	3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	
R48	3	4	3	3	4	3	2	4	2	3	3	
R49	4	3	4	2	4	3	2	4	3	3	3	
R50	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
R51	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	
R52	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	
R53	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
R54	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
R55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
R56	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	
R57	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	
R58	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
R59	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	
Jumlah	207	168	176	183	195	182	171	200	191	181	182	
%										78%		
Kriteria										Cukup Baik		
Total %	79% (Cukup Baik)											

Respon	PENILAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK														
	Indikator 1														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
R1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	1	2	3	3
R3	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3
R4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
R6	4	3	3	2	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3
R7	3	3	2	2	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3
R8	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3
R9	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R11	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
R12	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
R13	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
R14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R15	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3
R16	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
R17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3

R18	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3
R19	3	3	2	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3
R20	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R21	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R22	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R23	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3
R24	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R25	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
R26	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4
R27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R29	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R30	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2
R31	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R33	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
R34	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
R35	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
R36	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3
R37	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3
R38	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
R39	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
R40	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
R41	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3
R42	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2
R43	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3
R44	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4
R45	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
R46	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3
R47	4	4	4	2	2	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3
R48	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3
R49	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4
R50	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4
R51	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
R52	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
R53	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
R54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
R57	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
R58	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R59	3	1	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
Juml	192	183	195	167	167	175	176	187	191	195	195	175	179	186	185

ah														
%	78%													
	Cukup Baik													

**HASIL ANALISIS LEMBAR OBSERVASI PROGRAM KO-KURIKULER
SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO” DI SMK N 11
SEMARANG**

Obs	OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN								
	Ind.1		Ind.2						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ke1	4	3	3	3	3	3	2	4	3
%	88%								
Kriteria	Baik								

OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN												
Indikator 2								Indikator 3				total
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	63
77%								63%				75%
Cukup Baik								Cukup Baik				Cukup Baik

Obs	OBSERVASI SARANA & PRASARANA												
	Sub Ind.1	Sub Ind.2	Sub Ind.3									Sub Ind.4	total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Ke1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	41
%	75%	75%	92%									50%	85%
kriteria	Cukup Baik	Cukup Baik	Baik									Kurang Baik	Baik

Obs	OBSERVASI PRODUK VIDEO											
	Sub Ind.1	Sub Ind.2		Sub Ind.4				Sub Ind.5	Sub Ind.6			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Kel.1	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2
Kel.2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
Kel.3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
Kel.4	4	4	4	4	3	4	2	2	2	2	2	2
Kel.5	4	4	3	4	3	4	2	3	2	2	2	2
Kel.6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2
Kel.7	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2
Kel.8	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2
Kel.9	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2
Kel.10	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2
Kel.11	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2
Kel.12	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2
Kel.13	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2
Kel.14	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2
Kel.15	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2
Kel.16	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	3
Kel.17	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3
total	65	55	54	63	56	58	47	53	45	42	39	37
%	96%	80%	82%				78%	60%				
Kriteria	Baik	Cukup Baik	Baik				Cukup Baik	Kurang Baik				

OBSERVASI PRODUK VIDEO										
Sub Ind.5							Sub Ind.6			Total
13	14	151	16	17	18	19	20	21	22	
4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	71
3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	61
3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	70
3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	62
4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	66
3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	75
4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	60
3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	76
4	3	4	3	3	3	2	4	3	4	69
4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	72
2	3	4	3	2	3	2	4	3	4	68
2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	56
3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	67
3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	58
3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	61
4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	72
4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	68
56	55	56	50	46	50	37	60	50	58	1132
74%							84%			76%
Cukup Baik							Baik			Cukup Baik

HASIL WAWANCARA EVALUASI PROGRAM KO-KURIKULER

SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO” DI SMK N 11

SEMARANG

Frekwensi Wawancara

No	Informan	Hari/Tanggal	Kegiatan dan Data yang Diperoleh
1	Waka Kurikulum SMK N 11 Semarang Maryadi, S.Si.	Selasa, 10 Oktober 2017	Informasi tentang : 1. Kedudukan ko-kurikulum dalam struktur kurikulum SMK N 11 Semarang
2	Ketua Jurusan Multimedia Muhammad Hamrowi,S.Si.	Selasa, 02 Oktober 2017	Informasi tentang : 1. Kesesuaian antara kebutuhan program dengan tujuan Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Week One Video” 2. Alokasi anggaran Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two Week One Video” 3. Kualifikasi tenaga pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “Two

			<i>Week One Video</i>
3	Guru Multimedia Guntur Dharmawan,S.Pd.	Selasa, 02 Oktober 2017	Informasi tentang : 1. Kualifikasi tenaga pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Week One Video</i> ”
4	Guru Multimedia Alvian Vilen Pandhega,S.Pd.	Rabu, 02 oktober 2017	Informasi tentang : 1. Kualifikasi tenaga pendidik Program Ko-kurikuler Sinematografi “ <i>Two Week One Video</i> ”

Catatan Lapangan Wawancara

Informan : Maryadi, S.Si.

Jabatan : Waka Kurikulum SMK N 11 Semarang

Penanya :	kurikulum apa yang digunakan di SMK N 11 Semarang saat ini pak?
Narasumber :	kurikulum yang dipakai itu kurikulum 2013 edisi revisi 2016 dan revisi 2017, kalau kelas X itu pakainya kurikulum edisi revisi 2017, kelas XI dan XII edisi 2016
Penanya :	Di SMK N 11 Semarang ini dalam satu jam pelajaran terdiri dari berapa menit ya pak? 45 menit mbak

Narasumber :	
Penanya :	<p>Bagaimana dengan kedudukan kegiatan diluar jam pelajaran sekolah yang ada di jurusan Multimedia dalam struktur kurikulum di sekolah pak?</p>
Narasumber :	<p>Diluar sekolah itu kegiatan ekstra ya tambahan, jadi ya tidak masuk truktur kurikulum. itu masuknya di kegiatan ekstrakurikuler, walaupun ada kegiatan lainnya ya itu untuk peningkatan kompetensi, memang dalam pelaksanaannya harus diluar jam pelajaran sekolah. Kalau yang kegiatan broadcasting di jurusan multimedia itu kan untuk kegiatan tambahan meningkatkan kompetensi</p>
Penanya :	<p>kemudian selain pembelajaran dalam bentuk tatapmuka apakah ada bentuk lain berupa Tugas Terstruktur dan Tugas Mandiri Tidak Terstruktur?</p>
Narasumber :	<p>Ada, itu masing-masing guru ya mempunyai perencanaannya ya sudah ada di RPP nya. Di situ sudah ada guru mau menugaskan sesuatu baik terstruktur maupun tidak terstruktur. Kalau terstruktur itu kan biasanya tugas-tugas yang terpola, biasanya itu kan sesuai dengan soal soal misalkan, kalau tidak terstruktur itu ya memberi tugas-tugas lain seperti klipng begitu, yang bentuk-bentuk tugasnya itu dalam bentuk proyek. Yang pengumpulannya itu tidak ada target, bentuknya itu tidak terstruktur gitu jadi bisa jadi tugas tambahan.</p>
Penanya :	<p>Apakah program ko-kurikuler sinematografi yang dilaksanakan di jurusan multimedia termasuk kegiatan Tugas Mandiri terstruktur atau Tidak terstruktur pak?karena progam tersebut juga memberikan penugasan siswa berupa proyek</p>
Narasumber :	<p>Iya itu masuk, itu kan kegiatan tambahan yang isinya pembelajaran pembelajaran sesuai kompetensi di jurusan. . Itu sesuai dengan kompetensi yang dituntut ya dalam jurusan itu. Kalau harus perlu penambahan ya diadakan. Sesuai kebutuhan kompetensi di juruan itu.</p>

Penanya	:	Kemudian dalam pemberian waktu Tugas Mandiri Terstruktur dan Tugas Mandiri Tidak terstruktur itu bagaimana pak?
Narasumber	:	Jadi waktu normal dalam penugasan itu kan diambil dari 40% dari waktu pembelajaran pada mata pelajaran tersebut selama seminggu tatap muka, jadi ya tergantung mata pelajarannya dalam waktu seminggu itu berapa jam mbak. Tapi kalau dilapangan ya guru mata pelajaran yang mengatur waktu penugasan.

