



# **LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

**PENERAPKAN METODE TUTOR SEBAYA  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SERTA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO  
KELAS XII MULTIMEDIA 1  
DI SMK NEGERI 3 SAMPIT**

**OLEH  
FRANSISKA ANGGUN, S.Kom  
NIM : 203153772757**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**2020**



**LAPORAN  
PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
(PTK)**

**PENERAPKAN METODE TUTOR SEBAYA  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SERTA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO  
KELAS XII MULTIMEDIA 1  
DI SMK NEGERI 3 SAMPIT**

**OLEH  
FRANSISKA ANGGUN, S.Kom  
NIM : 203153772757**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**2020**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fransiska Anggun, S.Kom  
NIM : 203153772757  
Prodi/Jurusan : Teknik Komputer dan Informatika  
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI MALANG (UM)

Menyatakan bahwa karya berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti karya tersebut bukan merupakan karya sendiri, maka saya bersedia diproses secara hukum untuk menerima sanksinya.

Sampit, November 2020



Fransiska Anggun, S.Kom

## LEMBAR PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : **PENERAPKAN METODE TUTOR SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN KELAS XII MM 1 DI SMK NEGERI 3 SAMPIT**
- b. Jenis Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- c. Waktu Penelitian : Oktober s.d. November 2020

### 2. Data Peneliti

Nama : Fransiska Anggun, S.Kom

NUPTK : 1434769670300002

Jabatan : Guru Produktif Multimedia

Unit Kerja : SMK Negeri 3 Sampit

### 3. Disahkan Oleh

Nama : Drs. I Nyoman Sueta

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SMK Negeri 3 Sampit

Yang Mengesahkan,  
Kepala SMK Negeri 3 Sampit



*[Signature]*  
Drs. I Nyoman Sueta  
NIP. 19641205 200003 1 002

Sampit, 16 November 2020  
Peneliti

Fransiska Anggun, S.Kom  
NIP. -

## DAFTAR ISI

### SAMPUL

### LEMBAR PENGESAHAN

### DAFTAR ISI

#### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian .....	2
E. Manfaat Hasil Penelitian.....	2

#### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Minat Belajar .....	4
1. Pengertian Minat .....	4
2. Faktor –faktor yang mempengaruhi minat.....	5
B. Hasil Belajar.....	7
1. Pengertian Hasil belajar .....	7
2. Hasil belajar Taksonomi Blom .....	7
3. Ketuntasan Belajar .....	8
C. Metode Pembelajaran Tutor Sebaya .....	9
1. Pembelajaran .....	9
2. Pengertian Metode Pembelajaran Peer Tutoring .....	9
3. Pembelajaran Tutor Sebaya .....	11
4. Kriteria Peer Tutoring (Teman Sebaya).....	11
5. Kelebihan Dan Kelemahan Peer Tutoring (Tutor Sebaya) .....	13
6. Langkah – langkah Peer Tutoring (Tutor Sebaya).....	15

#### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	16
1. Siklus Tindakan.....	16
2. Pelaksanaan Timdakan.....	17
3. Instrumen Penelitian .....	20

4. Indikator capaian .....	21
B. Jadwal Penelitian .....	21
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN</b>	
A. Paparan Data Pra Siklus (Observasi Awal) .....	22
B. Tindakan Siklus 1 .....	22
1. Perencanaan Tindakan .....	22
2. Tindakan 1 (Pertemuan 1).....	22
3. Pengamatan I.....	24
4. Refleksi 1 .....	26
C. Tindakan Siklus 2 .....	26
1. Perencanaan Tindakan .....	26
2. Tindakan 2 (Pertemuan 2).....	26
3. Pengamatan 2 .....	27
4. Refleksi 2 .....	29
D. Tindakan Siklus 3 .....	29
1. Perencanaan Tindakan .....	29
2. Tindakan 3 (Pertemuan 3).....	29
3. Pengamatan 3 .....	30
4. Refleksi 3 .....	32
E. Temuan Penelitian .....	33
1. Angket Minat .....	33
2. Hasil belajar .....	34
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Pelaksanaan dan Penggunaan Metode Tutor Sebaya.....	35
B. Peningkatan Minat .....	35
C. Peningkatan Hasil Belajar.....	35
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	36
B. Saran .....	36
<b>LAMPIRAN</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sindiknas).

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah 2018, menetapkan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) yang memuat Muatan Nasional, Muatan Kewilayahan, dan Muatan Peminatan Kejuruan yang terdiri atas Dasar Bidang Keahlian, Dasar Program Keahlian, dan Kompetensi Keahlian.

adalah salah satu mata pelajaran wajib dasar program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Berdasarkan struktur kurikulum 2013 mata pelajaran ini disampaikan di kelas XII semester 1 dan semester 2, masing-masing 12 jam pelajaran. ini merupakan mata Pelajaran Kompetensi Keahlian (C3), sehingga ketercapaian kompetensi mata pelajaran ini menjadi hal yang sangat penting khususnya pada jurusan Multimedia.

Kompetensi merupakan kemampuan individu dalam bekerja yang mencakup pengetahuan, ketrampilan dan perilaku yang sesuai dengan standar yang diterapkan. Ketrampilan siswa dapat dilihat dari kemampuannya dalam membuat sebuah produk dan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Kendala yang di alami masa pandemic Covid-19 yaitu minat dan hasil belajar Peserta Didik tidak sesuai yang diharapkan, cenderung menurun. Sehingga membuat sebagian besar siswa belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70. Jika siswa memperoleh nilai di bawah KKM. maka hasil belajar siswa belum memenuhi standart ketuntasan, maka siswa wajib mengulang materi tersebut sampai memenuhi KKM. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan adanya penelitian tindakan kelas.

Upaya peningkatan minat peserta didik pada mata pelajaran idealnya dimulai dari pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembenahan pembelajaran tersebut dibutuhkan suatu metode yang dapat meningkatkan minat peserta didik. Maka peneliti perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode

pembelajaran tutor sebaya (peer tutoring) dengan judul “**MENERAPKAN METODE TUTOR SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN KELAS XII MM 1 DI SMK NEGERI 3 SAMPIT**” diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik khususnya pada Mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video.

## **B. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas agar penelitian ini tidak meluas, maka perlu adanya batasan masalah. Penelitian ini dibatasi mengenai upaya menerapkan tutor sebaya untuk meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran kelas XII MM 1 di SMK Negeri 3 Sampit. Dalam penelitian ini indikator keberhasilan dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes unjuk kerja siswa. Menerapkan tutor sebaya untuk meningkatkan minat peserta didik dapat membuat perhatian siswa terpusat pada pelajaran yang sedang diberikan, sehingga siswa dapat mengamati dan memperhatikan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan jelas.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah metode tutor sebaya dapat meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran ?
2. Apakah metode tutor sebaya bisa meningkatkan hasil belajar siswa?

## **D. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Melalui metode tutor sebaya dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran teknik pengolahan audio kelas XII MM 1.
2. Untuk membandingkan hasil belajar menggunakan metode Tutor Sebaya.

## **E. MANFAAT HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat

1. Bagi Siswa :  
Sebagai wahana baru dalam proses meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru :

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode dan media pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat memahami pelajaran, meningkatkan minat Peserta Didik.

3. Bagi Prodi Multimedia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penerapan metode pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknik Pengolah Audio Video.

4. Bagi penulis :

Memperoleh pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah tentang penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran dengan metode Tutor Sebaya (peer tutoring)

5. Bagi masyarakat :

Sebagai referensi tentang penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran dengan metode Tutor Sebaya (peer tutoring).

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. MINAT BELAJAR**

##### **1. Pengertian Minat**

Slameto (2010:180) mengemukakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap TIK akan mempelajari TIK dengan sungguh-sungguh seperti rajin belajar, merasa senang mengikuti penyajian pelajaran TIK, dan bahkan dapat menemukan kesulitan-kesulitan dalam belajar menyelesaikan soal-soal latihan dan praktikum karena adanya daya tarik yang diperoleh dengan mempelajari TIK. Siswa akan mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting dan bila siswa melihat bahwa dari hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar siswa akan berminat dan bermotivasi untuk mempelajarinya. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila ada minat. Oleh karena itu, guru harus mampu membangkitkan minat siswa

dalam menerima pelajaran. Ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat anak didik yaitu: (1) memberikan informasi kepada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu serta menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa akan datang, (2) menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui banyak siswa, (3) menggunakan insentif sebagai alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukan dengan baik (Slameto, 2010: 181).

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat**

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, yaitu faktor Internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang sedang belajar. Faktor internal sangat besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal terdiri dari faktor sosial dan faktor non sosial. Faktor dari dalam (internal), meliputi: (1) perhatian, (2) rasa senang, dan (3) aktivitas. Pertama, yaitu perhatian, seorang siswa yang berminat terhadap pembelajaran Teknik Pengolahan Audio Video akan mempunyai perhatian yang tinggi terhadap pelajaran tersebut. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya (Slameto, 2010: 56). Kedua, yaitu rasa senang, rasa senang siswa terhadap suatu pembelajaran juga mempengaruhi minat siswa.

Jika siswa tidak suka dalam pembelajaran maka minat untuk mengikuti pembelajaran rendah dibandingkan dengan siswa yang senang terhadap suatu pembelajaran tersebut. Misalnya saja seorang siswa senang terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani pasti minatnya lebih besar dibandingkan siswa yang tidak suka terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Ketiga, aktivitas yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam sebuah hal.

Seseorang memiliki minat yang tinggi maka aktivitas seseorang tersebut makin tinggi juga begitu juga sebaliknya. Misalnya saja dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tentang pembelajaran permainan bola voli, siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih banyak melakukan aktivitas pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang lainnya. Faktor dari Luar (eksternal), meliputi: (1) peranan Guru, (2) fasilitas, dan (3) peranan minat belajar. Pertama yaitu peranan guru, dalam Pembelajaran Teknik Pengolahan Audio Video seperti metode mengajar guru,

hubungan antara siswa dan murid dan kecakapan dalam mengajar seorang guru berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Misalnya saja penggunaan metode mengajar yang tidak sesuai, sifat guru yang tidak disukai siswanya, dan kurangnya kecakapan guru dalam menerangkan suatu pembelajaran itu semua membuat siswa malas dan tidak berminat lagi untuk ikut dalam pembelajaran Teknik Pengolahan Audio Video. Sebaliknya jika seorang guru dapat menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan kondisi siswa, sifat guru yang perhatian pada siswanya, serta memiliki kecakapan yang baik dalam mengajar maka minat siswa akan meningkat dan pembelajaran akan berjalan dengan baik. Guru diharapkan senantiasa berusaha untuk menimbulkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar.

