

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *THINK-PAIR-SHARE* DENGAN MODEL *KOOPERATIF*  
*TIPE MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X  
MULTIMEDIA DI SMK MALAKA JAKARTA**



**SERVIA YUNI SARI**

**5235127265**

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**DAN KOMPUTER**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2017**

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN

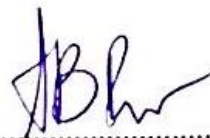
TANGGAL

Dr. Yuliatri Sastra Wijaya, M.Pd  
(Dosen Pembimbing I)



9-2-2017

Bambang Prasetya Adhi, M.Kom  
(Dosen Pembimbing II)



8-2-2017

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN

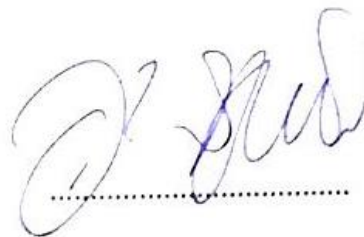
TANGGAL

Hamidillah Ajie, MT  
(Ketua Penguji)



3-2-2017

Widodo, M.Kom  
(Sekretaris Penguji)



1-2-2017

Drs. Bachren Zaini, M.Pd  
(Dosen Penguji Ahli)



3-2-2017

Tanggal Lulus : 27. 1 - 2017

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 7 Desember 2017  
Yang membuat pernyataan



Servia Yuni Sari  
5235127265

**COMPARISON BETWEEN COOPERATIVE LEARNING THINK PAIR SHARE TYPE WITH COOPERATIVE LEARNING MAKE A MATCH TYPE TO DIGITAL SIMULATION SUBJECT AT 10<sup>TH</sup> GRADE MM SMK MALAKA EAST JAKARTA**

**SERVIA YUNI SARI**

**ABSTRACT**

This research aims to enhance the knowledge in comparison between cooperative learning of Think Pair Share model with Make A Match model toward students learning result for digital simulation subject at 10<sup>th</sup> grade SMK Malaka East Jakarta. The research conducted on Oktober 2016 until November 2016. Learning model of Think Pair Share applied in experiment class which is X MM 1 and Make A Match model applied to control class which is X MM 2. Population in this research was 60 students of 10<sup>th</sup> grade SMK Malaka East Jakarta 2016/2017. The research use quantitative method by treated both of class differently. Sample collected by using simple random sampling technique. To collect data for this research is by doing posttest for measuring the kognitif ability with multichoices. The final result of this research conclude that there has the differencies between cooperative Think Pair Share model and cooperative Make A Match model at 10<sup>th</sup> grade SMK Malaka East Jakarta proven by analitycal data (uji-t) which is proven by value Tcount = 4,336 and Ttable = 2,001. Because Tcount > Ttab or 4,336>2,001, so it can said H0 is rejected. The result of student learning which is applied with cooperative Think Pair Share type resulted the mean square 86,900 and the result which is applied with cooperative Make A Match type resulted the mean square 81,067. This is prove that the score students result using cooperative learning with Think Pair Share higher than using cooperative learning with Make A Match model.

Keyword : Cooperative Learning Think Pair Share Model, Make A Match Model, Learning Result.

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*THINK PAIR SHARE* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL  
KELAS X MM DI SMK MALAKA JAKARTA TIMUR**

**SERVIA YUNI SARI**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X MM di SMK Malaka Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2016 sampai dengan November 2016. Model pembelajaran *Think Pair Share* diterapkan di kelas eksperimen yaitu kelas X MM 1 dan model pembelajaran *Make A Match* diterapkan di kelas kontrol yaitu kelas X MM 2. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMK Malaka Jakarta Timur tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 60 siswa. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen kuantitatif, yaitu dengan memperlakukan dua kelas dengan perlakuan atau tindakan yang berbeda. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Untuk mendapatkan data dari penelitian ini dilakukan dengan cara menguji siswa dengan memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur kemampuan kognitif dengan tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X MM di SMK Malaka Jakarta Timur yang dibuktikan dengan hasil analisis data (uji-t) yaitu diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,336$  dan  $t_{tabel} = 2,001$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,336 > 2,001$ , maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak. Hasil belajar siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86,900 sedangkan siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81,067. Hal ini membuktikan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share*, Model *Make A Match*, Hasil Belajar.

# DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	6
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Perumusan Masalah .....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6. Kegunaan Penelitian .....	7
<b>BAB II      KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. Landasan Teori.....	9

2.1.1. Definisi Belajar .....	9
2.1.2. Definisi Pembelajaran .....	10
2.1.3. Definisi Hasil Belajar .....	11
2.1.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	12
2.2. Simulasi Digital .....	14
2.3. Model Pembelajaran.....	16
2.3.1. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Think Pair Share</i> .....	17
2.3.1.1. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Pair Share</i> .....	19
2.3.1.2. Macam-Macam Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Pair Share</i> .....	20
2.3.1.3. Tahapan-Tahapan Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> .....	21
2.3.1.4. Langkah-Langkah <i>Think Pair Share</i> .....	21
2.3.1.5. Implikasi Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> .....	23
2.3.1.6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Think Pair Share</i> .....	24
2.3.2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	25
2.4. Penelitian yang Relevan .....	25
2.5. Kerangka Konseptual .....	27
2.2. Hipotesis Penelitian.....	29
<b>BAB III      METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	30

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
3.2.1. Populasi.....	30
3.2.2. Sampel .....	30
3.3. Definisi Operasional.....	31
3.3.1. Variabel Penelitian.....	31
3.4 Metode dan Rancangan Penelitian.....	31
3.4.1. Metode Penelitian.....	31
3.4.2. Desain Penelitian.....	33
3.5 Perlakuan Penelitian.....	34
3.6 Instrumen Penelitian.....	35
3.6.1. Uji Instrumen Penelitian .....	37
3.6.2. Pengukuran CVR .....	37
3.6.3. Pengujian Analisis Butir .....	38
3.6.4. Pengujian Reliabilitas.....	39
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.8 Teknik Analisis Data.....	41
3.8.1. Uji Normalitas.....	41
3.8.2. Uji Homogenitas .....	41
3.8.3. Uji Analisis Data.....	42
3.10 Hipotesis Statistik .....	43

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1. Deskripsi Data .....	44
---------------------------	----



4.1.1. Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas Eksperimen.....	44
4.1.2. Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas Kontrol.....	46
4.2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	47
4.2.1. Uji Validitas / Validitas Butir Soal.....	47
4.2.2. Uji Reliabilitas.....	47
4.2.3. Uji Normalitas Data.....	48
4.2.4. Uji Homogenitas Data .....	49
4.3. Pengujian Hipotesis .....	49
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian .....	50
4.4.1. Keterbatasan Penelitian .....	54
<b>BAB V      KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Rata-rata Nilai Ulangan Tengah Semester Genap Simulasi Digital Kelas X MM Tahun Ajaran 2016-2017.....	3
Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	15
Tabel 3.1 Kelompok Penelitian .....	33
Tabel 3.2 Perlakuan yang Diberikan Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Selama Penelitian.....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda Mata Pelajaran Simulasi Digital .....	35
Tabel 3.4 Kriteria Pengujian .....	40
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas dengan Liliefors Data Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas dengan Fisher Data Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji-t .....	50
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Kelas X MM Sebelum diberi Perlakuan.....	52
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Kelas X MM Setelah diberi Perlakuan.....	53

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Skenario Pembelajaran Think Pair Share .....	34
Gambar 3.2 Skenario Pembelajaran Make A Match.....	35
Gambar 4.1 Grafik Histogram Kelas Eksperimen .....	45
Gambar 4.2 Grafik Histogram Kelas Kontrol .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Jadwal Penelitian Skripsi .....	59
Lampiran 2. Silabus Mata Pelajaran Simulasi Digital .....	60
Lampiran 3. RPP Simulasi Digital Kelas Eksperimen.....	76
Lampiran 4. RPP Simulasi Digital Kelas Kontrol.....	90
Lampiran 5. Soal Uji Validitas Simulasi Digital .....	109
Lampiran 6. Hasil Uji CVR .....	117
Lampiran 7. Uji Validitas .....	118
Lampiran 8. Uji Reliabilitas.....	121
Lampiran 9. Instrumen Soal Pos Test.....	129
Lampiran 10. Tabulasi Data.....	136
Lampiran 11. Distribusi Frekuensi Skor.....	137
Lampiran 12. Uji Normalitas Dengan Liliefors .....	139
Lampiran 13. Uji Homogenitas.....	141
Lampiran 14. Perhitungan Uji-t.....	142
Lampiran 15. Tabel Analisis .....	143
Lampiran 16. Lembar Kerja Siswa .....	144
Lampiran 17. Kisi-kisi Instrumen Validasi.....	163
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan .....	165
Lampiran 19. Lampiran Surat dan Perizinan .....	169
Lampiran 20. Tabel Uji Validasi Ahli Instrumen Soal Pilihan Ganda .....	175

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X MM Di SMK Malaka Jakarta Timur”, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapat gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Selama penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus dan ikhlas telah memberikan bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan Dosen Pembimbing Pertama Yang Selalu Membimbing Sampai Skripsi Selesai.
2. Bambang Prasetya Adhi, M.Kom Sc selaku Dosen Pembimbing Kedua dan Dosen Teknik Elektro Universitas Negeri Jakarta.
3. Hasrattanor dan Erlinda selaku Orangtua yang selalu memotivasi, membantu dan memberi dukungan penuh kepada penulis yang tiada hentinya serta berdoa untuk kelancaran dan kemudahan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Teman-teman Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2012 yang selalu memberi semangat.
5. Seseorang yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dorongan dan semangat sampai dalam penyelesaian skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada SMK Malaka Jakarta Timur dan SMK Dinamika Pembangunan atas bantuan dan kerjasamanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, perkembangan dunia pendidikan dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, 7 Desember 2017



Penulis

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu aktivitas dan usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Kewajiban belajar merupakan salah satu program yang dibuat oleh Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). Depdiknas mewajibkan peserta didik mendapatkan pendidikan 12 (dua belas) tahun, 6 (enam) tahun pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), 3 (tiga) tahun pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan 3 (tiga) tahun pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah (MA). Sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar dan mengajar yang berlangsung di dalam kelas dan di dalamnya terjadi interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Menciptakan ruang kelas yang kondusif sangat penting dalam proses berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas dan terjadi akibat adanya interaksi tersebut. Ketiga jenjang tersebut merupakan proses pendidikan formal yang dijalani oleh peserta didik. Dalam proses tersebut, tentunya ada kegiatan belajar serta pembelajaran yang tidak terlepas dari peran baik pendidik, orang tua, lingkungan serta peserta didik itu sendiri (Hamdani, 2011: 13-15).

Pendidikan menurut UU No 20 tahun 2003 merupakan “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Jika dilihat dari isinya, maka pendidikan merupakan suatu kebutuhan utama setiap warga negara, dimana mereka dapat mengembangkan potensi yang dimiliki seluas-luasnya sehingga mampu berperan serta atau ikut andil dalam pembangunan demi kemajuan suatu negara (Sofan Amri, 2013: 6).

Sekolah Menengah Kejuruan, yang selanjutnya disingkat SMK, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. SMK MALAKA merupakan sekolah kejuruan bidang teknologi yang memiliki beberapa program keahlian, salah satu program keahlian tersebut adalah Multimedia. Terbagi menjadi tiga tingkatan yaitu kelas X MM, XI MM, dan XII MM. Masing – masing tingkatan dibagi lagi menjadi dua kelas, seperti kelas X MM 1 dan kelas X MM 2 dan berisi 30 siswa setiap kelasnya. Salah satu Mata Pelajaran yang diajarkan kepada seluruh siswa SMK MM pada tingkat pertama yakni kelas X adalah Simulasi Digital. Simulasi Digital merupakan mata pelajaran produktif Multimedia.

Kurikulum 2013 sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum ini merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Kurikulum ini secara resmi menggantikan Kurikulum

Tingkat Satuan Pendidikan yang sudah diterapkan sejak 2006 lalu. Adapun beberapa aspek yang terkandung dalam kurikulum 2013 tersebut diantaranya adalah sebagai berikut (Mulyasa, 2013: 11): a. Pengetahuan, b. Keterampilan, c. Sikap.

Pada saat peneliti melakukan observasi awal dan wawancara terhadap siswa kelas X Multimedia SMK MALAKA Jakarta tahun 2016 yang sudah memakai kurikulum 2013, Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru Multimedia (MM) SMK Malaka Jakarta Timur, nilai Ujian Tengah Semester (UTS) genap mata pelajaran Simulasi Digital tahun ajaran 2016/2017 di kelas X masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan minimal (80). Pada kelas X MM 1 nilai rata-rata 82,333 dan pada X MM 2 nilai rata-rata 81,100 yang dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1.1 Rata-rata Nilai Ulangan Tengah Semester Genap Simulasi Digital Kelas X MM Tahun Ajaran 2016-2017**

Kelas	Nilai rata-rata	Nilai $\geq$ 80	Nilai < 80
X MM 1	82,033	26	4
X MM 2	80,900	23	7

(Sumber : Dokumen Guru Mata Simulasi Digital Kelas X MM SMK Malaka)

Dari tabel diatas, terlihat bahwa rata-rata nilai ulangan tengah semester genap pelajaran Simulasi Digital X MM SMK Malaka Jakarta tahun ajaran 2016-2017 masih terdapat beberapa siswa mendapat nilai dibawah rata-rata KKM (80). Sehingga dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Selama ini proses pembelajaran yang ditemui masih diajarkan dengan metode sederhana, yaitu menggunakan metode ceramah, penjelasan langsung di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa cenderung



pasif dan peran guru lebih dominan. Ketika guru menjelaskan siswa hanya mendengarkan saja, dan hampir tidak terlihat interaksi guru dengan siswa. Sebagian besar antar siswa kurang dapat berinteraksi dengan baik pada saat proses pembelajaran, hal ini terlihat saat siswa menjawab pertanyaan dari guru dan beberapa dari siswa ada yang tidak memperhatikan jawaban temannya serta tidak merespon jawaban teman tersebut. Akibatnya, nilai-nilai yang didapat tidak seperti yang diharapkan seperti hasil ulangan yang rendah.

Selain itu, guru belum mampu menciptakan suasana pembelajaran dan pemberian tugas yang menarik sebagai contoh pada saat guru menjelaskan, siswa tidak fokus, siswa mengobrol dengan temannya dan ketika diberi tugas, siswa mengerjakan dengan seadanya. Dengan demikian siswa menjadi kurang termotivasi dan merasa terbebani dalam belajar mata pelajaran Simulasi Digital.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tidak maksimal, yaitu seringkali pembelajaran hanya menggunakan model ceramah. Jika model ceramah sering kali digunakan saat proses belajar mengajar hal itu dapat membuat siswa merasa bosan, monoton, dan tidak menarik sehingga cenderung membuat siswa menjadi pasif dan pembelajaran pun menjadi tidak kondusif. Aktivitas belajar siswa yang kurang optimal, mengindikasikan adanya permasalahan serius dalam kegiatan pembelajaran Simulasi Digital yang harus segera dicarikan solusinya. Sebagai upaya pemecahan terhadap masalah ini, aktifitas belajar yang baik seharusnya melibatkan siswa berinteraksi dengan guru, berani mengemukakan pendapat dan memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, yakni pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk sharing dan mendiskusikan antar siswa atau dengan guru, siswa juga dituntut berperan aktif bersama teman sekelompok untuk

memecahkan masalah, dan saling menghargai pendapat orang lain, namun tetap dalam pengawasan guru. Oleh karena itu, penulis menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share*.

Model pembelajaran *Think Pair Share* atau berpikir, berpasangan, berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Strategi *think-pair-share* ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sesuai yang dikutip Arends (1997), menyatakan bahwa *think-pair-share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *think pair share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *reinforcement* (penguatan). Aktivitas belajar dengan munculnya suatu sinergi dan dorongan antar siswa dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi ini yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan keterlibatan belajar, dari yang pasif menjadi aktif dan kreatif (Trianto, 2007: 61-62).

*Model Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model pembelajaran tipe *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, dan model ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan

pertanyaan yang sudah disiapkan. Teknik ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran (Arifin, 2011: 143).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen judul penelitian “**Perbandingan Model Pembelajaran *Think Pair Share* dengan Model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia di SMK MALAKA Jakarta**”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yaitu rendahnya minat belajar siswa dan keaktifan yang rendah secara individual maupun berkelompok. Disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan belum memanfaatkan media pembelajaran.
2. Motivasi belajar yang kurang membuat siswa sulit untuk menerima pelajaran.
3. Proses pembelajaran yang berjalan, guru mengajar lalu memberi tugas sehingga penyerapan materi pelajaran menjadi tidak efektif dan hasil belajar siswa masih kurang maksimal.
4. Kurangnya minat siswa pada saat penyampaian teori.
5. Kurang perhatiannya guru terhadap siswa ketika pembelajaran berlangsung

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini penulis membatasi batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X Multimedia 1 di SMK MALAKA Jakarta.

2. Mata pelajaran yang diberikan adalah Simulasi Digital
3. Penelitian ini difokuskan pada perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa

#### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Think Pair Share* dengan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMK MALAKA Jakarta ?”

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk memberikan proses belajar mengajar yang lebih variatif kepada siswa kelas X Multimedia SMK MALAKA di Jakarta
2. Mengetahui perbandingan hasil belajar pada kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK MALAKA Jakarta

#### **1.6. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan, rumusan masalah dan tujuan di atas, maka manfaat yang hendak dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital
2. Bagi guru, memperkaya penggunaan metode pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital
3. Bagi peneliti, menambah wawasan proses pembelajaran

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1 Definisi Belajar**

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar dan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya (Popi Sopiadin, 2013: 6).

James O. Whitaker dalam Djamarah (2000: 12) “Belajar adalah proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman”. Sehingga dari kata tersebut dapat mengandung makna bahwa belajar adalah sebuah perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu (Rusman, 2015: 13). Sedangkan menurut Burton dalam Rusman (2015: 14) mengartikan bahwa belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan pengertian belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan dan menimbulkan suatu perubahan di

dalam diri seseorang sebagai tingkah laku baru yang relatif menetap. Kegiatan belajar akan berlangsung sepanjang hayat, baik akibat dari kegiatan belajar mandiri yang dilakukannya oleh guru maupun dari kegiatan belajar mandiri yang dilakukannya yang direncanakannya berdasarkan tujuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sejalan dengan pendapat di atas, Slameto menjelaskan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Kegiatan belajar yang telah dilakukan akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar diantaranya dapat diketahui dari perubahan tingkah laku dan melalui penilaian. Hasil belajar berupa penilaian berfungsi untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar.

### **2.1.2. Definisi Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2010: 134). Menurut Isjoni (2009: 14) pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan dan/atau kelompok) serta peserta didik (perorangan, kelompok, dan/atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara

satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan adalah bahan (materi) belajar yang bersumber dan kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

### **2.1.3 Definisi Hasil Belajar**

Pendapat Oemar Hamalik dalam Daryanto dasar-dasar evaluasi pendidikan yang menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku” (Daryanto, 2000: 45). Misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswanya (Arikunto, 2009: 24).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mempunyai cita-cita (Slameto, diacu dalam Darwansyah, dkk, (2009:43) :

- a) Perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) Perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) Perubahan belajar secara positif, d) Perubahan dalam belajar bersifat kontiniu, e) Perubahan dalam belajar bersifat permanen (langgeng).

Untuk dapat mencapai cita-cita tidak bisa dengan bermalas-malas, tetapi harus rajin, gigih, dan tekun belajar. Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam segala hal, baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun



keterampilan atau kecakapan. Dari uraian tersebut jelaslah bahwa belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu (Dalyono, 2001: 48).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan sikap, kemampuan, dan tingkah laku menjadi lebih baik dari sebelumnya yang telah didapat seseorang.

#### **2.1.4. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Dan menyebutkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu (Sugihartono, 2007: 66-67):

##### **a. Faktor Internal**

Faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor fisiologis dan faktor psikologis.

##### **b. Faktor Eksternal**

Faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Untuk memahami kegiatan yang disebut “belajar”, perlu dilakukan analisis untuk menemukan persoalan-persoalan apa yang terlibat di dalam kegiatan belajar itu. Dimuka telah dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses. Sebagai suatu

proses tentu harus ada yang diproses (masukkan atau input), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau *output*). Jadi dalam hal ini kita dapat menganalisis kegiatan belajar itu dengan pendekatan analisis sistem. Dengan pendekatan sistem ini sekaligus kita dapat melihat adanya berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar (Suryabrata, 2011: 235-236).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan dibuktikan dengan adanya perubahan tingkah laku baik jasmani maupun rohani. Perubahan-perubahan tersebut yang akan mempengaruhinya dari dalam maupun dari luar secara berkelanjutan selama individu terus belajar, terus berkembang dan mengalami peningkatan. Hasil belajar diperlukan untuk mengevaluasi proses yang telah berjalan, apakah sudah sesuai dengan tujuan pengajaran atau belum. Sebagai contoh, evaluasi hasil belajar diperlukan seorang guru untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang sudah disampaikan. Bila hasil belajar belum memenuhi tujuan pengajaran, maka guru perlu mengevaluasi proses pembelajaran sehingga diharapkan pembelajaran berikutnya lebih baik sehingga hasil belajar sesuai tujuan pengajaran.

Hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut bisa memengaruhi hasil belajar karena pada saat proses pembelajaran, siswa mengalami kondisi yang berbeda-beda. Kondisi internal memengaruhi dari dalam diri dan kondisi eksternal memengaruhi dari luar diri siswa. Idealnya, hasil belajar yang baik akan dihasilkan dari kondisi internal dan eksternal yang baik pula.

## **2.2. Simulasi Digital**

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital, dengan tujuan untuk menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep (Subiyantoro, 2013: 2).

Simulasi adalah suatu cara untuk menduplikasi atau menggambarkan ciri, tampilan, dan karakteristik dari suatu sistem nyata. Ide awal dari simulasi adalah untuk meniru situasi dunia nyata secara matematis, kemudian mempelajari sifat dan karakter operasionalnya, dan akhirnya membuat kesimpulan dan membuat keputusan berdasar hasil dari simulasi. Digital adalah kata, gambar, dan grafis yang mendeskripsikan dalam bentuk numeris melalui perangkat komputer, Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya (Priyadi, 2013: 3-4). Berdasarkan Teori di atas dapat disimpulkan bahwa simulasi digital adalah suatu proses peniruan dalam bentuk visual yang dideskripsikan menyerupai kata, gambar dan grafis.

SMK Malaka Jakarta memiliki bidang keahlian Multimedia, di mana para lulusan diharapkan mampu bersaing di dunia kerja khususnya dibidang Multimedia. Salah satu mata pelajaran yang mendukung tercapainya mutu lulusan yang terampil adalah Simulasi Digital. Pelajaran Simulasi Digital disampaikan satu kali dalam seminggu dengan durasi pertemuan selama 4 jam pelajaran. Peneliti melakukan penelitian pada kelas X MM semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017. Materi Simulasi Digital berdasarkan silabus untuk semester 1 berisi konsep Simulasi Digital yang terdiri dari Komunikasi dalam Jaringan (*daring/online*), Penerapan Komunikasi Daring (*online*). Dan selanjutnya Kelas

Maya, Presentasi Video, Simulasi Visual, dan Buku Digital. Semua materi pelajaran tersebut merupakan dasar dalam mengenal dan mempelajari simulasi digital. Setelah kompetensi siswa tercapai pada mata pelajaran simulasi digital ini, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan dan mengamalkan ilmunya dibidang Multimedia. Untuk itu siswa harus benar-benar menguasai dasar-dasar dari simulasi digital. Salah satunya adalah menguasai mata pelajaran simulasi dasar.

Acuan materi yang akan diajarkan terhadap siswa berdasarkan silabus pada tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar di bawah ini:

**Tabel 2.1: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar  
Mata Pelajaran Simulasi Digital**

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Lingkungan hidup dan sumber daya alam sebagai anugrah Tuhan yang Maha Esa harus dijaga kelestariannya dan kelangsungan hidupnya  1.2. Pengembangan dan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar harus selaras dan tidak merusak, mencemari lingkungan, alam dan manusia
Sambungan Tabel 2.1	
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi  2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi dan timbal balik melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

<p>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (<i>daring-online</i>)  3.2. Memahami kelas maya  3.3. Memahami presentasi video  3.4. Memahami simulasi visual  3.5. Memahami buku digital</p>
<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (<i>daring-online</i>)  4.2. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya  4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video  4.4. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual  4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital</p>

### 2.3. Model Pembelajaran

Istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan “model pembelajaran” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar (Amri, 2013: 2).

Dewey dalam Joyce dan Weil mendefinisikan model pembelajaran sebagai “suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka

dikelas, atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pembelajaran”(Joyce and Weil, 2009: 7).

Menurut Dahlan yang di kutip oleh Sutikno menjelaskan, model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas dalam setting pengajaran ataupun setting lainnya (Sutikno, 2014: 57)

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang telah disusun secara sistematis dari awal sampai akhir yang digunakan untuk dijadikan pedoman dalam mengajar. Model pembelajaran tersebut digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan diharapkan akan terjadi perubahan tingkah laku terhadap objek pembelajaran yakni siswa.

### **2.3.1. Model *Think – Pair – Share***

*Think Pair Share* adalah belajar berpikir, berpasangan dan berbagi. Sistem belajar mengajar ini merupakan suatu yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *think pair share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir lebih kritis, untuk merespon dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Sekarang guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami. Guru memilih menggunakan *think pair share* untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan (Trianto, 2009: 132-133).

Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah dan menemukan segala sesuatu untuk dirinya. Menurut teori konstruktivisme, siswa sebagai pemain dan guru sebagai fasilitator. Guru mendorong siswa untuk mengembangkan potensi secara optimal. Siswa belajar bukanlah menerima paket-paket konsep yang sudah dikemas oleh guru, melainkan siswa sendiri yang mengemasnya. Dalam proses pembelajaran, siswa yang harus aktif mengembangkan kemampuan mereka, bukan guru atau orang lain. Mereka harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya (Pangestika dan Budiningarti, 2014: 27-28).

Dari pendapat Trianto, Pangestika dan Budiningarti dapat disimpulkan bahwa *Think Pair Share* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri dan saling tukar pendapat baik dengan teman sebangku ataupun dengan teman sekelas, Sehingga dalam pembelajaran *think pair share* ini dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa yang membiarkan anak menemukan sesuatu dan menimbulkan perubahan tingkah laku siswa, sebab bila anak yang menemukan maka pembelajaran akan jauh lebih bermakna dan lebih mudah diingat. Dalam proses pembelajaran model ini, guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator, guru yang mengarahkan siswa menemukan konsep dan prosedur.

### **2.3.1.1. Tujuan Pembelajaran *Think-Pair-Share***

Menurut Bruner sebagaimana dikutip Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, sistem pembelajaran itu bertujuan agar hasil belajar dengan cara ini lebih mudah dihafal dan diingat, mudah ditransfer untuk memecahkan masalah pengetahuan dan kecakapan anak didik dapat menumbuhkan motivasi, karena anak didik merasa puas atas usahanya sendiri (Bahri dan Zain, 2013: 23).

Menurut Susanah, pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa tujuan antara lain (Susanah, 2008: 51):

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar, b) Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup, c) Mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu – satunya sumber informasi yang diperlukan oleh para siswa, d) Melatih para siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungannya sebagai informasi yang tidak akan pernah tuntas di gali.

Berdasarkan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan akan tercapai bila seorang guru bisa memilih dan menerapkan model, metode dan strategi yang tepat. Perumusan tujuan dibuat agar anak didik atau siswa memiliki keterampilan tertentu sesuai dengan tujuannya. Seorang guru sebaiknya menggunakan model, metode, atau strategi yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari *think pair share* adalah membuat siswa memproses informasi dengan baik, mudah hafal dan ingat serta mampu memecahkan masalah secara individual maupun berpasangan. Meningkatkan



keterlibatan siswa secara aktif, memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam pembelajaran di kelas, dan mengurangi ketergantungan terhadap guru.

### **2.3.1.2. Macam-macam Pelaksanaan Model *Think-Pair-Share***

Menurut Suwangsih dan Tiurlina, pendekatan penemuan atau pengajaran penemuan dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) penemuan murni, pada pembelajaran dengan penemuan murni pembelajaran terpusat pada siswa dan tidak terpusat pada guru, kegiatan penemuan ini hampir tidak mendapatkan bimbingan guru; dan (2) penemuan terbimbing, pada pengajaran dengan penemuan terbimbing guru mengarahkan tentang materi pelajaran, berupa; petunjuk, arahan, pertanyaan atau dialog, sehingga diharapkan siswa dapat menyimpulkan (menggeneralisasikan) sesuai dengan rancangan guru (Suwangsih dan Tiurlina, 2006: 204-205).

Ada beberapa pendekatan diskusi yang dikemukakan oleh Arends (1997) (dikutip oleh Tjokrodihardjo, 2003), antara lain:

#### **a. Pertukaran Resitasi.**

Salah satu penggunaan resitasi yaitu bila guru meminta siswa untuk mendengarkan atau membaca informasi suatu topik tertentu. Tahapan tanya jawab singkat atau resitasi yang meliputi materi tugas akan bermanfaat untuk memeriksa pemahaman siswa dan memotivasi belajar siswa.

#### **b. Diskusi Berdasarkan Masalah**

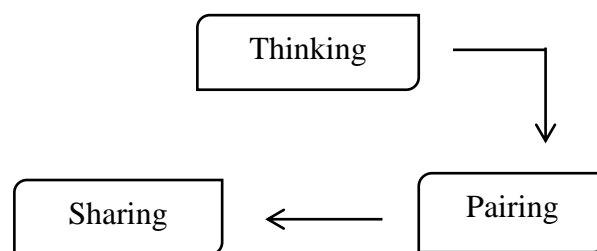
Pada pendekatan ini guru mendorong para siswa mengajukan pertanyaan, menggeneralisasi data empiris, dan merumuskan teori dan hipotesis untuk menjelaskan situasi yang masih menjadi tanda tanya.

c. Diskusi Berdasarkan Saling Berbagi Pendapat

Diskusi ini membantu siswa membentuk dan mengekspresikan pikiran dan pendapat secara bebas. Melalui dialog berbagi pengalaman dan diskusi tentang makna pengalaman, gagasan akan meningkat dan berkembang serta akan muncul pertanyaan-pertanyaan pada pelajaran selanjutnya (Al-Tabani, 2014: 158).

**2.3.1.3. Tahapan-Tahapan Model *Think-Pair-Share***

Dalam hal peran guru dalam KBM dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam mengajar selama KBM. Dalam penelitian ini, aktivitas tersebut menjelaskan prosedur tahapan Model *Think Pair Share* sebagai berikut (Trianto, 2010: 132-133):



**2.3.1.4. Langkah *Think Pair Share***

1. *Thinking* (berpikir secara individual)

Pada tahap *think*, siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan siswa untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan dengan menunjukkan gambar, video, ataupun mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahapan ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa sehingga

melalui catatan tersebut guru dapat mengetahui jawaban yang harus diperbaiki atau diluruskan di akhir pembelajaran. Dalam menentukan batasan waktu untuk tahap ini, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, jenis dan bentuk pertanyaan yang diberikan, serta jadwal pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Kelebihan dari tahap ini adalah adanya “*think time*” atau waktu berpikir yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir mengenai jawaban mereka sendiri sebelum pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa lain. Selain itu, guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol, karena tiap siswa memiliki tugas untuk dikerjakan sendiri

## 2. *Pairing* (berpasangan)

Langkah kedua adalah guru meminta para siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama. Biasanya guru mengizinkan tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan. Setiap pasangan siswa saling berdiskusi mengenai hasil jawaban mereka sebelumnya sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik, karena siswa mendapat tambahan informasi dan pemecahan masalah yang lain. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi, dan sebagainya. Pada tahap ini, siswa didorong untuk belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

## 3. *Sharing* (berbagi)

Pada langkah akhir ini guru meminta pasangan-pasangan tersebut untuk berbagi hasil pemikiran mereka dengan pasangan lain atau dengan seluruh kelas. Pada langkah ini akan menjadi efektif jika guru berkeliling kelas dari pasangan

satu ke pasangan yang lain, sehingga seperempat atau separuh dari pasangan-pasangan tersebut memperoleh kesempatan untuk melapor sebelum siswa mempresentasikan hasil diskusi. Langkah ini merupakan penyempurnaan dari langkah-langkah sebelumnya, dalam arti bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok menjadi lebih memahami mengenai pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok yang lain. Hal ini juga agar siswa benar-benar mengerti ketika guru memberikan koreksi maupun penguatan di akhir pembelajaran.

#### **2.3.1.5. Implikasi Pembelajaran *Think-Pair-Share***

Menurut Ratumanan (2002) dalam Al-Tabany menyatakan, bahwa interaksi atau hubungan baik antar siswa yang terjadi dalam belajar kooperatif dan dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Davidson (1991) memberikan sejumlah implikasi positif dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar kooperatif yang diutarakan sebagai berikut (Al-Tabany, 2014: 113).

- a. Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar. Kelompok kecil membentuk suatu forum di mana siswa menanyakan pertanyaan, mendiskusikan pendapat, belajar dari pendapat orang lain, memberikan kritik yang membangun dan menyimpulkan penemuan mereka dalam bentuk tulisan.
- b. Kelompok kecil menawarkan kesempatan untuk sukses bagi semua siswa. Interaksi dalam kelompok dirancang untuk semua anggota mempelajari konsep dan strategi pemecahan masalah.
- c. Suatu masalah idealnya cocok untuk didiskusikan secara kelompok, sebab memiliki solusi yang dapat didemonstrasikan secara objektif.

Seorang siswa dapat memengaruhi siswa lain dengan argumentasi yang logis.

- d. Siswa dalam kelompok dapat membantu siswa lain untuk mengasai masalah-masalah dasar dan prosedur perhitungan yang perlu dalam konteks permainan, teka-teki, atau pembahasan masalah-masalah yang bermanfaat.
- e. Ruang lingkup materi dipenuhi oleh ide-ide menarik dan menantang yang bermanfaat bila didiskusikan.

Adanya model pembelajaran *Think Pair Share* Arrends meyakini bahwa sangat efektif dan efisien dalam mendayagunakan pengetahuan dan *skill* siswa untuk belajar memahami arti pendidikan yang sebenarnya. Nilai terpenting dalam proses pembelajaran adalah kemampuan menangkap persoalan dan pertimbangan yang matang sehingga hasil yang hendak dicapai memberikan motivasi bagi peningkatan belajar siswa.

#### **2.3.1.6. Kelebihan dan Kekurangan *Think-Pair-Share***

Menurut Subroto, *Think Pair Share* ini mempunyai keuntungan dan kelemahan yaitu sebagai berikut (Trianto, 2007: 127):

Kelebihan model pembelajaran *think pair share* adalah:

1. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
2. Melatih siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas
3. Interaksi siswa mudah terjadi dan saling aktif
4. Lebih cepat membentuk kelompoknya karena berpasangan
6. Melatih siswa untuk berbicara di depan umum

Kekurangan model pembelajaran *think pair share* adalah:

1. Banyak kelompok yang perlu diawasi guru
2. Ide yang dihasilkan siswa lebih sedikit karena hanya berpasangan
3. Kalau ada perselisihan yang tidak mau mengalah tidak ada penengahnya

### **2.3.2. Pembelajaran *Make a Match***

Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2014: 223-224).

#### **Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran *Make a Match***

Langkah-langkah pembelajaran *make a match* meliputi (Fathurrohman, 2015: 87-88): a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep, topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya jawaban, b. Tiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban, c. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartu dengan temannya, mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama, d. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

#### **Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match* :**

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa, 2. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, 3. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru

#### **Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match* :**

a. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran, b. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran, c. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja, c. Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.

### **2.4. Penelitian yang Relevan**

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan yang menunjukkan adanya pengaruh pada model *Think-Pair-Share* terhadap hasil belajar siswa.

1. Hasil penelitian Magfiratullah (2011), yang berjudul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) pada Siswa Kelas IX SMP Di kota Palangkaraya Kalimantan Tengah”, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa model pembelajaran *Think Pair Share* lebih baik dari pada dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu, menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* dan mengaktifkan siswa melalui diskusi (bertukar pikiran). Perbedaan penelitian di atas membandingkan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan model pembelajaran STAD. Penelitian Magfiratullah mengukur prestasi siswa sedangkan peneliti mengukur hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian Tri Hastuti (2010), yang berjudul “Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika tentang KPK dan FPB Melalui Model Pembelajaran *Think Pair Share* bagi siswa kelas IV SD Negeri Tambakboyo 03 Semester I Tahun Pembelajaran 2010/2011. Hasil penelitian model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu, menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* dan mengaktifkan siswa melalui diskusi (bertukar pikiran).
3. Hirlan Abadi (2012) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT) Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus di MA Mu'allimin NW Pancor pada Materi Gerak Lurus Tahun Pelajaran 2011/2012”. Yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran TPS dengan yang tidak

menerapkannya. Hal ini ditunjukkan dari hasil N-gain kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-gain sebesar 0,64, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-gain sebesar 0,35.

## **2.5 Kerangka Konseptual**

Berdasarkan teori-teori yang telah penulis jelaskan di atas, faktor keberhasilan dalam belajar selain berasal dari dalam diri siswa atau psikologis juga didukung oleh faktor yang berasal dari luar, salah satunya adalah faktor-faktor yang disengaja dirancang guna mendukung proses pembelajaran yakni kurikulum, guru/pengajar, sarana dan fasilitas.

Berdasarkan faktor tersebut, guru/pengajar harus memiliki kemampuan dalam merancang suasana pembelajaran di kelas agar tercapai tujuan pembelajaran yang semula telah direncanakan. Salah satunya adalah menentukan model pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pengalaman observasi yang telah dilakukan, penulis mendapati penerapan model pembelajaran yang kurang menyentuh atau berjalan satu arah serta kurangnya motivasi belajar pada siswa program keahlian Multimedia kelas X SMK Malaka, menjadikan pelajaran simulasi digital menjadi kurang efektif. Aktivitas belajar siswa yang kurang optimal, kegiatan pembelajaran yang bersifat membosankan, dan menyebabkan siswa mengantuk, tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa malas bertanya, malas mengerjakan tugas, dan malas mendengarkan penjelasan guru, selama proses pembelajaran siswa lebih banyak pasif. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran simulasi digital, maka usaha yang dapat dilakukan adalah memilih model pembelajaran yang tepat, agar mempermudah siswa memahami dan menerima materi pembelajaran.



Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar. Pembelajaran simulasi digital dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, saling mengajari pasangan kelompok menentukan nilai kelompok.

Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mendiskusikan materi dengan pasangan, berlatih mengerjakan soal, dan membuat laporan dan sikap siswa dalam menghargai pendapat orang lain. Dalam praktiknya, siswa diharuskan aktif mencari materi dan memahaminya sesuai dengan penerapan kurikulum 2013. Penulis memilih menggunakan tipe *Think-Pair-Share dan Make a Match*.

Sedangkan model pembelajaran *Think Pair Share* mengajak siswa berpikir individual dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya yang kemudian membagi materi yang telah mereka pelajari pada lain kelompok. Model ini membuat siswa mudah mengingat dan menguasai materi yang mereka pelajari lebih lama. Sedangkan *Make a Match* mengajak siswa untuk saling mencocokkan kartu pada masing-masing jawaban dan bersaing juga menuntut siswa untuk aktif menggali materi secara berkelompok.

Model pembelajaran TPS akan lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran MAM, karena model pembelajaran *make a match* memiliki kelemahan yaitu, menimbulkan kegaduhan. Untuk model pembelajaran TPS ini dalam penerapannya akan sangat teratur karena siswa ditempatkan berkelompok (antar siswa) pada meja mereka masing-masing dan model

pembelajaran TPS sangat mengedepankan kerjasama antar siswa, dengan begitu maka motivasi belajar siswa akan bertambah dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Hal ini pun didukung oleh penelitian Hirlan Abadi (2012) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dan Numbered Head Together (NHT) Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus di MA Mu'allimin NW Pancor pada Materi Gerak Lurus Tahun Pelajaran 2011/2012”’. Yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran TPS dengan yang tidak menerapkannya. Hal ini ditunjukkan dari hasil N-gain kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-gain sebesar 0,64, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-gain sebesar 0,35.

## **2.6. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat perbandingan penggunaan Model *Think Pair Share* lebih tinggi dari Model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas X MM pada mata pelajaran Simulasi Digital SMK Malaka.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK MALAKA JAKARTA, yang berlokasi di Jalan Mawar Merah Raya, Duren Sawit, Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober – November 2016 di kelas X Multimedia semester genap tahun ajaran 2016 – 2017 pada mata pelajaran Simulasi Digital.

#### **3.2. Populasi dan Sample Penelitian**

##### **3.2.1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 80). Adapun Putrawan yang mengemukakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam ruang dan waktu yang telah ditentukan.

Populasi dalam setiap penelitian harus disebutkan secara tersurat yaitu yang berkenaan dengan besarnya anggota populasi serta wilayah penelitian yang disebutkan secara tersurat yaitu yang berkenaan dengan besarnya anggota populasi serta wilayah penelitian yang dicakup (Usman dan Akbar, 2008 ed ke-2: 181). Populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia SMK Malaka Jakarta.

##### **3.2.2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009: 81). Menurut Isgiyanto dalam buku Teknik Pengambilan Sampel, Sampel merupakan sebagian dari seluruh elemen yang menjadi obyek penelitian. Pada umumnya penelitian hanya dilakukan pada sampel

yang terpilih, tidak pada populasi, untuk itu, peneliti perlu menentukan jumlah anggota populasi yang akan dijadikan responden (Isgiyanto, 2009: 5). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah dua kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2 SMK Malaka Jakarta, tahun pelajaran 2016/2017, dimana masing-masing kelas berisi 30 orang siswa.

### **3.3. Definisi Operasional**

#### **3.3.1. Variabel Penelitian**

##### **a. Variabel Bebas**

Variabel bebas (Independent) adalah yang merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan timbulnya variabel dependen (terikat) terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah model pembelajaran Kooperatif tipe Think Pair Share dan Make a Match.

##### **b. Variabel Terikat**

Variabel terikat (Dependent) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Arifin, 2011: 186). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas X.

### **3.4. Metode dan Rancangan Penelitian**

#### **3.4.1. Metode Penelitian**

Penelitian pada dasarnya adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah (Emzir, 2011: 3). Menurut Sugiyono, metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012: 2). Metode penelitian menggambarkan rancangan penelitian yang meliputi prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, diperoleh dan diolah/dianalisis. Metode penelitian merupakan langkah dan cara dalam mencari, merumuskan, menggali data, menganalisis, membahas dan

menyimpulkan masalah dalam penelitian (Asmani, 2011: 40). Sedangkan menurut pendapat Narbuko dan Achmadi, metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data-data atau fakta.

Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:8). Jenis metode penelitian kuantitatif yang digunakan adalah eksperimen. Metode Eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan lainnya (variabel X dan variabel Y). Salah satu bentuk dari metode eksperimen adalah quasi eksperimental desain, dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara *random* (Sugiyono, 2014:78).

Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah
2. Merumuskan masalah
3. Mendesain bentuk penelitian
4. Membuat instrumen penelitian
5. menguji instrumen penelitian dengan uji validitas dan reliabilitas
6. Memberikan tes awal menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validasi dan reliabilitas
7. Meneapkan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas
8. Memberikan tes akhir menggunakan instrumen yang telah teruji validasi

dan reliabilitas

9. Menganalisa data yang telah diperoleh setelah diberikan test di awal dan di akhir menggunakan instrumen penelitian

10. Menarik kesimpulan

11. Membuat laporan

### 3.4.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control*

*Design* dengan pola pada tabel sebagai berikut (Sugiyono, 2013: 112):

**Tabel 3.1. Desain Penelitian Posttest Control Group**

Kelompok	Perlakuan/ Treatment	Post test
KE	X <sup>1</sup>	O <sup>1</sup>
KK	X <sup>2</sup>	O <sup>1</sup>

Keterangan :

KE = Kelompok Eksperimen

KK = Kelompok Kontrol

X<sup>1</sup> = Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS)

X<sup>2</sup> = Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe *Make A Match*

O<sup>1</sup> = Post Test

Dari tabel diatas, maka dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*. Pada akhir perlakuan kedua kelompok tersebut diberi post tes yang sama, waktu yang sama, dan materi yang sama.

### 3.5. Perlakuan Penelitian

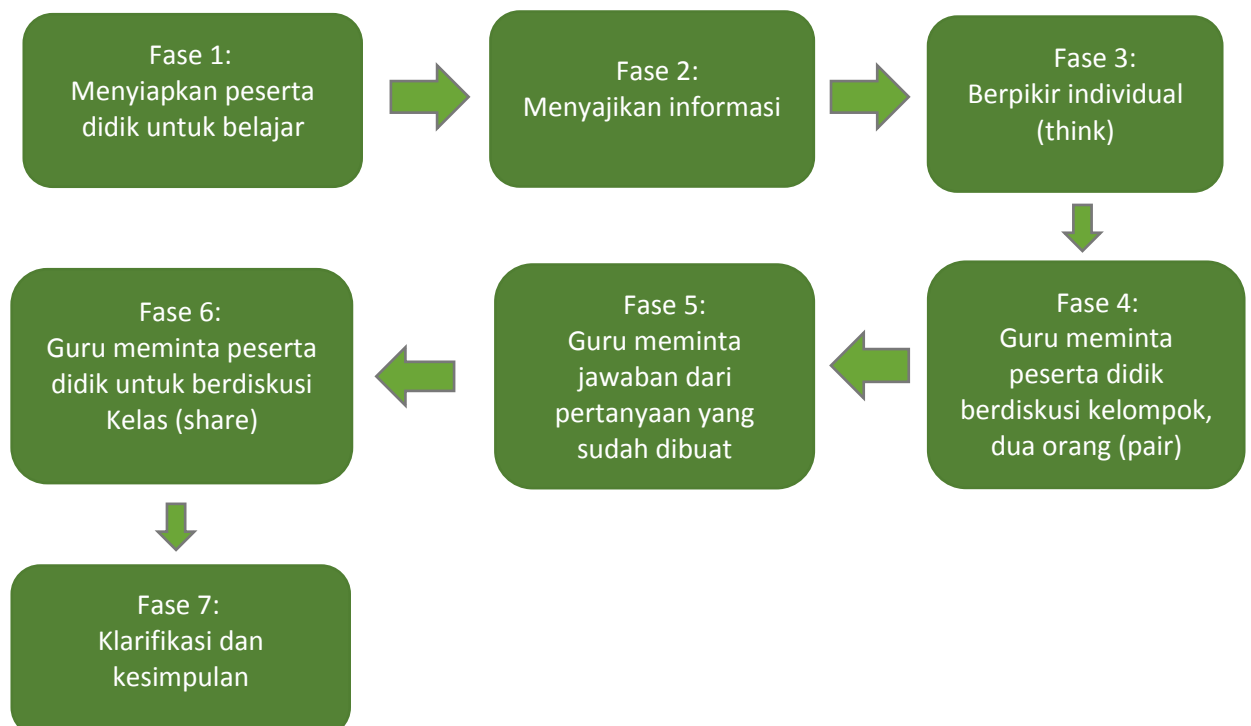
Dalam penelitian ini dibutuhkan 2 kelas dari siswa kelas X Multimedia yang ada di sekolah smk Malaka jakarta yang berjumlah masing-masing 30 siswa, kemudian diberikan rangkaian kegiatan seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.2 Perlakuan yang Diberikan Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Selama Penelitian**

Perlakuan		Kelompok Eksperimen (KE)	Kelompok Kontrol (KK)
Sama	1. Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi Video</li> <li>• Aplikasi pengolah presentasi video tahap pra produksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi Video</li> <li>• Aplikasi pengolah presentasi video tahap pra produksi</li> </ul>
	2. Waktu	5 kali pertemuan	5 kali pertemuan
	3. Desain	<i>Posttest Only</i>	<i>Posttest Only</i>
Tidak Sama	4. Model	Kooperatif tipe <i>Think Pair Share (TPS)</i>	Kooperatif tipe <i>Make a Match</i>

#### Skenario Pembelajaran

##### a. *Think Pair Share*







			presentasi video	14, 24	✓			1
								2

			5. Menjelaskan contoh presentasi video	31		✓		1
			6. Mengidentifikasi pengambilan gambar pada video	3, 7, 43, 17, 22, 25	✓			6
			7. Menjelaskan manfaat presentasi video					
			8. Mengetahui pengertian sinopsis	8		✓		1
			9. Mengidentifikasi software pengolah video					1
			10. Mengidentifikasi pengertian treatment	5	✓			3
			11. Mengaplikasikan software movie maker	10, 21, 35	✓			1
			12. Mengetahui software pengolah video	29	✓			1
				11			✓	1
				6	✓			1

2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<b>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></b>	1. Mengidentifikasi presentasi video tahap praproduksi	9, 15, 27, 28, 41	✓			5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>Tahap pasca produksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	2. Mengidentifikasi tujuan presentasi video tahap produksi	18, 20, 30, 16, 13	✓			5
			3. Menjelaskan pengertian transisi	39				
			4. Mengaplikasikan proses pengolahan video			✓		1
			5. Mengidentifikasi proses video	38, 4			✓	1
			6. Mengetahui macam-macam tools pada toolbox movie maker	37, 42	✓			2
			7. Menjelaskan tujuan dibuatnya video					
			9. Menjelaskan pengertian software movie maker	36, 40	✓			2
			10. Menyebutka					

n langkah  
pembuatan  
video

23

✓

1

32, 26

✓

2

✓

44

1

### 3.7. Uji Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif (pilihan ganda). Sebelum digunakan untuk menguji pada proses penelitian maka terlebih dahulu harus diuji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument.

#### 3.7.1. Pengukuran CVR

*Content Validity Ratio* (CVR) dirumuskan oleh Lawshe (1975), statistik ini mencerminkan tingkat validitas item berdasarkan data empirik. Panel *subject matter experts* (SME) ini diminta untuk menilai apakah item yang diperlukan amat penting bagi tujuan pengukuran yang bersangkutan. SME disini terdiri dari panel juri untuk menjawab pertanyaan untuk setiap item dengan dua pilihan jawaban yaitu (1) cocok (2) tidak cocok antara soal dengan indikator (Anwar, 2012: 114-115).

$$CVR = \frac{2MP}{M} - 1$$

Keterangan :

*CVR* = Content Validity Ratio

MP = guru yang cocok

M = Jumlah guru

Kemudian hasil dari CVR yang telah didapat, ditentukan cocok dan ketidakcocokan antara soal dan indikator dengan ketentuan :

1. Jika hasil  $CVR > 0 \rightarrow$  cocok digunakan
2. Jika hasil  $CVR \leq 0 \rightarrow$  buang tidak cocok

### 3.7.2. Pengujian Analisis Butir

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono,2012: 267). Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Validitas ini dilakukan untuk mengetahui kecermatan dan ketepatan suatu tes sesuai dengan fungsi ukurannya. Artinya isi atau bahan yang diujikan harus relevan dengan kemampuan dan latar belakang orang yang diuji. Validitas pada penelitian ini, menggunakan teknik analisis butir.