Informan : Muhammad Hamrowi,S.Si.

Jabatan : Ketua Jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang

Penanya	:	Apa latar belakang dari program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” pak?
Narasumber	:	Latar belakang yang pertama yaitu karena anak-anak kompetensinya kurang maksimal kalau menggunakan pembelajaran pagi. Pada anak-anak kalau pembelajaran pagi kan pembelajaran umum sementara kegiatan yang saya lakukan di luar jam sekolah itu lebih spesifik ke pengembangan kompetensi anak-anak. Kemudian yang kedua latar belakangnya adalah lulusan multimedia itu yang bekerja sesuai dengan bidangnya itu kurang dari 10%, makannya dengan kegiatan diluar jam sekolah ini diharapkan nanti anak-anak dapat meningkatkan kompetensi yang utama sehingga tingkat keterserapan di dunia kerja bisa lebih baik kira-kira sampai 50% begitu. Kemudian anak-anak yang berwirausaha bisa sekitar 20%, jadi nanti total siswa lulusan yang bekerja sesuai bidangnya itu bisa sampai 70%.
Penanya	:	Apa tujuan dari program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” pak?
		Tujuan spesifiknya adalah yang pertama itu dapat

Narasumber :	meningkatkan kompetensi anak dibidang konten video yang pasti, kemudian tujuan yang kedua itu nanti untuk menciptakan studio-studio konten, jadi nanti anak-anak bisa bekerja di studio mereka sendiri, nah kalau anak-anak bisa bekerja disini kan berarti tingkat keterserapannya di bidang industri bisa naik, yang tadinya nganggur terus dia bisa bekerja disini. Anak juga bisa berwirausaha sendiri.
Penanya :	Kebutuhan program ko-kurikuler sinematografi “ <i>two week one video</i> ” pak? itu seperti apa pak?
Narasumber :	Program 2 minggu 1 video ini jadi program refitalisasi sekolah. Karena SMK ini ditunjuk jadi sekolah percontohan begitu jadi salah satu yang diukur adalah kita akan menyaksikan 100 video, jadi program ini sangat diakui dan didukung. Jadi selain siswa yang membutuhkan tempat untuk berwirausaha dan mencari pengalaman, sekolah juga memiliki kebutuhan itu tadi
Penanya :	Apakah program ko-kurikuler sinematografi “ <i>two week one video</i> ” memiliki relevansi dengan pembelajaran intrakurikuler sinematografi pak?
Narasumber :	Sangat relevan, karena di kurikulum pagi itu ada pelajaran videografi, hanya saja kan jam nya sedikit, masih kurang waktunya kalau untuk produksi video, belum lagi nanti dipotong materi materi untuk penilaian kan kalau untuk praktek membuat video secara <i>real</i> itu masih kurang. Maka ditambahi kegiatan ko-kurikuler diluar itu, jadi ya sangat relevan begitu dan juga dikurikulum nasionalnya memang ada.
Penanya :	Bagaimana dengan peningkatan siswa setelah mengikuti program ko-kurikuler sinematografi “ <i>two week one video</i> ” pak?apakah ada peningkatan?
Narasumber :	Ada mbak, anak anak itu nanti akan kelihatan jadi lebih aktif membuat video kan karena ada proyek yang harus

	<p>diselesaikan, mereka itu jadi lebih punya referensi dan juga pengalaman gitu loh dalam membuat video. jadinya siswa akan lebih awas dengan kualitas video-video yang ada di sekitar mereka. Misalnya kalau mereka lagi menonton tv, mereka jadi bisa lihat kualitas video itu seperti apa, terus kalau mereka melihat proyek teman lain itu mereka bisa bertukar pikiran soal membuat video yang bagus begitu.</p>
Penanya :	<p>Bagaimana peran program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” dalam meningkatkan prestasi akademis dan non-akademis siswa seperti apa pak?</p>
Narasumber :	<p>Berkat dari kegiatan-kegiatan diluar jam sekolah itu anak-anak jadi sering ikut lomba, banyak kok yang ikut lomba-lomba film gitu, dari yang tingkat kota sampai internasional juga pernah. Walaupun bukan selalu juara pertama namun mereka tetap diakui gitu.</p>
Penanya :	<p>Apakah program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” sendiri apakah dapat memberikan siswa untuk berfikir kritis dan melatih perilaku kreatif siswa pak?</p>
Narasumber :	<p>Iya itu pasti mbak. Karena dari kegiatan itu siswa akan dilatih terus menerus untuk membuat video pasti mereka akan semakin kreatif</p>
Penanya :	<p>kemudian apakah siswa menggunakan ilmu dari kegiatan tersebut pak pada saat melaksanakan <i>On The Job Training</i> atau Praktek Kerja Lapangan?</p>
Narasumber :	<p>Iya pasti, semuanya siswa menggunakan ilmu tersebut. Sebenarnya kan kegiatan ini juga untuk bekal mereka masuk industri. soalnya anak itu baru mendapat pelajaran video gitu di kelas XII, sedangkan mereka kan dari kelas XI sudah ada yang Praktek Kerja Industri. kalau belum punya bekal kemampuan ya kasian mereka saat disana nanti.</p>
Penanya :	<p>Dari siswa sendiri ada yang punya wirausaha sendiri atau <i>freelance</i> tidak pak untuk saat ini?</p>

Narasumber :	Ada, hanya satu dua anak saja ada yang punya usaha begitu. Walaupun mungkin masih belum jalan optimal gitu ya mbak, tapi kalau semangat mereka itu ada. Bahkan bukan hanya freelance tapi juga ada yang magang juga seperti karyawan.
Penanya :	Menurut bapak, kualitas lulusan dari jurusan multimedia itu seperti apa pak sekarang?
Narasumber :	sekarang sih kualitas lulusannya bagus, mereka rata-rata punya kompetensi yang bagus. Namun kurangnya itu kurang dapat terserap di dunia kerja begitu. Mereka masih kalah saing dengan lulusan D3 dan S1, ya walaupun mereka punya kompetensi yang bagus tapi mereka masih kurang mendalami lagi.
Penanya :	Dari lulusan multimedia sendiri apakah ada yang berhasil menjadi pelaku sinematografi profesional pak?
Narasumber :	Iya ada, rata-rata mereka lanjut ke jenjang kuliah untuk mendalami kompetensi ya. Seperti mas Rendra, mas Tejo, mas Hendik itu lulusan dari multimedia juga dan sekarang jadi pelaku penting dalam dunia industri, bahkan mempunyai <i>channel</i> dimana-mana dan penghasilan menjanjikan itu.
Penanya :	Apakah program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” memiliki alokasi anggaran yang ditetapkan pak?
Narasumber :	Kalau secara langsung per tim itu tidak ada dana langsung buat produksi video, namun kalau secara tidak langsung itu ada, missal dalam kebutuhan alat kok mereka ada yang kurang begini atau kurang begitu itu ada anggarannya dari sekolah. hanya saja kalau untuk biaya produksi untuk tim memang tidak ada.
Penanya :	Bagaimana perincian untuk alokasi dana pada program ini pak?