Guru dalam pengertian ini seharusnya berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan sehingga terciptanya suatu pembelajaran yang kondusif dan siswa dapat memperoleh sebuah prestasi belajar yang baik. Kedua yaitu fasilitas, ketersediaan dan tidak ketersediaan fasilitas atau sarana prasarana TIK akan mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian keadaan fasilitas sekolah yang baik juga akan mempengaruhi minat belajar siswa. Misalnya saja fasilitas sekolah yang baik akan menarik minat siswa dibandingkan dengan fasilitas sekolah yang kurang dan sudah jelek membuat siswa malas dalam pembelajaran.

Fasilitas sendiri adalah sesuatu alat yang dapat mempermudah atau membantu siswa untuk melakukan suatu hal. Jadi fasilitas sangatlah penting dalam tercapainya suatu proses pembelajaran sehingga siswa dapat menerima suatu pembelajaran dengan baik dan dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran tersebut. Ketiga yaitu peranan minat belajar, minat belajar mempunyai peranan yang penting dalam proses belajar mengajar, yaitu menimbulkan perhatian spontan, mempermudah dan memperkuat ingatan bahan pelajaran, mencegah terjadi gangguan perhatian, mencegah kebosanan. Menimbulkan perhatian spontan dimana siswa yang berminat akan memberikan perhatian secara spontan, tiba-tiba karena siswa melakukan sesuatu karena dorongan hati bukan karena anjuran atau paksaan. Mempermudah dan memperkuat ingatan bahan pelajaran.

Siswa yang berminat akan rajin, giat, dan tekun belajar selalu memperhatikan penjelasan guru sehingga siswa mudah mengingat materi pelajaran dan dengan mudah siswa menjawab dan menjelaskan materi. Mencegah terjadi gangguan perhatian.

Siswa yang berminat dengan senang memperhatikan penjelasan guru, konsentrasi tinggi, dan kuat sehingga gangguan yang datang tidak mudah mempengaruhi perhatian atau konsentrasi siswa pada pelajaran. Dengan adanya minat yang dimiliki siswa, siswa akan merasa senang dalam mengikuti proses belajar mengajar dan tidak akan merasa bosan.

## **B. HASIL BELAJAR**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana, (2004 : 22) Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Suprijono (2013:7) Pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Menurut Winarno Surakhmad (dalam buku, *Interaksi Belajar Mengajar*, Bandung: Jemmars, 1980:25) Hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam menentukan keberhasilan siswa.

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman.

### **2. Hasil Belajar Taksonomi Blom**

Menurut Bloom (Supriono, 2009:6-7)

Definisi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Benyamin Bloom mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar ke dalam tiga kategori, yaitu:

- a. Ranah kognitif, meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan (karakterisasi).
- c. Ranah psikomotorik, mencakup kemampuan yang berupa keterampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.

Taksonomi tujuan pembelajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan yaitu (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Analisis, (5) Sintesis, dan (6) Evaluasi.

### **3. Ketuntasan Belajar**

Menurut ,(Depdiknas, Buku 3,2004 :16) ketuntasan belajar merupakan pencapaian hasil belajar yang ditetapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi lebih lanjut. Menurut M.Uzer Usman, belajar tuntas adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang di tetapkan untuk setiap unit pelajaran baik dalam perorang maupun berkelompok, dengan kata lain apa yang di pelajari siswa dapat di kuasai sepenuhnya. Sedangkan ketuntasan belajar menurut S. Nasution bahwa belajar tuntas , artinya penguasaan penuh[2]. Penguasaan penuh ini dapat dicapai apabila siswa mampu menguasai materi tertentu secara menyeluruh yang di buktikan dengan hasil belajar yang baik pada materi tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut , dapat dikemukakan bahwa belajar tuntas adalah penguasaan peserta didik terhadap seluruh materi yang telah di pelajari. Dengan kata lain, seluruh peserta didik telah menguasai seluruh SK dan KD yang telah di terapkan di mata pelajaran

Menurut H. Erman (2003 : 11) seorang siswa (individual) disebut telah tuntas dalam belajar, bila siswa telah mencapai daya serap 65% dan ketuntasan belajar klasikal adalah 80%,yang artinya ketuntasan belajar suatu kelas belum mencapai 80% perlu diadakan diagnostik dan remedial sebelum materi dilanjutkan. Daya serap merupakan persentase skor tingkat penguasaan untuk setiap siswa dalam suatu tes.

Sesuai dengan ketentuan dalam KBK (Sunoto, 2002 : 93), siswa tuntas belajar, bila telah 75% menguasai kompetensi atau sekurang-kurangnya harus mencapai skor minimal 75 . Dalam pola ini ditentukan bahwa seorang siswa yang mempelajari unit satuan pembelajaran tertentu dapat berpindah ke unit satuan pembelajaran berikutnya jika siswa yang bersangkutan telah menguasai sekurang-kurangnya 75% dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan, (Departemen Pendidikan Nasional, 2004: 14).

## **C. METODE PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA**

### **1. Pembelajaran**

Menurut Siful Sagala (2009:61) Pengertian pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik., sedangkan belajar oleh peserta didik. Pembelajaran Peer Tutoring. Menurut Sanjaya (2011:13-14) Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran.

Sedangkan menurut komalasari (2013:3) Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Jadi dari pengertian tiga ahli diatas Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

### **2. Pengertian Metode Pembelajaran Peer Tutoring**

Pengertian Metode Peer Tutoring ( tutor teman sebaya)

Menurut Roestiyah (1986:53) “sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau asal untuk belajar seseorang.” Sumber belajar banyak ragamnya, salah satunya adalah manusia. Manusia merupakan sumber belajar yang sangat kompleks, karena setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Salah satu sumber belajar manusia yang ada di sekolah selain guru adalah siswa. Siswa memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Harsunarko (Suherman dkk, 2001:233) sumber belajar tidak harus selalu guru. Sumber belajar dapat orang lain selain guru, melainkan teman dari kelas yang lebih tinggi, teman sekelas atau keluarganya di rumah. Sumber belajar bukan guru dan berasal dari orang lain yang lebih pandai disebut Tutor. Ada dua macam tutor, yaitu tutor sebaya dan tutor kakak. Tutor sebaya adalah teman sebaya yang lebih pandai.

Dengan demikian, pemanfaatan siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi atau pandai sebagai tutor sebaya diharapkan dapat membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan dalam belajar sehingga hasil belajar menggambar busana bisa lebih meningkat.

Tutor sebaya merupakan gabungan dari dua buah kata, yaitu tutor dan sebaya. Menurut Wojowasito dan Poerwadarminta (dalam Amanah, 1995:33) Kata tutor bersal dari bahasa Inggris yang berarti guru. Sedangkan kata sebaya berarti sama umur atau sesuai. Dalam pengertian lain Supriyadi (dalam Suherman dkk,2001: 233) mengemukakan, bahwa “Tutor sebaya adalah seorang atau beberapa orang siswa yang ditunjuk dan ditugaskan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Tutor tersebut diambil dari kelompok yang prestasinya lebih tinggi.”

Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa pendapat mengenai tutor sebaya diantaranya dikemukakan oleh Ischak dan Warji (Suherman dkk, 2001: 233) bahwa: “Tutor sebaya adalah sekelompok siswa yang telah tuntas terhadap bahan pelajaran, dalam memahami bahan pelajaran yang dipelajarinya.” Sedangkan Semiawan (Suherman dkk, 2001: 233) mengatakan bahwa “Tutors ebaya itu adalah yang pandai dapat memberikan bantuan belajar kepada siswa yang kurang pandai.”

Seperti dikemukakan Arikunto (Nurhayati, 2008), tutor sebaya adalah seseorang atau beberapa orang siswa yang ditunjuk oleh guru sebagai pembantu guru dalam melakukan bimbingan terhadap kawan sekelas. Dengan sistem pembelajaran menggunakan tutor sebaya akan membantu siswa yang nilainya rendah atau kurang cepat menerima pelajaran dari guru.

Jadi dalam pembelajaran dengan tutor sebaya sebagai sumber belajar, yang bertindak sebagai tutor adalah siswa, sementara guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing apabila tutor sebaya mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya.

Untuk menanggulangi hal tersebut, guru hendaknya memberikan bimbingan atau semacam les terhadap kelompok siswa yang ditunjukkan sebagai tutor sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, proses pembelajarana akan berjalan secara efektif dan efisien, tanpa melimpahkan tugasnya sebagai pembelajar.

Penerapan tutor sebaya, juga dapat membantu guru dalam menganalisa kesulitan belajar siswanya, karena setiap siswa memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Tidak hanya itu, dalam proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang enggan atau malu untuk bertanya terhadap guru.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tutor sebaya adalah sumber belajar selain guru, yaitu teman sebaya yang lebih pandai, yang pemanfaatnya diharapkan dapat memberikan bantuan belajar kepada teman-temannya yang mengalami kesulitan dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.

### **3. Pembelajaran Tutor Sebaya**

Menurut Branley (1974: 53) ada tiga model dasar dalam menyelenggarakan proses belajar dengan tutor, yaitu:

- a. Student to student
- b. Group to Tutor
- c. Student to student

Dalam menyelenggarakan proses belajar dengan tutor, maka sebaiknya dilakukan dengan membentuk kelompok kecil terdiri dari (4-5 orang) agar berjalan lebih efektif dan fokus pada masing-masing anggota.

Model dasar penyelenggaraan tutor sebaya dengan student to student adalah siswa yang berperan sebagai tutor. Dengan satu tutor memberi pemahaman terhadap temannya yang memerlukan bimbingan secara bergantian satu persatu. Sedangkan group to tutor satu tutor memberikan bimbingan pelajaran kepada kelompok kecil teman-teman sekelasnya yang memerlukan bantuan belajar

### **4. Kriteria Peer Tutoring (Teman Sebaya)**

Tutor sebaya harus dipilih dari siswa atau sekelompok siswa yang lebih pandai dibandingkan teman-temannya, sehingga dalam proses pembelajaran ia dapat memberikan pengayaan atau membimbing teman-temanya dan ia sudah menguasai bahan yang akan disampaikan kepada teman-teman lainnya.

Menurut Dankmeyer (dalam Suherman dkk, 2001:234) tugas sebagai tutor merupakan kegiatan yang kaya akan pengalaman yang justru sebenarnya merupakan

kebutuhan anak itu sendiri. Dalam persiapan ini antara lain mereka berusaha mendapatkan hubungan dan pergaulan baru yang mantap dengan teman sebaya, mencari peranannya sendiri, mengembangkan kecakapan intelektual dan konsep-konsep yang penting, mendapatkan tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial.