Uji coba instrumen dilakukan di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta yang berjumlah 60 orang siswa. Rumus yang digunakan untuk pengujian validitas dengan cara kolerasi point biserial

$$r_{pbi} = \frac{\bar{M}_p - \bar{M}_t}{S} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$r_{pbi}$  = Koefesien korelasi Biserial

$\bar{M}_p$  = Rata-rata skor yang dicapai oleh peserta tes yang menjawab benar

$\bar{M}_t$  = Rata-rata skor yang dicapai oleh peserta tes yang menjawab salah

S = Simpangan baku

- p = Proporsi peserta test yang menjawab betul  
 q = Proporsi peserta test yang menjawab salah

Nilai  $r_{pbi}$  ( $r_{hitung}$ ) yang didapat kemudian dikonfirmasi dengan  $r \geq 0,2$  ,  
 dengan ketentuan:

1. Jika suatu butir soal dengan  $r_{pbi} \geq 0,2$  maka soal tersebut valid.
2. Jika suatu butir soal memiliki  $r_{pbi} < 0,2$  maka soal tersebut tidak valid.

### 3.7.3. Pengujian Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas (kejegan/ketetapan) instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan reliabilitas Kuder Richardson (KR-20) (Arikunto, 2013: 115)

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( \frac{SB^2 - \sum pq}{SB^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = Koefisien realibilitas  
 $k$  = Jumlah Soal  
 $\sum pq$  = Jumlah pq ( perkalian antara proposi yang menjawab benar p dengan proporsi yang menjawab salah )  
 $SB^2$  = Variansi butir total

Hasil perhitungan akan mendapatkan nilai r/koefisien reliabilitas yang merupakan ukuran tingkat kepercayaan dari instrumen dalam menjaring data tentang hasil belajar Simulasi Digital. Klasifikasi nilai, ditunjukkan pada berikut :

**Tabel 3.5. Kriteria Pengujian**

Kriteria	Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,70 – 0,79	Tinggi
0,60 – 0,69	Sedang

0,00 - 0,60	Rendah
-------------	--------

### 3.8. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes dalam pengumpulan data. Tes yaitu mengumpulkan data-data dengan memberikan berbagai pertanyaan tertulis yang dilakukan secara sistematis mengenai permasalahan sumber belajar lingkungan yang akan diteliti. Terdapat beberapa tahapan dalam pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Langkah awal pada tahap pelaksanaan penelitian adalah peneliti melakukan observasi untuk menentukan kelas yang akan dijadikan objek penelitian serta menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Memberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Perlakuan ini diberikan sebanyak 5 kali pertemuan. dan mencatat suasana dalam kelas pada setiap pembelajaran.
3. Mengamati dan mencatat suasana dalam kelas pada setiap pembelajaran.
4. Memberikan tes akhir (*posts test*) pada kedua kelompok penelitian.
5. Melakukan analisis data hasil akhir (*posttest*) kedua kelompok penelitian untuk melihat pengaruh model *Think Pair Share* (TPS) yang telah dilakukan.

### 3.9. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data

tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2014: 207).

### **3.9.1. Uji Normalitas**

Pengujian normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji ini merupakan pengujian yang paling banyak dilakukan untuk analisis statistik parametrik. Karena data yang berdistribusi normal merupakan syarat dilakukannya tes parametrik. Sedangkan untuk data yang tidak mempunyai distribusi normal, maka analisisnya menggunakan tes non parametrik. Data yang mempunyai distribusi yang normal berarti mempunyai sebaran yang normal pula. Dengan profit data semacam ini maka data tersebut dianggap bisa mewakili populasi. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data normal.

Uji normalitas data dengan menggunakan uji liliefors dalam penelitian ini mempunyai kriteria pengujian sebagai berikut (Budiyono, 2004: 170-171):

1. Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  terima  $H_0$
2. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  tolak  $H_0$

Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

### **3.9.2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah pengujian sampel yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varians kelompok-kelompok tersebut berasal dari populasi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians skor yang diukur pada kedua sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Populasi-populasi dengan varians yang sama besar dinamakan populasi dengan varians yang hoomogen, sedangkan populasi-populasi dengan varians yang tidak sama besar dinamakan populasi dengan varians yang heterogen.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$



Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data skor kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran sistem operasi. Rumus uji homogenitas yang digunakan menggunakan uji F atau uji Fisher. Pada taraf signifikansi 5% sebagai berikut (Sugiyono, 2012: 199):

1. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  tolak  $H_0$
2. Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  terima  $H_0$

Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$

### 3.9.3. Uji Analisis Data

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* di kelas eksperimen dan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di kelas kontrol, maka hasil belajar diolah untuk menguji signifikansi perbedaan *mean*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan uji-t sebagai berikut (Sugiyono, 2012: 197):

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

keterangan :

- t = t hitung  
 $X_1$  = rata-rata kelompok eksperimen  
 $X_2$  = rata-rata kelompok kontrol  
 $S_1^2$  = simpangan baku kelas eksperimen  
 $S_2^2$  = simpangan baku kelas kontrol  
 $n_1$  = jumlah siswa kelas eksperimen  
 $n_2$  = jumlah siswa kelas kontrol

### 3.10. Hipotesis Statistik

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Juliansyah, 2012: 89):

$$H_0 : \mu_1 - \mu_2 = 0$$

$$H_1 : \mu_1 - \mu_2 > 0$$

$H_0$  : Tidak ada perbedaan antara model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* dan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*

$H_1$  : Perbandingan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* lebih tinggi dari pada model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Malaka Jakarta.

Keterangan :

$H_0$  : Hipotesis nol

$H_1$  : Hipotesis kerja

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

## 4.1. Deskripsi Data

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Malaka Jakarta Timur. Data penelitian ini diperoleh dari kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol 30 siswa dengan mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* dan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*.

Data dari hasil penelitian dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik distribusi skor hasil belajar Simulasi Digital dari kelompok penelitian. Deskripsi terdiri dari skor tertinggi, skor terendah, mean, median, modus dan varians.

Deskripsi data disajikan berturut-turut dari hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang bertujuan untuk pengujian normalitas.

### 4.1.1. Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan mengenai hasil belajar Simulasi Digital diambil langsung dari sampel yaitu siswa kelas eksperimen, didapati rentang nilai siswa adalah 95-78 dari rentang nilai maksimal 0-95. Artinya nilai terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 78 dan nilai tertinggi adalah 95. Adapun skor rata-rata sebesar 86,900, median 87,167, modus 87,786, varians 217,451, dan standar deviasi sebesar 14,641 (lihat pada lampiran ke-9).  
Data data nilai hasil belajar kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* terdapat dalam tabel distribusi frekuensi dan grafik histogram dibawah ini:

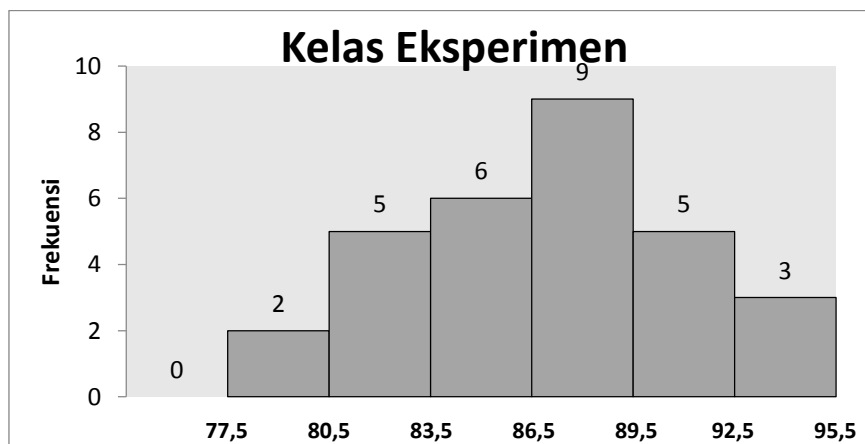
**Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen**

No	Kelas Interval	<i>f</i>	Batas Bawah	Batas Atas	<i>Fk</i>	<i>Fr</i>
1	78 – 80	2	77,5	80,5	2	6,7%
2	81– 83	5	80,5	83,5	7	16,7%

3	84 – 86	6	83,5	86,5	13	20,0%
4	87 – 89	9	86,5	89,5	22	30,0%
5	90 – 92	5	89,5	92,5	27	16,7%
6.	93 – 95	3	92,5	95,5	30	10,0%

Jumlah 30

Berdasarkan tabel diatas yang diperoleh dapat dilihat bahwa frekuensi hasil belajar Simulasi Digital kelas eksperimen paling banyak berada dikelas interval ke 4 (87-89), yaitu sebanyak 9 siswa atau sebanyak 30,0%. Data-data tersebut lebih jelas dapat dilihat pada grafik histogram berikut ini :



**Gambar 4.1 Grafik Histogram Kelas Eksperimen**

#### 4.1.2. Hasil Belajar Perakitan Komputer Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan mengenai hasil belajar Simulasi Digital diambil langsung dari sampel siswa kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*. Berdasarkan hasil belajar posttest, didapati rentang nilai siswa adalah 70-92 dari rentang nilai maksimal 0-92. Artinya nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 92. Adapun skor rata-rata sebesar 81,067,

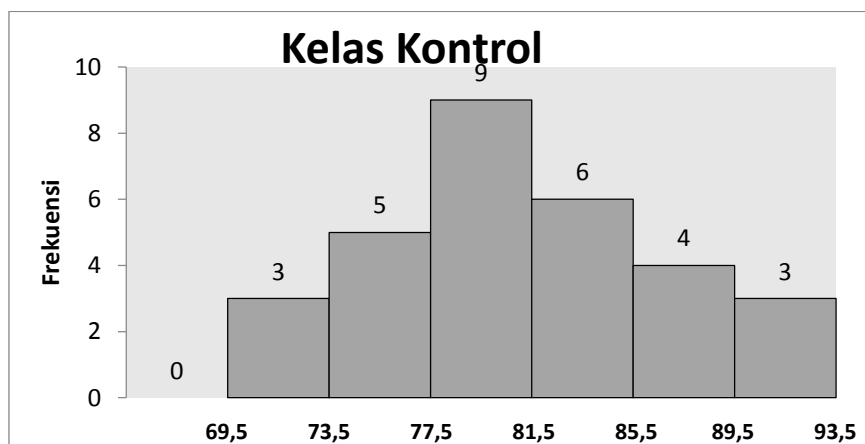
median 80,167, modus 83,900, varian 32,754 dan standar deviasi 5,723 (lihat pada lampiran ke 9).

Dari data hasil belajar kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* terdapat dalam tabel distribusi frekuensi dan grafik histogram dibawah ini:

**Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol**

No	Kelas Interval	<i>f</i>	Batas Bawah	Batas Atas	<i>Fk</i>	<i>Fr</i>
1	70 – 73	3	69,5	73,5	3	10,0%
2	74 – 77	5	73,5	77,5	8	16,7%
3	78 – 81	9	77,5	81,5	17	30,0%
4	82 – 85	6	81,5	85,5	23	20,0%
5	86 – 89	4	85,5	89,5	27	13,3%
6	90 – 93	3	89,5	93,5	30	10,0%
Jumlah		30				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa frekuensi hasil belajar Simulasi Digital kelas kontrol paling banyak berada di kelas interval ke-3 (78-81) yaitu sebanyak 30,0%. Data-data tersebut lebih jelas dapat dilihat dari grafik histogram di bawah ini:



**Gambar 4.2 Grafik Histogram Kelas Kontrol**

## **4.2. Pengujian Persyaratan Analisis**

### **4.2.1. Uji Validitas / Validitas Butir Soal**

Peneliti mengadakan kegiatan uji validitas instrumen soal tes, di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta Timur, sebelum dilaksanakan perlakuan/ treatment di SMK Malaka Jakarta. Instrumen ini berbentuk tes berupa soal pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban. Uji coba instrumen dilakukan di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta Timur jurusan Multimedia (MM) dengan jumlah responden sebanyak 40 orang siswa. Rumus yang digunakan untuk pengujian validitas adalah dengan cara korelasi point biserial. Berdasarkan hasil uji validitas instrument soal, dari 45 butir soal yang diujikan, 38 soal yang valid dan 7 soal yang tidak valid. Butir soal yang valid yaitu : 1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, sedangkan soal yang tidak valid yaitu : 2, 3, 7, 13, 16, 22, 37 (*lihat pada lampiran ke 7*).

### **4.2.2. Uji Reliabilitas**

Setelah melakukan analisis soal, kemudian reliabilitas terhadap 30 soal tersebut yang menggunakan rumus KR-20. Berdasarkan uji reliabilitas soal, maka diperoleh indeks reliabilitas soal yaitu 0,903. Angka tersebut menunjukkan bahwa soal tersebut memiliki reliabilitas/tingkat keajegan yang sangat tinggi karena indeks reliabilitasnya lebih dari 0,8. Dengan demikian instrument tes tersebut dinyatakan reliabel (*lihat pada lampiran ke 8*).

### **4.2.3. Uji Normalitas Data**

Uji Normalitas diberikan kepada kedua kelompok kelas yang diberikan perlakuan berbeda dan diharapkan data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan menggunakan uji normalitas liliefors dengan cara membandingkan harga  $l_{hitung}$  hasil perhitungan dengan nilai kritis  $l$  untuk uji liliefors ( $l_{tabel}$ ). Jika  $l_{hitung} \leq l_{tabel}$ , maka hipotesis yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal  $H_0$  diterima. Tetapi jika  $l_{hitung} > l_{tabel}$ , maka hipotesis yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan data nilai tes akhir, pada kelas eksperimen didapatkan nilai  $l_{hit}$  sebesar 0,101 dan pada kelas kontrol nilai  $l_{tabel}$  sebesar 0,162, kemudian  $l_{hit}$  dibandingkan dengan nilai  $l_{tab}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Pada kelas kontrol didapatkan nilai  $l_{hit}$  sebesar 0,095 dan pada kelas kontrol nilai  $l_{tabel}$  sebesar 0,162, kemudian  $l_{hit}$  dibandingkan dengan nilai  $l_{tab}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  (lihat pada lampiran ke 10).

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal  $H_0$  diterima.

**Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas dengan Liliefors Data Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji normalitas	N	$\alpha$	$l_{hitung}$	$l_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas eksperimen	30	0,05	0,101	0,162	Normal
Kelas Kontrol	30	0,05	0,095	0,162	Normal

#### 4.2.4. Uji Homogenitas Data

Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan dua varian atau uji Fisher. Jika  $f_{hit} \leq f_{tab}$ , maka hipotesis yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal  $H_0$  diterima, tetapi jika  $f_{hit} > f_{tab}$ , maka hipotesis yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil tes akhir untuk uji homogenitas terdapat  $f_{hitung} = 1,521 \leq f_{tabel} = 1,860$ , maka  $H_0$  diterima dan disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen (lihat pada lampiran ke 12).

Hasil perhitungan uji homogenitas dengan uji  $f$  berdasarkan hasil tes akhir didapatkan nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas dengan Fisher Data Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Sumber Varian	$f_{hitung}$	$f_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,521	1,860	Homogen

### 4.3. Pengujian Hipotesis

Setelah uji persyaratan diatas, didapat dua kelompok berdistribusi normal dan homogen, dilanjutkan pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan uji-t untuk dua kelompok data dari dua kelompok sampel (tidak berpasangan). Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 - \mu_2 = 0$$

$$H_1 : \mu_1 - \mu_2 > 0$$

Kriteria pengujian :

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima  $H_0$  Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,336 dan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 58$  adalah sebesar 2,001, oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,336 > 2,001$ ), artinya  $H_0$  ditolak dan hal ini menunjukkan antara hasil belajar Simulasi Digital kelas eksperimen yang menggunakan model Kooperatif tipe *Think Pair Share* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make A Match*. (lihat lampiran ke 13).

**Tabel 4.5. Hasil Uji-t**

<i>Df</i>	<i>A</i>	<i>t<sub>hitung</sub></i>	<i>t<sub>tabel</sub></i>	Kesimpulan
58	0,05	4,336	2,001	$H_0$ ditolak

### 4.4. Pembahasan Hasil Penelitian

Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme dan merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa. Model pembelajaran ini diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Aktivitas belajar



dengan berpasangan antar siswa yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TPS memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Pangestika dan Budiningarti, 2014: 27-28).

Penelitian ini dilakukan di SMK Malaka Jakarta Timur dengan menggunakan kelas X MM 1 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dan kelas X MM 2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Simulasi Digital.

Pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Simulasi Digital adalah berpusat pada siswa, sehingga membuat siswa lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator, mengarahkan dan mengamati siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Dengan model yang menggunakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lainnya.

Sebelum dimulai, guru sudah mengelompokkan siswa secara merata dan memberikan materi yang akan ditanyakan dalam pembelajaran, siswa terlihat antusias karena masing masing kelompok ingin menunjukkan jawaban terbaik mereka yang akan dilaksanakan. Semua siswa fokus memperhatikan pertanyaan yang diajukan guru, setelah pertanyaan dilontarkan, masing-masing individu sangat bersemangat menjawab pertanyaan, yang kemudian guru mengelompokkan dua orang siswa yang nantinya akan menyempurnakan jawaban dari pertanyaan yang guru berikan. Hal ini menunjukkan siswa memiliki keaktifan dan motivasi belajar yang tinggi.

Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2014: 223-224).

Pelaksanaan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas X MM 2 dengan pembelajaran berpusat pada siswa. Namun pada penerapannya, saat guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok dengan batas waktu yang ditentukan, ketika berdiskusi, kelas sangat gaduh tidak teratur, banyak siswa yang berteriak mencari pasangan pertanyaan-jawaban. Selain itu, beberapa siswa sangat antusias mencari pasangan pertanyaan-jawaban namun ada juga siswa yang berdiam tidak mencari pasangan. Hal ini membuat kelas menjadi tidak kondusif.

Sebelum dilaksanakan penelitian, hasil belajar siswa kelas X MM yang didapat dari nilai UTS (Ujian Tengah Semester) genap, maka diperoleh data untuk kelas eksperimen dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi sebesar 90 dengan rerata sebesar 82,033 dengan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 4,545. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 86 dengan rerata sebesar 80,900 dengan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 4,188.

**Tabel 4.6. Hasil Belajar Siswa Kelas X MM Sebelum diberi Perlakuan**

	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>Nilai Terendah</b>	70	70
<b>Nilai Tertinggi</b>	90	86
<b>Rata-rata</b>	82,033	80,900
<b>Simpangan Baku</b>	4,545	4,188

Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, maka dilakukan evaluasi belajar (posttest) untuk mendapatkan data. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai terendah kelas

eksperimen 78 dan nilai tertinggi sebesar 95 dengan rerata sebesar 86,900 dengan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 4,641. Sedangkan perolehan nilai terendah kelas kontrol adalah 70 dan nilai tertinggi 92 dengan rerata sebesar 81,067 dengan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 5,723.

**Tabel 4.7. Hasil belajar Siswa Kelas X MM Setelah diberi perlakuan**

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<b>Nilai Terendah</b>	78	70
<b>Nilai Tertinggi</b>	95	92
<b>Rata-rata</b>	86,900	81,067
<b>Simpangan Baku</b>	4,641	5,723

Data penelitian yang diambil oleh peneliti diuji terlebih dahulu untuk mengetahui karakteristik data tersebut dengan uji normalitas dan uji homogenitas, hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar kelas eksperimen diperoleh harga  $l_{hitung} = 0,101$  dan  $l_{tabel} = 0,162$ , sehingga  $l_{hit} < l_{tab}$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , hasil perhitungan data hasil belajar siswa kelas kontrol diperoleh harga  $l_{hitung} = 0,095$  dan  $l_{tabel} = 0,162$ , sehingga  $l_{hit} < l_{tab}$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Data hasil perhitungan yang diperoleh adalah  $f_{hitung} = 1,521$  dan  $f_{tabel} = 1,860$  bertaraf signifikan  $0,05 = 1,860$ . Dengan demikian  $f_{hitung} < f_{tabel}$  atau  $1,521 < 1,860$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data adalah homogen.

Dari data hasil perhitungan statistik dengan menggunakan uji-t yang dilakukan terhadap hasil tes akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,336, sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 2,001 dengan demikian hipotesis  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X

MM 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan kelas X MM 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Hasil dari perhitungan statistik dan teori yang ada, menjelaskan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Hal ini didukung dengan hasil rerata kelas eksperimen sebesar 86,900 dan kelas kontrol sebesar 81,067. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di SMK Malaka Jakarta Timur.

#### **4.4.1. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai pada tingkat kebenaran yang sesungguhnya walaupun dalam penelitian ini telah diusahakan secara maksimal, namun tidak tertutup kemungkinan adanya kekurangan dan kelemahan. Hal itu diantaranya adalah :

1. Peneliti dibatasi hanya di SMK Malaka Jakarta Timur pada peminatan Multimedia dan untuk kelas X hanya terdapat 2 kelompok, sehingga generalisasi terbatas pada populasi lain yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian.
2. Penelitian hanya dibatasi pada waktu pembelajaran yang ditetapkan sekolah sesuai dengan jadwal pembelajaran di kelas. Jadi peneliti diberikan waktu 6 kali pertemuan setiap kelasnya dan pada mata pelajaran Simulasi Digital.
3. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data bukan satu-satunya instrument yang dapat mengungkap seluruh aspek yang diteliti walaupun sebelumnya telah divalidasi, diujicobakan dan dijustifikasi oleh para ahli.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada halaman sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang diajar model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajar model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*. Hasil dari rerata menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Think Pair Share* mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Simulasi Digital.

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TPS telah memberikan kontribusi khususnya pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Simulasi Digital. Hal ini

memberikan indikasi bahwa penelitian ini sejalan dengan deskripsi teoritis dan kerangka berfikir.

Dengan demikian penelitian ini mengandung implikasi bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TPS merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X MM di SMK Malaka Jakarta Timur yang nantinya akan mempengaruhi efektivitas pada aktivitas siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Sebagai peserta didik sebaiknya selalu aktif dan mandiri dalam belajar serta berani bertanya pada guru akan hal-hal yang belum dimengerti. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa itu sendiri dalam rangka pengembangan diri untuk mengolah daya pikir, sehingga apabila diskusi siswa mampu bekerja sama dengan baik.