Narasumber :	<p>Anggarannya itu bisa dibbilang untuk fasilitas belajar ini. Saya menganggarkan 180 juta untuk beli kamera dalam rangka untuk kegiatan ini dan sudah di ACC sama sekolah. program 2 minggu 1 video ini jadi program refitalisasi sekolah. Karena SMK ini ditunjuk jadi sekolah percontohan begitu jadi salah satu yang diukur adalah kita akan menyaksikan 100 video, jadi program ini sangat diakui dan didukung dengan dana 180 juta itu. Dananya itu dari kementerian pendidikan, siswanya kan jumlahnya ada sekitar 300 , paling tidak kita butuh 30 kamera . jadi untuk 300 anak kita kita 1 kamera bisa digunakan untuk 10 siswa atau 2 kelompok. Saya sudah menganggarkan 180 juta untuk beli 15 kamera, biaya itu dari kementerian pendidikan dan sumbangan orang tua itu sekitar 10 kamera. Jadi sekitar 300 juta untuk beli kamera. Kalau untuk biaya lain biasanya kalau ada kegiatan seperti nonton film bersama di sekolah itu kan sampai menginap di sekolah, dan memerlukan konsumsi, dan sebagainya, biasanya anggarannya pakai iuran dari anak-anak atau dari sponsor juga</p>
Penanya :	<p>Apakah ada transparansi anggaran untuk program sinematografi dari bendahara?</p> <p>iya ada</p>
Narasumber :	<p>Adakah kendala dalam pelaksanaan program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” pak?</p> <p>Kendala pertama itu di waktu, karena mereka pulang kan jam setengah empat jadi mau tidak mau kalau kumpul kan sepulang sekolah, kedua itu anak-anak terlalu banyak beban dari tugas-tugas sekolah yang diluar kompetensi multimedia, terus itu dari orang tua kurang mendukung kalau anak-anak kadang pulang malem.</p>
Penanya :	<p>Dari tenaga pendidik di jurusan multimedia kualifikasinya itu seperti apa pak?</p> <p>Kalau secara formal, guru disini sudah memenuhi semua, ada yang dari jurusan komputer, ada yang dari jurusan KTP, ya memenuhi semua sebenarnya ya kalau dari kualifikasi pendidikan ya, tapi kalau secara skill mungkin ada beberapa guru yang kurang.</p>
Penanya :	<p>Apakah guru yang bertanggung jawab atas program ko-kurikuler sinematografi telah sesuai kualifikasi program pak?</p>

Narasumber :	iya semua guru disini minimal sudah S1, S2 mbak
Penanya :	Bagaimana dengan kompetensi guru tutor program ko-kurikuler sinematografi pak?apakah sudah sesuai kriteria program?
Narasumber :	Iya sangat kompeten kalau itu, Pak Guntur itu pakarnya.

Informan : Guntur Dharmawan, S.Pd.

Jabatan : Guru Multimedia SMK N 11 Semarang

Penanya :	Bagaiaman penguasaan materi dari bapak terhadap materi sinematografi pak?
Narasumber :	Jadi yang pertama, ini dari <i>basic</i> dulu ya, harus menguasai teknik dasar pengambilan gambar bergerak, kemudian teknik pengolahan audio, dan teknik pengolahan video. jadi tiga hal itu harus dikuasai dulu, nah di teknik pengambilan gambar bergerak itu nanti berkembang menjadi pemahaman tentang penggunaan kamera, nah penggunaan kamera ini terkait dengan perencanaannya berate kan, perencanaannya itu harus menguasai teknik pembuatan naskah, itu untuk panduan penggunaan kamera. Setelah ada naskah kemudian di eksekusi atau dia mengambil gambar menggunakan kamera dan kelengkapan lainnya tentunya ya seperti tripod dan lain sebagainya, kemudian kan hasil gambar itu dilakukan editing, nah editing itu tadi masuk ke pengolahan video, kemudian di teknik pengolahan video itu, di teknik editing itu tidak lepas dari audio, karena ini kan media audio visual. Jadi bobot kualitasnya itu 50:50 yaitu 50% di video dan 50% di audio, jadi keduanya harus sama-sama bagus. Nah kira-kira itu kualifikasi untuk menjadi trainer dalam kegiatan broadcasting ya. Yang juga saya terapkan di anak-anak pada saat mengisi materi di kegiatan luar jam pelajaran sekolah.
Penanya :	Apakah bapak memiliki produk video/film yang telah di

	produksi sampai saat ini pak?
Narasumber :	ada, banyak . saya sudah produksi lebih dari 10 video
Penanya :	Metode belajar seperti apa yang bapak terapkan sebagai tutor pada program ko-kurikuler sinematografi “ <i>two week one video</i> ”?
Narasumber :	Lebih ke berbasis proyek dan diskusi, sebenarnya pemaparan materi itu 20% saja dari jumlah total pertemuan. Kalau pesertanya itu udah dikasih gambaran umum gitu ya, tidak terlalu berlebihan dalam memberikan materi. Sebenarnya ini bentuk dari strategi pembelajaran sebenarnya. Jadi strateginya begini , missal ada 20 kelompok yang nanti akan produksi, nah kita juga harus menciptakan ada 20 pakar ,pertama mungkin nggak secara luas dulu saat dia berada di masing-masing kelompok itu menjadi pakar, pakarnya itu ya dari siswa sendiri. Kalau 20 anak itu udah memahami, dia akan terjun ke masing-masing kelompoknya dengan pakarnya sehingga terjadi <i>peerteaching</i> . Pada <i>peerteaching</i> itu lebih efektif , saya atau teman-teman guru yang lain nanti sifatnya sebagai konsultannya, jadi yang pakar-pakar tadi sudah mengajarkan ke teman-teman kelompoknya dan kita sebagai konsultannya baik itu konsultannya untuk masing-masing kelompok atau diajari mereka bisa langsung ke saya.
Penanya :	Bagaimana cara menentukan materi belajar kepada siswa pak?
Narasumber :	Kalau materi sifatnya fleksibel, sesuai kebutuhan anak yang belum bisa materi tentang apa nanti akan dijelaskan. Karena ini kan untuk mereka, jadi tutor menyesuaikan dengan apa yang mereka butuhkan, tapi ya tetap diberikan materi baru.
Penanya :	Apakah video tersebut dapat di distribusikan pak?
Narasumber :	Kalau strategi distribusinya kan mereka melalui <i>Youtube</i> yam