Dengan demikian, beban yang diberikan mereka yang ditunjuk sebagai tutor akan memberikan kesempatan untuk mendapatkan perannya, beragaul dengan orang-orang lain, dan bahkan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.

Pemilihan siswa tutor ini berdasarkan beberapa kriteria. yang Menurut Surya dan Amin (Cahye, 2006: 35) pemilihan tutor diantaranya memiliki kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran, kemampuan membantu orang lain baik secara individu maupun kelompok, prestasi belajar yang tergolong baik, hubungan sosial yang baik dengan teman-temannya, memiliki kemampuan dalam memimpin kegiatan kelompok, disenangi dan diterima oleh teman-temannya terutama kelompok rendah.

Guru dapat menunjuk dan menugaskan siswa yang pandai untuk memberikan penjelasan juga berbagi pengetahuan yang diapunya dengan siswa yang kurang pandai. Karena hanya gurulah yang mengetahui jenis kelemahan siswa, sedangkan tutor hanya membantu melaksanakan perbaikan dan bukan mendiagnosis (Djamarah dan Zain, 2006: 26). Demikian juga, siswa yang merasa kurang dalam pelajaran dianjurkan untuk bertanya kepada teman sebayanya yang lebih pandai. Tutor sebaya melibatkan siswa belajar satu sama lain dengan cara berbagi pengetahuan, ide dan pengalaman antara peserta didik. Hal ini menanamkan bahwa belajar tidak harus dengan guru di sekolah yang mengakibatkan siswa menjadi tergantung dengan guru.

Sejalan dengan itu Arikunto (Nurhayati, 2008) mengemukakan dalam memilih tutor perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Tutor dapat diterima (disetujui) oleh siswa yang mendapat program perbaikan sehingga siswa tidak mempunyai rasa takut atau enggan bertanya kepadanya.
- b. Tutor dapat menerangkan bahan perbaikan yang dibutuhkan oleh siswa yang menerima program perbaikan.
- c. Tutor tidak tinggi hati, kejam atau keras hati terhadap sosial kawan.
- d. Tutor mempunyai daya kreatifitas yang cukup untuk memberikan bimbingan, yaitu dapat menerangkan pelajaran kepada kawannya.

Menurut Jawahir, A, (2003) ada tiga tipe pemasangan siswa yaitu

- a. Siswa mungkin mengajar siswa lainnya dalam kelas yang sama
- b. Siswa yang lebih tua mengajar siswa yang tingkat kelasnya lebih rendah
- c. Dua siswa bekerjasama dan membantu yang lainnya sama halnya dengan aktivitas belajar biasa.

#### **5. Kelebihan Dan Kelemahan Peer Tutoring (Tutor Sebaya)**

Pendekatan tutor sebaya lebih memungkinkan berhasil dibandingkan guru. Dikarenakan peserta didik melihat masalah dengan cara yang berbeda dibandingkan orang dewasa dan menggunakan bahasa yang lebih akrab dan santai.

Sejalan dengan itu, Natawidjaya dan zucri (Setiawati, 2008:11) bantuan belajar oleh tutor sebaya pada umumnya memberikan hasil yang cukup baik, hubungan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain pada umumnya terasa lebih dekat dibandingkan dengan guru karena adakalanya seorang siswa lebih mudah menerima keterangan yang diberikan oleh temannya karena tidak adanya rasa enggan atau malu untuk bertanya.

Menurut Suryo Dan Amin (1982:51), beberapa kelebihan metode tutor sebaya adalah sebagai berikut :

- a. Adanya suasana hubungan yang lebih dekat dan akrab antara siswa yang dibantu dengan siswa sebagai tutor yang membantu.
- b. Bagi tutor sendiri, kegiatan remedial ini merupakan kesempatan untuk pengayaan dalam belajar dan juga dapat menambah motivasi belajar.
- c. Bersifat efisien, artinya bisa lebih banyak yang dibantu
- d. Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri

Adapun kekurangan metode tutor sebaya menurut Suryo Dan Amin (1982:51) adalah sebagai berikut :

- a. Siswa yang dipilih sebagai tutor dan berprestasi baik belum tentu mempunyai hubungan baik dengan siswa yang dibantu.
- b. Siswa yang dipilih sebagai tutor belum tentu bisa menyampaikan materi dengan baik.

Sejalan dengan itu (Djamarah,2006:26) mengemukakan beberapa manfaat dari kegiatan tutoring, adalah sebagai berikut:

- a. Adakalanya hasilnya lebih baik bagi beberapa anak yang mempunyai perasaan takut atau enggan kepada guru.

- b. Bagi tutor, pekerjaan tutoring akan mempunyai akibat memperkuat konsep yang sedang dibahas. Dengan memberitahukan kepada anak lain, maka seolah-olah ia menelaah serta menghafal kembali.
- c. Bagi tutor merupakan kesempatan untuk melatih diri memegang tanggung jawab dalam mengemban suatu tugas.
- d. Mempererat hubungan antara sesama siswa sehingga mempertebal perasaan sosial.

Disamping kelebihan yang diberikan oleh tutor sebaya, maka adapun kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan tutorsebaya. Seperti yang dikemukakan oleh (Djamarah dan Zain, 2006:27)kesulitan dalam melaksanakan pekerjaan tutoring, dikarenakan:

- a. Siswa yang dibantu kadang sering belajar kurang serius, karena hanya berhadapan dengan temannya, sehingga hasilnya kurang memuaskan.
- b. Ada beberapa anak yang menjadi malu bertanya, karena takut rahasianya diketahui temannya.
- c. Pada kelas-kelas tertentu pekerjaan tutoring sukar dilaksanakan, karena perbedaan kelamin antara tutor dengan siswa yang diberi program perbaikan.
- d. Bagi guru sukar untuk menentukan seorang tutor yang tepat bagi seorang atau beberapa siswa yang harus dibimbing.
- e. Tidak semua siswa yang pandai atau cepat waktu belajarnya dapat mengajarkannya kembali kepada teman-temannya.

Dari berbagai macam pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, Penerapan tutor sebaya ini banyak sekali manfaatnya baik dari sisisiswa yang berperan sebagai tutor maupun bagi siswa yang diajarkan.

Bagi tutor dengan membimbing temannya dan mengajarkan suatu topic/ materi, maka pengertian terhadap bahan materi pun akan lebihmendalam dan kesempatan mendapat pengalaman. Hal ini memperkuatdaya pemahaman apa yang telah dipelajarinya dan belajar bertanggung jawab atas apa yang dibebankan kepadanya. Sedangkan bagi siswa yang dibimbing akan lebih mengerti karena tidak canggung dalam bertanya atau meminta bantuan

## **6. Langkah – langkah Peer Tutoring (Tutor Sebaya)**

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru menyiapkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran tutor sebaya, yaitu sebagai berikut:

Menurut Hisyam Zaini (2001:1 dalam Amin Suyitno, 2004:34 dalam [baliteacher.blogspot.com](http://baliteacher.blogspot.com)) maka langkah-langkah metode pembelajaran tutor sebaya (peer teaching) adalah sebagai berikut :

- a. Pilih materi yang memungkinkan materi tersebut dapat dipelajari siswa secara mandiri. Materi pengajaran dibagi dalam sub-sub materi (segmen materi).
- b. Bagilah para siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, sebanyak sub-sub materi yang akan disampaikan guru. Siswa-siswa pandai disebar dalam setiap kelompok dan bertindak sebagai tutor sebaya
- c. Masing-masing kelompok diberi tugas mempelajari satu sub materi. Setiap kelompok dibantu oleh siswa yang pandai sebagai tutor sebaya.
- d. Beri mereka waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Setiap kelompok mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.
- f. Setelah semua kelompok menyelesaikan tugasnya, beri kesimpulan dan klarifikasi seandainya ada pemahaman siswa yang perlu diluruskan.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2010:397-398), langkah-langkah metode pembelajaran tutor sebaya (peer teaching) adalah sebagai berikut :

- a. Bagikan secarik kertas/kartu indeks kepada seluruh anak didik. Minta mereka untuk menuliskan satu pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di kelas (misalnya tugas membaca) atau sebuah topik khusus yang akan didiskusikan di dalam kelas.
- b. Kumpulkan kertas, acak kertas tersebut kemudian bagikan kepada setiap anak didik. Pastikan, tidak ada anak didik yang menerima soal yang ditulis sendiri. Minta mereka untuk membaca dalam hati pertanyaan dalam kertas tersebut, kemudian memikirkan jawabannya.
- c. Minta anak didik secara sukarela untuk membacakan pertanyaan tersebut dan jawabannya.
- d. Setelah jawaban diberikan, mintalah anak didik lainnya untuk menambahkan.
- e. Lanjutkan dengan sukarelawan selanjutnya.

### BAB III

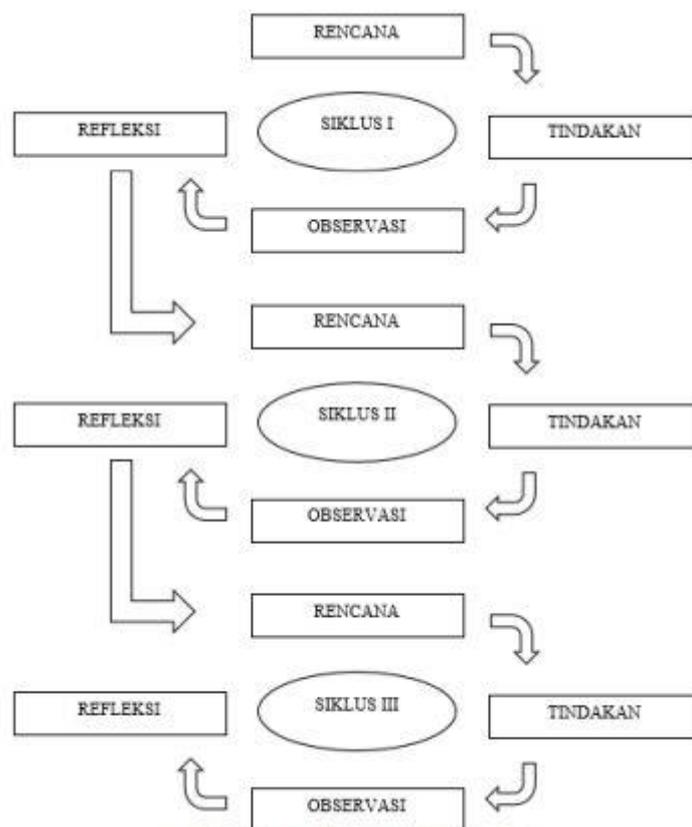
## METODOLOGI PENELITIAN

#### A. RENCANGAN PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). PTK adalah suatu bentuk penelaah penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan – tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik praktik pembelajaran di kelas secara lebih professional