### 2. Bagi Guru

Sebagai *fasilitator* dan *motivator* dalam melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital diharapkan mampu menggunakan berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran Simulasi Digital.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan bisa memaksimalkan berbagai model pembelajaran yang salah satunya adalah pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* yang dapat memperlancar proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengetahuan untuk bahan rujukan dalam mengembangkan model pembelajaran *Think Pair Share* pada bidang ilmu sejenis atau bidang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Amri, S. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arifin, Z. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Asmani, J. 2011. *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bahri, S & Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Ed Rev. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalyono. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2000. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar Ed Rev-3*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media
- Hamdani. 2011. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Hirlan. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus di MA Mu'allimin NW Pancor pada Materi Gerak Lurus*. STKIP
- Huda, M. 2011. *Cooperative Learning - Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isgiyanto, A. 2009. *Teknik Pengambilan Sampel*. Jogjakarta: Mitra Cendikia Press
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Joyce, and Weil. 2009. *Model of Teaching Ed ke-8, Cet ke-1* (terjemahan oleh Achmad Fuwaid dan Mirza. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Magfiratullah. 2011. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Think Pair Share dengan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions pada siswa kelas IX smp di Kota Palangkaraya Kalimantan Tengah*. Kalimantan. Universitas Palangkaraya
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Semarang: Aneka Ilmu
- Narbuko, Cholid fan H.Abu Achmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Pangestika, M. & Budiningarti, H. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think-Pair-Share) Dengan Teknik Power Of Two Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kalor di Kelas X SMA Negeri 1 Bangkalan*. Jurnal Inovasi Pendidikan
- Priyadi, I & Tim SEAMOLEC. 2013. *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Ed ke-2*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sutikno. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Bandung: PT. Buku Kita
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres
- Sopiati, P. 2013. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran (Untuk Melejitkan Potensi Siswa dan Prestasi Siswa)*. Jakarta Timur: Pilar Utama Mandiri
- Slameto. 2009. *Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syah, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryabrata, S. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Subiyantoro, E. 2013. *Teknik Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Susanah, A. 2008. *Implementasi Model Struktur Intelek dengan Pengajuan Masalah pada Materi Segi Empat*. Jurnal Wahana
- Suwaningsih & Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet ke-9. Bandung: Alfabeta
- Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Taniredja. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group



- Trianto. 2010. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Tri Hastuti. 2010. *Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika tentang KPK dan FPB Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share bagi siswa kelas IV SD Negeri Tambakboyo 03 Semester I Tahun Pembelajaran 2010/2011*. Jawa Tengah: Universitas Sebelas Maret
- Usman, H dan Akbar, P. 2008. *Pengantar Statistika*. Ed ke-2. Jakarta: Bumi Aksara

# LAMPIRAN

## JADWAL PENELITIAN SKRIPSI

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (Oktober-November 2016)	
	Oktober	November

	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-5	Minggu ke-6
<b>Pertemuan 1</b> Pengenalan Presentasi Video						
<b>Pertemuan 2</b> Jenis Sistem Video						
<b>Pertemuan 3</b> Tahap Pra Produksi Untuk Branding dan Marketing						
<b>Pertemuan ke 4</b> Tahap Produksi Untuk Branding dan Marketing						
<b>Pertemuan ke 5</b> Aplikasi Presentasi Video						
<b>Pertemuan 6</b> Posttest						

### SILABUS MATA PELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK / MAK  
Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
Kelas/Semester : X

Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
1.1. Lingkungan hidup dan sumber daya alam sebagai anugrah Tuhan yang maha Esa harus dijaga kelestarian dan kelangsungan hidupnya.  1.2. Pengembangan dan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar harus selaras dan tidak merusak dan mencemari lingkungan, alam dan manusia					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p> <p>4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p>	<p><b>Komunikasi dalam jaringan (daring/ online)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/ online)</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>	<p><b>3JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tujuan komunikasi dalam jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>			
<p>3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p><b>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan komunikasi daring</li> <li>• Pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring</li> <li>• Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat laporan penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<p><b>6JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.3. Memahami kelas maya.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.</p>	<p><b>Kelas maya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi kelas maya</li> <li>• Jenis kelas maya</li> <li>• Manfaat kelas maya</li> <li>• Fitur kelas maya</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan jenis kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan manfaat kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan fitur kelas maya</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi kelas maya</li> <li>• Mengeksplorasi jenis kelas maya</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang kelas maya</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<p><b>6JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi manfaat kelas maya</li> <li>• Mengeksplorasi fitur kelas maya</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya</p>	<p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.</p>	<p><b>Pembelajaran melalui kelas maya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan akun</li> <li>• Pengaturan profil</li> <li>• Bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Tugas atau kuis</li> <li>• Kalender</li> <li>• <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Materi belajar</li> <li>• Jajak Pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Evaluasi pembelajaran</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan akun</li> <li>• Mendiskusikan proses pengaturan profil</li> <li>• Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Mendiskusikan tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Mendiskusikan</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui kelas maya.</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<p><b>18JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tentang tugas atau kuis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tentang kalender</li> <li>• Mendiskusikan tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Mendiskusikan tentang materi belajar</li> <li>• Mendiskusikan tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan akun</li> <li>• Mengeksplorasi proses pengaturan profil</li> <li>• Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang tugas atau kuis</li> <li>• Mengeksplorasi tentang kalender</li> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang materi belajar</li> <li>• Mengeksplorasi tentang jajak pendapat</li> </ul>	<p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>(<i>polling</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p>			
<p>3.5. Memahami presentasi video</p> <p>4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video</p>	<p><b>Presentasi video</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definisi presentasi video</li> <li>Fungsi presentasi video</li> <li>Jenis presentasi video</li> <li>Ciri khas presentasi video</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai presentasi video</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan definisi presentasi video</li> <li>Mendiskusikan fungsi presentasi video</li> <li>Mendiskusikan jenis presentasi video</li> <li>Mendiskusikan ciri khas presentasi video</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi definisi presentasi video</li> <li>Mengeksplorasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang presentasi video</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul>	<p><b>3JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>fungsi presentasi video</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis presentasi video</li> <li>• Mengeksplorasi ciri khas presentasi video</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang presentasi video</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pelbagai presentasi video</p>	<p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.6. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p><b>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mendiskusikan tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Membuat presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	<p><b>24JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.7. Memahami simulasi visual</p> <p>4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual</p>	<p><b>Simulasi visual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi simulasi visual</li> <li>• Jenis simulasi visual</li> <li>• Fungsi simulasi visual</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai simulasi visual</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi simulasi visual</li> <li>• Mendiskusikan jenis simulasi visual</li> <li>• Mendiskusikan fungsi simulasi visual</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang simulasi visual</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar</p>	<p><b>3JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi simulasi visual</li> <li>• Mengeksplorasi jenis simulasi visual</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi simulasi visual</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang simulasi visual</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil simulasi visual</p>	<p>pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	<p><b>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep produk</li> <li>• Pencarian ide dan premis</li> <li>• Sinopsis</li> <li>• <i>Storyboard</i></li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan konsep produk</li> <li>• Mendiskusikan pencarian ide dan premis</li> <li>• Mendiskusikan synopsis</li> <li>• Mendiskusikan <i>storyboard</i></li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi konsep produk</li> <li>• Mengeksplorasi pencarian ide dan premis</li> <li>• Mengeksplorasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil</li> </ul>	<p><b>12JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>i synopsis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi <i>storyboard</i></li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pengolahan simulasi visual tahap praproduksi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pengolahan simulasi visual tahap praproduksi</p>	<p>kerja mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.9. Menerapkan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap produksi</p> <p>4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap produksi</p>	<p><b>Aplikasi pengolahan simulasi visual tahap produksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi aplikasi</li> <li>• <i>Character</i></li> <li>• <i>Environment</i></li> <li>• <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Menganimasikan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pengolahan simulasi visual tahap produksi</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan Instalasi aplikasi</li> <li>• Mendiskusikan <i>Character</i></li> <li>• Mendiskusikan <i>Environment</i></li> <li>• Mendiskusikan <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Mendiskusikan proses menganimasikan</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi Instalasi aplikasi</li> <li>• Mengeksplorasi <i>Character</i></li> <li>• Mengeksplorasi <i>Environment</i></li> <li>• Mengeksplorasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang pengolahan simulasi visual tahap produksi</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<p><b>15JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><i>Property</i> dan <i>effect</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi proses menganimasikan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pengolahan simulasi visual tahap produksi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolahan simulasi visual tahap produksi</p>	<p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>4.10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p><b>Aplikasi pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing</i></li> <li>• <i>Fixing</i> dan <i>mixing</i></li> <li>• Kemasan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tentang <i>editing</i></li> <li>• Mendiskusikan tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i></li> <li>• Mendiskusikan tentang kemasan</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>editing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang kemasan</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat laporan tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<p><b>12JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.11. Memahami buku digital</p> <p>4.11. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital</p>	<p><b>Buku Digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi buku digital</li> <li>• Jenis buku digital</li> <li>• Fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati tentang buku digital</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi buku digital</li> <li>• Mendiskusikan jenis buku digital</li> <li>• Mendiskusikan fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi buku digital</li> <li>• Mengeksplorasi jenis buku digital</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang buku digital</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang buku digital</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>	<p><b>3JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>kan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi terkait buku digital</p>			
<p>3.12. Menerapkan format buku digital</p> <p>4.12. Menyajikan hasil penerapan format buku digital</p>	<p><b>Format buku digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konversi format file</li> <li>• Sampul (<i>cover</i>) buku digital</li> <li>• Daftar isi</li> <li>• Gambar, suara dan video</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati format buku digital</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan konversi format file</li> <li>• Mendiskusikan sampul (<i>cover</i>) buku digital</li> <li>• Mendiskusikan daftar isi</li> <li>• Mendiskusikan gambar, suara dan video</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi konversi format file</li> <li>• Mengeksplorasi sampul (<i>cover</i>) buku digital</li> <li>• Mengeksplorasi daftar isi</li> <li>• Mengeksplorasi gambar, suara dan video</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang format buku digital</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang format buku digital</p>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat buku digital</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>	<p><b>6JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.13. Menerapkan publikasi buku digital</p> <p>4.13. Menyajikan hasil penerapan publikasi buku digital</p>	<p><b>Publikasi buku digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis publikasi buku digital</li> <li>Proses publikasi buku digital</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati prosedur publikasi buku digital</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan jenis publikasi buku digital</li> <li>Mendiskusikan proses publikasi buku digital</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi jenis publikasi buku digital</li> <li>Mengeksplorasi proses publikasi buku digital</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang publikasi buku digital</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi terkait publikasi buku digital</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang publikasi buku digital</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>	<p><b>3JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMK Malaka Jakarta
<b>Kelas/Semester</b>	: X/1
<b>Mata Pelajaran</b>	: Simulasi Digital
<b>Materi Pokok</b>	: Pengenalan Presentasi Video
<b>Pertemuan Ke-</b>	: 1-2
<b>Waktu</b>	: 8 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objective; jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, kritis, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.5 Memahami presentasi video
- 4.5 Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Menjelaskan definisi presentasi video
2. Menjelaskan fungsi dari presentasi video
3. Menjelaskan jenis presentasi video
4. Menjelaskan manfaat presentasi video
5. Menyebutkan contoh presentasi video
6. Menjelaskan pengertian sinopsis

7. Menjelaskan pengertian naskah
8. Menjelaskan pengertian treatment

**D. Tujuan Pembelajaran :**

1. Siswa mampu menjelaskan definisi presentasi video dengan benar
2. Siswa mampu menjelaskan fungsi presentasi video
3. Siswa mampu menjelaskan jenis presentasi video
4. Siswa mampu mengeksplorasi ciri khas presentasi video

**E. Materi Pembelajaran :**

Presentasi Video

**F. Model / Metode Pembelajaran :**

Model Pembelajaran : Kooperatif

Metode : *Think-Pair-Share*

**G. Alat/Bahan/Sumber belajar :**

Media : Power Point, Lembar Kerja Siswa

Alat Pembelajaran : Laptop, Infocus, Papan Tulis, Spidol

Sumber belajar : BSE-2013 Multimedia.

**H. Langkah-langkah pembelajaran :**

Pertemuan ke-1 ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>3. Guru memeriksa daftar kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis serta menumbuhkan rasa percaya diri.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi, tujuan, ruang lingkup, manfaat dan langkah pembelajaran serta metode yang akan dilaksanakan.</li> <li>6. Guru meminta peserta didik untuk membuat jarak tempat duduk antar teman sebangku sesuai dengan yang ditetapkan guru.</li> <li>7. Guru memberikan pertanyaan mengenai pemahamannya tentang definisi presentasi video, fungsi presentasi video.</li> </ol>	10 Menit
	<p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mendengarkan penjelasan mengenai</li> </ul>	160 Menit

<p style="text-align: center;"><b>Inti</b></p>	<p>pengertian presentasi video.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati tampilan yang disediakan guru mengenai presentasi video.</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dipaparkan</p> <p><b>Mengeksplorasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa dimana siswa harus mengerjakan soal didalamnya secara mandiri.</li> <li>2. Mengeksplorasi berbagai presentasi video.</li> <li>3. Mengeksplorasi hal-hal yang berkaitan dengan definisi, jenis, dan ciri-ciri presentasi video.</li> </ol> <p><i>(tahap think)</i></p> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk mendekatkan jarak ke teman sebangkunya.</li> <li>2. Siswa diarahkan untuk berdiskusi atau bertukar pikiran dengan teman sebangkunya mengenai persoalan yang ada dalam lembar kerja.</li> </ol> <p><i>(tahap pair)</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyampaikan hasil diskusi dengan cara memaparkan hasil jawaban secara bergantian.</li> <li>2. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sesi tanya jawab antar murid.</li> </ol> <p><i>(tahap share)</i></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Penutup</b></p>	<p><b>Kegiatan Akhir :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan/atau memberikan tugas.</li> <li>3. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	<p style="text-align: center;">10 Menit</p>

Pertemuan ke 2 ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>3. Guru memeriksa daftar kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis serta menumbuhkan rasa percaya diri.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi, tujuan, ruang lingkup, manfaat dan langkah pembelajaran serta metode yang akan dilaksanakan.</li> <li>6. Guru meminta peserta didik untuk membuat jarak tempat duduk antar teman sebangku sesuai dengan yang ditetapkan guru.</li> <li>7. Guru memberikan pertanyaan mengenai pemahamannya tentang manfaat, ciri khas presentasi video.</li> </ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <p>Siswa mengamati tampilan yang disediakan guru mengenai manfaat dan ciri khas presentasi video.</p> <p><b>Menanya :</b></p> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dipaparkan</p> <p><b>Mengeksplorasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa dimana siswa harus mengerjakan soal didalamnya secara mandiri.</li> <li>2. Mengeksplorasi sejarah dan manfaat presentasi video</li> <li>3. Mengeksplorasi hal-hal yang berkaitan dengan perbedaan presentasi video.</li> </ol> <p><i>(tahap think)</i></p> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk mendekatkan jarak ke teman sebangkunya.</li> <li>2. Siswa diarahkan untuk berdiskusi atau bertukar pikiran dengan teman sebangkunya mengenai persoalan yang ada dalam lembar kerja.</li> </ol> <p><i>(tahap pair)</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyampaikan hasil diskusi dengan cara</li> </ol>	160 Menit

	<p>memaparkan hasil jawaban secara bergantian.</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sesi tanya jawab antar murid. (<i>tahap share</i>)</p>	
<b>Penutup</b>	<p><b>Kegiatan Akhir :</b></p> <p>1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan/atau memberikan tugas.</p> <p>3. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya.</p>	10 Menit

**I. Penilaian**

- a. Penilaian Sikap : Teknik Non Tes Bentuk Pengamatan sikap
- b. Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Bentuk Lembar Kerja Siswa
- c. Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes Bentuk Penugasan

Jakarta, Oktober 2016

Mengetahui/menyetujui  
Guru Mata Pelajaran  
Multimedia



M. Firdaus A.Md

Penyusun



Servia Yuni Sari

Mengetahui,  
Kepala SMK Malaka



Heru Wulandono, S.Si  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMK Malaka Jakarta
<b>Kelas/Semester</b>	: X/1
<b>Mata Pelajaran</b>	: Simulasi Digital
<b>Materi Pokok</b>	: - Tahap praproduksi dan video untuk branding dan marketing. - Tahap pasca produksi dan tindak lanjut video untuk branding dan marketing.
<b>Pertemuan Ke-</b>	: 3 dan 4
<b>Waktu</b>	: 8 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objective; jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, kritis, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.5 Memahami presentasi video untuk branding dan marketing.
- 4.5 Menerapkan dan menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk branding dan marketing.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Menjelaskan presentasi video tahap praproduksi



2. Menjelaskan presentasi video tahap produksi
3. Memahami konsep produk
4. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan presentasi video
5. Mengetahui pengertian transisi
6. Menjelaskan area kerja presentasi video
7. Memahami software presentasi video
8. Memahami proses editing video

**D. Tujuan Pembelajaran :**

5. Siswa mampu memahami tahap pra produksi video untuk branding dan marketing
6. Siswa mampu memahami tahap produksi video untuk branding dan marketing
7. Siswa mampu memahami perbedaan praproduksi dan produksi
8. Siswa mampu memahami konsep produksi video

**E. Materi Pembelajaran :**

1. Sejarah dan sistem pengolahan video
2. Konsep produk
3. Perbedaan tahap praproduksi dan produksi
4. Tahap praproduksi video untuk branding dan marketing
5. Tahap produksi video untuk branding dan marketing

**F. Model / Metode Pembelajaran :**

Model Pembelajaran : Kooperatif

Metode : *Think-Pair-Share*

**G. Alat/Bahan/Sumber belajar :**

Media : Power Point, Lembar Kerja Siswa

Alat Pembelajaran : Laptop, Infocus, Papan Tulis, Spidol.

Sumber belajar : BSE 2013 Multimedia.

**H. Langkah-langkah pembelajaran :**

Pertemuan 3: ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru memberi salam kepada peserta didik.</li> <li>9. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>10. Guru memeriksa daftar kehadiran peserta didik.</li> <li>11. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis serta menumbuhkan rasa percaya diri.</li> <li>12. Guru menyampaikan kompetensi, tujuan, ruang lingkup, manfaat dan langkah pembelajaran serta metode yang akan dilaksanakan.</li> <li>13. Guru meminta peserta didik untuk membuat jarak</li> </ol>	10 Menit

	<p>tempat duduk antar teman sebangku sesuai dengan yang ditetapkan guru.</p> <p>14. Guru memberikan pertanyaan mengenai pemahamannya tentang tahapan praproduksi dan produksi video, konsep produk.</p>	
<b>Inti</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <p>Siswa mengamati tampilan yang disediakan guru mengenai pengertian, jenis-jenis praproduksi dan produksi video, dan perkembangan konsep produk.</p> <p><b>Menanya :</b></p> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dipaparkan</p> <p><b>Mengeksplorasi :</b></p> <p>4. Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa dimana siswa harus mengerjakan soal didalamnya secara mandiri.</p> <p>5. Mengeksplorasi tahapan praproduksi dan produksi.</p> <p>6. Mengeksplorasi hal-hal yang berkaitan dengan konsep produk, proses pengolahan video, transisi. <i>(tahap think)</i></p> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <p>3. Siswa diminta untuk mendekatkan jarak ke teman sebangkunya.</p> <p>4. Siswa diarahkan untuk berdiskusi atau bertukar pikiran dengan teman sebangkunya mengenai persoalan yang ada dalam lembar kerja. <i>(tahap pair)</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <p>3. Siswa menyampaikan hasil diskusi dengan cara memaparkan hasil jawaban secara bergantian.</p> <p>4. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sesi tanya jawab antar murid. <i>(tahap share)</i></p>	160 Menit
<b>Penutup</b>	<p><b>Kegiatan Akhir :</b></p> <p>4. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan/atau memberikan tugas.</p> <p>6. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya.</p>	10 Menit

Pertemuan 4: ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>3. Guru memeriksa daftar kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis serta menumbuhkan rasa percaya diri.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi, tujuan, ruang lingkup, manfaat dan langkah pembelajaran serta metode yang akan dilaksanakan.</li> <li>6. Guru meminta peserta didik untuk membuat jarak tempat duduk antar teman sebangku sesuai dengan yang ditetapkan guru.</li> <li>7. Guru memberikan pertanyaan mengenai pemahamannya tentang tindak lanjut video untuk branding dan marketing, editing video.</li> </ol>	<p>10 Menit</p>
<p><b>Inti</b></p>	<p><b>Mengamati :</b></p> <p>Siswa mengamati tampilan yang disediakan guru mengenai tindak lanjut video untuk branding dan marketing, editing video.</p> <p><b>Menanya :</b></p> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dipaparkan</p> <p><b>Mengeksplorasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa dimana siswa harus mengerjakan soal didalamnya secara mandiri.</li> <li>2. Mengeksplorasi tools pada toolbox.</li> <li>3. Mengeksplorasi editing video.</li> </ol> <p><i>(tahap think)</i></p> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk mendekatkan jarak ke teman sebangkunya.</li> <li>2. Siswa diarahkan untuk berdiskusi atau bertukar pikiran dengan teman sebangkunya mengenai persoalan yang ada dalam lembar kerja.</li> </ol> <p><i>(tahap pair)</i></p>	<p>160 Menit</p>

	<b>Mengkomunikasikan :</b> 1. Siswa menyampaikan hasil diskusi dengan cara memaparkan hasil jawaban secara bergantian. 2. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sesi tanya jawab antar murid. <i>(tahap share)</i>	
<b>Penutup</b>	<b>Kegiatan Akhir :</b> 1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan/atau memberikan tugas. 3. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya.	10 Menit

### I. Penilaian :

- a. Penilaian Sikap : Teknik Non Tes Bentuk Pengamatan sikap
- b. Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Bentuk Lembar Kerja Siswa
- c. Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes Bentuk Penugasan

Jakarta, Oktober 2016

Mengetahui/menyetujui  
Guru Mata Pelajaran  
Multimedia



M. Firdaus A.Md

Penyusun



Servia Yuni Sari

Mengetahui,  
Kepala SMK Malaka



Heru Wulandono, S.Si  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMK Malaka
<b>Kelas/Semester</b>	: X/1
<b>Mata Pelajaran</b>	: Simulasi Digital
<b>Materi Pokok</b>	: Software Presentasi Video
<b>Pertemuan Ke-</b>	: 5
<b>Waktu</b>	: 4 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objective; jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, kritis, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.6 Menerapkan aplikasi pendukung presentasi video untuk branding dan marketing.
- 4.6 Menyajikan hasil penerapan aplikasi pendukung presentasi video untuk branding dan marketing.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Menjelaskan tujuan video untuk branding dan marketing
2. Menjelaskan manfaat software pendukung pengolahan video

3. Menjelaskan kegunaan presentasi video
4. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan software pengolah video
5. Menjelaskan contoh aplikasi presentasi video
6. Mengaplikasikan software pengolah video

**D. Tujuan Pembelajaran :**

1. Siswa mampu menjelaskan tujuan video untuk branding dan marketing
2. Siswa mampu mengaplikasikan software pengolah video
3. Siswa mampu mengetahui area kerja movie maker
4. Siswa mampu memahami aplikasi pengolah video

**E. Materi Pembelajaran :**

1. Video untuk branding dan marketing
2. Sistem aplikasi pengolah video
3. Pengaplikasian software movie maker

**F. Model / Metode Pembelajaran :**

Model Pembelajaran : Kooperatif

Metode : *Think-Pair-Share*

**G. Alat/Bahan/Sumber belajar :**

Media : Power Point, Lembar kerja siswa

Alat Pembelajaran : Laptop, Infocus, Papan Tulis, Spidol

Sumber belajar : BSE 2013 Multimedia

**H. Langkah-langkah pembelajaran :**

Pertemuan 5: ( 4 x 45 Menit )

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>3. Guru memeriksa daftar kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis serta menumbuhkan rasa percaya diri.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi, tujuan, ruang lingkup, manfaat dan langkah pembelajaran serta metode yang akan dilaksanakan.</li> <li>6. Guru meminta peserta didik untuk membuat jarak tempat duduk antar teman sebangku sesuai dengan yang ditetapkan guru.</li> </ol>	10 Menit

	7. Guru memberikan pertanyaan mengenai pemahamannya tentang sistem aplikasi pengolah video, software movie maker.	
<b>Inti</b>	<p><b>Mengamati :</b></p> <p>Siswa mengamati tampilan yang disediakan guru mengenai sistem aplikasi pengolah video, software movie maker.</p> <p><b>Menanya :</b></p> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dipaparkan</p> <p><b>Mengeksplorasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa dimana siswa harus mengerjakan soal didalamnya secara mandiri.</li> <li>2. Mengeksplorasi video untuk branding dan marketing.</li> <li>3. Mengeksplorasi sistem aplikasi pengolah video, dan software movie maker.</li> </ol> <p><i>(tahap think)</i></p> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk mendekatkan jarak ke teman sebangkunya.</li> <li>2. Siswa diarahkan untuk berdiskusi atau bertukar pikiran dengan teman sebangkunya mengenai persoalan yang ada dalam lembar kerja.</li> </ol> <p><i>(tahap pair)</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyampaikan hasil diskusi dengan cara memaparkan hasil jawaban secara bergantian.</li> <li>2. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sesi tanya jawab antar murid.</li> </ol> <p><i>(tahap share)</i></p>	160 Menit
<b>Penutup</b>	<p><b>Kegiatan Akhir :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan/atau memberikan tugas.</li> <li>3. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup</li> </ol>	10 Menit

**I. Penilaian**

- a. Penilaian Sikap : Teknik Non Tes Bentuk Pengamatan sikap  
b. Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Bentuk Lembar Kerja Siswa  
c. Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes Bentuk Penugasan

Jakarta, Oktober 2016

Mengetahui/menyetujui  
Guru Mata Pelajaran  
Multimedia



M. Firdaus A.Md

Penyusun



Servia Yuni Sari

Mengetahui,  
Kepala SMK Malaka



Hera Wulandono, S.Si  
NIP.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KELAS KONTROL

<b>Sekolah</b>	<b>: SMK Malaka Jakarta</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X / 1</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Simulasi Digital</b>
<b>Pertemuan Ke-</b>	<b>: 1-2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 8 x 45 menit</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pengenalan Presentasi Video</b>

#### A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## **B. Kompetensi Dasar**

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objective; jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, kritis, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.9. Memahami presentasi video
- 4.9. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Peserta didik mampu menjelaskan definisi serta presentasi video
2. Peserta didik mampu menjelaskan fungsi dari presentasi video
3. Peserta didik mampu menjelaskan jenis presentasi video
4. Peserta didik mampu menjelaskan manfaat presentasi video
5. Peserta didik mampu menyebutkan contoh presentasi video
6. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian sinopsi
7. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian naskah
8. Peserta didik menjelaskan pengertian treatment

## **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu menjelaskan definisi presentasi video dengan benar
2. Siswa mampu menjelaskan fungsi presentasi video
3. Siswa mampu menjelaskan jenis presentasi video
4. Siswa mampu mengeksplorasi ciri khas presentasi video

## **E. Model dan Metode Pembelajaran**

Model pembelajaran : *Make A Match*

Metode pembelajaran : Diskusi

## F. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Ke- 1 ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<b>Fase 1 : Menyiapkan peserta didik untuk belajar:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam, mengkondisikan kesiapan belajar dengan berdoa dan menciptakan suasana yang menyenangkan.</li><li>2. Guru memeriksa kerapian pakaian peserta didik sebagai wujud sikap disiplin.</li><li>3. Guru memeriksa kebersihan kelas sebagai bentuk peduli lingkungan</li><li>4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li><li>5. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa.</li></ol>	10 Menit
Inti	<b>Fase 2 : Menyajikan Informasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagikan lembar materi tentang definisi presentasi video, fungsi presentasi video.</li><li>2. Guru memberikan waktu 45 menit untuk menguasai materi yang telah diberikan.</li><li>3. Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang definisi dan fungsi presentasi video.</li><li>4. Guru menjelaskan materi tentang definisi presentasi video, fungsi presentasi video.</li><li>5. Peserta didik melakukan diskusi dengan teman sebangku.</li><li>6. Peserta didik diminta untuk mampu mengeluarkan pendapat di depan kelas.</li></ol> <b>Fase 3 : Guru membagi 3 kelompok</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 10 orang, sehingga terbentuk menjadi 3 kelompok.</li></ol> <b>Fase 4 : Guru menjelaskan aturan permainan</b>	160 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengatur posisi peserta didik membentuk huruf U (kelompok 1 dan 2 saling berhadapan).</li> <li>2. Guru menjelaskan aturan permainan.</li> <li>3. Guru membagikan kartu soal kepada masing-masing anggota kelompok 1.</li> <li>4. Guru membagikan kartu jawaban kepada masing-masing anggota kelompok 2.</li> <li>5. Kelompok 3 sebagai kelompok penilai.</li> <li>6. Guru membunyikan peluit yang artinya kelompok 1 dan 2 mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan memberikan batas waktu. Kemudian pasangan yang terbentuk menunjukkan kartunya pada kelompok 3.</li> <li>7. Guru memerintahkan kelompok 3 untuk menilai dan membacakan kartu dari pasangan yang terbentuk.</li> </ol> <p><b>Fase 5 : Guru mengulang permainan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulangi fase 3 sehingga masing-masing kelompok bertukar tempat.</li> <li>2. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil permainan.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<p><b>Fase 6 : Kesimpulan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan lembar evaluasi.</li> <li>3. Setiap lembar evaluasi dikumpulkan pada guru.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup</li> </ol>	10 Menit

## Pertemuan Ke-2 ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<b>Fase 1 : Menyiapkan peserta didik untuk belajar:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam, mengkondisikan kesiapan belajar dengan berdoa dan menciptakan suasana yang menyenangkan.</li><li>2. Guru memeriksa kerapian pakaian peserta didik sebagai wujud sikap disiplin.</li><li>3. Guru memeriksa kebersihan kelas sebagai bentuk peduli lingkungan</li><li>4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li><li>5. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa.</li></ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<b>Fase 2 : Menyajikan Informasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagikan lembar materi tentang manfaat, ciri khas presentasi video.</li><li>2. Guru memberikan waktu 45 menit untuk menguasai materi yang telah diberikan.</li><li>3. Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang manfaat dan ciri khas presentasi video.</li><li>4. Guru menjelaskan materi tentang manfaat dan ciri khas presentasi video.</li><li>5. Peserta didik melakukan diskusi dengan teman sebangku.</li><li>6. Peserta didik diminta untuk mampu mengeluarkan pendapat di depan kelas.</li></ol> <b>Fase 3 : Guru membagi 3 kelompok</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 10 orang, sehingga terbentuk menjadi 3 kelompok.</li></ol> <b>Fase 4 : Guru menjelaskan aturan permainan</b>	160 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengatur posisi peserta didik membentuk huruf U (kelompok 1 dan 2 saling berhadapan).</li> <li>2. Guru menjelaskan aturan permainan.</li> <li>3. Guru membagikan kartu soal kepada masing-masing anggota kelompok 1.</li> <li>4. Guru membagikan kartu jawaban kepada masing-masing anggota kelompok 2.</li> <li>5. Kelompok 3 sebagai kelompok penilai.</li> <li>6. Guru membunyikan peluit yang artinya kelompok 1 dan 2 mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan memberikan batas waktu. Kemudian pasangan yang terbentuk menunjukkan kartunya pada kelompok 3.</li> <li>7. Guru memerintahkan kelompok 3 untuk menilai dan membacakan kartu dari pasangan yang terbentuk.</li> </ol> <p><b>Fase 5 : Guru mengulang permainan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulangi fase 3 sehingga masing-masing kelompok bertukar tempat.</li> <li>2. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil permainan.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<p><b>Fase 6 : Kesimpulan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan lembar evaluasi.</li> <li>3. Setiap lembar evaluasi dikumpulkan pada guru.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup</li> </ol>	10 Menit

## H. Alat/Media/Sumber Pembelajaran

Alat : Laptop dan Infocus, Papan Tulis, Spidol.  
Media : Media presentasi powerpoint.  
Sumber Belajar : BSE 2013 Multimedia

## I. Penilaian

- Penilaian Sikap : Teknik Non Tes Bentuk Pengamatan Sikap
- Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Bentuk Lembar Kerja Siswa
- Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes Bentuk Penugasan

Jakarta, Oktober 2016

Mengetahui/menyetujui  
Guru Mata Pelajaran  
Multimedia

  
M. Firdaus A.Md

Penyusun

  
Servia Yuni Sari

Mengetahui,  
Kepala SMK Malaka



Hera Wulandono, S.Si  
NIP.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **KELAS KONTROL**

<b>Sekolah</b>	<b>: SMK Malaka Jakarta</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X / 1</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Simulasi Digital</b>
<b>Pertemuan Ke-</b>	<b>: 3-4</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 8 x 45 menit</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: - Tahap praproduksi dan video untuk branding dan marketing. - Tahap pasca produksi dan tinak lanjut video untuk branding dan marketing</b>

#### **G. Kompetensi Inti**

5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
6. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
7. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.



8. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

#### **H. Kompetensi Dasar**

- 1.4. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.5. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.6. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objective; jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, kritis, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.11. Memahami presentasi video untuk branding dan marketing.
- 4.11. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk branding dan marketing.

#### **I. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Peserta didik mampu menjelaskan presentasi video tahap praproduksi
2. Peserta didik mampu menjelaskan presentasi video tahap produksi
3. Peserta didik mampu memahami konsep produk
4. Peserta didik mampu menjelaskan kelebihan dan kekurangan presentasi video
5. Peserta didik mampu mengetahui pengertian transisi
6. Peserta didik mampu menjelaskan area kerja presentasi video

#### **J. Tujuan Pembelajaran**

5. Siswa mampu memahami tahap pra produksi video untuk branding dan marketing
6. Siswa mampu memahami tahap produksi video untuk branding dan marketing

7. Siswa mampu memahami perbedaan praproduksi dan produksi
8. Siswa mampu memahami konsep produksi video

#### K. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : *Make A Match*

Metode pembelajaran : Diskusi

#### L. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan Ke- 3 ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<p><b>Fase 1 : Menyiapkan peserta didik untuk belajar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru memberikan salam, mengkondisikan kesiapan belajar dengan berdoa dan menciptakan suasana yang menyenangkan.</li> <li>7. Guru memeriksa kerapihan pakaian peserta didik sebagai wujud sikap disiplin.</li> <li>8. Guru memeriksa kebersihan kelas sebagai bentuk peduli lingkungan</li> <li>9. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>10. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa.</li> </ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<p><b>Fase 2 : Menyajikan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru membagikan lembar materi tentang pengertian mengenai praproduksi dan produksi video, dan perkembangan konsep produk.</li> <li>8. Guru memberikan waktu 45 menit untuk menguasai materi yang telah diberikan.</li> <li>9. Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang pengertian, jenis-jenis praproduksi dan produksi video dan perkembangan konsep produk..</li> <li>10. Guru menjelaskan materi tentang pengertian, jenis-jenis praproduksi dan produksi video dan perkembangan konsep produk.</li> </ol>	160 Menit

	<p>11. Peserta didik melakukan diskusi dengan teman sebangku.</p> <p>12. Peserta didik diminta untuk mampu mengeluarkan pendapat di depan kelas.</p> <p><b>Fase 3 : Guru membagi 3 kelompok</b></p> <p>1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 10 orang, sehingga terbentuk menjadi 3 kelompok.</p> <p><b>Fase 4 : Guru menjelaskan aturan permainan</b></p> <p>8. Guru mengatur posisi peserta didik membentuk huruf U (kelompok 1 dan 2 saling berhadapan).</p> <p>9. Guru menjelaskan aturan permainan.</p> <p>10. Guru membagikan kartu soal kepada masing-masing anggota kelompok 1.</p> <p>11. Guru membagikan kartu jawaban kepada masing-masing anggota kelompok 2.</p> <p>12. Kelompok 3 sebagai kelompok penilai.</p> <p>13. Guru membunyikan peluit yang artinya kelompok 1 dan 2 mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan memberikan batas waktu. Kemudian pasangan yang terbentuk menunjukkan kartunya pada kelompok 3.</p> <p>14. Guru memerintahkan kelompok 3 untuk menilai dan membacakan kartu dari pasangan yang terbentuk.</p> <p><b>Fase 5 : Guru mengulang permainan.</b></p> <p>3. Mengulangi fase 3 sehingga masing-masing kelompok bertukar tempat.</p> <p>4. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil permainan.</p>	
--	---	--

<b>Penutup</b>	<b>Fase 6 : Kesimpulan</b> 5. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. 6. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan lembar evaluasi. 7. Setiap lembar evaluasi dikumpulkan pada guru. 8. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup	10 Menit
----------------	---	----------

**Pertemuan Ke-4 ( 4 x 45 Menit )**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<b>Fase 1 : Menyiapkan peserta didik untuk belajar:</b> 11. Guru memberikan salam, mengkondisikan kesiapan belajar dengan berdoa dan menciptakan suasana yang menyenangkan. 12. Guru memeriksa kerapihan pakaian peserta didik sebagai wujud sikap disiplin. 13. Guru memeriksa kebersihan kelas sebagai bentuk peduli lingkungan 14. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 15. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa.	15 Menit
<b>Inti</b>	<b>Fase 2 : Menyajikan Informasi</b> 13. Guru membagikan lembar materi mengenai pemahamannya tentang tindak lanjut video untuk branding dan marketing, editing video. 14. Guru memberikan waktu 45 menit untuk menguasai materi yang telah diberikan. 15. Guru dan peserta didik bertanya jawab mengenai pemahaman tentang tindak lanjut video untuk	120 Menit

	<p>branding dan marketing, editing video.</p> <p>16. Guru menjelaskan materi tentang tindak lanjut video untuk branding dan marketing dan editing video.</p> <p>17. Peserta didik melakukan diskusi dengan teman sebangku.</p> <p>18. Peserta didik diminta untuk mampu mengeluarkan pendapat di depan kelas.</p> <p><b>Fase 3 : Guru membagi 3 kelompok</b></p> <p>2. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 10 orang, sehingga terbentuk menjadi 3 kelompok.</p> <p><b>Fase 4 : Guru menjelaskan aturan permainan</b></p> <p>15. Guru menatur posisi peserta didik membentuk huruf U (kelompok 1 dan 2 saling berhadapan).</p> <p>16. Guru menjelaskan aturan permainan.</p> <p>17. Guru membagikan kartu soal kepada masing-masing anggota kelompok 1.</p> <p>18. Guru membagikan kartu jawaban kepada masing-masing anggota kelompok 2.</p> <p>19. Kelompok 3 sebagai kelompok penilai.</p> <p>20. Guru membunyikan peluit yang artinya kelompok 1 dan 2 mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan memberikan batas waktu. Kemudian pasangan yang terbentuk menunjukkan kartunya pada kelompok 3.</p> <p>21. Guru memerintahkan kelompok 3 untuk menilai dan membacakan kartu dari pasangan yang terbentuk.</p> <p><b>Fase 5 : Guru mengulang permainan.</b></p> <p>5. Mengulangi fase 3 sehingga masing-masing kelompok bertukar tempat.</p> <p>6. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil</p>	
--	--	--

	permainan.	
<b>Penutup</b>	<b>Fase 6 : Kesimpulan</b> 9. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. 10. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan lembar evaluasi. 11. Setiap lembar evaluasi dikumpulkan pada guru. 12. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup	45 Menit

#### **J. Alat/Media/Sumber Pembelajaran**

Alat : Laptop, Infocus, Papan Tulis, Spidol

Media : Media presentasi powerpoint.

Sumber Belajar : BSE 2013 Multimedia

#### **K. Penilaian**

a. Penilaian Sikap : Teknik Non Tes Bentuk Pengamatan Sikap

b. Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Bentuk Lembar Kerja Siswa

c. Penilaian Keterampilan: Teknik Non Tes Bentuk Penugasan

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KELAS KONTROL

<b>Sekolah</b>	<b>: SMK Malaka Jakarta</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X / 1</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Simulasi Digital</b>
<b>Pertemuan Ke-</b>	<b>: 5</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 x 45 menit</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Software Presentasi Video</b>

#### M. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## **N. Kompetensi Dasar**

- 1.7. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.8. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.9. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objective; jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, kritis, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktifitas sehar-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.6 Menerapkan aplikasi pendukung presentasi video untuk branding dan marketing.
- 4.6 Menyajikan hasil penerapan aplikasi pendukung presentasi video untuk branding dan marketing

## **O. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Menjelaskan video untuk branding dan marketing
2. Menjelaskan manfaat software pendukung pengolah video
3. Menjelaskan kegunaan presentasi video
4. Menjelaskan contoh aplikasi presentasi video
5. Mengaplikasikan software pengolah video

## **P. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu menjelaskan tujuan video untuk branding dan marketing.
2. Siswa mampu mengaplikasikan software pengolah video



3. Siswa mampu mengetahui area kerja movie maker

4. Siswa mampu memahami aplikasi pengolah video

#### Q. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : *Make A Match*

Metode pembelajaran : Diskusi

#### R. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan Ke- 5 ( 4 x 45 Menit )

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<b>Fase 1 : Menyiapkan peserta didik untuk belajar:</b> 16. Guru memberikan salam, mengkondisikan kesiapan belajar dengan berdoa dan menciptakan suasana yang menyenangkan. 17. Guru memeriksa kerapihan pakaian peserta didik sebagai wujud sikap disiplin. 18. Guru memeriksa kebersihan kelas sebagai bentuk peduli lingkungan 19. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 20. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa.	10 Menit
Inti	<b>Fase 2 : Menyajikan Informasi</b> 19. Guru membagikan lembar materi tentang sistem aplikasi pengolah video, software movie maker. 20. Guru memberikan waktu 45 menit untuk menguasai materi yang telah diberikan. 21. Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang sistem aplikasi pengolah video, software movie maker. 22. Guru menjelaskan materi tentang sistem aplikasi pengolah video, software movie maker. 23. Peserta didik melakukan diskusi dengan teman	160 Menit

	<p>sebangku.</p> <p>24. Peserta didik diminta untuk mampu mengeluarkan pendapat di depan kelas.</p> <p><b>Fase 3 : Guru membagi 3 kelompok</b></p> <p>3. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 10 orang, sehingga terbentuk menjadi 3 kelompok.</p> <p><b>Fase 4 : Guru menjelaskan aturan permainan</b></p> <p>22. Guru mengatur posisi peserta didik membentuk huruf U (kelompok 1 dan 2 saling berhadapan).</p> <p>23. Guru menjelaskan aturan permainan.</p> <p>24. Guru membagikan kartu soal kepada masing-masing anggota kelompok 1.</p> <p>25. Guru membagikan kartu jawaban kepada masing-masing anggota kelompok 2.</p> <p>26. Kelompok 3 sebagai kelompok penilai.</p> <p>27. Guru membunyikan peluit yang artinya kelompok 1 dan 2 mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan memberikan batas waktu. Kemudian pasangan yang terbentuk menunjukkan kartunya pada kelompok 3.</p> <p>28. Guru memerintahkan kelompok 3 untuk menilai dan membacakan kartu dari pasangan yang terbentuk.</p> <p><b>Fase 5 : Guru mengulang permainan.</b></p> <p>7. Mengulangi fase 3 sehingga masing-masing kelompok bertukar tempat.</p> <p>8. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil permainan.</p>	
<b>Penutup</b>	<p><b>Fase 6 : Kesimpulan</b></p> <p>13. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>14. Peserta didik diberi kesempatan untuk</p>	10 Menit

	<p>mengerjakan lembar evaluasi.</p> <p>15. Setiap lembar evaluasi dikumpulkan pada guru.</p> <p>16. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup</p>	
--	---	--

**L. Alat/Media/Sumber Pembelajaran**

Alat : Laptop, Infocus, Papan Tulis, Spidol.

Media : Media presentasi powerpoint.

Sumber Belajar : BSE 2013 Multimedia

**M. Penilaian**

a. Penilaian Sikap : Teknik Non Tes Bentuk Pengamatan Sikap

b. Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Bentuk Lembar Kerja Siswa

c. Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes Bentuk Penugasan

Jakarta, Oktober 2016

Mengetahui/menyetujui  
Guru Mata Pelajaran  
Multimedia



M. Firdaus A. Md

Penyusun



Servia Yuni Sari

Mengetahui,  
Kepala SMK Malaka



Heru Wulandono, S.Si  
NIP.

## LEMBAR SOAL UJI VALIDITAS

Sekolah : SMK Dinamika Pembangunan  
Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
Kelas : X  
Bidang Keahlian: Multimedia

Hari/Tanggal : Senin, 3 Oktober 2016  
Alokasi Waktu : 90 menit  
Jumlah soal : 45 butir

---

### I. PETUNJUK MENERJAKAN

1. Tulis Nama peserta dan kelas pada lembar kerja yang telah disediakan!
2. Periksa kelengkapan lembar soal dan lembar kerja yang dibagikan, laporkan ke pengawas jika terjadi ketidak lengkapan!
3. Jawaban ditulis pada lembar kerja menggunakan balpoint dengan cara memberikan tanda silang (x) jawaban a, b, c, d atau e!
4. Untuk membetulkan kesalahan dengan cara melingkari jawaban yang salah dan kemudian menyilang jawaban yang benar, hanya boleh dilakukan satu kali pembetulan. Contoh :

1. a b  d 

5. Lembar soal dikumpulkan kembali bersama-sama dengan lembar jawaban!

---

### II. Jawablah pertanyaan berikut dengan menyilang (x) pada jawaban a, b, c, d atau e yang benar

1. Mengkomunikasikan ide atau gagasan yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau cara kerja disebut . . . .
  - a. Video Iklan
  - b. Video pembelajaran
  - c. Video dokumenter
  - d. Video presentasi
  - e. Video Berita
2. Suatu peristiwa atau rekaan yang di kisahkan dalam bentuk cerita singkat tanpa menghilangkan unsur-unsur pentingnya disebut . . . .
  - a. Treatmen
  - b. Naskah
  - c. Sinopsis
  - d. Pasca produksi
  - e. Pasca produksi

3. Pengambilan secara keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki dan gambar di ambil dari jarak jauh disebut . . . .

- a. Long shot
- b. Wide angel
- c. Very long shot
  
- d. Medium long shot
- e Long angel

4. Perhatikan pernyataan berikut

- |         |         |
|---------|---------|
| 1. .asf | 2. .bmp |
| 3. aif  | 4. .wav |

Dari pernyataan di atas ekstensi untuk menyimpan audio adalah . . . .

- a. 1 dan 3
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 4.
- e. Semua jawaban benar

5. Berikut jenis-jenis presentasi video, kecuali . . . .

- a. Video cerita
- b. Video dokumenter
- c. Video presentasi
- d. Video berita
- e. Video call

6. Program atau software pengolah video yg bawaan dari windows XP disebut . . . .

- a. Windows movie maker
- b. Adobe Reader
- c. Macro Media
- d. Picasa
- e. Viva video

7. Pergerakan kamera dari kiri ke kanan secara horizontal disebut . . . .

- a. Zoom out
- b. Tilting
- c. Track
- d. Zoom in
- e. Panning

8. Dapat menampilkan video dengan variasi musik merupakan . . . . windows movie maker

- a. Manfaat
- b. Pengertian
- c. Kebutuhan sistem
- d. Jenis file
- e. Tujuan

9. Tampilan yang memungkinkan melihat efek-efek video atau transisi yang ditambahkan disebut . . . .

- a. Movie task
- b. Colection pane
- c. Preview
- d. Storyboard
- e. Fade

10. Berikut manakah yang merupakan kelemahan Windows Movie Maker . . . .

- a. User friendly
- b. Menyimpan seluruh koleksi video rumah di komputer PC
- c. Menggunakan efek fade
- d. Penutup program kerja
- e. Efek

11. Bagaimanakah step by step membuka aplikasi windows movie maker?

- 1. pertama klik start
- 2. klik windows movie maker
- 3. kemudian pilih program

- a. 1, 3, 2

- b. 3, 1, 2
- c. 2, 1
- d. 1, 2, 3
- e. 3, 2, 1

12. Berikut bukan termasuk jenis video adalah . . . .

- a. Berita
- b. Iklan
- c. Dokumenter
- d. Video amatir
- e. Presentasi

13. Ringkasan cerita pada produksi video presentasi adalah . . . .

- a. Ide
- b. Naskah
- c. Plot
- d. Storyboard
- e. Sinopsis

14. Berikut yang bukan ciri-ciri presentasi video adalah . . . .

- a. Mengkomunikasikan ide
- b. Menunjukkan cara kerja
- c. Memberikan materi pembelajaran
- d. Menunjukkan solusi
- e. Mengkomunikasikan gagasan

15. Suatu teks yang berisi aturan, alur cerita disebut . . . .

- a. Narasi
- b. Treatment
- c. Transisi
- d. Sinopsis
- e. Naskah

16. Video presentasi sebuah produk dapat menyampaikan pesan dengan tepat karena .

...

- a. Menggunakan benda asli yang dihasilkan
- b. Menarik, dapat diisi dengan musik
- c. Menggunakan peralatan lengkap
- d. Informasinya menggunakan narasi
- e. Naskahnya dibuat sangat rinci

17. Pengambilan gambar dimulai dari bagian kepala sampai dada disebut . . . .

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

18. Menghasilkan / menciptakan suatu barang (video) tujuan dari . . . .

- a. Pasca produksi
- b. Produksi
- c. Pra produksi
- d. Akhir produksi
- e. Konsep

19. Dibawah ini yang merupakan jenis-jenis video, kecuali . . . .

- a. Status & majalah
- b. Berita & pembelajaran
- c. Dokumenter & iklan
- d. Presentasi
- e. Iklan & berita

20. Hasil pembuatan video harus mengutamakan kepuasan . . . .

- a. editor
- b. sutradara
- c. pemain
- d. penonton



e. Produser

21. Software untuk editing klip video selain adobe premiere adalah . . . .

- a. 3D studio max
- b. Quick time
- c. Windows movie maker
- d. Adobe photoshop
- e. Coreldraw

Jawab : C

22. Yang bukan merupakan jenis sudut pengambilan gambar yaitu . . . .

- a. Crazy angle
- b. Dutch angle
- c. Frog eye
- d. Low angle
- e. Right angel

23. Pengertian dari jenis video presentasi adalah . . . .

- a. Video yang bertujuan untuk memaparkan cerita
- b. Video yang bertujuan untuk memaparkan sebuah berita
- c. Video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata
- d. Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan
- e. Video yang bertujuan untuk memaparkan cerita

24. Mengomunikasikan ide,menunjukan solusi,mengomunikasikan produk dan jasa,menunjukan cara kerja merupakan . . . .

- a. Dokumenter
- b. Jenis-jenis video
- c. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video
- d. Manfaat video
- e. Ciri-ciri presentasi video

25. Istilah-istilah dalam pengambilan gambar pada video presentasi . . . .

- a. Very long shot
- b. Panning
- c. Tilting
- d. Crazy angel
- e. Credits

26. Aplikasi yang digunakan untuk memodifikasi video dalam berbagai format,serta melakukan pola digital terhadap cuplikan gambar bergerak merupakan pengertian dari

.....

- a. Menu bar
- b. Visual effect
- c. Windows Movie Maker
- d. Adobe Reader
- e. Office

27. Alat-alat yang dibutuhkan dalam pembuatan video presentasi, kecuali . . . .

- a. Handycamp
- b. Tripot
- c. Mikrophone
- d. Kabel
- e. Laptop

28. Praproduksi memiliki tujuan . . . .

- a. Menghasilkan /menciptakan suatu barang
- b. Menghasilkan produk(video) yg sesuai dikehendaki oleh penggagas/penemu ide
- c. Mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu karya
- d. Rancangan yang disusun dalam pikiran
- e. Mempersiapkan hal-hal dalam produk

29. Langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik pengertian dari . . . .

- a. Sinopsis
- b. Treatment

- c. Naskah
- d. Produksi
- e. Storyboard

30. Harus mengomunikasikan kelebihan produk dan ide yang disampaikan merupakan . . . .

- a. Fungsi presentasi video
- b. Tujuan presentasi video
- c. Jenis presentasi video
- d. Istilah gerakan kamera
- e. Ciri-ciri video

31. Dibawah ini ialah beberapa kebutuhan sistem dari presentasi video yang memenuhi persyaratan standar, kecuali . . . .

- a. Minimal Menggunakan Windows XP Home Edition atau Windows XP Profesional.
- b. Kapasitas komputer minimal Processor Intel Pentium III 600 Mhz atau Processor AMD Athlon, RAM 128 Mb, Harddisk 10 Ghz.
- c. Mengimplementasikan sistem c++ atau java
- d. Memiliki peralatan untuk meng-capture Audio (untuk meng-capture audio dari sumber external), dan memiliki DV atau peralatan untuk meng-capture video analog.
- e. Menggunakan minimal audio pada sistem software

32. Pengertian dari aplikasi pengolah video Movie Maker adalah . . . .

- a. sebuah program editing video yang sederhana, didesain untuk pemilik PC dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan
- b. mengkomunikasikan gagasan ide atau rencana yang bertujuan untuk memperkenalkan produk melalui proses merekam gambar atau suara
- c. dapat menampilkan video dengan variasi musik
- d. Suatu peristiwa atau rekaan yang di kisahkan dalam bentuk cerita singkat
- e. Media penyampaian orasi siswa

33. Pada tahap pasca produksi semua bahan mentah produksi dikumpulkan untuk diolah. Berikut ini merupakan beberapa fungsi dalam tahapan editing video, kecuali . . . .

- a. Fungsi editing video
- b. Fungsi teks
- c. Fungsi sound
- d. Fungsi image editing
- e. Fungsi Presentasi video

34. Pengertian dari presentasi video, yaitu . . . .

- a. suatu video untuk mengkomunikasikan gagasan ide atau rencana yang bertujuan untuk memperkenalkan produk melalui proses merekam gambar atau suara
- b. aplikasi untuk memodifikasi video dalam berbagai format
- c. Media untuk penyampaian ide dan konsep dalam bentuk simulasi digital
- d. media penyampaian orasi siswa
- e. Sebagai alat untuk membuat, mengedit, dari sebuah video berjalan

35. Apa fungsi Windows Movie Maker?

- a. mengomunikasikan kelebihan produk dan ide yang disampaikan
- b. mengomunikasikan ide,menunjukkan solusi,mengomunikasikan produk dan jasa,menunjukkan cara kerja
- c. Mengkomunikasi gagasan atau ide
- d. dapat menampilkan video dengan variasi musik
- e. sebagai alat untuk membuat, mengedit, capture foto dari sebuah video berjalan, efek khusus, musik, narasi, dan mengedit film dari video klip dengan drag-and-drop

36. Untuk memberi teks sebagai penutup menggunakan?

- a. before the selected clip
- b. title at the beginning
- c. Credits at the end
- d. title on the selected clip
- e. Title on credits

Jawab : C

37. Data apa yang berextension .MP4 ?

- a. Musik / lagu
- b. Gambar

- c. Video
- d. Document and setting
- e. Document

38. Perhatikan pernyataan dibawah ini!

- 1. capture video, edit movie, finish movie
- 2. flowchart, blanching, looping
- 3. clos the coreldraw, close dokumen, scroll bar
- 4. scroll bar, shape tool, edit

Dari pernyataan diatas yang merupakan macam-macam arena kerja windows live movie maker adalah . . . .