	videonya di upload di youtube, dan mereka setiap kelompok punya <i>channel</i> . ini sebetulnya tujuan akhirnya ketika mereka konsisten bisa dijadikan sebagai wirausaha bagi mereka gitu. Ketika produknya sudah konsisten dan sudah diterima dari penontonnya itu kan jadi wirausaha bagi kelompoknya. Harapannya sih bisa menghasilkan dan bisa jadi lading pekerjaan bagi mereka. Tujuan jangka panjangnya sih seperti itu.
Penanya :	Bagaimana sistem penilaian yang diberikan untuk evaluasi siswa pak?
Narasumber :	Penilaian proyek itu karena memang strategi distribusinya melalui <i>Youtube</i> ya ada dua penilaian. Yang pertama itu secara internal saya komparasikan antara hasil proyek yang mereka bikin dengan standarisasi video yang ideal. Tapi itu baru tahap awal, penilaian berikutnya adalah mereka ketika hasil proyek di <i>upload</i> di <i>Youtube</i> itu berapa banyak yang suka dengan video-video mereka, berapa banyak yang suka, berapa banyak yang menonton, berapa banyak yang berlangganan di <i>channel</i> mereka. Publik juga menilai proyek mereka, sebagus-bagusnya kita mendesain sebuah produk kalau tidak diterima masyarakat kan useless kan. Apa yang bisa didapatkan kalau memang itu niatnya untuk di distribusikan. Nanti ya tidak bisa menghasilkan apa-apa karena tidak diterima masyarakat.
Penanya :	Apakah penilaian untuk program ko-kurikuler sinematografi “ <i>two week one video</i> ” memiliki relevansi dengan penilaian untuk mata pelajaran sinematografi pak?
Narasumber :	Ada, mereka nantinya ada pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak , teknik pengolahan video, kemudian teknik pengolahan audio, jadi masih ada relevansinya. Dan itu juga akan berbanding lurus ketika mereka sekolah. kalau program Sinematografi kan diluar jam pelajaran sekolah ya, tapi itu akan berbanding lurus dengan proses mereka belajar di kelas. Mereka akan cepat menyerap pelajaran. Ketika anak lebih cepat cara menyerap pelajaran, kemudian mereka akan mempunyai siswa waktu untuk mengembangkan diri lagi. Nah, pengembangan diri ini bisa menjadi riset yang mereka lakukan ketika mereka memproduksi proyek diluar jam

	<p>pelajaran sekolah. contohnya itu mereka punya problem tentang mengapa video mereka yang di upload do Youtube hanya sedikit yang melihat, kemudian mereka menemukan masalahnya itu misalkan di audio nya tidak nyaman di dengar. Itu kan ketika dibawa ke dalam pembelajaran di kelas, mereka akan mempelajari lebih lanjut mempelajari cara mengolah video yang benar itu seperti apa. Jadi itu akan berbanding lurus dan aka nada timbal balik. Yang pembelajaran di dalam sekolah ini anak bisa mengembangkan kegiatan lagi, hasil dari kegiatan tadi juga bisa di laksanakan di dalam kelas begitu.</p>
--	---

Informan : Alvien Vilen Pandhega, S.Pd.

Jabatan : Guru Multimedia SMK N 11 Semarang

<p>Penanya :</p> <p>Narasumber :</p>	<p>Apakah pak Vilen pernah menjadi trainer atau pemateri dari kegiatan sinematografi “two week one video”?</p> <p>Kalau saya tidak pernah menjadi pematerinya. Trainernya itu seringnya malah dari siswanya sendiri begitu. Kalau untuk guru terkadang masuk di awal program ya untuk pengenalan. Kalau saya biasanya hanya mengurus yang lain seperti kebutuhan alat di lab gitu.</p>
<p>Penanya :</p> <p>Narasumber :</p>	<p>Apakah guru selalu masuk dari awal pertemuan dan memberikan materi pak?</p> <p>Mereka sudah diajari dari mulai kelas X gitu ya, mereka sudah diajarin dulu sama kakak tingkatnya. Jadi anak sudah bisa teknik dasar. Mereka mendapat materi dari kakak tingkat dan teman sebaya seperti itu, seringnya seperti itu. Kalau seringnya pembicaraanya malah dari luar sekolah yang memang langsung dari industri.</p>
<p>Penanya :</p>	<p>Bagaimana dengan peran guru dalam program ko-kurikuler sinematografi “two week one video” pak?</p> <p>Guru itu memfasilitasi, kemudian mengarahkan, kemudian</p>

Narasumber :	kalau ada yang kurang paham ya menjelaskan tentang apa yang kurang dipahami siswanya. Memang sesuai dengan kurikulumnya 2013 guru sebagai fasilitator . jadi ya memang sesuai dengan fungsinya.
Penanya :	Bagaimana dengan kompetensi yang dimiliki guru di jurusan multimedia pak? Khususnya sebagai pembimbing kegiatan sinematografi “two week one video”?
Narasumber :	Kalau guru disini kompetensinya baik ya, sesuai dengan ahlinya masing-masing. Kalau broadcasting atau sinematografi kan seringnya pak Guntur, ya sesuai dengan jobdesk nya masing-masing. Kalau soal bagus tidaknya ya tidak mungkin kan orang itu sempurna.
Penanya :	Bagaimana dengan metode yang diterapkan guru untuk program ko-kurikuler sinematografi “two week one video”?
Narasumber :	Sesuai, karena sistemnya kan proyek, jadi mereka belajar sambil mengerjakan proyek. Belajarnya mereka dari pengalaman mereka sendiri. Dari kita hanya memfasilitasi baik dari materi langsung maupun dari internet. Jadi sesuai dengan kurikulum 2013 itu sendiri guru hanya sebagai fasilitator. Jadi anak itu benar-benar mencari informasi begitu, kalau kira-kira sudah tidak bisa baru guru yang menjelaskan.
Penanya :	Bagaimana penilaian yang diterapkan untuk program ko-kurikuler sinematografi “two week one video”?
Narasumber :	penilaian itu ada tiga,kognitif, afektif sama sikap. Kemudian juga dilihat dari daftar hadirnya, proyeknya semuanya dinilai.

7. Lampiran 7. Data Siswa

DAFTAR NAMA SISWA
KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA YANG MENGIKUTI PROGRAM
KO-KURIKULER SINEMATOGRAFI “TWO WEEK ONE VIDEO”

No	Nama	Kelas
1	AFRIDA AZ ZAHRA	X MM 1
2	ANGGORO FARHAN FIRMANSYAH	X MM 1
3	ANISA PUTRI ARLA VATWA LUBU	X MM 1
4	ANNISA GHINA AMALIA	X MM 1
5	AZRIEL MAGHRIBIA WICAKSANA	X MM 1
6	BENEKDIKTUS SATRIO DWI C W S	X MM 1
7	BUDI HARIYANTO	X MM 1
8	CHRISTIAN BAGAS WINATHA	X MM 1
9	CLACIKA SANDRA AZALIA	X MM 1
10	DAVID AHMAD FAHRIO	X MM 1
11	DENDY CAHYA PAMUNGKAS	X MM 1
12	DESIYANA FITRI NANDI	X MM 1
13	DIMAS ANDHIKA WIDYADANA	X MM 1
14	DIMAS NOVENDRA PUTRA TIARA	X MM 1
15	DWIRA YUNIAR	X MM 1
16	FERNANDA ARDHIANSYAH	X MM 1
17	GREGORIUS FELIX SANTOSO, L	X MM 1
18	HANIFAH AZ-ZAHRA FATIKA P	X MM 1
19	IRVAN HENDRA ADITYA	X MM 1
20	KEVIN MAHENDRA PRAMUDYA	X MM 1
21	MARCELLINUS DINENDRA PUTRA	X MM 1
22	MAULANA YUSUF BACHTIAR	X MM 1
23	NIKANTITA SYALANA HADI	X MM 1
24	PENTHASUCI REGITA PRATITIS	X MM 1
25	RAHARDIAN MA"SAID	X MM 1
26	RIFKA DIAN IRMAYANTI	X MM 1
27	RIZKY DARMALA	X MM 1
28	RYAND MAULANA AJI PAMBUDI	X MM 1
29	SAFIRA AGHNIYA KHAIRUNNISA	X MM 1
30	VICKO SONNEVA ARNOKO P K	X MM 1
31	VIONA WAHYU NINGSIH	X MM 1