##### 1. Siklus tindakan

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan

## 2. Pelaksanaan tindakan

### 1. Siklus Pertama

#### a. Perencanaan (planning)

Perencanaan tindakan dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat. Berdasarkan hasil dari refleksi pada pra siklus, rencana tindakan pada siklus pertama adalah:

- 1) Guru berkolaborasi dengan teman sejawat. merencanakan untuk menerapkan metode Tutor Sebaya pada proses belajar mengajar Mata Pelajaran
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menentukan materi pokok yang diajarkan dengan metode pembelajaran Tutor sebaya. RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 3) Guru membuat angket minat belajar sebelum ada tutor sebaya.
- 4) Memilih siswa yang dijadikan tutor sebaya dengan memilih siswa yang berprestasi akademik, mempunyai kemampuan, pengetahuan, pemahaman, dan analisa yang baik serta kemampuan merespon permasalahan, memberikan bimbingan, dan adaptasi dalam satu kelompok. Dalam satu kelompok terdapat satu siswa sebagai tutor.
- 5) Menyusun Soal diskusi yang dibuat sesuai di LKPD untuk mengetahui bagaimana perubahan nilai siswa sebelum ada tutor sebaya.
- 6) Memberikan petunjuk/ pengarahan/ pelatihan kepada tutor
- 7) Membuat kelompok siswa untuk menjadi teman sebaya dalam pembelajaran. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, untuk setiap kelompok beranggotakan 6 siswa
- 8) Menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran

#### b. Tindakan (acting)

Pada tahap 1 tindakan, guru memberikan angket minat kepada siswa. Selanjutnya guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan metode tutor sebaya. Tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dua jam pelajaran,

guru mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat dan tutor menyampaikan lagi pada kelompoknya apa yang disampaikan oleh guru. Guru mengamati dan memberikan bantuan jika tutor mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Sedangkan peneliti dan observer mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran di kelas. Setelah pembelajaran selesai guru memberi nilai hasil kerja kelompok bersama tutor sebaya untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa setelah menerima pelajaran.

c. Pengamatan (observing)

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan memperhatikan kehadiran dan keaktifan peserta didik dalam kelompok bersama tutor sebaya. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung di LMS.

d. Refleksi (reflecting)

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama pembelajaran siklus 1. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan yang bersangkutan dengan cara berdiskusi. Dalam refleksi peneliti dan observer menganalisis hasil yang diperoleh dalam observasi. Guru menilai hasil tes siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tiap pertemuan pada siklus I digunakan untuk memahami masalah dan hambatan yang terjadi selama tindakan diberikan sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilaksanakan dalam siklus II

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan (planning)

Perencanaan tindakan oleh guru berkolaborasi dengan teman sejawat. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, rencana tindakan pada siklus kedua adalah:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran Tutor sebaya.
- 2) Menyusun Soal diskusi yang dibuat sesuai di LKPD untuk mengetahui bagaimana perubahan nilai siswa sebelum ada tutor sebaya.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi dan ditambah dengan media yang lain berupa gambar.

b. Tindakan (acting)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dua jam pelajaran, guru mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat dan tutor menyampaikan lagi pada kelompoknya apa yang disampaikan oleh guru. Guru mengamati dan memberikan bantuan jika tutor mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya.

c. Pengamatan (observing)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti, dan observer. Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar selama dilakukannya tindakan dan terhadap hasil belajar dengan melakukan penilaian terhadap hasil unjuk kerja.

d. Refleksi (reflecting)

Pada siklus II ini , Refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan teman sejawat. Dari hasil refleksi, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode tutor sebaya pada pembelajaran Teknik Pengolah Audio Video sebanyak 45 % karena belum mencapai nilai KKM dilanjutkan dengan siklus III.

3.. Siklus Ketiga

a. Perencanaan (planning)

Perencanaan tindakan oleh guru berkolaborator dengan teman sejawat. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua, rencana tindakan pada siklus ketiga adalah:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran Tutor sebaya.
- 2) Pembuatan angket minat setelah ada tutor sebaya
- 3) Membuat evaluasi KD materi efek video untuk mengetahui bagaimana hasil nilai siswa selama ada tutor sebaya.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi dan ditambah dengan media yang lain berupa gambar.

b. Tindakan (acting)

Pelaksanaan tindakan pada siklus III adalah tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dua jam pelajaran, guru mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat dan tutor menyampaikan lagi pada kelompoknya apa yang

disampaikan oleh guru. Guru mengamati dan memberikan bantuan jika tutor mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Setelah itu siswa presentasikan tugas praktik dirumah selama didampingi tutor sebaya. Pemberian angket minat belajar setelah ada tutor sebaya.

c. Pengamatan (observing)

Observasi dilaksanakan selama proses Presentasi hasil tugas praktik siswa di rumah didampingi oleh tutor sebaya.

d. Refleksi (reflecting)

Pada siklus III ini , Refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan teman sejawat. Dari hasil refleksi, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode tutor sebaya pada pembelajaran Teknik Pengolah Audio Video.

### **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berbentuk soal Diskusi Kelompok di siklus 1 dan 2 Sesuai LKPD, untuk siklus 3 soal evaluasi dari KD tersebut. Yang diberikan pada pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah melihat keterlaksanaan pembelajaran diisi oleh observer.

3. Angket

Instrument berupa angket minat yang diberikan kepada siswa sebanyak dua kali selama penelitian yaitu diawal penelitian dan diakhir penelitian.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti pelaksanaan tutor sebaya pada mata pelajaran Teknik Audio Video di kelas XII MM 1 di SMK Negeri 3 Sampit. Dokumentasi berupa dokumen hasil pekerjaan peserta didik, dokumen hasil angket minat, daftar nilai peserta didik, serta dokumentasi yang berupa pelaksanaan diskusi dengan tutor sebaya baik itu di Edmodo.

#### **4. Indikator capaian**

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian tindakan ini apabila:

1. Meningkatnya hasil belajar mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video rata-rata nilai yang dicapai diatas KKM 70 sebanyak 75% dari jumlah peserta didik.
2. Adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada kategori sangat aktif dan aktif yang mencapai 80%.

#### **B. JADWAL PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan selama 3 minggu selama pelaksanaan PPL. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 22 sampai 19 November 2020 pada semester Ganjil tahun ajaran 2020/2021 di kelas XII Multimedia 1 pada SMK Negeri 3 Sampit.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN**

#### **A. Paparan Data Pra Siklus (Observasi Awal)**

Peneliti sebelum melaksanakan sebuah penelitian di tempat mengajarnya yaitu di SMK Negeri 3 Sampit, peneliti harus menemukan dulu kendala atau masalah dalam pembelajaran, lalu peneliti menganalisa minat dan hasil belajar siswa dari salah satu kelas yaitu XII MM 1, sehingga didapatkan yaitu :

- 1) Minat Peserta didik terhadap mata pelajaran kurang
- 2) Hasil belajar masih menunjukkan banyak yang tidak tuntas.

Selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang metode yang digunakan sehingga peneliti menggunakan metode Tutor sebaya dalam pembelajaran nanti. Peneliti mulai menyusun instrumen untuk penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan dilakukan meliputi materi yang akan diajarkan, waktu pelaksanaan, dan langkah – langkah pembelajaran, dan juga instrumen lainnya seperti modul, LKPD, Media Pembelajaran, serta angket Minat Sebelum ada Tutor Sebaya dan Sesudah Tutor sebaya untuk peserta didik. Pemilihan materi tentang Efek video yang dipilih oleh peneliti karena materi ini merupakan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

#### **B. Tindakan Siklus 1**

Paparan pada siklus I terdiri dari tahapan perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

##### **1. Perencanaan Tindakan**

- a) Perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah bekerja sama dengan observer yaitu peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi
- b) Menyusun rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c) Menyiapkan instrumen pembelajaran berupa LKPD, modul, Media Pembelajaran, lembar penilaian pengetahuan pengamatan hasil belajar dan angket minat sebelum tutor sebaya.

##### **2. Tindakan 1 (Pertemuan 1)**

Pelaksanaan Siklus I dilakukan satu kali pertemuan yaitu pada hari kamis, 22 Oktober 2020. Materi yang diajarkan adalah Efek video Transisi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang. Sebelum mengajar guru mengatur kesiapan untuk pertemuan yang akan dilakukan secara online dengan

menggunakan aplikasi Edmodo dan berkomunikasi melalui whatsapp, hal dilakukan oleh peneliti seperti memastikan materi dan sarana yang akan dipaparkan sudah siap, memastikan semua peserta didik sudah online.

Memastikan peserta didik mencari tempat yang jaringan internetnya stabil agar bisa mengikuti pembelajaran Online. Guru membuka pembelajaran dengan membuat video pembuka dan di upload di Edmodo. Meminta peserta didik berdoa dirumah masing-masing agar materi yang diberikan dapat bermanfaat. Setelah itu guru memberikan link presensi secara online di Edmodo, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi apersepsi berupa pertanyaan materi sebelumnya, memberi motivasi bagi peserta didik sebelum masuk materi agar menjadi penyemangat sebelum melaksanakan proses pembelajaran. pada pertemuan siklus 1 ini terdapat 33 peserta didik yang hadir secara online.

Guru masuk kegiatan awal dalam pembelajaran yang dirancang yaitu menyampaikan materi kepada peserta didik yang berkaitan dengan efek video transisi dengan mengupload materi Presentasi, Modul, dan LKPD di Edmodo. Dan meminta peserta didik untuk meng-unduhnya. Dan meminta Tutor sebaya memimpin diskusi tentang tugas kelompok yang diberikan sesuai LKPD. Sebelumnya tutor sebaya sudah diberi materi, sebelum pembajaran hari ini, agar para tutor sebaya sudah memahami materinya sehingga bisa membimbing diskusi di kelompok kecilnya di Edmodo. Guru hanya memantau proses diskusi mereka. Setelah Diskusi kelompok dan sudah menyelesaikan tugas, peserta didik diminta untuk mengupload tugas masing-masing berdasarkan hasil diskusi mereka di Edmodo. Walaupun mereka kerja kelompok, namun ada beberapa anak yang kurang teliti, seharusnya tugas mereka lengkap, namun dikumpul ada beberapa tidak lengkap sehingga ada 5 anak yang belum tuntas untuk mencapai KKM 70 yaitu dengan nama sebagai berikut : Devi Artika Sari, M. Noor Rifqi, Muhammad Nuryadi, Nur Ananda Anliani, dan Fajrul Falah.