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- d. 1
- e. Semua benar

39. Di kenal dengan istilah apakah efek yang ditempatkan saat pergantian obyek dalam suatu alur cerita/klip ?

- a. editing
- b. proses
- c. transisi
- d. titles and credit
- e. Treatment

40. Title before the selected clip digunakan untuk?

- a. meletakkan teks setelah clip yang dipilih
- b. meletakkan teks sebelum clip yang dipilih
- c. memberi teks sebagai penutup
- d. teks pada awalan clip
- e. Teks pada akhiran klip

41. Kegiatan awal dalam proses praproduksi adalah . . . .

- a. Editing

- b. Membuat Storyboard
- c. Membuat Sinopsis
- d. Menentukan Ide
- e. Mencari referensi

42. Salah satu keunggulan video proses adalah . . . .

- a. Pembuat video dapat berperan banyak
- b. Murah biayanya
- c. Tidak perlu teknik pengambilan gambar
- d. Tidak perlu keahlian teknis
- e. Kualitas lebih terjaga

43. Pengambilan gambar objek dari kepala sampai lutut disebut . . . .

- a. Full shot
- b. Knee shot
- c. Extreme close up
- d. Close up
- e. Long shot

44. Langkah pertama pembuatan video adalah . . . .

- a. Pembuatan naskah
- b. Pembuatan setting tempat
- c. Penentuan aktor dan aktris
- d. Penentuan storyboard
- e. Penentuan ide

45. Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap & dapat dimainkan ulang adalah . . . .

- a. Cerita
- b. Dokumenter
- c. Iklan
- d. Pembelajaran
- e. Berita







### Langkah Perhitungan Uji Coba

Tabel Perhitungan :

No.	X	Y	XY	Y <sup>2</sup>
1	1	31	31	961
2	1	29	29	841
3	1	32	32	1024
4	1	21	21	441
5	1	31	31	961
6	1	32	32	1024
7	1	29	29	841
8	1	27	27	729
9	1	29	29	841
10	1	32	32	1024
11	1	28	28	784
12	1	15	15	225
13	1	15	15	225
14	1	33	33	1089
15	1	35	35	1225
16	1	27	27	729
17	0	30	0	900
18	1	38	38	1444
19	1	38	38	1444
20	0	33	0	1089
21	1	33	33	1089
22	0	33	0	1089
23	1	36	36	1296
24	0	28	0	784
25	1	29	29	841
26	1	26	26	676
27	0	18	0	324
28	0	31	0	961
29	1	30	30	900
30	1	27	27	729
31	0	32	0	1024
32	0	28	0	784
33	1	9	9	81
34	0	26	0	676
35	0	8	0	64
36	0	9	0	81
37	0	6	0	36
38	0	22	0	484
39	0	21	0	441
40	0	34	0	1156
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>1071</b>	<b>712</b>	<b>31357</b>

Contoh Butir no.1

Diketahui :

n : 40  
 SX : 25  
 SY : 1071  
 SXY : 712  
 SY<sup>2</sup> : 31357

Diperoleh nilai  $r_{pbi}$  dengan rumus point biserial adalah **-0,117**

Kriteria pengujian :

Jika  $r_{pbi} \geq 0,200$  maka soal tersebut valid

Jika  $r_{pbi} < 0,200$  maka soal tersebut tidak valid

Dimasukkan ke dalam rumus point biserial :

$$r_{pbi} = \frac{M_i - M_t}{S_b} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Kesimpulan : Karena  $r_{hitung} (0,269) > r_{pbi} (0,200)$  , maka dapat disimpulkan butir soal nomor 1 valid

Dicari :

$$M_i = \frac{SXY}{SX} = \frac{712}{25} = 28,480$$

$$M_t = \frac{SY}{n} = \frac{1071}{40} = 26,775$$

$$p = \frac{SX}{n} = \frac{25}{40} = 0,625$$

$$q = 1 - p = 1 - 0,63 = 0,375$$

$$S_b = \sqrt{\frac{SY^2}{n} - \frac{(SY)^2}{n^2}} = \sqrt{\frac{31357}{40} - \frac{(1071)^2}{1600}} = 8,187$$

$$r_{pbi} = \frac{28,480 - 26,775}{8,187} \sqrt{\frac{0,625}{0,375}}$$

$$= 0,208 \times 1,291$$

$$= 0,269$$

**Data Hasil Perhitungan Uji Validitas Skor Butir dengan Skor Total**

No. Butir	SX	Mi	Mt	p	q	Sb	$r_{pbi}$	$r_{tabel}$	Kesimp.
1	25	28.480	26.775	0.625	0.375	8.187	0.269	0.200	Valid
2	37	27.135	26.775	0.925	0.075	8.187	0.154	0.200	Drop
3	22	26.091	26.775	0.550	0.450	8.187	-0.092	0.200	Drop
4	33	27.576	26.775	0.825	0.175	8.187	0.212	0.200	Valid
5	28	29.143	26.775	0.700	0.300	8.187	0.442	0.200	Valid
6	18	29.667	26.775	0.450	0.550	8.187	0.319	0.200	Valid
7	22	27.591	26.775	0.550	0.450	8.187	0.110	0.200	Drop
8	27	29.889	26.775	0.675	0.325	8.187	0.548	0.200	Valid
9	34	28.147	26.775	0.850	0.150	8.187	0.399	0.200	Valid
10	26	30.115	26.775	0.650	0.350	8.187	0.556	0.200	Valid
11	13	31.000	26.775	0.325	0.675	8.187	0.358	0.200	Valid
12	22	29.318	26.775	0.550	0.450	8.187	0.343	0.200	Valid
13	21	27.476	26.775	0.525	0.475	8.187	0.090	0.200	Drop
14	25	28.640	26.775	0.625	0.375	8.187	0.294	0.200	Valid
15	13	29.154	26.775	0.325	0.675	8.187	0.202	0.200	Valid
16	33	27.485	26.775	0.825	0.175	8.187	0.188	0.200	Drop
17	25	30.480	26.775	0.625	0.375	8.187	0.584	0.200	Valid
18	28	29.321	26.775	0.700	0.300	8.187	0.475	0.200	Valid
19	30	29.633	26.775	0.750	0.250	8.187	0.605	0.200	Valid
20	28	30.393	26.775	0.700	0.300	8.187	0.675	0.200	Valid
21	18	30.778	26.775	0.450	0.550	8.187	0.442	0.200	Valid
22	3	32.000	26.775	0.075	0.925	8.187	0.182	0.200	Drop
23	17	31.176	26.775	0.425	0.575	8.187	0.462	0.200	Valid
24	21	29.429	26.775	0.525	0.475	8.187	0.341	0.200	Valid
25	30	30.267	26.775	0.750	0.250	8.187	0.739	0.200	Valid
26	7	33.000	26.775	0.175	0.825	8.187	0.350	0.200	Valid
27	17	31.412	26.775	0.425	0.575	8.187	0.487	0.200	Valid
28	19	31.105	26.775	0.475	0.525	8.187	0.503	0.200	Valid
29	18	31.222	26.775	0.450	0.550	8.187	0.491	0.200	Valid
30	23	28.957	26.775	0.575	0.425	8.187	0.310	0.200	Valid
31	33	29.545	26.775	0.825	0.175	8.187	0.735	0.200	Valid
32	23	30.696	26.775	0.575	0.425	8.187	0.557	0.200	Valid
33	32	30.313	26.775	0.800	0.200	8.187	0.864	0.200	Valid
34	38	27.579	26.775	0.950	0.050	8.187	0.428	0.200	Valid
35	18	30.722	26.775	0.450	0.550	8.187	0.436	0.200	Valid
36	31	29.806	26.775	0.775	0.225	8.187	0.687	0.200	Valid
37	5	29.200	26.775	0.125	0.875	8.187	0.112	0.200	Drop
38	36	28.500	26.775	0.900	0.100	8.187	0.632	0.200	Valid
39	30	29.867	26.775	0.750	0.250	8.187	0.654	0.200	Valid
40	6	31.167	26.775	0.150	0.850	8.187	0.225	0.200	Valid
41	26	28.346	26.775	0.650	0.350	8.187	0.262	0.200	Valid
42	26	30.077	26.775	0.650	0.350	8.187	0.550	0.200	Valid
43	32	28.813	26.775	0.800	0.200	8.187	0.498	0.200	Valid
44	19	29.684	26.775	0.475	0.525	8.187	0.338	0.200	Valid
45	33	29.606	26.775	0.825	0.175	8.187	0.751	0.200	Valid

**Data Reliabilitas**  
**Instrumen Pilihan Ganda Mata Pelajaran Simulasi Digital**

No. Responden	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Item 31	Item 32	Item 33	Item 34	Item 35	Item 36	Item 37	Item 38	Y	Y <sup>2</sup>	
1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	28	784	
2	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26	676
3	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	31	961	
4	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	19	361	
5	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	676	
6	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	29	841	
7	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	24	576	
8	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	25	625	
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	27	729	
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	28	784	
11	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	24	576
12	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	13	169	
13	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	12	144	
14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	29	841	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	31	961	
16	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	484	
17	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	27	729		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34	1156	
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	34	1156	
20	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	28	784	
21	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	28	784	
22	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	28	784
23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	31	961
24	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	24	576
25	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25	625	
26	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	24	576
27	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	169	
28	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	28	784
29	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28	784
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	25	625
31	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	27	729	
32	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	24	576	
33	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25	
34	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	576	
35	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6	36	
36	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	16	
37	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9	
38	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	18	324
39	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	17	289
40	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	29	841
SX	25	33	28	18	27	34	26	13	22	25	13	25	28	30	28	18	17	21	30	7	17	19	18	23	33	23	32	38	18	31	36	30	6	26	26	32	19	33	928	24102	
p	0.625	0.825	0.700	0.450	0.675	0.850	0.680	0.325	0.550	0.625	0.325	0.625	0.700	0.750	0.700	0.450	0.425	0.525	0.750	0.175	0.425	0.475	0.450	0.575	0.825	0.575	0.800	0.950	0.450	0.775	0.900	0.750	0.150	0.650	0.650	0.800	0.475	0.825			
q	0.375	0.175	0.300	0.550	0.325	0.150	0.350	0.675	0.450	0.375	0.675	0.375	0.300	0.250	0.300	0.550	0.575	0.475	0.250	0.825	0.575	0.525	0.550	0.425	0.175	0.425	0.200	0.050	0.550	0.225	0.100	0.250	0.850	0.350	0.350	0.200	0.525	0.175			
pq	0.234	0.144	0.210	0.248	0.219	0.128	0.228	0.219	0.248	0.234	0.219	0.234	0.210	0.188	0.210	0.248	0.244	0.249	0.188	0.144	0.244	0.249	0.248	0.244	0.144	0.244	0.160	0.048	0.248	0.174	0.090	0.188	0.128	0.228	0.228	0.160	0.249	0.144			

**Data Hasil Reliabilitas  
Instrumen Pilihan Ganda Mata Pelajaran Simulasi Digital**

No.	pq
1	0.234
2	0.144
3	0.210
4	0.248
5	0.219
6	0.128
7	0.228
8	0.219
9	0.248
10	0.234
11	0.219
12	0.234
13	0.210
14	0.188
15	0.210
16	0.248
17	0.244
18	0.249
19	0.188
20	0.144
21	0.244
22	0.249
23	0.248
24	0.244
25	0.144
26	0.244
27	0.160
28	0.048
29	0.248
30	0.174
31	0.090
32	0.188
33	0.128
34	0.288
35	0.288
36	0.160
37	0.249
38	0.144
<b>Spq</b>	<b>7.784</b>

1. Menghitung Varians total dengan rumus :

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{24102 - \frac{928^2}{40}}{40} = 64.310$$

2. Menghitung Reliabilitas

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

$$= \frac{38}{38-1} \left( 1 - \frac{7.784}{64.310} \right)$$

$$= 0.903$$

Type equation here.

Kriteria	Reliabilitas
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,700 – 0,790	Tinggi
0,600 – 0,690	Sedang
< 0,600	Rendah
















Hasil menunjukkan 0,903 dimana dapat diartikan reliabilitas sangat tinggi

- Ket :
- $r_{11}$  : koefisien realibilitas
  - k : Jumlah soal
  - $\sum pq$  : Jumlah pq
  - $S^2$  : Jumlah variansi butir total
  - M : Rata-rata Skor
  - n : Jumlah Siswa
  - P : Proporsi subjek yang menjawab item yang benar
  - q : Proporsi subjek yang menjawab item

## DAFTAR HADIR PESERTA POST TEST

Sekolah : SMK Malaka Jakarta  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Kelas : X MM 1  
 Bidang Keahlian: Multimedia

Hari, Tanggal : November 2016  
 Alokasi Waktu : 90 Menit  
 Jumlah Soal : 38 Butir

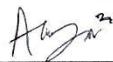

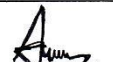
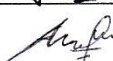
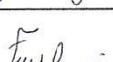
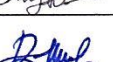
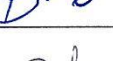
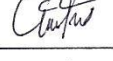


No.	Nama Peserta	Tanda Tangan
1.	Adiyya Wahyu P	
2.	Afifah Rahmah Putri	
3.	Alief Cahyo Yulian	
4.	Arip Molana	
5.	Ayu Putri Pratama S	
6.	BAGUS PANGESTU	
7.	Choerul Umam	
8.	Efita Lia Purwantika	
9.	Fachri Aulia	
10.	FAHREN KHARIS	
11.	Galuh Jalu Pangesti	
12.	IMAM FARHAN FAUZAN	
13.	M. Farhan Azis	
14.	M. Riski Darmawanto	
15.	MUHAMMAD ILHAM	

16.	M. SOEH AKBAR	Soeh
17.	Nur Azizah	Nur
18.	Nur Ikhwanudin	Nur
19.	Rafi Yuliansyah	Rafi
20.	RAYHAN AZMI	Rah
21.	Riama Laurent	Riama
22.	Ridwan Krisna Mukti	Ridwan
23.	SADDAM YUSUF	Sami
24.	Salwa Tania	Salwa
25.	Sultan Syach Alam	Sultan
26.	SYAHRUL BAHRI	Sami
27.	Vissy Rizka Azzahra	Vissy
28.	Wahyu Adi Sasono	Wahyu
29.	Yunita Sari	Yunita
30.	Yushifa Farah Azizah	Yushifa
31.		
32.		
33.		

## DAFTAR HADIR PESERTA POST TEST








Sekolah : SMK Malaka Jakarta Hari, Tanggal : November 2016  
Mata Pelajaran : Simulasi Digital Alokasi Waktu : 90 Menit  
Kelas : X MM 2 Jumlah Sola : 38 Butir  
Bidang Keahlian: Multimedia

---

No.	Nama Peserta	Tanda Tangan
1.	Aisyah Ratu Azalia	
2.	AL FATH DWI MAYLANO	
3.	Ali Akbar Muhammad	
4.	Alwan Farhan	
5.	Arief Firmansyah	
6.	BAGAS BERLI B	
7.	Chalanisa Julia T	
8.	Destri Melia R	
9.	Dian Andika Putri	
10.	DIANA ANGGRAENI	

11.	Fitranindya Alifia S	<i>Fint.</i>
12.	Gilang Maulana Asy'ari	<i>Gintari</i>
13.	Hilman Abdillah	<i>Huzi</i>
14.	Maria Moira Maralu	<i>And</i>
15.	Muhammad Arsyi	<i>Mu</i>
16.	M. Luthfi Dwi C	<i>Mul.</i>
17.	M. ABI RAFDI Y	<i>Abi</i>
18.	M. Ichsan Adzami	<i>Ima.</i>
19.	M. Riva Anugrah	<i>Riva</i>
20.	Nova Zidane R	<i>Nova</i>
21.	NURREQAN	<i>Nur</i>
22.	Pratama Bayu Indra K	<i>Pratama</i>
23.	Raka Boqi Ramdani	<i>Raka</i>




24.	ROSALINA	
25.	Salsa Putri S	
26.	Taufan Putra P	
27.	taufik hidayat	
28.	Tini Tri AGUSTINA	
29.	ulfa zahra	
30.	VINY OKTAVIANI	
31.		
32.		
33.		

Jakarta, \_\_\_\_\_

Guru Mata Pelajaran Simulasi

Digital

  
.....Nurrahmad Pristya  
NIP.

## KUNCI JAWABAN POST TEST

1. D	11. E	21. D	31. D
2. C	12. A	22. C	32. C
3. E	13. B	23. C	33. B
4. A	14. A	24. B	34. E
5. A	15. D	25. C	35. A
6. D	16. C	26. A	36. B
7. D	17. D	27. E	37. E
8. A	18. E	28. A	38. D
9. D	19. A	29. E	
10. D	20. C	30. C	

### LEMBAR SOAL POST TEST

Sekolah : SMK Malaka Jakarta Timur  
Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
Kelas : X  
Bidang Keahlian: Multimedia

Hari/Tanggal : November 2016  
Alokasi Waktu : 90 menit  
Jumlah soal : 38 butir

---

---

#### III. PETUNJUK MENERJAKAN

6. Tulis Nama peserta dan kelas pada lembar kerja yang telah disediakan!
7. Periksa kelengkapan lembar soal dan lembar kerja yang dibagikan, laporkan ke pengawas jika terjadi ketidak lengkapan!
8. Jawaban ditulis pada lembar kerja menggunakan balpoint dengan cara memberikan tanda silang (x) jawaban a, b, c, d atau e!
9. Untuk membetulkan kesalahan dengan cara melingkari jawaban yang salah dan kemudian menyilang jawaban yang benar, hanya boleh dilakukan satu kali pembetulan, Contoh :

1. a b  d 

10. Lembar soal dikumpulkan kembali bersama-sama dengan lembar jawaban!
- 
- 

#### IV. Jawablah pertanyaan berikut dengan menyilang (x) pada jawaban a, b, c, d atau e yang benar!

1. Mengkomunikasikan ide atau gagasan yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau cara kerja disebut . . . .

- a. Video Iklan
- b. Video pembelajaran
- c. Video dokumenter
- d. Video presentasi
- e. Video Berita

2. Perhatikan pernyataan berikut

- |         |         |
|---------|---------|
| 1. .asf | 2. .bmp |
| 3. aif  | 4. .wav |

Dari pernyataan di atas ekstensi untuk menyimpan audio adalah . . . .

- a. 1 dan 3
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 4.

e. Semua jawaban benar

3. Berikut jenis-jenis presentasi video, *kecuali* . . . .

a. Video cerita

b. Video dokumenter

c. Video presentasi

d. Video berita

e. Video call

4. Program atau software pengolah video yg bawaan dari windows XP disebut . . . .

a. Windows movie maker

b. Adobe Reader

c. Macro Media

d. Picasa

e. Viva video

5. Dapat menampilkan video dengan variasi musik merupakan . . . . windows movie maker

a. Manfaat

b. Pengertian

c. Kebutuhan sistem

d. Jenis file

e. Tujuan

6. Tampilan yang memungkinkan melihat efek-efek video atau transisi yang ditambahkan disebut . . . .

a. Movie task

b. Colection pane

c. Preview

d. Storyboard

e. Fade

7. Berikut manakah yang merupakan kelemahan Windows Movie Maker . . . .

- a. User friendly
- b. Menyimpan seluruh koleksi video rumah di komputer PC
- c. Menggunakan efek fade
- d. Penutup program kerja
- e. Efek

8. Bagaimanakah step by step membuka aplikasi windows movie maker?

- 1. pertama klik start
- 2. klik windows movie maker
- 3. kemudian pilih program

- a. 1, 3, 2
- b. 3, 1, 2
- c. 2, 1
- d. 1, 2, 3
- e. 3, 2, 1

9. Berikut **bukan** termasuk jenis video adalah . . . .

- a. Berita
- b. Iklan
- c. Dokumenter
- d. Video amatir
- e. Presentasi

10. Berikut yang bukan ciri-ciri presentasi video adalah . . . .

- a. Mengkomunikasikan ide
- b. Menunjukkan cara kerja
- c. Memberikan materi pembelajaran
- d. Menunjukkan solusi
- e. Mengkomunikasikan gagasan

11. Suatu teks yang berisi aturan, alur cerita disebut . . . .

- a. Narasi
- b. Treatment

- c. Transisi
- d. Sinopsis
- e. Naskah

12. Pengambilan gambar dimulai dari bagian kepala sampai dada disebut . . . .

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

13. Menghasilkan / menciptakan suatu barang (video) tujuan dari . . . .

- a. Pasca produksi
- b. Produksi
- c. Pra produksi
- d. Akhir produksi
- e. Konsep

14. Dibawah ini yang merupakan jenis-jenis video, *kecuali* . . . .

- a. Status & majalah
- b. Berita & pembelajaran
- c. Dokumenter & iklan
- d. Presentasi
- e. Iklan & berita

15. Hasil pembuatan video harus mengutamakan kepuasan . . . .

- a. editor
- b. sutradara
- c. pemain
- d. penonton
- e. Produser

16. Software untuk editing klip video selain adobe premiere adalah . . . .

- a. 3D studio max

- b. Quick time
- c. Windows movie maker
- d. Adobe photoshop
- e. Coreldraw

17. Pengertian dari jenis video presentasi adalah . . . .

- a. Video yang bertujuan untuk memaparkan cerita
- b. Video yang bertujuan untuk memaparkan sebuah berita
- c. Video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata
- d. Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan
- e. Video yang bertujuan untuk memaparkan cerita

18. Mengomunikasikan ide,menunjukkan solusi,mengomunikasikan produk dan jasa,menunjukkan cara kerja merupakan . . . .

- a. Dokumenter
- b. Jenis-jenis video
- c. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video
- d. Manfaat video
- e. Ciri-ciri presentasi video

19. Istilah-istilah dalam pengambilan gambar pada video presentasi . . . .

- a. Very long shot
- b. Panning
- c. Tilting
- d. Crazy angel
- e. Credits

20. Aplikasi yang digunakan untuk memodifikasi video dalam berbagai format,serta melakukan pola digital terhadap cuplikan gambar bergerak merupakan pengertian dari

. . . .

- a. Menu bar
- b. Visual effect

- c. Windows Movie Maker
- d. Adobe Reader
- e. Office

**Jawab : C**

21. Alat-alat yang dibutuhkan dalam pembuatan video presentasi, *kecuali* . . . .

- a. Handycamp
- b. Tripot
- c. Mikrophone
- d. Kabel
- e. Laptop

22. Praproduksi memiliki tujuan . . . .

- a. Menghasilkan /menciptakan suatu barang
- b. Menghasilkan produk(video) yg sesuai dikehendaki oleh penggagas/penemu ide
- c. Mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu karya
- d. Rancangan yang disusun dalam pikiran
- e. Mempersiapkan hal-hal dalam produk

23. Langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik pengertian dari . . . .

- a. Sinopsis
- b. Treatment
- c. Naskah
- d. Produksi
- e. Storyboard

24. Harus mengomunikasikan kelebihan produk dan ide yang disampaikan merupakan . . . .

- a. Fungsi presentasi video
- b. Tujuan presentasi video
- c. Jenis presentasi video
- d. Istilah gerakan kamera



e. Ciri-ciri video

25. Dibawah ini ialah beberapa kebutuhan sistem dari presentasi video yang memenuhi persyaratan standar, *kecuali* . . . .

- a. Minimal Menggunakan Windows XP Home Edition atau Windows XP Profesional.
- b. Kapasitas komputer minimal Processor Intel Pentium III 600 Mhz atau Processor AMD Athlon, RAM 128 Mb, Harddisk 10 Ghz.
- c. Mengimplementasikan sistem c++ atau java
- d. Memiliki peralatan untuk meng-capture Audio (untuk meng-capture audio dari sumber external), dan memiliki DV atau peralatan untuk meng-capture video analog.
- e. Menggunakan minimal audio pada sistem software

26. Pengertian dari aplikasi pengolah video Movie Maker adalah . . . .

- a. sebuah program editing video yang sederhana, didesain untuk pemilik PC dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan
- b. mengkomunikasikan gagasan ide atau rencana yang bertujuan untuk memperkenalkan produk melalui proses merekam gambar atau suara
- c. dapat menampilkan video dengan variasi musik
- d. Suatu peristiwa atau rekaan yang di kisahkan dalam bentuk cerita singkat
- e. Media penyampaian orasi siswa

27. Pada tahap pasca produksi semua bahan mentah produksi dikumpulkan untuk diolah. Berikut ini merupakan beberapa fungsi dalam tahapan editing video, *kecuali* . .

..

- a. Fungsi editing video
- b. Fungsi teks
- c. Fungsi sound
- d. Fungsi image editing
- e. Fungsi Presentasi video

28. Pengertian dari presentasi video, yaitu . . . .

- a. suatu video untuk mengkomunikasikan gagasan ide atau rencana yang bertujuan untuk memperkenalkan produk melalui proses merekam gambar atau suara

- b. aplikasi untuk memodifikasi video dalam berbagai format
- c. Media untuk penyampaian ide dan konsep dalam bentuk simulasi digital
- d. media penyampaian orasi siswa
- e. Sebagai alat untuk membuat, mengedit, dari sebuah video berjalan

29. Apa fungsi Windows Movie Maker?

- a. mengomunikasikan kelebihan produk dan ide yang disampaikan
- b. mengomunikasikan ide,menunjukkan solusi,mengomunikasikan produk dan jasa,menunjukkan cara kerja
- c. Mengkomunikasi gagasan atau ide
- d. dapat menampilkan video dengan variasi musik
- e. sebagai alat untuk membuat, mengedit, capture foto dari sebuah video berjalan, efek khusus, musik, narasi, dan mengedit film dari video klip dengan drag-and-drop

30. Untuk memberi teks sebagai penutup menggunakan?

- a. before the selected clip
- b. title at the beginning
- c. Credits at the end
- d. title on the selected clip
- e. Title on credits

31. Perhatikan pernyataan dibawah ini!

1. capture video, edit movie, finish movie
2. flowchart, blanching, looping
3. clos the coreldraw, close dokumen, scroll bar
4. scroll bar, shape tool, edit

Dari pernyataan diatas yang merupakan macam-macam arena kerja windows live movie maker adalah . . . .