32	WAYA PUTRA RAGIL	X MM 1
33	WICAK RADITYO	X MM 1
34	YANUARIUS YORAN RAJENDRA	X MM 1
35	YOSA SHEVA RAMADHAN	X MM 1
36	YUFLIH QINTHORO PRATAMA	X MM 1
No	Nama	Kelas
1	ADITYA PRIYO NUGROHO	X MM 2
2	AHNAFUDIN ABDULLAH	X MM 2
3	ANGELINE ELLENA MERIA	X MM 2
4	ANGGORO NENG TYAS	X MM 2
5	ASNA PUTRI ANJANI	X MM 2
6	CINDY OKTANISA PUTRI SUSILO	X MM 2
7	DANIEL NUGRAHA ADI SAPUTRA	X MM 2
8	DAVID CLARENCE TADEO	X MM 2
9	DEVA SEPTIANI	X MM 2
10	DICKY KURNIAWAN	X MM 2
11	DITO RIFANDA	X MM 2
12	EDGAR RAHADI	X MM 2
13	ERLINA LISTIYANINGRUM	X MM 2
14	FAJAR HEKSA SILANJANA	X MM 2
15	FASIAT IMAN PRAKOSO	X MM 2
16	GILANG DIWANGKARA N W	X MM 2
17	HETSI OCANIA	X MM 2
18	IRWAN NANDA NOVIANTO	X MM 2
19	ISMA OKTAVIA PUTRI	X MM 2
20	IYANG DIMAS JANUAR	X MM 2
21	MUHAMMAD FAHREZA FAUZI A	X MM 2
22	MUHAMMAD FAIZ NUGROHO	X MM 2
23	MUHAMMAD IKHSAN NUR H	X MM 2
24	MUHAMMAD YAHYA AYYASY	X MM 2
25	NANDA RIZKIA ERLANGGA	X MM 2
26	NAOMI DANIELLA CHRISTIE	X MM 2
27	NINDA PRAMESTI OKTAVIA	X MM 2
28	NUKE ISTIQOMAH	X MM 2
29	RIZKY NANDA PRAMUDYA	X MM 2
30	ROBINTA RAMADHANI	X MM 2
31	RONAN BEEMA NUGRAHA	X MM 2
32	SAFIRA KARTIKA PUTRI	X MM 2
33	SIGIT DWI CAHYO	X MM 2
34	STEVANUS YOSTANANDA	X MM 2

35	TRISILA ARIF WIBISONO	X MM 2
36	ZULFIKRI ARDIYANI PUTRA	X MM 2
No	Nama	Kelas
1	AFIF AKMAL MARGONO	X MM 3
2	AHMAD ALKAF SULTON	X MM 3
3	ALDO RAHARDIAN PRATAMA A K	X MM 3
4	ALLAYA RAHMA YUSUF	X MM 3
5	APRILIA PUTRI ANJARI	X MM 3
6	ARYA PUTRA RIYANTO	X MM 3
7	AURA DIVA SAPUTRA	X MM 3
8	BAGUS ANDY SETIAWAN	X MM 3
9	BAYU EKO ARDIANTO	X MM 3
10	DEVIAN AUDY SYAHPUTRA	X MM 3
11	DYAH HIDAYATI	X MM 3
12	EKA ARTHA FEBRIANTO	X MM 3
13	ELMY AYUNING MIKA YANTI	X MM 3
14	FANY KURNIAWAN	X MM 3
15	HAKIM ROFIQ WIBISONO	X MM 3
16	HAPSARI VADIAN NUR CAHYANI	X MM 3
17	ILHAM MALUL KHOIRUN	X MM 3
18	INDRA BAGAS ARDANAN	X MM 3
19	LARISA IRMA RACHMADHANI	X MM 3
20	MAHINDRA	X MM 3
21	MAULIDYA AISYAH HAMIDAH	X MM 3
22	MUHAMMAD FALEVI FIRGI S	X MM 3
23	MUHAMMAD FAWAID MAULANA	X MM 3
24	MUHAMMAT DAFFA MALIK	X MM 3
25	NADIA FIURY	X MM 3
26	NUR AINI VEGA RAHMAWATI	X MM 3
27	REFIKA SITA ERIANA	X MM 3
28	RESTU RATRI PRANASUCI	X MM 3
29	RIZKY MAULANA ADI NUGROHO	X MM 3
30	ROMA DONI GIRI LAKSONO	X MM 3
31	RONALENDRA ELSA JUANDA	X MM 3
32	SATRIA SANTOSO	X MM 3
33	SETIANA KHIDMATUL 'UMROH	X MM 3
34	SO, MELISA INDRIANI GUNAWAN	X MM 3
35	TRISTAN MAULANA FIRDAUS	X MM 3
36	WISNU WARDANA WAHYU P	X MM 3
No	Nama	Kelas

1	ALDRIAN SYAH RAMENDRA	X MM 4
2	ALIM RASID NUR HIDAYAT	X MM 4
3	ALVIN KARPIAN PUTRA SANJAYA	X MM 4
4	ANDIKA ARFIYANTO	X MM 4
5	ANEIRA SACHARISSA P	X MM 4
6	ARISTANIA INDAH WULAN C	X MM 4
7	DEDE ROYNALD	X MM 4
8	DENNY ANDHARA BUANA	X MM 4
9	DEWA BASKARA PUTRA	X MM 4
10	ERIKA NUR FADILLA	X MM 4
11	ERWIN ADI SAPUTRA	X MM 4
12	FANDA AZIS KRISTANTO	X MM 4
13	FERDIAN HAFID KUNCORO	X MM 4
14	FIGO AULIA FEBRIANDI	X MM 4
15	HANIF DWI PRASETYO	X MM 4
16	KHOIRUNNISA HERLISTIA P	X MM 4
17	KHUSNUL KHOTIMAH	X MM 4
18	LUKMAN NUR AZMI	X MM 4
19	MUHAMAD RIVAL HAFIDH PUTRA	X MM 4
20	MUHAMMAD ABRIL FAHRIZAL	X MM 4
21	MUHAMMAD KRISNA A	X MM 4
22	MUHAMMD KHOIRUL ANAM	X MM 4
23	NADA ZAHRO'	X MM 4
24	NADILA DEVIANTI PUTRI M	X MM 4
25	NAUFAL HILMY	X MM 4
26	NORMA LAILA IKHSANA DUMA	X MM 4
27	NURUL AINI ARISTITHA M	X MM 4
28	PISCALITA DENTA PARASHATI	X MM 4
29	RIFQI TRIGINANDRI	X MM 4
30	ROSSI BERLIANA NOVITASARI	X MM 4
31	SALMA QIRAYNA PRATIWI	X MM 4
32	SALWA AULYA PUTRI	X MM 4
33	TANA UNADIYAH	X MM 4
34	TAUFIQ RAKHMAD PRIYANTO	X MM 4
35	VALENTINO CHESTA VEDA M	X MM 4
36	ZENRA AFIF	X MM 4