Setelah pembelajaran inti selesai guru meminta peserta didik menarik kesimpulan serta di Tarik kesimpulan dari guru melalui video penutup pembelajaran yang di upload di Edmodo. Serta guru menyampaikan tugas Praktik Individu di rumah berdasarkan LKPD yang diberikan dan tetap didampingi oleh tutor sebaya dalam mengerjakan tugas Praktiknya. Guru juga menyampaikan materi selanjutnya tentang Efek video. Meminta Peserta didik berdoa dirumah masing-masing untuk mengakhiri pelajaran, semoga pembelajaran hari ini bermanfaat bagi mereka.

### 3. Pengamatan I

#### a) Hasil Angket Minat Sebelum Kegiatan Tutor Sebaya

Angket diberikan sesudah absensi daftar hadir dikegiatan pendahuluan dengan jumlah peserta didik 33 orang setelah dianalisa di dapat data sebagai berikut :  
Yang berminat 4 orang, berminat 18 orang, kurang minat 11 orang dan tidak berminat tidak ada.

#### Hasil Presentasi Dari Angket sebelum Siklus 1 Yang Diberikan Ke 33 Siswa

No.	Kategori	Presentasi
1	Sangat berminat	$4/33 \times 100\% = 12\%$
2	Berminat	$18/33 \times 100\% = 54\%$
3	Kurang Berminat	$11/33 \times 100\% = 33\%$
4	Tidak berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$

Presentasi berdasarkan aspek yang diamati sebagai berikut

No.	Aspek yang diamati	Sebelum Siklus	
1	Ketekunan Tugas dan Belajar	75,66	<b>Berminat</b>
2	Keuletan Menghadapi Kesulitan	75,33	<b>Berminat</b>
3	Dorongan Berprestasi	72	<b>Berminat</b>
4	Minat Terhadap Masalah	65,66	<b>Kurang Berminat</b>
5	Senang Mencari Soal	76,5	<b>Berminat</b>
6	Mempertanggungjawabkan Pendapatnya	72	<b>Berminat</b>

#### b) Hasil Belajar sebelum siklus 1 dan sesudah siklus 1

Dari hasil analisa berdasarkan data Hasil belajar sebelum siklus 1 ada 15 orang yang belum tuntas dan 18 orang tuntas. Untuk siklus 1 suadh ada peningkatan menjadi 5 orang yang blm tuntas dan 23 orang yang sudah tutas,berikut datanya:

No	Nama	Nilai Sebelum Siklus 1		Nilai Siklus 1	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	Agil Dwi Utama	70	Tuntas	75	Tuntas
2	Ahmat Alfauzi Nor	70	Tuntas	91	Tuntas
3	Alvin	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
4	<b>Andre Pilia Tjaranu</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>

5	Anggara Sad Rakhman	75	Tuntas	83	Tuntas
6	Aprina Mutiara	75	Tuntas	91	Tuntas
7	Ardiansyah	75	Tuntas	75	Tuntas
8	Dessi Ratna Sari	70	Tuntas	83	Tuntas
9	Devi Artika Sari	60	Tidak tuntas	66	Tidak Tuntas
10	Fina Wulandari	75	Tuntas	75	Tuntas
11	Guna Zikri Rahmanadi	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
12	Indra Jaya	75	Tuntas	75	Tuntas
13	Irmawati	75	Tuntas	75	Tuntas
14	Kamalul Yakin Noor	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
15	M. Noor Rifqi	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
16	Mariatul Kiftiyah	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
17	Mellany Putri Dewi	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
18	<b>Muhammad Andika Fathurrahman</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
19	Muhammad Nuryadi	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
20	<b>Mustafa Maulana</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
21	Nur Ananda Anliani	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
22	Oki Prianti	70	Tuntas	75	Tuntas
23	FAJRUL FALAH	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
24	Rahmad Riyadi	70	Tuntas	75	Tuntas
25	Rahmat Sidiq	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
26	Rahmaya Nisa	70	Tuntas	75	Tuntas
27	<b>Reynu Dwi Kalvisa Noor</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	91	<b>Tuntas</b>
28	Ridho Susanto	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
29	<b>Rio Fanny Maulana</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	75	<b>Tuntas</b>
30	Risqi Wijaya	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
31	Rizky	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
32	Rohimah Agustina	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
33	Sasmito	75	Tuntas	75	Tuntas

### Hasil Presentasi Dari Hasil belajar Sebelum Siklus 1 dan sesudah Siklus 1

No.	Kategori	Sebelum Siklus 1	Sesudah Siklus 1
1	<b>Tuntas</b>	$18/33 \times 100 \% = 54 \%$	$23/33 \times 100\% = 69\%$
2	<b>Belum Tuntas</b>	$15/33 \times 100\% = 46 \%$	$5/33 \times 100\% = 15 \%$

#### **4. Refleksi 1**

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil dari Observasi dari angket minat dan hasil belajar yang ditemukan selama tindakan pada siklus I yang berlangsung dan diperoleh data bahwa beberapa kelemahan sebagai berikut :

- 1) Untuk Angket Minat peserta didik sudah mulai minat namun ada 33 % belum niat semoga di angket terakhir diberikan di siklus 3 nanti ada peningkatan.
- 2) Untuk Hasil Belajar Peserta didik sudah ada peningkatan dari sebelum siklus yang belum tuntas 46 % di siklus 1 menjadi 15 % yang tidak tuntas, semoga di siklus 2 nanti ada peningkatan

#### **C. Tindakan Siklus 2**

Siklus II adalah tindakan lanjutan atau tindakan refleksi yang dilaksanakan pada siklus I. Secara umum kekurangan pada Siklus I adalah skor rata – rata tugas kurang dari KKM dan kurang maksimalnya.

##### **1. Perencanaan Tindakan II**

Pada tahap perencanaan, guru melakukan beberapa persiapan untuk siklus II ini, diantaranya membuat perencanaan pembelajaran, di mana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran SMK, menyusun rancangan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus I, peneliti menyusun RPP, menyiapkan media pembelajaran, dan juga lembar observasi untuk pengamatan pembelajaran peserta didik selama pembelajaran secara daring atau online.

##### **2. Tindakan II (Pertemuan 2)**

Pelaksanaan Siklus II dilakukan satu kali pertemuan yaitu pada hari Senin, 02 November 2020. Materi yang diajarkan adalah Efek video sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang. Sebelum mengajar guru mengatur kesiapan untuk pertemuan yang akan dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi Edmodo dan berkomunikasi melalui whatsapp, hal dilakukan oleh peneliti seperti memastikan materi dan sarana yang akan dipaparkan sudah siap, memastikan semua peserta didik sudah online.

Memastikan peserta didik mencari tempat yang jaringan internetnya stabil agar bisa mengikuti pembelajaran Online. Guru membuka pembelajaran dengan membuat video pembuka dan di upload di Edmodo. Meminta peserta didik berdoa dirumah masing-masing agar materi yang diberikan dapat bermanfaat. Setelah itu guru memberikan link presensi secara online di Edmodo, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi apersepsi berupa pertanyaan materi sebelumnya, memberi

motivasi bagi peserta didik sebelum masuk materi agar menjadi penyemangat sebelum melaksanakan proses pembelajaran. pada pertemuan siklus II ini terdapat 33 peserta didik yang hadir secara online.

Guru masuk kegiatan awal dalam pembelajaran yang dirancang yaitu menyampaikan materi kepada peserta didik yang berkaitan dengan efek video transisi dengan mengupload materi Presentasi, Modul, dan LKPD di Edmodo. Dan meminta peserta didik untuk meng-unduhnya. Dan meminta Tutor sebaya memimpin diskusi tentang tugas kelompok yang diberikan sesuai LKPD. Sebelumnya tutor sebaya sudah diberi materi, sebelum pembajaran hari ini, agar para tutor sebaya sudah memahami materinya sehingga bisa membimbing diskusi di kelompok kecilnya di Edmodo. Guru hanya memantau proses diskusi mereka. Setelah Diskusi kelompok dan sudah menyelesaikan tugas, peserta didik diminta untuk mengupload tugas masing-masing berdasarkan hasil diskusi mereka di Edmodo. Walaupun mereka kerja kelompok, namun ada beberapa anak yang kurang teliti, seharusnya tugas mereka lengkap, namun dikumpul ada beberapa tidak lengkap sehingga ada 3 Peserta Didik yang belum tuntas untuk mencapai KKM 70 yaitu dengan nama sebagai berikut : Irmawati, Muhammad Nuryadi dan Risqi Wijaya.

Setelah pembelajaran inti selesai guru meminta peserta didik menarik kesimpulan serta di Tarik kesimpulan dari guru melalui video penutup pembelajaran yang di upload di Edmodo. Serta guru menyampaikan tugas Praktik Individu di rumah berdasarkan LKPD yang diberikan dan tetap didampingi oleh tutor sebaya dalam mengerjakan tugas Praktiknya. Guru juga menyampaikan materi selanjutnya tentang Efek video. Meminta Peserta didik berdoa dirumah masing-masing untuk mengakhiri pelajaran, semoga pembelajaran hari ini bermanfaat bagi mereka.

### 3. Pengamatan II

Hasil pengamatan di siklus II adalah hasil belajar tentang dimana Dari hasil analisa berdasarkan data Hasil belajar sebelumnya siklus 1 ada 5 orang yang belum tuntas dan 23 orang tuntas. Untuk siklus II sudah ada peningkatan menjadi 3 orang yang blm tuntas dan 30 orang yang sudah tutas,berikut datanya :

No	Nama	Nilai Siklus 1		Nilai Siklus 2	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	Agil Dwi Utama	75	Tuntas	75	Tuntas
2	Ahmat Alfauzi Nor	91	Tuntas	91	Tuntas
3	Alvin	83	Tuntas	83	Tuntas