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- d. 1
- e. Semua benar

32. Di kenal dengan istilah apakah efek yang ditempatkan saat pergantian obyek dalam suatu alur cerita/klip ?

- a. editing
- b. proses
- c. transisi
- d. titles and credit
- e. Treatment

33. Title before the selected clip digunakan untuk?

- a. meletakkan teks setelah clip yang dipilih
- b. meletakkan teks sebelum clip yang dipilih
- c. memberi teks sebagai penutup
- d. teks pada awalan clip
- e. Teks pada akhiran klip

34. Kegiatan awal dalam proses praproduksi adalah . . . .

- a. Editing
- b. Membuat Storyboard
- c. Membuat Sinopsis
- d. Menentukan Ide
- e. Mencari referensi

35. Salah satu keunggulan video proses adalah . . . .

- a. Pembuat video dapat berperan banyak
- b. Murah biayanya
- c. Tidak perlu teknik pengambilan gambar
- d. Tidak perlu keahlian teknis
- e. Kualitas lebih terjaga

36. Pengambilan gambar objek dari kepala sampai lutut disebut . . . .

- a. Full shot
- b. Knee shot
- c. Extrime close up
- d. Close up

e. Long shot

37. Langkah pertama pembuatan video adalah . . . .

- a. Pembuatan naskah
- b. Pembuatan setting tempat
- c. Penentuan aktor dan aktris
- d. Penentuan storyboard
- e. Penentuan ide

38. Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap & dapat dimainkan ulang adalah . . . .

- a. Cerita
- b. Dokumenter
- c. Iklan
- d. Pembelajaran
- e. Berita

Post-test				
Tabulasi Data				
Hasil Belajar Simulasi Digital				
No. Resp.	TGT (X <sub>1</sub> )	MAM (X <sub>2</sub> )	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>
1	87	81	7569	6561
2	86	76	7396	5776
3	94	70	8836	4900
4	89	84	7921	7056
5	82	81	6724	6561
6	92	86	8464	7396
7	89	90	7921	8100
8	84	78	7056	6084
9	88	76	7744	5776
10	92	84	8464	7056
11	84	76	7056	5776
12	88	86	7744	7396
13	83	86	6889	7396
14	84	75	7056	5625
15	92	86	8464	7396
16	89	83	7921	6889
17	90	72	8100	5184
18	81	78	6561	6084
19	82	81	6724	6561
20	81	92	6561	8464
21	95	75	9025	5625
22	78	92	6084	8464
23	94	85	8836	7225
24	86	81	7396	6561
25	88	71	7744	5041
26	87	78	7569	6084
27	88	81	7744	6561
28	84	83	7056	6889
29	78	81	6084	6561
30	92	84	8464	7056
Jumlah	2607	2432	227173	198104
rata rata	86.90	81.07		



Post-test  
Perhitungan Daftar Distribusi Skor Variabel  
Variabel X<sub>2</sub>

	70 71 72 73	70
	74 75 76 77	76 72
		70 71
	78 79 80 81	84 75
	82 83 84 85	81 75
1. n = 30	86 87 88 89	86 76
2. Rentang (r) = 92 - 70 = 22	90 91 92 93	90 76

3. Banyaknya kelas interval (k) = 1 + 3.3 (log n)  
= 1 + 3.3 (log 30)  
= 5.8745 ≈ 6

4. Panjang interval (p) = r / k = 3.6667 ≈ 4

5. Tabel distribusi frekuensi

No.	Skor	f	Batas Bawah	Batas Atas	fk	fr
1	70 - 73	3	69.5	73.5	3	10.0%
2	74 - 77	5	73.5	77.5	8	16.7%
3	78 - 81	9	77.5	81.5	17	30.0%
4	82 - 85	6	81.5	85.5	23	20.0%
5	86 - 89	4	85.5	89.5	27	13.3%
6	90 - 93	3	89.5	93.5	30	10.0%
Jumlah		30				

2. Rerata (mean)  $X = \frac{\sum X}{n} = \frac{2432}{30} = 81.067$

3. Varians ( $s^2$ ) =  $\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n - 1} = \frac{198104 - \frac{2432^2}{30}}{30 - 1} = 32.754$

4. Standar Deviasi (SD) =  $\sqrt{S^2} = \sqrt{32.754} = 5.723$

5. Median :

$$Me = L + \left[ \frac{\frac{1}{2}n - fk}{f_{Me}} \right] i = 81.5 + \left[ \frac{15 - 17}{6} \right] 4 = 80.167$$

Keterangan :

L : tepi bawah kelas median

fk : jumlah frekuensi kumulatif sebelum kelas median

fMe : frekuensi kelas median

i : panjang kelas (interval kelas)

6. Modus :

$$Mo = L + \left[ \frac{d_1}{d_1 + d_2} \right] i = 81.5 + \left[ \frac{3}{3 + 2} \right] 4 = 83.900$$

L : tepi bawah kelas modus

d<sub>1</sub> : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sebelumnya

d<sub>2</sub> : selisih frekuensi kelas modus dengan kelas sesudahnya

i : panjang kelas (interval kelas)

Post-test

**Perhitungan Normalitas Dengan Lilliefors**

**Data Kelas Eksperimen**

No.	$X_2$	$X_2 - \bar{X}_2$	$Z_i$	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$[F(z_i) - S(z_i)]$
1	78	-8.900	-1.918	0.028	0.033	0.006
2	78	-8.900	-1.918	0.028	0.067	0.039
3	81	-5.900	-1.271	0.102	0.100	0.002
4	81	-5.900	-1.271	0.102	0.133	0.032
5	82	-4.900	-1.056	0.146	0.167	0.021
6	82	-4.900	-1.056	0.146	0.200	0.054
7	83	-3.900	-0.840	0.200	0.233	0.033
8	84	-2.900	-0.625	0.266	0.267	0.001
9	84	-2.900	-0.625	0.266	0.300	0.034
10	84	-2.900	-0.625	0.266	0.333	0.067
11	84	-2.900	-0.625	0.266	0.367	0.101
12	86	-0.900	-0.194	0.423	0.400	0.023
13	86	-0.900	-0.194	0.423	0.433	0.010
14	87	0.100	0.022	0.509	0.467	0.042
15	87	0.100	0.022	0.509	0.500	0.009
16	88	1.100	0.237	0.594	0.533	0.060
17	88	1.100	0.237	0.594	0.567	0.027
18	88	1.100	0.237	0.594	0.600	0.006
19	88	1.100	0.237	0.594	0.633	0.040
20	89	2.100	0.452	0.675	0.667	0.008
21	89	2.100	0.452	0.675	0.700	0.025
22	89	2.100	0.452	0.675	0.733	0.059
23	90	3.100	0.668	0.748	0.767	0.019
24	92	5.100	1.099	0.864	0.800	0.064
25	92	5.100	1.099	0.864	0.833	0.031
26	92	5.100	1.099	0.864	0.867	0.003
27	92	5.100	1.099	0.864	0.900	0.036
28	94	7.100	1.530	0.937	0.933	0.004
29	94	7.100	1.530	0.937	0.967	0.030
30	95	8.100	1.745	0.960	1.000	0.040
<b>Mean</b>	86.900					
<b>SD</b>	4.641					

Dari perhitungan, didapat nilai  $L_{hitung}$  terbesar = 0.101

$L_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan jumlah  $n = 30$  adalah 0,162.

Kriteria pengujian :

Terima  $H_0$  jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$

Tolak  $H_0$  jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$

Kesimpulan : Karena  $L_{hitung} (0,100) < L_{tabel} (0,162)$ , maka dapat disimpulkan data yang dihasilkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal



Post-test

**Perhitungan Normalitas Dengan Lilliefors**

**Data Kelas Kontrol**

No.	$X_2$	$X_2 - \bar{X}_2$	$Z_i$	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$[F(z_i) - S(z_i)]$
1	70	-11.067	-1.934	0.027	0.033	0.007
2	72	-9.067	-1.584	0.057	0.067	0.010
3	71	-10.067	-1.759	0.039	0.100	0.061
4	75	-6.067	-1.060	0.145	0.133	0.011
5	75	-6.067	-1.060	0.145	0.167	0.022
6	76	-5.067	-0.885	0.188	0.200	0.012
7	76	-5.067	-0.885	0.188	0.233	0.045
8	76	-5.067	-0.885	0.188	0.267	0.079
9	78	-3.067	-0.536	0.296	0.300	0.004
10	78	-3.067	-0.536	0.296	0.333	0.037
11	78	-3.067	-0.536	0.296	0.367	0.071
12	81	-0.067	-0.012	0.495	0.400	0.095
13	81	-0.067	-0.012	0.495	0.433	0.062
14	81	-0.067	-0.012	0.495	0.467	0.029
15	81	-0.067	-0.012	0.495	0.500	0.005
16	81	-0.067	-0.012	0.495	0.533	0.038
17	81	-0.067	-0.012	0.495	0.567	0.071
18	83	1.933	0.338	0.632	0.600	0.032
19	83	1.933	0.338	0.632	0.633	0.001
20	84	2.933	0.513	0.696	0.667	0.029
21	84	2.933	0.513	0.696	0.700	0.004
22	84	2.933	0.513	0.696	0.733	0.037
23	85	3.933	0.687	0.754	0.767	0.013
24	86	4.933	0.862	0.806	0.800	0.006
25	86	4.933	0.862	0.806	0.833	0.028
26	86	4.933	0.862	0.806	0.867	0.061
27	86	4.933	0.862	0.806	0.900	0.094
28	90	8.933	1.561	0.941	0.933	0.007
29	92	10.933	1.910	0.972	0.967	0.005
30	92	10.933	1.910	0.972	1.000	0.028
<b>Mean</b>	81.067					
<b>SD</b>	5.723					

Dari perhitungan, didapat nilai  $L_{hitung}$  terbesar = 0.095

$L_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan jumlah  $n = 30$  adalah 0,162.

Kriteria pengujian :

Terima  $H_0$  jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$

Tolak  $H_0$  jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$

Kesimpulan : Karena  $L_{hitung}(0,159) < L_{tabel}(0,162)$ , maka dapat disimpulkan data yang dihasilkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal

		Post-test			
		Uji Homogenitas			
Diketahui :					
$S_1^2$	=	21.541			
$S_2^2$	=	32.754			
$S_1^2$	=	Varians kelompok ke-1			
$S_2^2$	=	Varians kelompok ke-2			
$F_{hitung}$	=	$\frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$			
	=	$\frac{32.754}{21.541}$	=	1.521	
$F_{tabel}$ untuk $1/2\alpha = 1/2 \cdot 0,1 = 0,05$ dengan derajat kebebasan pembilang					
$n_2 - 1 = 30 - 1 = 29$ dan derajat kebebasan penyebut $n_1 - 1 = 30 - 1 = 29$ , adalah					
$(F_{tabel(0,05;29;29)}) = 1,860$					
Kriteria pengujian :					
Terima $H_0$ jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$					
Tolak $H_0$ jika $F_{hitung} > F_{tabel}$					
Kesimpulan : Karena $F_{hitung} (1.521) < F_{tabel} (1,860)$ , maka variansi populasi antara					
kelompok 1 dengan kelompok 2 adalah homogen					

### Perhitungan Uji-t

Tabel persiapan analisis untuk uji-t

No. Resp.	(X <sub>1</sub> )	(X <sub>2</sub> )
1	87	81
2	86	76
3	94	70
4	89	84
5	82	81
6	92	86
7	89	90
8	84	78
9	88	76
10	92	84
11	84	76
12	88	86
13	83	86
14	84	75
15	92	86
16	89	83
17	90	72
18	81	78
19	82	81
20	81	92
21	95	75
22	78	92
23	94	85
24	86	81
25	88	71
26	87	78
27	88	81
28	84	83
29	78	81
30	92	84
Jumlah	2607	2432
rata-rata	86.900	81.067
S <sup>2</sup>	21.541	32.754

Berdasarkan tabel persiapan analisis diketahui

$$n_1 = 30$$

$$n_2 = 30$$

$$SX_1 = 2607$$

$$SX_2 = 2432$$

$$\bar{X}_1 = 86.900$$

$$\bar{X}_2 = 81.067$$

$$S^2_1 = 21.541$$

$$S^2_2 = 32.754$$

Rumus t :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S^2_1}{n_1} + \frac{S^2_2}{n_2}}}$$

Dicari :

$$t = \frac{86.900 - 81.067}{\sqrt{\frac{37.344}{30} + \frac{36.133}{30}}}$$

$$= \frac{5.833}{\sqrt{0.72 + 1.0918}}$$

$$= \frac{5.833}{1.345}$$

$$= 4.336$$

Dari data tersebut, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  se besar 4.336 kemudian pada  $t_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan  $df(n-2) = 58$  adalah 2,001.

Kriteria pengujian :

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  yang artinya bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe 'Think Pair Share dengan yang menggunakan model Kooperatif tipe Make A Match

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe 'Think Pair Share dengan yang menggunakan model Kooperatif tipe Make A Match

Kesimpulan : Karena  $t_{hitung} (4,336) > t_{tabel} (2,001)$ , maka  $H_0$  ditolak berarti terdapat Perbedaan Hasil Belajar Siswa kelas X MM 1 yang menggunakan Model Kooperatif tipe Think Pair Share dengan Kelas X MM 2 yang menggunakan Model Kooperatif tipe Make A Match

## LEMBAR KERJA SISWA (FORM 1)

**Mata Pelajaran** : Simulasi Digital  
**Kelas** : X / MM  
**Materi** : Pengenalan Presentasi Video

Kerjakan tugas dibawah ini sesuai dengan ketentuan dari guru!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan presentasi video !
2. Sebutkan kegiatan yang ada pada pembelajaran presentasi video !
3. Jelaskan fungsi dari presentasi video !
4. Sebutkan dan jelaskan jenis presentasi video !
5. Jelaskan ciri khas presentasi video !

### Penilaian Pengetahuan Tes Tertulis

No	Soal	Jawaban
1	Pengertian presentasi video	Presentasi Video adalah sebuah video yang isinya mempresentasikan produk ke semua orang dengan menggunakan video atau gambar sebagai bahan pertunjukan
2	Kegiatan Presentasi Video	<p>➤ <b>Video Proses</b> Yang pengambilan gambarnya dilakukan dengan kamera video. Baik yang terpasang pada telepon genggam dan perangkat gadget lainnya, maupun pada kamera khusus untuk perekaman video, termasuk camcorder.</p> <p>➤ <b>Screen Recording</b> Pengambilan dari layar komputer dengan menggunakan aplikasi rekam layar dan dapat ditambahkan penggunaan lensa yang terpasang pada laptop atau webcam yang sengaja dipasang untuk perekaman gambar.</p>
3	Fungsi Presentasi Video	Presentasi video berfungsi sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan melalui penyajian suatu produk yang telah dihasilkan. Sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan, presentasi video harus mengemukakan keunggulan ide atau gagasan yang akan disampaikan.
4	Jenis Presentasi Video	<p><b>Cerita</b> Video yang bertujuan untuk memaparkan cerita.</p> <p><b>Dokumenter</b> Video yang bertujuan untuk merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata.</p> <p><b>Berita</b> Video yang bertujuan memaparkan sebuah berita.</p>

		<p><b>Pembelajaran</b> Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan dapat dimainkan ulang.</p> <p><b>Presentasi</b> Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan</p>
5	Ciri Khas Presentasi Video	<p>Berbagi informasi kepada pihak lain merupakan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial, terutama setelah memasuki era informasi.</p> <p>Demikian ciri-ciri presentasi video :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. mengkomunikasikan ide</li> <li>2. menunjukkan solusi</li> <li>3. mengkomunikasikan produk dan jasa</li> <li>4. menunjukkan cara kerja</li> </ol>

### Kriteria Penilaian

No Soal (Bobot)	Kriteria	Skor
1 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
2 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
3 (Bobot 20)	a. Jawaban tepat atau benar semua	20
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>20</b>
4 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>
5 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>

Catatan:

Skor yang diperoleh tiap soal = bobot x skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

## LEMBAR KERJA SISWA (FORM 2)

**Mata Pelajaran** : Simulasi Digital  
**Kelas** : X / MM  
**Materi** : Jenis Sistem Video

Kerjakan tugas dibawah ini sesuai dengan ketentuan dari guru!

1. Apa yang dimaksud dengan video proses ?
2. Sebutkan jenis-jenis presentasi video !
3. Jelaskan jeni-jenis presentasi video !
4. Jelaskan definisi screen recording !
5. Paparkan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat presentasi video!

### Penilaian Pengetahuan Tes Tertulis

No	Soal	Jawaban
1	Pengertian Video Proses	Pembelajaran presentasi video merupakan upaya pembekalan keterampilan untuk mengomunikasikan gagasan melalui bentuk video. Pada dasarnya presentasi video terdiri atas kegiatan pembelajaran, yang salah satunya ialah: ✓ <b>Video Proses</b> Yang pengambilan gambarnya dilakukan dengan kamera video. Baik yang terpasang pada telepon genggam dan perangkat gadget lainnya, maupun pada kamera khusus untuk perekaman video, termasuk camcorder.
2	Jenis-Jenis Presentasi Video	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Cerita</li><li>➤ Dokumenter</li><li>➤ Berita</li><li>➤ Pembelajaran</li><li>➤ Presentasi</li></ul>
3	Penjelasan Jenis-Jenis Presentasi Video	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Cerita Video yang bertujuan untuk memaparkan cerita.</li><li>➤ Dokumenter Video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata.</li><li>➤ Berita Video yang bertujuan memaparkan berita-</li></ul>

		<p>berita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pembelajaran Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan dapat dimainkan ulang.</li> <li>➤ Presentasi Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan.</li> </ul>
4	Pengertian Screen Recording	<p>✓ <b>Screen Recording</b></p> <p>Pengambilan dari layar komputer dengan menggunakan aplikasi rekam layar dan dapat ditambahkan penggunaan lensa yang terpasang pada laptop atau webcam yang sengaja dipasang untuk perekaman gambar.</p>
5	Hal-hal dalam membuat Presentasi Video	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak terpaku pada teknik pengambilan gambar yang rumit</li> <li>2. Teknik pengambilan gambar harus menjamin efektivitas komunikasi</li> <li>3. pencetus ide harus terlibat dalam proses, dapat berlaku sutradara atau pemain bahkan editor</li> <li>4. Alur presentasi logis, dimulai dari masalah, solusi berupa gagasan yang akan dikemukakan</li> <li>5. menggunakan urutan (sequence) naratif, urutan deskriptif, dan urutan penjelasan (explanatory) dengan titik berat pada deskriptif</li> <li>6. Urutan terjaga kontinuitasnya</li> <li>7. Narasi hanya mengantar dan menjelaskan hal-hal tertentu. Tidak mendominasi seluruh tayangan. Narasi menggunakan kata-kata lugas dan bukan mengomentari tampilan gambar. Narasi dipersiapkan melalui naskah narasi tersendiri. Penempatan kalimat kunci harus tepat, memiliki gaya bercerita yang kuat</li> <li>8. Dapat menggunakan kesaksian orang terkenal, ilmuan atau praktisi</li> <li>9. pada tahap simpulan, ditutup dengan narasi yang kuat, berpengaruh, menggunakan gambar yang jelas, back sound yang sesuai</li> </ol>



### Kriteria Penilaian

No Soal (Bobot)	Kriteria	Skor
1 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
2 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
3 (Bobot 20)	a. Jawaban tepat atau benar semua	20
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>20</b>
4 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>
5 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>

Catatan:

Skor yang diperoleh tiap soal = bobot x skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### LEMBAR KERJA SISWA (FORM 3)

**Mata Pelajaran** : Simulasi Digital  
**Kelas** : X / MM  
**Materi** : Tahap Pra Produksi Untuk Branding dan Marketing

Kerjakan tugas dibawah ini sesuai dengan ketentuan dari guru!

1. Jelaskan pengertian dari tahap pra produksi, dan sebutkan aspek-aspeknya!
2. Jelaskan pengertian dari sinopsis !
3. Jelaskan yang dimaksud dari treatment !
4. Jelaskan pengertian dari naskah dan sebutkan jenisnya !
5. Jelaskan karakteristik dari media audio visual !

#### Penilaian Pengetahuan Tes Tertulis

No	Soal	Jawaban
1	Pengertian tahap Pra Produksi	Praproduksi merupakan tahap perencanaan. Pada intinya praproduksi ialah mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu karya video sesuai dengan harapan
2	Pengertian sinopsis	Sinopsis adalah suatu peristiwa atau rekaan yang dikisahkan dalam bentuk cerita singkat, ringkas, padat dan jelas, tanpa menghilangkan unsur-unsur pentingnya. Dengan membaca sinopsis mendapatkan gambaran utuh dari sebuah cerita.
3	Pengertian treatment	Treatment adalah langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi sebuah cerita yang menarik. Di dalam penyusunan treatment ini tidak dibutuhkan dialog melainkan menggambarkan kondisi adegan yang harus dilakukan oleh pelaku atau aktor.
4	Pengertian naskah dan jenisnya	Naskah adalah suatu teks yang berisi gambaran alur cerita. Yang akan terlihat dilayar, naskah dalam pembuatan video kali ini dibuat agar sang presenter mengerti detail dari presentasi yang akan disampaikan. Penulisan naskah dapat disederhanakan sesuai keperluan tetapi masih mengandung dimengerti oleh pendukung akan memproduksi. Jenisnya: <ul style="list-style-type: none"><li>• Non cerita : Berita (News), dokumenter, feature, reality program semua program tersebut diatas materinya bersumber dari fakta atau nyata adanya.</li><li>• Cerita : Cerita atau drama, hiburan : Musik,</li></ul>

		lawak, kuis, iklan (ILM).
5	Karakteristik media audio visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Media audio vsual mampu menghadirkan informasi atau pesan dalam wujud gambar/visual dan suara secarareal atau nyata</li> <li>✓ Media audio visual lebih mengutamakan visual dari pada suara, meskipun tidak bisa lepas dengan suara yang berperan melengkapi informasi atau pesan visual</li> <li>✓ Informasi yang disampaikan dapat berupa gambar/visual fakta, kejadian nyata, ataupun sebuah fiksi/gagasan kreatif</li> <li>✓ Melalui media televisi, program audio visual dalam setiap kali siar atau tayang dapat ditonton oleh berjuta-juta orang dalam waktu yang sama</li> <li>✓ Media audio visual sementara ini masih dianggap sebagai media komunikasi dan informasi yang paling efektif dibanding dengan media komunikasi dan informasi yang lain (media cetak, radio, dll)</li> <li>✓ Informasi atau pesan yang dikemas dalam program audio visual teknik penyebarannya dapat melalui media televisi, internet, VCD, DVD.</li> <li>✓ Program yang dikemas dalam format VCD atau DVD dapat ditonton berulang-ulang dan mudah digandakan</li> <li>✓ Setiap program audio visual selalu dibatasi oleh waktu atau durasi</li> <li>✓ Dampak/impact program ini cukup tinggi, sehingga sebelum diedarkan atau disiarkan harus benar-benar tidak ada kesalahan informasi jika terjadi kesalahan dan terlanjur disebarkan atau disiarkan akan sulit untuk meralatnya</li> <li>✓ Biaya untuk memproduksi program audio vsual relatif mahal</li> <li>✓ Untuk memproduksi memerlukan waktu yang relatif lama</li> <li>✓ Dalam memproduksi program audio visual dilakukan dengan tahapan-tahapan yang sistematis</li> </ul>

### Kriteria Penilaian

No Soal (Bobot)	Kriteria	Skor
1 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
2 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
3 (Bobot 20)	a. Jawaban tepat atau benar semua	20
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>20</b>
4 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>
5 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>

Catatan:

Skor yang diperoleh tiap soal = bobot x skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

## LEMBAR KERJA SISWA (FORM 4)

**Mata Pelajaran** : Simulasi Digital  
**Kelas** : X / MM  
**Materi** : Tahap Produksi Untuk Branding dan Marketing

Kerjakan tugas dibawah ini sesuai dengan ketentuan dari guru!

1. Jelaskan pengertian dari tahap produksi !
2. Jelaskan fungsi kamera !
3. Sebutkan dan jelaskan teknik pengambilan gambar !