DAFTAR KELOMPOK PROGRAM KO-KURIULER SINEMATOGRAFI

“TWO WEEK ONE VIDEO” PADA KELAS X PRODI MULTIMEDIA DI

SMK N 11 SEMARANG

No	Channel	Anggota	Link Youtube
1	Savana7	<ul style="list-style-type: none"> - Wisnu Wardana (Mm3) - Davit Claresta (Mm2) - Fahar Heksa (Mm2) - Rizky Maulana (Mm3) - M. Fawaid (Mm3) 	https://www.youtube.com/channel/UC6hH62wSQ61xg1PgtKkaJVQ
2	Brekiterw	<ul style="list-style-type: none"> - Restu Ratri P (Mm3) - Dyah Hidayati (Mm3) - Refika Sita E (Mm3) - Aprilia Putri A (Mm3) - Devian Audy (Mm3) 	https://www.youtube.com/channel/UCb5vImBkASsN5EHhA4XV_YA
3	Klik Film Production	<ul style="list-style-type: none"> - Daniel Adi Saputra (Mm2) - M. Fahreza F.A (Mm2) - Nanda Riskia (Mm2) - Trisila Wibi (Mm2) - Dito Rifanda (Mm2) 	https://m.youtube.com/channel/UCfP98PJzay_5X3zPCuP0-eg
4	Five Sign	<ul style="list-style-type: none"> - Aditya Priyo N (Mm2) - Gilang D.M (Mm2) - M. Yahya (Mm2) - Sigit Dwi C (Mm2) - Zulfikri A.P (Mm2) 	https://www.youtube.com/channel/UC_uh1p4bo2MypY3IJcZkc7Q
5	Generasi Cekrek	<ul style="list-style-type: none"> - Lukman Nur A (Mm4) - M. Rival Hafidh (Mm4) - M. Abri Fahrizal (Mm4) - Andika Arfianto (Mm4) - Nissa Herlista (Mm4) 	https://www.youtube.com/channel/UCD5cNIv7ZeUMU9eh0E89Egg

6	Atlantis 9	- Asna Putri A (Mm2) - Angeline Ellena (Mm2) - Deva Septiani (Mm2) - Ninda Pramesti (Mm2)	https://www.youtube.com/channel/UCNQJ969ZfhVUCJLYx7FcJ-w
7	Reft Production	- M.Faiz Nugroho (Mm2) - Robinta Ramadhani (Mm2) - Anggoro Ning Tyas (Mm2) - Erlina Listyaningrum (Mm2)	https://www.youtube.com/channel/UCkTUqBmhTNIJvLdLJ01ALLA
8	Silent Creative	- Fany Kurniawan (Mm3) - Mahindra (Mm3) - Ilham Malul K (Mm3) - Roma Doni G.L (Mm3) - Setiana Khidmatul (Mm3)	https://www.youtube.com/channel/UCIjUbkAvY7CsiLlhTUdduBA
9	4lyf Production	- Naomi Daniella C (Mm2) - Rizky Darmala (Mm1) - Edgar Rahadi (Mm2) - Safira Kartika P (Mm2)	https://m.youtube.com/channel/UC5cdtQYcj07j2kTNa2DJ2PA?guided_help_flow=3
10	Galaxy Prod	- Erika Nur Fadila (Mm4) - Khusnul Khotimah (Mm4) - Aneira Sacharissa (Mm4) - Nurul Aini T.M (Mm4) - Gregorius Felix S (Mm1)	https://www.youtube.com/channel/UCjvJu_AFcmyhCv-yJEau66Q
11	D'andromeda Production	- Dendy Cahya P (Mm1) - Dwira Yuniar (Mm1) - Hanifah Az Zahra (Mm1) - Penthasuci Regita (Mm1) - Yanuaris Yoran (Mm1)	https://www.youtube.com/channel/UCICvd0XyGGhZvJcvAQk1nrQ
12	Lolipop Tv	- Irvan Hendra A (Mm1) - Budi Haryanto (Mm1) - Christian Bagas (Mm1) - Dimas Novendra (Mm1) - David Ahmad F (Mm1)	-

13	Kinjeng Production	<ul style="list-style-type: none"> - Yosa Sheva (Mm1) - Azriel Maghribia (Mm1) - Desiyana F.N (Mm1) - Annisa Ghina (Mm1) - Anisa Putri (Mm1) 	https://www.youtube.com/channel/UCACiOdJ2rT6ZpCZAX8Bf5Aw?view_as=subscriber
14	Takut Salah	<ul style="list-style-type: none"> - Ahmad Alkaf Sulton (Mm3) - Indra Bagus (Mm3) - Irwan Nanda (Mm2) - Hetsi Ocania (Mm2) - Isma Oktavia (Mm2) 	https://www.youtube.com/channel/UCxX0f8MYfPcQvSk46NQ8JaA
15	X-Play Mind	<ul style="list-style-type: none"> - Afrida Azzahra (Mm1) - Aristania Indah (Mm4) - Alvin Karpian (Mm4) - Rifka Dian I (Mm1) - Piscalita (Mm4) 	https://www.youtube.com/channel/UC272ImHEtwdXyPJwOse98dA
16	Silver Spoon Production	<ul style="list-style-type: none"> - Elmy Ayuning M.Y (Mm3) - Nadia Fiury (Mm3) - Fernanda A (Mm1) - Viona Wahyu N (Mm1) 	https://www.youtube.com/channel/UC_Oaiqb22OmS1cCI1SMt6Qw
17	CEBANA CREW	<ul style="list-style-type: none"> - Tana unadiyah (MM4) - Satria Santoso (MM3) - Bayu Eko A (MM3) - Tasya (MM1) 	https://www.youtube.com/channel/UC9udqjHvQC3rVHM0YCDdcbg