No	Nama	Nilai Siklus 1		Nilai Siklus 2	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
4	<b>Andre Pilia Tjaranu</b>	83	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
5	Anggara Sad Rakhman	83	Tuntas	83	Tuntas
6	Aprina Mutiara	91	Tuntas	91	Tuntas
7	Ardiansyah	75	Tuntas	75	Tuntas
8	Dessi Ratna Sari	83	Tuntas	83	Tuntas
9	Devi Artika Sari	66	Tidak Tuntas	75	Tuntas
10	Fina Wulandari	75	Tuntas	75	Tuntas
11	Guna Zikri Rahmanadi	91	Tuntas	91	Tuntas
12	Indra Jaya	75	Tuntas	75	<b>Tuntas</b>
13	Irmawati	75	Tuntas	66	Tidak Tuntas
14	Kamalul Yakin Noor	83	Tuntas	83	Tuntas
15	M. Noor Rifqi	66	Tidak Tuntas	75	Tuntas
16	Mariatul Kiftiyah	91	Tuntas	91	Tuntas
17	Mellany Putri Dewi	83	Tuntas	83	Tuntas
18	<b>Muhammad Andika Fathurrahman</b>	83	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
19	Muhammad Nuryadi	66	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
20	<b>Mustafa Maulana</b>	83	<b>Tuntas</b>	75	Tuntas
21	Nur Ananda Anliani	66	Tidak Tuntas	83	Tuntas
22	Oki Prianti	75	Tuntas	75	<b>Tuntas</b>
23	FAJRUL FALAH	66	Tidak Tuntas	75	Tuntas
24	Rahmad Riyadi	75	Tuntas	75	Tuntas
25	Rahmat Sidiq	91	Tuntas	91	Tuntas
26	Rahmaya Nisa	75	Tuntas	75	Tuntas
27	<b>Reynu Dwi Kalvisa Noor</b>	91	<b>Tuntas</b>	91	Tuntas
28	Ridho Susanto	75	Tuntas	83	Tuntas
29	<b>Rio Fanny Maulana</b>	75	<b>Tuntas</b>	75	Tuntas
30	Risqi Wijaya	75	Tuntas	66	Tidak Tuntas
31	Rizky	83	Tuntas	83	<b>Tuntas</b>
32	Rohimah Agustina	91	Tuntas	91	Tuntas
33	Sasmito	75	Tuntas	75	Tuntas

### Hasil Presentasi Dari Hasil belajar Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Kategori	Siklus 1	Siklus 2
1	<b>Tuntas</b>	23/33 x 100% = <b>69%</b>	30/33 x 100% = <b>90%</b>
2	<b>Belum Tuntas</b>	5/33 x 100% = <b>15 %</b>	3/33 x 100% = <b>10 %</b>

#### **4. Refleksi II**

Pertemuan yang dilakukan pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan dari permasalahan yang ada pada siklus I. Adapun refleksi pada siklus II adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik sudah mulai meningkat dalam presentasi ketuntasan ketuntasan dalam hasil belajar
- 2) Peserta didik sudah terbiasa diskusi dan bertanya di tutor sebaya walaupun melalui daring yang dilihat di diskusi kelompok di aplikasi Edmodo
- 3) Diharapkan untuk pertemuan berikutnya ada peningkatan dalam hasil belajar dan angket minat yang diberikan di siklus III

#### **D. Tindakan Siklus 3**

Siklus III adalah tindakan lanjutan atau tindakan refleksi yang dilaksanakan pada siklus II. Secara umum kekurangan pada Siklus II adalah skor rata – rata tugas masih ada yang dibawah dari KKM.

##### **1. Perencanaan Tindakan**

Pada tahap perencanaan, guru melakukan beberapa persiapan untuk siklus III ini, diantaranya membuat perencanaan pembelajaran, di mana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran SMK, menyusun rancangan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus II, peneliti menyusun RPP, menyiapkan media pembelajaran, dan juga lembar observasi untuk pengamatan pembelajaran peserta didik selama pembelajaran secara daring atau online.

##### **2. Tindakan III (Pertemuan 2)**

Pelaksanaan Siklus III dilakukan satu kali pertemuan yaitu pada hari Kamis, 02 November 2020. Materi yang diajarkan adalah Efek video sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang. Sebelum mengajar guru mengatur kesiapan untuk pertemuan yang akan dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi Edmodo dan berkomunikasi melalui whatsapp, hal dilakukan oleh peneliti seperti memastikan materi dan sarana yang akan dipaparkan sudah siap, memastikan semua peserta didik sudah online.

Memastikan peserta didik mencari tempat yang jaringan internetnya stabil agar bisa mengikuti pembelajaran Online. Guru membagikan Link zoom ke aplikasi Whashapp Group Kelas XII MM 1, dan meminta peserta didik masuk ke zoom

meeting yang diberikan. Guru menunggu peserta didik minimal 10 orang guru memuali pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan. Meminta peserta didik absensi di google form yang dibagikan di link Odmoo. Dan meminta peserta didik berdoa dirumah agar materi yang diberikan dapat bermanfaat. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi apersepsi berupa pertanyaan materi sebelumnya dan menanyakan tugas mandiri yang didampingi tutor sebaya. Memberi motivasi bagi peserta didik sebelum masuk materi agar menjadi penyemangat sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

Guru masuk kegiatan awal dalam pembelajaran yang dirancang yaitu menayangkan video dimana peserta didik diminta menanggapi video yang ditayangkan. Setelah peserta didik dapat memberi tanggapan, guru menanyakan tugas yang diberikan di siklus I dan Siklus II tentang tugas mandiri pembuatan video Transisi dan Efek Video apakah sudah sesuai dengan LKPD dalam pembuatan laporan. Dan guru menanyakan langkah-langkah presentasi tugas mandiri peserta didik. Setelah itu peserta didik dipersilahkan presentasi duluan yaitu Rio Fanny Maulana, dan diberi tanggapan oleh Reynu Dwi Kalvisa Noor. Guru merespon baik atas presentasi Rio Fanny Maulana dan respon Reynu Dwi Kalvisa Noor. Setelah presentasi, peserta didik diberi link Evaluasi dan Link angket Minat di halaman Edmodo, setelah Zoom Meeting peserta didik diminta mengerjakan evaluasi dan mengisi angket minat setelah ada tutor sebaya.

Setelah pembelajaran inti selesai guru meminta peserta didik menarik kesimpulan serta di Tarik kesimpulan dari guru juga yang dan diperhatikan oleh peserta didik dengan cermat. Guru juga menyampaikan materi selanjutnya tentang Efek video. Meminta Peserta didik berdoa untuk mengakhiri pelajaran, semoga pembelajaran hari ini bermanfaat bagi mereka.

### **3. Pengamatan III**

#### **a) Hasil Angket Minat Setelah Penerapan Tutor Sebaya**

Angket diberikan sesudah absensi daftar hadir dikegiatan pendahuluan dengan jumlah peserta didik 33 orang setelah dianalisa di dapat data sebagai berikut :

Yang Sangat berminat 10 orang, berminat 23 orang, kurang minat tidak ada dan tidak berminat tidak ada.

**Hasil Presentasi Dari Angket ssesudah Penerapan Tutor Sebaya Yang  
Diberikan Ke 33 Siswa**

No.	Kategori	Presentasi
1	Sangat berminat	$10/33 \times 100 \% = 30\%$
2	Berminat	$23/33 \times 100\% = 70\%$
3	Kurang Berminat	$0/33 \times 100\% = 0 \%$
4	Tidak berminat	$0/33 \times 100\% = 0 \%$

Presentasi berdasarkan aspek yang diamati sebagai berikut

No.	Aspek yang diamati	Sebelum Siklus	
1	Ketekunan Tugas dan Belajar	79,97	<b>Berminat</b>
2	Keuletan Menghadapi Kesulitan	80,47	<b>Berminat</b>
3	Dorongan Berprestasi	78,93	<b>Berminat</b>
4	Minat Terhadap Masalah	81,82	<b>Berminat</b>
5	Senang Mencari Soal	81,82	<b>Berminat</b>
6	Mempertanggungjawabkan Pendapatnya	75,76	<b>Berminat</b>

**b) Hasil Belajar .**

Dari hasil analisa berdasarkan data Hasil belajar Siklus II sudah tuntas semua,berikut datanya

No	Nama	Nilai Siklus 2		Nilai Siklus 3	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	Agil Dwi Utama	75	Tuntas	78	Tuntas
2	Ahmat Alfauzi Nor	91	Tuntas	70	Tuntas
3	Alvin	83	Tuntas	74	Tuntas
4	<b>Andre Pilia Tjaranu</b>	83	<b>Tuntas</b>	80	Tuntas
5	Anggara Sad Rakhman	83	Tuntas	72	Tuntas
6	Aprina Mutiara	91	Tuntas	74	Tuntas
7	Ardiansyah	75	Tuntas	85	Tuntas
8	Dessi Ratna Sari	83	Tuntas	79	Tuntas
9	Devi Artika Sari	75	Tuntas	73	Tuntas
10	Fina Wulandari	75	Tuntas	74	Tuntas

No	Nama	Nilai Siklus 2		Nilai Siklus 3	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
11	Guna Zikri Rahmanadi	91	Tuntas	73	Tuntas
12	Indra Jaya	75	<b>Tuntas</b>	70	Tuntas
13	Irmawati	66	Tidak Tuntas	74	Tuntas
14	Kamalul Yakin Noor	83	Tuntas	70	Tuntas
15	M. Noor Rifqi	75	Tuntas	82	Tuntas
16	Mariatul Kiftiyah	91	Tuntas	72	Tuntas
17	Mellany Putri Dewi	83	Tuntas	72	Tuntas
18	<b>Muhammad Andika Fathurrahman</b>	83	<b>Tuntas</b>	90	Tuntas
19	Muhammad Nuryadi	66	Tidak Tuntas	70	Tuntas
20	<b>Mustafa Maulana</b>	75	Tuntas	84	Tuntas
21	Nur Ananda Anliani	83	Tuntas	72	Tuntas
22	Oki Prianti	75	<b>Tuntas</b>	78	Tuntas
23	FAJRUL FALAH	75	Tuntas	72	Tuntas
24	Rahmad Riyadi	75	Tuntas	70	Tuntas
25	Rahmat Sidiq	91	Tuntas	88	Tuntas
26	Rahmaya Nisa	75	Tuntas	71	Tuntas
27	<b>Reynu Dwi Kalvisa Noor</b>	91	Tuntas	92	Tuntas
28	Ridho Susanto	83	Tuntas	81	Tuntas
29	<b>Rio Fanny Maulana</b>	75	Tuntas	88	Tuntas
30	Risqi Wijaya	66	Tidak Tuntas	70	Tuntas
31	Rizky	83	<b>Tuntas</b>	78	Tuntas
32	Rohimah Agustina	91	Tuntas	72	Tuntas
33	Sasmito	75	Tuntas	80	Tuntas

#### Hasil Presentasi Dari Hasil belajar Siklus 2 dan Siklus 3

No.	Kategori	Siklus 2	Siklus 3
1	<b>Tuntas</b>	30/33 x 100% = <b>90%</b>	33/33 x 100 % = <b>100%</b>
2	<b>Belum Tuntas</b>	3/33 x 100% = <b>10 %</b>	0/33 x 100% = <b>0 %</b>