### Penilaian Pengetahuan Tes Tertulis

No	Soal	Jawaban
1	Pengertian tahap produksi	Produksi merupakan tahapan pengambilan gambar. Produksi melakukan apa yang telah disiapkan pada proses praproduksi, dan akan menghasilkan suatu karya digital video sesuai dengan harapan. Langkah awal produksi adalah penggunaan kamera, untuk menangkap gerak dalam bentuk digital digunakan kamera. Kamera dapat berupa kamera handycam, kamera handphone, ataupun kamera webcam.
2	Fungsi dari kamera	Kamera merupakan salah satu alat penting dalam suatu pembuatan film. Fungsi kamera yaitu mengambil atau merekam adegan-adegan (kegiatan) yang diarahkan oleh sang sutradara kemudian divisualisasikan oleh pemain-pemain yang melakukan adegan-adegan.
3	Teknik pengambilan gambar	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Teknik memegang kamera video Peganglah kamera dengan mantap. Gunakan satu tangan untuk memegang kamera dan mengoperasikan kontrol zoom, dan tangan yang lain untuk menjaga agar posisi kamera tidak bergoyang. Dapat digerakkan ke berbagai posisi, tergantung dari sudut yang diinginkan.</li><li>➤ Zoom Hindari penggunaan teknik zoom untuk merekam pemandangan yang luas tanpa menggunakan tripod. Ini adalah cara dasar untuk menghindari terjadinya guncangan pada gambar. Dalam proses melakukan zoom in dan zoom out kemerawan terlebih dahulu harus memastikan angel terakhir dari angel zoom tersebut.</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peraturan 5 detik Peraturan penting dalam merekam adalah, rekamlah dalam waktu yang lebih lama dan hindarkan gerakan kamera yang tidak perlu. Selalu rekam satu adegan sekurang-kurangnya dalam 5 detik. Ini akan memudahkan editor untuk mengambil potongan-potongan gambar yang diperlukan.</li> <li>➤ Tanggal dan Waktu Jangan pernah memasang tanda tanggal dan waktu pada layar yang terekam ini akan membuat video sama sekali tidak dapat digunakan. Penulisan tanggal dan waktu pada layar tidak membuktikan bahwa video ini diambil pada saat yang tertulis di layar. Namun sebaiknya anda selalu merekam suara anda pada awal pengambilan gambar yang menjelaskan kapan gambar tersebut direkam, lokasi anda merekam gambar. Cara inilah yang dapat merekam secara permanen informasi waktu dan tempat pengambilan gambar.</li> </ul>
--	--	--

### Kriteria Penilaian

No Soal (Bobot)	Kriteria	Skor
1 (Bobot 15)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jawaban tepat atau benar semua</li> <li>b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah</li> <li>c. Jawaban salah</li> <li>d. Tidak menjawab</li> </ul>	30 20 10 0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>30</b>
2 (Bobot 15)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jawaban tepat atau benar semua</li> <li>b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah</li> <li>c. Jawaban salah</li> <li>d. Tidak menjawab</li> </ul>	40 25 10 0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
3 (Bobot 20)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jawaban tepat atau benar semua</li> <li>b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah</li> <li>c. Jawaban salah</li> <li>d. Tidak menjawab</li> </ul>	30 20 10 0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>30</b>

Catatan:

Skor yang diperoleh tiap soal = bobot x skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

## LEMBAR KERJA SISWA (FORM 5)



**Mata Pelajaran** : Simulasi Digital  
**Kelas** : X / MM  
**Materi** : Aplikasi Presentasi Video

Kerjakan tugas dibawah ini sesuai dengan ketentuan dari guru!

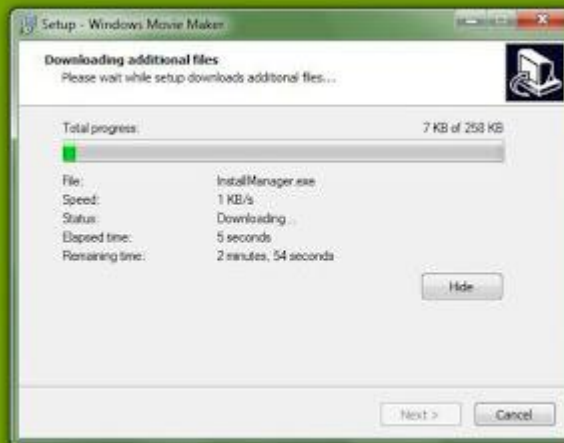
1. Sebutkan dan jelaskan pengertian software pengolah video yg bawaan dari windows XP !
2. Apa fungsi Windows Movie Maker?
3. Sebutkan kegunaan dari :
  - a. before the selected clip
  - b. title at the beginning
  - c. Credits at the end
  - d. title at the after the selected
4. Sebutkan langkah-langkah instalasi windows movie maker !
5. Sebutkan macam-macam arena kerja windows movie maker, beserta penjelasannya !

### Penilaian Pengetahuan Tes Tertulis

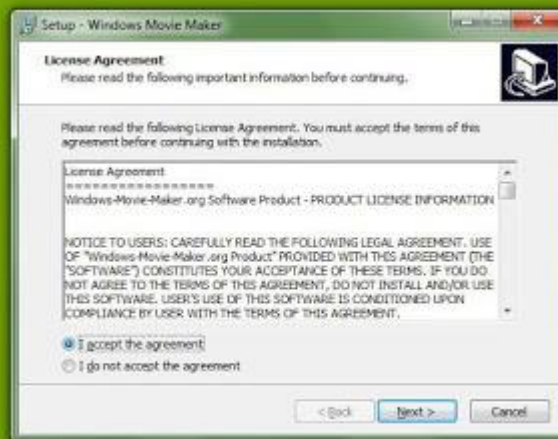
No	Soal	Jawaban
1	Pengertian software pengolah video	Windows Movie Maker <b>Windows Movie Maker</b> adalah program atau software pengolah video yang bawaan dari <b>windows XP</b> . <b>Movie Maker</b> terinstall sewaktu Anda menginstall <b>windows xp</b> secara otomatis. Meskipun program bawaan dan bukannya program yang berdiri sendiri, <b>Movie Maker</b> mampu menjadi program video editing yang handal
2	Fungsi windows movie maker	<b>Fungsi</b> utama program ini adalah untuk melakukan olah digital terhadap cuplikan-cuplikan gambar bergerak ( <b>film</b> ), misalnya untuk menambahkan animasi, efek visual ataupun sebuah redaksi singkat yang berhubungan dengan <b>film</b> yang sedang disunting. Secara default, menu utama yang ditampilkan adalah: Home.
3	Kegunaan dari	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Title before the selected clip menambahkan judul sebelum file yang dipilih muncul</li><li>➤ Title at the beginning menambahkan judul pada awal video</li><li>➤ Credits at the end</li></ul>

		<p>Menambahkan teks pada akhir video</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Title at the after the selected : menambahkan judul sesudah file yang dipilih muncul</li> </ul>
4	Langkah instalasi windows movie maker	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klik 2x pada file Windows Movie Maker</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan awal penginstalan Windows Movie Maker, klik Next</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses Penginstalan dimulai</li> </ul>

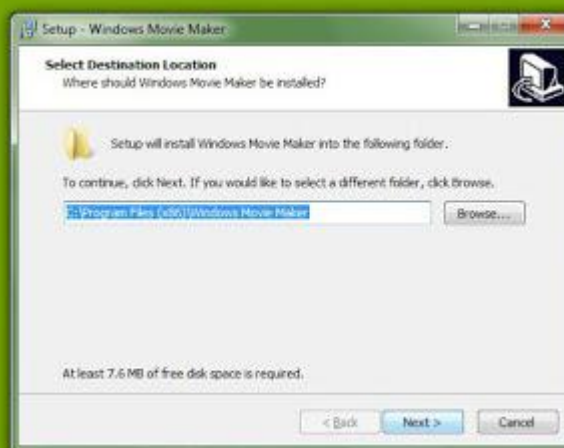




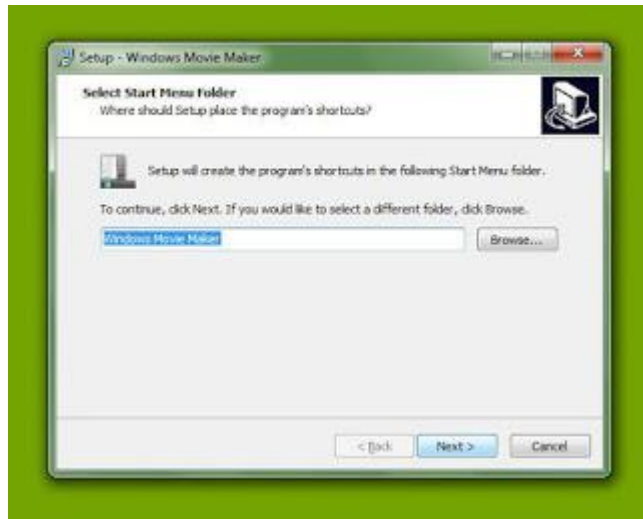
- Tampilan perjanjian lisensi, klik pada I accept the agreement lalu klik Next



- Tampilan dimana file aplikasi Windows Movie Maker akan di simpan, klik Next



- Nama folder yang akan tampil di start menu, klik Next



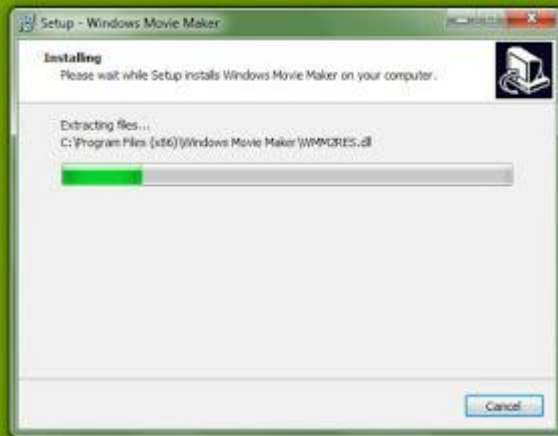
- Klik pada box apabila kita ingin membuat shortcut pada desktop, klik Next



- Tampilan apa saja yang telah kita pilih di menu sebelumnya, klik Install



- Proses penginstalan



- Tampilan akhir penginstalan, klik Finish



- Tampilan awal Windows Movie Maker

5	Macam-macam area kerja windows movie maker	<p>➤ Menu Bar dan Toolbar</p> <p>Pada area kerja Windows Movie Maker di area atas terdapat bagian yang bernama Menu Bar dan area tepat dibawahnya dinamakan Toolbar.</p> <p>Pada area Menu Bar terdapat beberapa pilihan menu, yaitu File, Edit, View, Task, Clip, Play dan Help. Dalam menu-menu inilah terdapat berbagai perintah dalam pengoperasian Windows Movie Maker.</p> <p>Sedangkan Toolbar berisi tombol-tombol perintah, yang serupa dengan pilihan perintah yang ada dalam Menu Bar. Dalam Toolbar perintah-perintah tersebut ditampilkan dalam bentuk icon-icon sedangkan dalam Main Bar tombol perintah ditampilkan dalam bentuk teks.</p> <p>➤ Movie Task Pane</p> <p>Di sebelah kiri area kerja Windows Movie Maker terdapat area yang dinamakan Movie Task Pane. Sama seperti halnya Main Bar dan Toolbar, area ini juga berisi tombol-tombol perintah, bedanya dalam Movie Task Pane perintah-perintah tersebut dibagi dalam beberapa kategori sesuai dengan urutan/tahapan pengolahan video. Movie Task Pane terdiri dari kategori Capture Video, Edit Movie, Finish Movie dan tambahan Movie Making Tips.</p> <p>➤ Collections Pane dan Content Pane</p> <p>Collections Pane terletak pada area yang sama dengan Movie Task Pane. Untuk menampilkan Collections Pane caranya pada Menu Bar pilih View &gt; Collections, atau klik tombol Collections yang ada pada Toolbar.</p>
---	--	--

		<p>Dalam area Collections Pane terdapat 3 buah kategori, yaitu Video Effects, Video Transitions dan Collections. Kategori-kategori tersebut memiliki kontennya masing-masing, isi dari kategori akan ditampilkan dalam Content Pane. Apabila salah satu kategori dalam Collections Pane di klik maka dalam Contents Pane akan tampil isi/anggota dari kategori tersebut.</p> <p>➤ Timeline</p> <p>Di bagian bawah area kerja Windows Movie Maker terdapat sebuah area yang dinamakan Timeline. Timeline berfungsi sebagai tempat meletakkan dan menyusun koleksi file video, audio, transisi, title dan musik. Susunan dalam Timeline akan ditampilkan pada Monitor sebagai preview. Di dalam Timeline Anda dapat melakukan pengaturan durasi clip, pemotongan clip, penambahan efek transisi dan pemberian efek video. Timeline terdiri dari beberapa bagian yang biasa disebut dengan Track. Terdapat 5 buah Track dalam Timeline, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Video, tempat menyusun clip video dan gambar</li><li>• Transition, berisi efek-efek transisi</li><li>• Audio, berisi audio yang menyertai clip video yang disusun dalam Track Video</li><li>• Audio/Music, berisi clip audio tambahan berupa narasi dan musik</li><li>• Title Overlay, berisi title dan credit title yang ditambahkan dalam Timeline</li></ul> <p>Untuk menambahkan dan menyusun clip ke dalam Timeline, Anda hanya perlu melakukan drag and</p>
--	--	---

		drop saja, sama halnya ketika ingin menambahkan efek transisi dan efek video.
--	--	---

### Kriteria Penilaian

No Soal (Bobot)	Kriteria	Skor
1 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
2 (Bobot 15)	a. Jawaban tepat atau benar semua	15
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>15</b>
3 (Bobot 20)	a. Jawaban tepat atau benar semua	20
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	10
	c. Jawaban salah	5
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>20</b>
4 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>
5 (Bobot 25)	a. Jawaban tepat atau benar semua	25
	b. Jawaban kurang tepat atau sebagian salah	15
	c. Jawaban salah	7
	d. Tidak menjawab	0
<b>Skor Maksimal</b>		<b>25</b>

Catatan:

Skor yang diperoleh tiap soal = bobot x skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3.3. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda Mata Pelajaran Simulasi Digital**

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Nomor Soal	Tahapan Berpikir			Jumlah Soal
					C1	C2	C3	
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami Presentasi Video</li> <li>Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video</li> </ul>	<b>Presentasi Video</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definisi presentasi video</li> <li>Fungsi presentasi video</li> <li>Jenis presentasi video</li> </ul>	13. Mengidentifikasi kasi presentasi video	1, 34	✓			2
			14. Mengidentifikasi kasi jenis jenis presentasi video	2, 12, 45, 19	✓			4
			15. Mengidentifikasi kasi fungsi presentasi video	33	✓			1
			16. Mengidentifikasi kasi ciri-ciri presentasi video	14, 24	✓			2
			17. Menjelaskan contoh presentasi video	31		✓		1
			18. Mengidentifikasi kasi pengambilan gambar pada video	3, 7, 43, 17, 22, 25	✓			6
			19. Menjelaskan manfaat presentasi video	8		✓		1
			20. Mengetahui pengertian sinopsis	5	✓			1
			21. Mengidentifikasi kasi software pengolah video	10, 21, 35	✓			3
			22. Mengidentifikasi kasi pengertian treatment	29	✓			1
			23. Mengaplikasikan ikan	11			✓	1

			software movie maker					
			24. Mengetahui software pengolah video	6	✓			1
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<b>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></b>	8. Mengidentifikasi presentasi video tahap praproduksi	9, 15, 27, 28, 41	✓			5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>Tahap pasca produksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	9. Mengidentifikasi tujuan presentasi video tahap produksi 10. menjelaskan pengertian transisi 11. mengaplikasikan proses pengolah video 12. mengidentifikasi proses video 13. mengetahui macam-macam tools pada toolbox movie maker 14. menjelaskan tujuan dibuatnya video 9. Menjelaskan	18, 20, 30, 16, 13 39 38, 4 37, 42 36, 40 23 32, 26 44	✓   ✓ ✓  ✓  ✓	     ✓  ✓	5 1 1 2 2 1 2 1	



			pengertian software movie maker 10.Menyebutka n langkah pembuatan video					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

**Kegiatan Uji Validitas Instrumen di SMK Dinamika Pembangunan 1  
Jakarta**



**Kegiatan Proses Belajar Menggunakan Model Kooperatif tipe  
*Think Pair Share***



**Kegiatan Proses Belajar Menggunakan Model Kooperatif tipe  
*Make A Match***



## POSTEST





**YAYASAN BUDI UTOMO**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MALAKA**  
**SMK MALAKA**  
**TERAKREDITASI A**

*Teknologi & Rehayasa, Teknologi Informatika & Komunikasi*  
JL. Raya Mawar Merah No.23, Pondok Kopi, Jakarta Timur 13460  
Web site <http://www.smkmalaka.sch.id>. E-mail : [tu\\_smkmalaka@yahoo.com](mailto:tu_smkmalaka@yahoo.com)  
Telp (021) 8611849 - 8611850. Fax. 021 8613627

Nomor : 223/SMK.M/XII/2015

Hal : Praktek Ketrampilan Mengajar

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pudji Leksono, ST  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut dibawah ini :

Nama : Servia Yuni Sari  
Nomor Registrasi : 5235127265  
Fakultas : Teknik  
Program studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Adalah benar yang bersangkutan telah melakukan Praktek Ketrampilan Mengajar di SMK Malaka pada tanggal 14 September 2015 sampai dengan 14 Desember 2015, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 Desember 2015  
Kepala Sekolah,

  
  
**Pudji Leksono, ST**



**YAYASAN BUDI UTOMO**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MALAKA**  
**S M K MALAKA**  
**TERAKREDITASI A**

*Teknologi & Rekayasa, Teknologi Informasi & Komunikasi*  
Jl. Raya Mawar Merah No.23, Pondok Kopi, Jakarta Timur 13460  
Web site <http://www.smkmalaka.sch.id>. E-mail : [tu\\_smkmalaka@yahoo.com](mailto:tu_smkmalaka@yahoo.com)  
Telp (021) 8611849 - 8611850. Fax. 021 8613627

Nomor : 319/SMK.M/X/2016  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan untuk Mengadakan Penelitian  
Untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.  
Ka. Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan  
Universitas Negeri Jakarta

Dengan hormat,

Memperhatikan surat permohonan Bapak No. 3247A/UN39.12/KM/2016 tertanggal 28 September 2016 tentang permohonan untuk mengadakan penelitian untuk penulisan skripsi atas nama :

Nama : Servia Yuni Sari  
NIRM/NPM : 5235127265  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Computers  
Jenjang : (S1) Strata Satu

pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat menerima permohonan Bapak tersebut.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 25 Oktober 2016

Kepala Sekolah,



**Heru Wulandono, S.Si**



**YAYASAN BUDI UTOMO**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MALAKA**  
**S M K MALAKA**  
**TERAKREDITASI A**

*Teknologi & Rekayasa, Teknologi Informasi & Komunikasi*  
JL. Raya Mawar Merah No.23, Pondok Kopi, Jakarta Timur 13460  
Web site <http://www.smkmalaka.sch.id>. E-mail : [tu\\_smkmalaka@yahoo.com](mailto:tu_smkmalaka@yahoo.com)  
Telp (021) 8611849 - 8611850. Fax. 021 8613627

Nomor : 328/SMK.M/XII/2016  
Hal : Penelitian Skripsi

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Heru Wulandono, S.Si  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut dibawah ini :

Nama : Servia Yuni Sari  
Nomor Registrasi : 5235127265  
Fakultas : Teknik  
Program studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Adalah benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Perbandingan Model Pembelajaran Tipe Think-Pair-Share dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia di SMK Malaka pada tanggal 05 Oktober 2016 sampai dengan 9 Nopember 2016, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 01 Desember 2016  
Kepala Sekolah,

  
**Heru Wulandono, S.Si**





YAYASAN AL WATHONIYAH ASSHODRIYAH 9  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DINAMIKA PEMBANGUNAN 1 JAKARTA

1. BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI DAN REKAYASA

Kompetensi Keahlian : 1) Teknik Instalasi Tenaga Listrik 3) Teknik Pemesinan  
2) Teknik Audio Video 4) Teknik Kendaraan Ringan

2. BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan

AKREDITASI : A

Badan Akreditasi Provinsi - Sekolah/Madrasah Provinsi DKI Jakarta Tahun 2014

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 230/SMKDP.1/U/XII/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MULYANA, SH., MM  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta

Menerangkan :

Nama : SERVIA YUNI SARI  
NO. REGISTRASI : 5235127265  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Jenjang : (S1) Strata Satu  
No Telp/HP : 081295950929

Benar nama tersebut telah melaksanakan **Penelitian** dalam rangka memenuhi tugas Penyusunan Skripsi dengan judul "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia di SMK Malaka Jakarta"

Demikian surat ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah  
  
MULYANA, SH., MM.

## SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HERAWATI WULANDARI, S.Pd  
Instansi : SMK.DINAMIKA PEMBANGUNAN 1 JAKARTA  
Jabatan : Guru

Telah memiliki dan memberikan instrumen penelitian berupa uji pilihan ganda yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dengan Model Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia Di SMK MALAKA Jakarta".

Yang dibuat oleh:

Nama : Servia Yuni Sari  
NIM : 5235127265  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Setelah meneliti dan memeriksa instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

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

Berdasarkan hasil pemeriksaan, menyatakan bahwa instrumen valid/tidak valid dan dapat/tidak dapat digunakan dalam penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Oktober 2016  
Validator



HERAWATI WULANDARI  
NIP.

## SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUSILO HARI PRABOWO, ST  
Instansi : SMK. BUDHI WARMAN I  
Jabatan : GURU

Telah memiliki dan memberikan instrumen penelitian berupa uji pilihan ganda yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dengan Model Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia Di SMK MALAKA Jakarta”.

Yang dibuat oleh:

Nama : Servia Yuni Sari  
NIM : 5235127265  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Setelah meneliti dan memeriksa instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

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

Berdasarkan hasil pemeriksaan, menyatakan bahwa instrumen valid/tidak valid dan dapat/tidak dapat digunakan dalam penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Oktober 2016  
Validator



.....  
SUSILO HARI P. ST  
NIP.

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Firdaus, S.pd  
Instansi : SMK. Malaka Jakarta  
Jabatan : Guru

Telah memiliki dan memberikan instrumen penelitian berupa uji pilihan ganda yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dengan Model Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia Di SMK MALAKA Jakarta".

Yang dibuat oleh:

Nama : Servia Yuni Sari  
NIM : 5235127265  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Setelah meneliti dan memeriksa instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

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

Berdasarkan hasil pemeriksaan, menyatakan bahwa instrumen valid/tidak valid dan dapat/tidak dapat digunakan dalam penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Oktober 2016  
Validator

  
Muhamad Firdaus, S.pd  
NIP.

**Tabel Uji Validasi Ahli Instrumen Soal Pilihan Ganda  
Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X**

- Pada kolom kesesuaian di bawah ini untuk cocok/tidak cocoknya instrumen pilihan ganda isikan tanda ceklis
- Pada uji validasi ahli untuk instrumen pilihan ganda ini level yang digunakan hanya C1-C3.
- C1 = Pengetahuan, C2 = Pemahaman, C3 = Pengaplikasian

No. Soal	INDIKATOR	Ranah Kognitif	Kesesuaian	
			Cocok	Tidak Cocok
1.	Mengidentifikasi presentasi video	C1		
2.	Mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video	C1		
3.	Mengidentifikasi pengambilan gambar pada video	C1		
4.	Mengidentifikasi pengambilan gambar pada video	C1		
5.	Mengetahui pengertian sinopsis	C1		
6.	Mengetahui software pengolah video	C1		
7.	Mengidentifikasi konsep produk	C1		
8.	Menjelaskan manfaat presentasi video	C2		
9.	Mengidentifikasi presentasi video tahap praproduksi	C1		

10.	Mengidentifikasi software pengolah video	C1		
11.	Mengaplikasikan software movie	C3		
12.	Mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video	C1		
13.	Mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video	C1		
14.	Mengidentifikasi ciri-ciri presentasi video	C1		
15.	Mengidentifikasi presentasi video tahap praproduksi	C1		
16.	Mengidentifikasi pengambilan gambar pada video	C1		
17.	Mengidentifikasi pengambilan gambar pada video	C1		
18.	Menjelaskan tujuan presentasi video tahap produksi	C2		
19.	Mengidentifikasi pengambilan gambar pada video	C1		
20.	Menjelaskan tujuan presentasi video tahap produksi	C2		
21.	Mengidentifikasi software pengolah video	C1		
22.	Mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video	C1		
23.	Menjelaskan tujuan dibuatnya video	C2		
24.	Mengidentifikasi ciri-ciri presentasi video	C1		
25.	Mengidentifikasi pengambilan gambar pada video	C1		

26.	Menjelaskan pengertian software movie maker	C2		
27.	Mengidentifikasi presentasi video tahap praproduksi	C1		
28.	Mengidentifikasi presentasi video tahap praproduksi	C1		
29.	Mengidentifikasi pengertian treatment	C1		
30.	Menjelaskan tujuan presentasi video tahap produksi	C2		
31.	Menjelaskan contoh presentasi video	C2		
32.	Menjelaskan pengertian software movie maker	C2		
33.	Mengidentifikasi fungsi presentasi video	C1		
34.	Mengidentifikasi presentasi video	C1		
35.	Mengidentifikasi software pengolah video	C1		
36.	Mengetahui macam-macam tools pada toolbox movie maker	C1		
37.	Mengetahui macam-macam tools pada toolbox movie maker	C1		
38.	Mengaplikasikan proses pengolah video	C3		
39.	Mengidentifikasi pengertian transisi	C1		
40.	Mengidentifikasi proses editing video	C1		

41.	Mengidentifikasi presentasi video tahap praproduksi	C1		
42.	Mengidentifikasi proses video	C1		
43.	Mengidentifikasi tujuan presentasi video tahap produksi	C1		
44.	Menyebutkan langkah pembuatan video	C1		
45.	Mengidentifikasi tujuan presentasi video tahap produksi	C1		



## TENTANG PENULIS



Servia Yuni Sari dilahirkan di Cimahi pada tanggal 26 Juni 1993 dari pasangan Bapak Hasrattanor dengan Ibu Erlinda yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara.

Penulis memulai pendidikan pada tahun 1999 di SD Banjarmasin Kalimantan Selatan, dan sempat pindah dan memulai kembali pendidikan pada tahun 2000 di SDN Pengasinan X, dan mengakhiri pendidikan dasarnya pada tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan tingkat menengah pertama di SMP Sandikta dan menyelesaikannya pada tahun 2009. Setelah itu, penulis meneruskan ke jenjang tingkat menengah atas di SMK Sandikta Bekasi, dan lulus pada tahun 2012. Ditahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dengan peminatan Multimedia pada perkuliahan di semester ke-5. Pada bulan Februari 2015 penulis menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL) di LAPAN , dan pada September 2015 penulis menjalani Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Malaka. Pada akhir perkuliahan, penulis melakukan penelitian skripsi di SMK Malaka Jakarta Timur dengan judul skripsi “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X MM Di SMK Malaka Jakarta Timur”.