DAFTAR NILAI SISWA

DAFTAR NILAI SISWA XII YANG TELAH MENEMPUH MATA

PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN VIDEO

NIS	NAMA	UTS	UAS
147049	ACHMAD PRAYOGO HARI SANTOSO	72	73
147051	ALEXANDRA GITA WIDYASARI	72	72
147052	ALYA SHABRINA GHASSANI	85	85
147053	ANGGIE AYU ANGGRAENI	76	73
147054	ANTONIUS CHRISTIAN AJI SASONGKO	70	72
147055	ARUM SARI KUSUMAWATI	72	73
147056	AVAN IQBAL BASKARA	78	88
147057	BAGAS WAHYU PAMUNGKAS	79	76
147058	BUDI SUNARTO	80	76
147059	DESY HAPSARI WIJAYANTI	74	76
147060	DEVI AYU CAHYANING SARI	75	78
147061	DICKY SYAHRUL MAULANA	75	75
147062	DIFA HAQQAN TSABBIT	75	75
147063	DIKA PRASETYA	76	79
147064	DINI REZA INAYA	72	72
147065	DYTA FITRIA	70	75
147066	FADILLAH PUTRI ABADI	80	78
147067	FANDIKA BAYU PRATAMA	70	70
147068	HAKIM YUSUF HIDAYAT	86	86
147069	IFTITA AUDINA WARDANA	73	73
147070	INDAH WIDHI PRASTIKA	75	78
147071	IVAN NAUFAL RIZKY	73	73
147072	KRISTIAN BAGUS WINDIARTO	85	85
147073	MITA MELINA	72	73
147074	MUHAMAD NUR ARONI	70	72
147075	MUHAMMAD FAUZAN RAMADHANI	75	75
147076	NIA WAHYUNI AGUSTIN	70	72
147077	NOVARIO HERLLY ANGGA SAPUTRA	85	85
147078	PRIO NUGROHO	85	88
147079	RATIH PRATIWI FEBRI PAMUNGKAS	70	72
147080	RAVENSKA AULIA	75	75
147081	REYNALD PRABHA NOVA	70	70
147082	RIDHO OCTANIO NOYA	70	70

147083	SAFRILLA AYU SARASWATI	72	73
147084	YOGA ANGGITA	85	85
147086	AMALIA KRISNA DEWI	72	73
147087	ANTONIUS MARDIKA	70	72
147088	APRILIAN DWI LAKSONO	75	75
147089	ATIKA PUTRI AYUNINGTYAS WIDODO	70	72
147090	BEATRIEK FEBY AULIA	75	77
147091	BENEDIT PASTUKA LANA	76	77
147092	DHAIFUR RAHMAN AKBAR BAGASKARA	85	89
147093	DICKY ADYTIA PRAYOGA	75	77
147094	EPAFRADITUS ICHA JATI NANDA PRATAMA	75	75
147095	ERFANDI MULYA WIRADHIKA	85	85
147096	ESTI WAHYUNINGSIH	75	73
147097	FAHMI RACA WALUYAN	85	86
147098	FARIZ ABDUL WAHID	85	88
147099	GILANG FAISAL HARSONO	73	73
147100	HAFIZA GHASSANI	75	77
147102	HAYDAR AHMAD SYAH ABADI	86	88
147103	LEONARDO AGUSTA CHRISTIANTO	70	73
147104	LUKMAN EFENDI	73	73
147105	MELYSHA FOURTUN SURADIYANTO	72	73
147106	NISRINA NOFIA DEWI	72	72
147107	NOVIA ANGGRAENI	70	70
147108	NURHIDAYAH ANGGRAENI	70	72
147109	PUTRI WINDA FITRIANI	86	88
147110	RISQI SATRIYA KURNIAWAN	77	75
147111	SARAH PUTRI WULANDARI	75	72
147112	TEDDY KUSUMA YUDHA	86	88
147113	TIMOTHY JULIAN MONTONG	70	70
147114	TRI RIMBA SANTOSO	70	70
147115	VIVIANA APRILIA WULANDARI	70	72
147116	WAHYU SEKAR ALMEIDA SARI	85	85
147117	WIDYAWATI	85	87
147118	WINDA RIZKY YUNNITA	70	72
147119	YOGA ADI RISTANTO	75	72
147120	YUDITHIANA BISARI ANDININGTYAS	70	73
147121	AHMAD FADLURAHMAN	75	77
147122	AMANDA DEA KENYA BONITA	73	73
147123	AMELIA DELLAFARRA	72	73
147125	ANGGI NOVITA SARI PRASETYO	88	87

147126	ARIEL GEMILANG JAYA	70	82
147127	BAYU AJI WASKITO JATI	88	85
147128	DEFI NURAINI	70	72
147129	DEVALDO RISKI SYAHRIAL	73	73
147130	DEWI LARASATI	75	77
147131	DIAN ABDULAH	70	72
147132	DIANA NOVITA	70	70
147133	DIMAS SOFI HAKIKI	85	86
147134	DRAMA ARISTA	72	73
147135	EKA NUR RAHMAN SETYA ADI	70	72
147136	FILDAN REZKY JULIANTO	70	72
147137	HILMY IMAM FAIZAL	72	72
147138	JOVALDO AVIV RAMADHANI	80	82
147139	KALULLA ANADEA	70	72
147140	LUCKY YOGA WIRAWAN	70	72
147141	MAYANG RAGIL PRAMESTI	85	85
147143	NURUL KOMARIYAH	85	87
147144	OKY ANDIKA NGESTI SUTRISNO	85	88
147145	PUSPA NOVITASARI	72	73
147146	RAKA HERMAWAN	70	73
147147	RENNO DWI ARIF ARNANDA	70	73
147148	SABRINA ASNI WIDYASTUTI	72	75
147149	SARAH AFIFAH THOHAROH	85	88
147150	SEKTIANO RIZKI FAJAR BAGASKORO	70	70
147151	SELVIA DWI RAHMAWATI	70	73
147152	SITI KHASANAH	70	72
147153	TARA HARDIYANTI	80	80
147154	TEDY BAYU WICAKSONO	73	73
147155	YUDA KRISTIANTO PUTRA	75	75
147156	YUNA REINKANA	75	77

Jumlah siswa : 103 siswa

Batas nilai KKM : 75

Nilai siswa kurang dari KKM : 50%

Nilai siswa kurang dari KKM : 51%


8. Lampiran 8. Lampiran Struktur Kurikulum

STRUKTUR KURIKULUM SMK/MAK**BIDANG KEAHLIAN: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)****PROGRAM STUDI KEAHLIAN : TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA (TKI)**

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
Kelompok A (Wajib)							
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Kelompok B (Wajib)							
7	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
8	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
9	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	3	3	3	3	3	3
Kelompok C (Peminatan)							
C1. Dasar Bidang Keahlian							
10	Fisika	2	2	2	2	-	-
11	Pemrograman Dasar	2	2	2	2	-	-
12	Sistem Komputer	2	2	2	2	-	-
C2. Dasar Program Keahlian							
13	Perakitan Komputer	4	4	-	-	-	-
14	Simulasi Digital	3	3	-	-	-	-
15	Sistem Operasi	3	3	-	-	-	-
16	Jaringan Dasar	4	4	-	-	-	-
17	Pemrograman Web	4	4	-	-	-	-
C3. Paket Keahlian							
18	Paket Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	-	-	18	18	24	24
	1. Pemodelan Perangkat Lunak	-	-	2	2	-	-
	2. Pemrograman Desktop	-	-	4	4	-	-