#### 4. Refleksi III

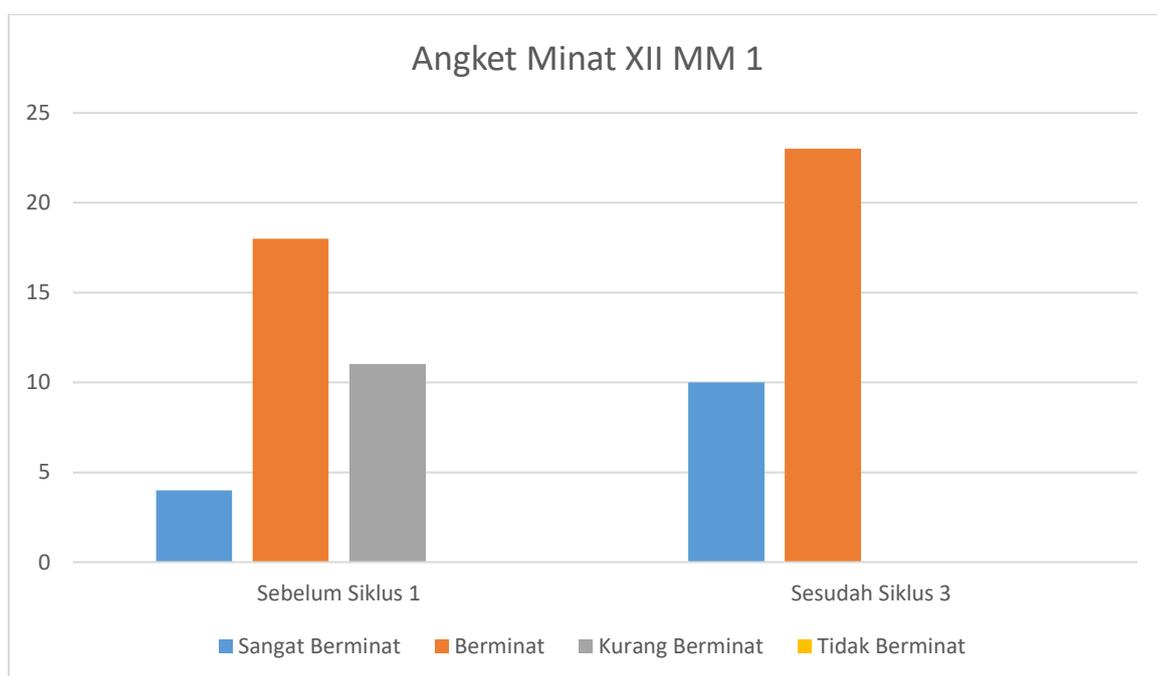
Pertemuan yang dilakukan pada siklus III ini menunjukkan adanya peningkatan dari permasalahan yang ada pada siklus II. Adapun refleksi pada siklus III adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik sudah mulai meningkat dalam presentasi ketuntasan ketuntasan dalam hasil belajar bisa dilihat untuk ketuntasan di siklus III 100 %
- 2) Peserta didik sudah mulai berminat dalam pembelajaran bisa di lihat dari angket yang diberikan di siklus III meningkat dari angket yang diberikan di siklus I

## E. Temuan Penelitian

Penelitian penggunaan metode Tutor sebaya dalam Meningkatkan Minat belajar dan Hasil Belajar Peserta didik . Keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran metode Tutor sebaya dalam penelitian di setiap siklus dapat dilihat sebagai berikut

### 1) Angket Minat Peserta Didik



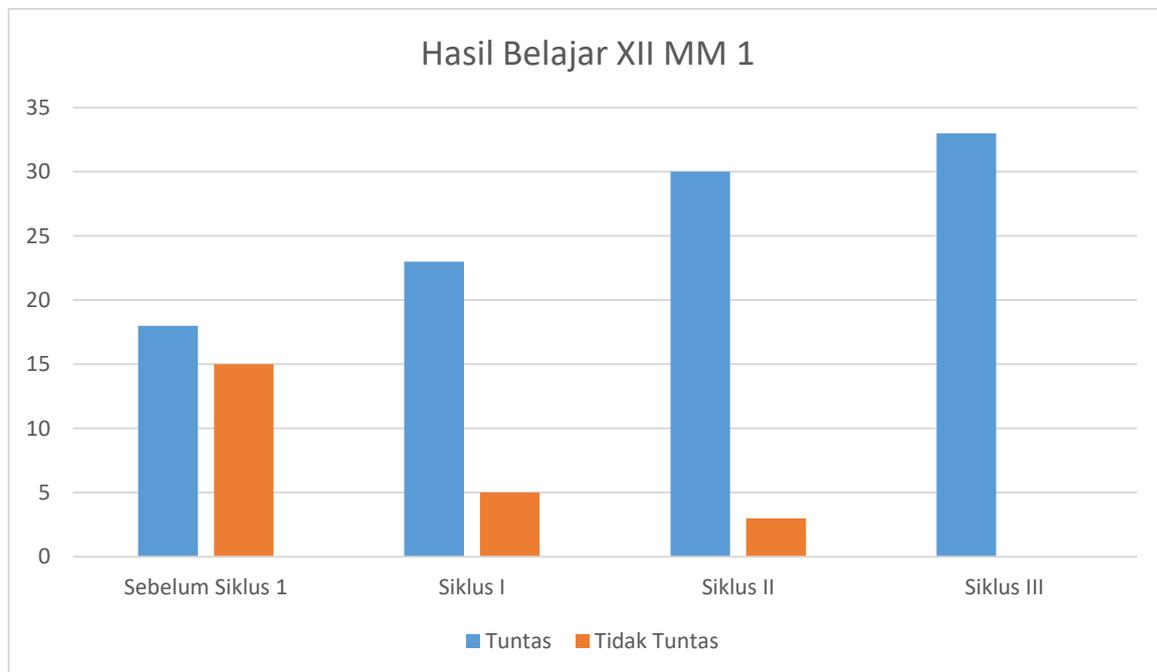
Dari diagram di atas sudah bisa dilihat peningkatan minat peserta didik sebelum siklus 1 dan sesudah siklus 3. Dan bisa dilihat dari presentasi berikut :

### Hasil Presentasi Dari Angket sebelum Siklus 1 dan sesudah Siklus 3 Yang Diberikan Ke 33 Siswa

No.	Sebelum Siklus 1		Sesudah Siklus 3	
	Kategori	Presentasi	Kategori	Presentasi
1	Sangat berminat	$4/33 \times 100\% = 12\%$	Sangat berminat	$10/33 \times 100\% = 30\%$
2	Berminat	$18/33 \times 100\% = 54\%$	Berminat	$23/33 \times 100\% = 70\%$
3	Kurang Berminat	$11/33 \times 100\% = 33\%$	Kurang Berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$

4	Tidak berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$	Tidak berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$
---	----------------	---------------------------	----------------	---------------------------

## 2) Hasil Belajar Peserta Didik



Dari diagram di atas sudah bisa dilihat peningkatan Hasil Belajar peserta didik sebelum siklus I, Siklus I, Siklus II dan siklus III. Dan bisa dilihat dari presentasi berikut :

### Hasil Presentasi Dari Hasil belajar Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3

No.	Kategori	Sebelum Siklus 1	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	<b>Tuntas</b>	$18/33 \times 100\% = 54\%$	$23/33 \times 100\% = 69\%$	$30/33 \times 100\% = 90\%$	$33/33 \times 100\% = 100\%$
2	<b>Belum Tuntas</b>	$15/33 \times 100\% = 46\%$	$5/33 \times 100\% = 15\%$	$3/33 \times 100\% = 10\%$	$0/33 \times 100\% = 0\%$

## BAB V PEMBAHASAN

### A. Pelaksanaan dan Penggunaan Metode Tutor Sebaya

Tujuan dari penelitian ini adalah melihat minat dan hasil belajar Peserta Didik Menerapkan Tutor Sebaya pada pembelajaran. Peneliti menerapkan metode ini karena (Djamarah,2006:26) mengemukakan beberapa manfaat dari kegiatan tutoring, adalah sebagai berikut:

- a. Adakalanya hasilnya lebih baik bagi beberapa anak yang mempunyai perasaan takut atau enggan kepada guru.
- b. Bagi tutor, pekerjaan tutoring akan mempunyai akibat memperkuat konsep yang sedang dibahas. Dengan memberitahukan kepada anak lain, maka seolah-olah ia menelaah serta menghafal kembali.
- c. Bagi tutor merupakan kesempatan untuk melatih diri memegang tanggung jawab dalam mengemban suatu tugas.
- d. Mempererat hubungan antara sesama siswa sehingga mempertebal perasaan sosial.

### B. Peningkatan Minat

Pembelajaran menggunakan Tutor sebaya ini diharapkan meningkatkan minat peserta didik. Dengan demikian peneliti memberikan angket sebelum tutor sebaya yang diberikannya sebelum siklus I dimulai dan pemberian angket setelah penerapan tutor sebaya di siklus ke 3. Dengan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, yaitu peningkatan minat peserta didik berdasarkan angket tersebut. Data sebagai berikut :

### C. Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran menggunakan Tutor sebaya ini diharapkan meningkatkan Hasil belajar peserta didik. Dengan demikian peneliti membuat tugas kelompok dan tugas mandiri yang didampingi Tutor Sebaya sesuai dengan LKPD yang diberikan. Alhamdulillah dari sebelum siklus 1, Siklus I, Siklus 2, dan Siklus III mengalami peningkatan, data sebagai berikut :

No.	Kategori	Sebelum Siklus 1	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	<b>Tuntas</b>	$18/33 \times 100 \% =$ <b>54 %</b>	$23/33 \times 100\% =$ <b>69%</b>	$30/33 \times 100\%$ <b>= 90%</b>	$33/33 \times 100 \%$ <b>= 100%</b>
2	<b>Belum Tuntas</b>	$15/33 \times 100\% =$ <b>46</b> <b>%</b>	$5/33 \times 100\% =$ <b>15 %</b>	$3/33 \times 100\% =$ <b>10 %</b>	$0/33 \times 100\% =$ <b>0 %</b>

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XII MM 1 di SMK Negeri 3 Sampit dalam penerapan Metode Tutor Sebaya untuk meningkatkan minat dan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran , dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode Tutor sebaya yang dipilih oleh peneliti pada Peserta Didik memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar Peserta Didik. Hal ini terlihat dari hasil presentasi minat belajar Peserta didik sebelum siklus I tergolong kurang minat 33 % . namun setelah penerapan Metode tutor Sebaya minat peserta didik meningkat menjadi 70% berminat dan 30 % sangat berminat.\
2. Penerapan metode Tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik kelas XII MM 1 SMK Negeri 3 Sampit. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil Presentasi siklus I sampai dengan Siklus III. Presentasi pada siklus I sebesar 70%, Siklus II 90 % dan Siklus III 100%.

#### **B. Saran**

Dari Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa metode tutor sebaya memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta Didik, maka disampaikan saran sebagai berikut :

1. Metode Tutor dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya mata pelajaran Pengolahan Audio Video.
2. Metode Tutor dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran Pengolahan Audio Video.

