

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



Tema : Editing Video menggunakan Kinemaster  
Sub Tema : Teknik Dasar Editing Video  
Kelas/Semester : VIII/Genap  
Nama : Joko Susanto, S.Pd, S.Kom  
NIP : 19870413 201101 1 008

**PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS**  
**DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAHRAGA**  
**SMP 2 KUDUS**  
**TAHUN 2022**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP 2 Kudus  
Pelajaran : BTIK  
Kelas/Semester : VIII /Genap  
Materi Pokok : Teknik Dasar Editing Video  
Alokasi Waktu : 10 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) diharapkan:

1. Peserta didik dapat memahami teknik-teknik dasar editing video
2. Peserta didik dapat membuat video sederhana yang menarik
3. Peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan handphone dengan baik

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<p data-bbox="858 987 983 1021" style="text-align: center;"><b>2 MENIT</b></p> <ul data-bbox="480 1032 1374 1688" style="list-style-type: none"><li>• Guru menyiapkan ketua kelas untuk memimpin berdoa</li><li>• Guru menyiapkan peserta didik untuk mempersiapkan perangkat handphone</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li><li>• Guru memberi motivasi tentang pemanfaatan video dalam kehidupan sehari-hari</li><li>• Guru melakukan apersepsi dengan menghubungkan pembelajaran sebelumnya</li><li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</li><li>• Guru menyampaikan penilaian yang disampaikan yaitu penilaian karya video.</li></ul>

Kegiatan Inti	6 MENIT
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan pertanyaan tentang kesuksesan youtuber dari hasil video.</li> <li>• Peserta didik mengamati video editing menggunakan kinemaster : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=75u9Uk_yDJ8">https://www.youtube.com/watch?v=75u9Uk_yDJ8</a></li> <li>• Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan dari hasil pengamatan video.</li> <li>• Peserta didik mengamati teknik-teknik dasar editing video menggunakan kinemaster yang disampaikan oleh guru.</li> <li>• Peserta didik mempelajari dan mempraktekkan editing video dengan perangkat handphone dengan bimbingan guru.</li> <li>• Peserta didik dibagi menjadi 4 (empat kelompok) .</li> <li>• Peserta didik merancang editing video yang sederhana dan menarik</li> <li>• Peserta didik menerapkan hasil rancangan untuk di implementasikan ke dalam aplikasi sesuai dengan kelompoknya.</li> <li>• Peserta didik mengolah dan mengedit video yang kemudian di render untuk dijadikan satu karya produk video.</li> <li>• Guru memfasilitasi, membantu dan mengarahkan proyek masing-masing siswa.</li> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil karya video</li> <li>• Guru meminta peserta didik mengevaluasi proyek yang telah dilakukan.</li> <li>• Peserta didik mendiskusikan kesimpulan proyek yang telah dilakukan.</li> </ul>

<b>Kegiatan Penutup</b>	<b>2 MENIT</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi pertanyaan lisan terkait dengan editing video yang sudah dipraktikan oleh peserta didik</li> <li>2. Guru bersama peserta didik melakukan review dan refleksi pembelajaran hari ini</li> <li>3. Guru memberi tugas untuk mempelajari teknik lanjutan dalam editing video.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ol>

### **C. Penilaian Pembelajaran**

<b>Metode</b>	<b>Bentuk instrumen</b>
1. Tes Lisan	Pertanyaan Lisan
2. Penilaian Kinerja	Lembar penilaian kinerja praktik dan rubriknya
3. Penilaian produk	Lembar penilaian produk dan rubriknya

Kudus, 6 Januari 2022  
Guru BTIK

**Joko Susanto, S.Pd, S.Kom**  
NIP. 19870413 201101 1 008

## Lampiran 1

### INSTRUMEN LEMBAR PENILAIAN KINERJA

#### A. Lembar Penilaian Kinerja

No	Aspek yang di nilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Penerapan aplikasi					
2.	Langkah kegiatan proyek					
3.	Kerja sama kelompok					
4.	Hasil produk					
5.	Presentasi					

#### B. Rubrik Penilaian Kinerja

No	Aspek yang di nilai	Keterangan rubrik
1.	Penerapan aplikasi	4: Penerapan aplikasi sesuai 3: Penerapan aplikasi kurang sesuai 2: Penerapan aplikasi tidak sesuai 1: Penerapan aplikasi tidak benar
2.	Langkah kegiatan proyek	4: Langkah kegiatan lengkap, urut dan sistematis 3: Langkah kegiatan lengkap, tidak urut 2: Langkah kegiatan tidak lengkap dan urut 1: Langkah kegiatan tidak lengkap dan tidak urut
3.	Kerja sama kelompok	4: Semua anggota kelompok aktif dalam percobaan 3: Hanya 3 orang yang aktif 2: Hanya 2 orang yang aktif 1: Hanya satu orang yang aktif
4.	Hasil video	4: Hasil lengkap dan benar 3: Hasil kurang lengkap dan benar 2: Hasil kurang lengkap dan tidak benar 1: Tidak ada hasil
5.	Presentasi	4: Presentasi hasil sangat menarik 3: Presentasi hasil menarik 2: Presentasi hasil kurang menarik 1: Presentasi hasil tidak menarik

## Lampiran 2

### INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

#### A. Lembar penilaian produk

No	Aspek yang di nilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Kesesuaian					
2.	Komposisi					
3.	Kreatifitas					
4.	Ketepatan waktu					

#### B. Rubrik penilaian produk

No	Aspek yang di nilai	Keterangan
1.	Kesesuaian	4: Kesesuaian dengan materi sudah lengkap 3: Kesesuaian dengan materi kurang lengkap 2: Kesesuaian dengan materi belum lengkap 1: Tidak ada kesesuaian
2.	Komposisi teks dan video	4: Komposisi teks dan video sudah sesuai 3: Komposisi teks dan video kurang sesuai 2: Komposisi teks dan video belum sesuai 1: Komposisi tidak sesuai
3.	Kreatifitas	4: Kreatifitas video menarik 3: Kreatifitas video kurang menarik 2: Kreatifitas video belum menarik 1: Kreatifitas video tidak ada
4.	Ketepatan waktu	4: Ketepatan waktu sudah sesuai 3: Ketepatan waktu kurang sesuai 2: Ketepatan waktu belum sesuai 1: Ketepatan waktu tidak ada

## Lampian 3

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### A. TUJUAN:

1. Peserta didik dapat memahami teknik-teknik dasar editing video.
2. Peserta didik dapat membuat video sederhana yang menarik.

#### B. ALAT DAN BAHAN:

1. Handphone
2. Aplikasi Kinemaster
3. Speaker / Headset

#### C. TUGAS PRODUK

1. Buatlah karya video sederhana menggunakan aplikasi kinemaster dengan durasi maksimal 2 (dua) menit.

Ketentuan produk memuat :

- a. Judul Karya.
  - b. Isi Konten memuat kombinasi teks, audio, video dan transisi.
  - c. Penutup dengan ucapan terimakasih
2. Presentasikan hasil karya video sederhana di depan kelas.
  3. Tugas dikerjakan secara berkelompok (4 kelompok).