	3. Pemrograman Berorientasi Obyek	-	-	4	4	4	-
	4. Basis Data	-	-	4	4	4	-
	5. Pemrograman Web Dinamis	-	-	4	4	4	-
	6. Pemrograman Grafik				-	4	4
	7. Pemrograman Perangkat Bergerak	-	-	-	-	4	4
	8. Administrasi Basis Data	-	-	-	-	4	4
	9. Kerja Proyek	-	-	-	-	-	1 2
				18	18	24	2 4
18	Paket Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan	-	-	18	18	24	2 4
	1. Komputer Terapan	-	-	2	2		
	2. Komunikasi Data	-	-	4	4		
	3. Sistem Operasi Jaringan	-	-	4	4	4	-
	4. Administrasi Server	-	-	4	4	4	-
	5. Rancang Bangun Jaringan	-	-	4	4	4	
	6. Jaringan Nirkabel	-	-			4	4
	7. Keamanan Jaringan	-	-			4	4
	8. Troubleshooting Jaringan	-	-			4	4
	9. Kerja Proyek	-	-	-	-		1 2
				18	18	24	2 4
18	Paket Keahlian Multimedia	-	-	18	18	24	2 4
	1. Desain Multimedia	-	-	2	2		-
	2. Pengolahan Citra Digital	-	-	4	4	4	-
	3. Teknik Animasi 2 Dimensi	-	-	4	4		
	4. Teknik Animasi 3 Dimensi	-	-	4	4		
	5. Komposisi Foto Digital	-	-	4	4	4	-
	6. Teknik Pengambilan Gambar Bergerak	-	-	-	-	4	4
	7. Teknik Pengolahan Audio	-	-	-	-	4	-
	8. Teknik Pengolahan Video	-	-	-	-	4	4
	9. Desain Multimedia Interaktif	-	-	-	-	4	4
	10. Kerja Proyek	-	-	-	-	-	1 2
				18	18	24	2 4
	TOTAL	48	48	48	48	48	4 8

9. Lampiran 9. Lampiran Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 11 SEMARANG
 Jl. Cemara Raya Banyumanik Semarang 50267 Telp. (024) 7472008 Fax. (024) 7272008
 Email: smkn11_smg@yahoo.co.id, office@smkn11smg.sch.id, Website: <http://www.smkn11smg.sch.id>

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421/ 1113 /2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Drs.Samiran, MT.
 NIP : 19640206 198803 1 010
 Pangkat /Gol : Pembina (Gol IV/a)
 Jabatan : Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 11 Semarang

Dengan ini bahwa :

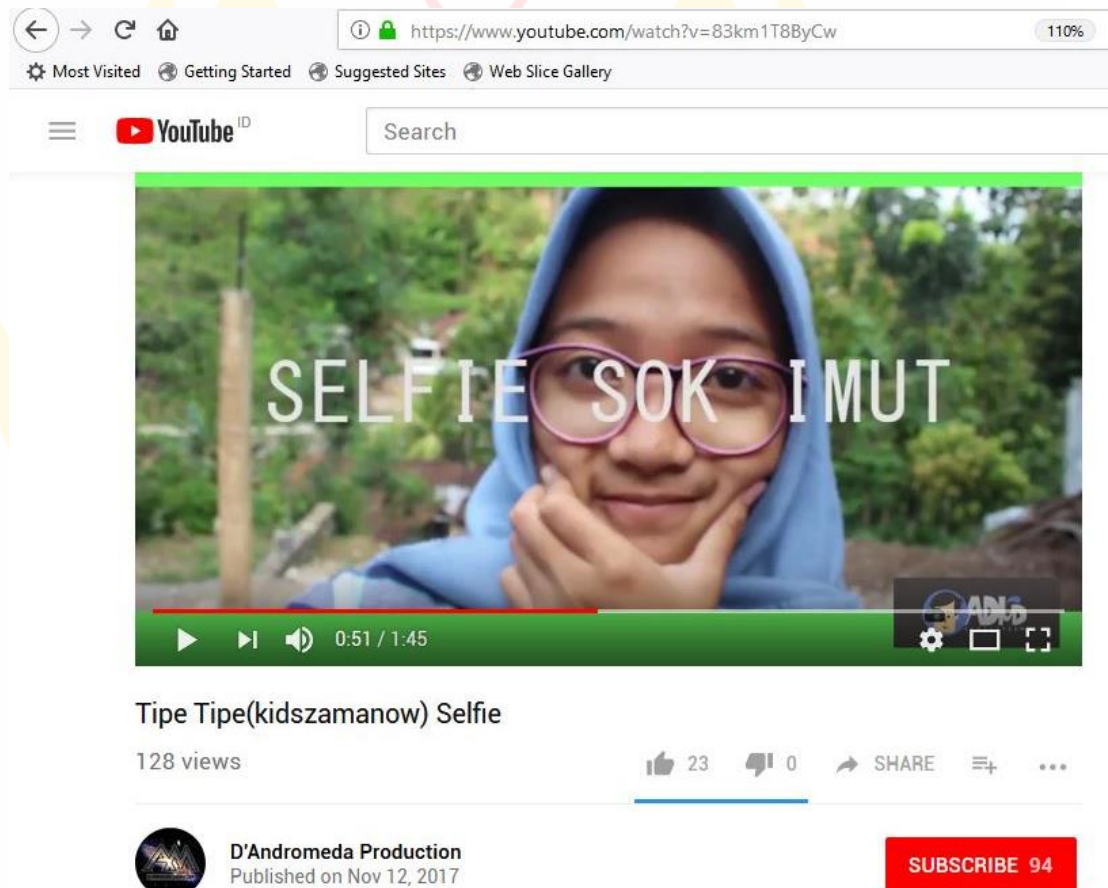
Nama : Ferlina Khoirun Nisa
 NIM : 1102413044
 Program Studi : Kurikulum dan Tehnologi Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Program Studi : S1

Saudara tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 11 Semarang dalam rangka Penyusunan Tugas Skripsi dengan judul Evaluasi Program Ko – Kurikuler Sinematografi " Two Week One Video " siswa Multimedia Kelas XI di SMK Negeri 11 Semarang dari tanggal 2-23 Oktober 2017.

Demikian surat keterangan dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 31 Oktober 2017
 Kepala Sekolah,

 Drs. Samiran, MT.
 NIP 19640206 198803 1 010

10. Lampiran 10. Dokumentasi

Dokumentasi Hasil Produksi Video

The screenshot shows a web browser window displaying a YouTube video. The address bar shows the URL <https://www.youtube.com/watch?v=83km1T8ByCw> and the page is zoomed to 110%. The browser's navigation bar includes 'Most Visited', 'Getting Started', 'Suggested Sites', and 'Web Slice Gallery'. The YouTube interface shows the video player with a green play button, a progress bar at 0:51 / 1:45, and a volume icon. The video content features a young girl with glasses and a blue hijab, with the text 'SELFIE SOK IMUT' overlaid. Below the video, the title 'Tipe Tipe(kidszamanow) Selfie' is displayed, along with '128 views', '23 likes', '0 comments', and a 'SHARE' button. The channel name 'D'Andromeda Production' is shown, along with the publication date 'Published on Nov 12, 2017' and a 'SUBSCRIBE 94' button.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Browser address bar: <https://www.youtube.com/watch?v=Mt7YIEsIBfI> 110%

Navigation: Most Visited, Getting Started, Suggested Sites, Web Slice Gallery

YouTube logo and Search bar



Sikap Cewe Ketika Naksir Cowo


259 views 51 likes 3 dislikes SHARE ...

Atlantis 9
Published on Oct 17, 2017 SUBSCRIBED 95 🔔

Browser address bar: <https://www.youtube.com/watch?v=dkN0Py7taTs> 110%

Navigation: Most Visited, Getting Started, Suggested Sites, Web Slice Gallery

YouTube logo and Search bar



NATURE

247 views 57 likes 3 dislikes SHARE ...

REFT. REFT Production
Published on Oct 18, 2017 **SUBSCRIBE 87**

Dokumentasi