## DAFTAR PUSTAKA

- Compesi,R.J.2003. video field production & editing (6th ed.) San frasisco: pearson education.
- Arikunto, Suharsimin 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Slameto, & Dimiyati.2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Gora S., Winastwan (2006). Editing Video Menggunakan Adobe Premier Pro.belajarsendiri.com
- Rudy Setiawan. 2019.. Surakarta.Mediatama
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi & Jabar CSA. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan: Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arends, R.I. 2008. *Learning to Teach-Belajar untuk Mengajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar. (penerjemah Soetjipto, dkk)
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.

# LAMPIRAN



# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

## **TEKNIK PENGOAHANAN AUDIO VIDEO KD 3.6. DAN 4.6**

### **PERTEMUAN 1 s.d 3**

ASINGKRON MENGGUNAKAN EDMODO PERTEMUAN 1 dan 2

SINGKRON MENGGUNAKAN ZOOM PERTEMUAN 3

**MATERI :**

VIDEO TRANSITION DAN VIDEO EFFECTS



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : SMK Negeri 3 Sampit  
**Mata Pelajaran** : Teknik Pengolahan Audio Video  
**Kelas/Semester** : XII / Ganjil  
**Materi Pokok** : Manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video  
**Alokasi Waktu** : 2 x 60 menit (3 x Pertemuan Daring)  
**Tahun Pelajaran** : 2020 / 2021

### A. KOMPETENSI INTI

KI 3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI 4	:	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

## B. KOMPETENSI DASAR

3.6	:	Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video
4.6	:	Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video

## C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
	<b>Pertemuan ke 1 dan ke 2</b>	
3.6 Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	3.6.1	Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak
	3.6.2	Menerapkan penggunaan fitur efek perangkat lunak pengolah video
	<b>Pertemuan ke 3</b>	
4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	4.6.1	Menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video
	4.6.2	Membuat hasil manipulasi dengan perangkat lunak pengolah video

## D. TUJUAN PEMBELAJARAN

### Pertemuan 1 dan 2

1. Melalui tampilan media Presentasi diharapkan peserta didik mampu Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak dengan jujur dan benar.
2. Melalui tampilan media Presentasi diharapkan peserta didik mampu Menerapkan penggunaan fitur efek perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar.

### Pertemuan 3

3. Melalui praktik individu berdasarkan tutorial yang diberikan diharapkan peserta didik mampu menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar.
4. Melalui presentasi individu diharapkan peserta didik mampu menjelaskan pembuat hasil manipulasi Video dengan perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar.



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

## E. MATERI PEMBELAJARAN

### • Pertemuan Pertama

1. Materi tentang penjelasan Video Transition pada Adobe Premier
2. Memberikan Tutorial tentang pembuatan Video Transition pada Adobe Premier dan Peserta didik mempraktikkan secara individu

### • Pertemuan Kedua

1. Materi tentang penjelasan Video Effects pada Adobe Premier
2. Memberikan Tutorial tentang pembuatan Video Effects pada Adobe Premier dan Peserta didik mempraktikkan secara individu

### • Pertemuan Ketiga

Presentasi hasil Tugas Individu didampingi tutor sebaya tentang salah satu pembuatan efek dan transisi yang dibuat sebelumnya

## F. Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran

- Pendekatan : **Saintifik (scientific), TPACK**
- Strategi : **Cooperative learning**
- Model Pembelajaran : **Problem based learning**
- Metode : **Tutor Sebaya**

## G. MEDIA/ALAT DAN BAHAN

1. Media/Alat :
  - ✓ ZOOM / GOOGLE MEET
  - ✓ EDMODO
  - ✓ WA
  - ✓ LAPTOP
  - ✓ HP
2. Bahan : Internet

## H. SUMBER BELAJAR

- Internet
- Buku Teknik Pengolahan Audio Video Kur 2013 edisi revisi, 2019
- Modul Efek transisi dan efek video
- Bahan Ajar (Powerpoint)



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### • Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			<b>10 menit</b>
<b>Orientasi (salam, tanya kabar, presensi dan doa)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun di edmodo.</li> <li>✓ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan meminta absensi di Google Form</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa menjawab salam dari guru dengan santun dengan komentar di edmodo.</li> <li>✓ Siswa mengkonfirmasi kehadiran di Google Form</li> </ul>	2 menit
<b>Apersepsi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengaitkan dengan materi sebelumnya di Aplikasi edmodo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memperhatikan yang disampaikan oleh guru dengan seksama di laptop atau gadget masing di rumah</li> </ul>	3 menit
<b>Motivasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memperhatikan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun di Edmodo</li> </ul>	2 menit
<b>Pemberian acuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian</li> </ul>	3 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>power point via Aplikasi Edmodo</li> <li>✓ Pemberian angket minat belajar sebelum tutor sebaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Peserta Didik mengisi angket yang diberikan</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>			<b>100 menit</b>
<b>Fase 1: Orientasi siswa pada masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan gambaran tentang suatu masalah berdasarkan <i>Video Transisi</i> dengan menampilkan video terkait dengan materi</li> <li>✓ Guru memberikan penjelasan singkat terkait video yang telah ditayangkan sebelumnya</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa <b>mengamati</b> tayangan Video materi yang ditampilkan guru dengan penuh konsentrasi</li> <li>✓ Siswa menyaksikan dan <b>mengamati</b> penjelasan guru via Edmodo dengan baik</li> </ul>	10 menit
<b>Fase 2: Mengorganisasikan siswa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan umpan kepada siswa untuk bertanya mengenai video yang ditampilkan</li> <li>✓ Guru memberikan modul dan materi Powerpoint tentang Efek Transisi</li> <li>✓ Penjelasan Tutor sebaya, dan pembagian kelompok</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa <b>menanyakan</b> tentang informasi detail yang terdapat video tersebut</li> <li>✓ Siswa mempelajari materi yang diberikan</li> <li>✓ Siswa memperhatikan namanya dan kelompoknya</li> </ul>	10 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	sesuai dengan jumlah <b>tutor sebaya</b>		
<b>Fase 3:</b>  <b>Membimbing penyelidikan individu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan Studi kasus dan fungsi jenis-jesni efek transisi sesuai instruksi di LKPD untuk Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak dan fungsi fitur perangkat lunak pengolahan video berdasarkan materi yang sudah diberikan</li> <li>✓ Guru berkeliling secara virtual dengan jalan memfasilitasi dan memonitor proses pengerjaan tugas yang diberikan via WA atau chat di Edmodo</li> </ul>	<b>Mencoba:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa <b>mencoba</b> menjawab sesuai pemahaman yang didapat dalam tanyangan LKPD yang disajikan berdasarkan kelompoknya masing-masing.</li> <li>✓ Siswa mulai berdiskusi di kelompok Edmodo maupun WA</li> <li>✓ Siswa mengkonsultasikan tugas yang dikerjakan kepada guru via chat WA atau chat Edomodo dengan sopan</li> <li>✓ Siswa boleh mencari materi tambahan di internet dalam untuk melengkapi materi yang diberikan</li> </ul>	30 menit
<b>Fase 4:</b>  <b>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru membantu memberikan cara untuk</li> </ul>	<b>Menalar:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memperhatikan dengan seksama dan membuka kembali materi yang</li> </ul>	30 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	<p>menyelesaikan tugas yang diberikan</p> <p>✓ Guru menginstruksikan siswa untuk membuat catatan hasil penalaran mereka dengan studi kasus dan fungsi jenis-jenis efek transisi yang diberikan sebelumnya. (Sesuai Dengan LKPD)</p>	<p>diberikan, kemudian <b>menalar</b> kesesuaian materi dengan tugas yang sedang dikerjakan.</p> <p>✓ Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan dalam kelompok</p>	
<b>Fase 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>	<p>✓ Guru memberikan feedback kepada siswa terkait hasil tugas yang diberikan</p> <p>✓ Guru memberikan soal tentang efek transisi secara individu sesuai Dengan LKPD.</p>	<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>✓ Seraca kelompok (<b>mengkomunikasikan</b>) hasil pemahaman mereka tentang materi yang diberikan melalui komentar di edmodo</p> <p>✓ Siswa bersama dengan kelompoknya mengerjakan soal yang diberikan dengan tanggung jawab</p>	20 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>			<b>10 menit</b>
	<p>✓ Guru memberikan refleksi terhadap materi</p>	<p>✓ Siswa dengan antusias memberikan feedback terhadap guru</p>	



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
<b>Refleksi dan Kesimpulan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> <li>✓ Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>✓ Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun melalui komentar di Edmodo</li> <li>✓ Salah satu Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran secara kritis.</li> <li>✓ Siswa memperhatikan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	5 menit
<b>Program tindak lanjut</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengingatkan Tugas yang diberikan Sesuai LKPD di aplikasi Edmodo adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam pemahaman materi yang diberikan.</li> <li>✓ Guru memberi tugas praktik efek transisi secara individu dirumah didampingi <b>tutor sebaya</b> sesuai tutorial dan di kembangkan sesuai kreasi masing-masing berdasarkan LKPD yang diberikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa menyiapkan tugas yang sudah dikerjakan untuk dikumpulkan di link tugas di aplikasi Edmodo</li> <li>✓ Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di Edmodo di rumah masing-masing, jika ada kendala bisa konsultasi ke <b>tutor sebaya</b> maupun guru via Edmodo atau WA, dan di presentasikan di pertemuan berikutnya</li> </ul>	3 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	✓ Guru memberikan gambaran singkat materi yang akan disampaikan untuk pertemuan berikutnya.	✓ Siswa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru sebagai bahan belajar untuk pertemuan berikutnya	
<b>Berdoa dan Salam Penutup</b>	✓ Guru meminta kepada peserta didik untuk berdoa masing-masing ✓ Guru mempersilahkan untuk masuk ke kelas berikutnya di aplikasi Edmodo	✓ Siswa berdoa masing-masing ✓ Siswa melanjutkan ke kelas berikutnya di edmodo	2 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

## Pertemuan Ke 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			<b>10 menit</b>
<b>Orientasi (salam, tanya kabar, presensi dan doa)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun di edmodo.</li> <li>✓ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan meminta absensi di Google Form</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa menjawab salam dari guru dengan santun dengan komentar di edmodo.</li> <li>✓ Siswa mengkonfirmasi kehadiran di Google Form</li> </ul>	2 menit
<b>Apersepsi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengaitkan dengan materi sebelumnya tentang efek transisi di Aplikasi Edmodo</li> <li>✓ Guru menanyakan tugas sebelumnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memperhatikan disampaikan oleh guru dengan seksama di laptop atau gadget masing di rumah</li> <li>✓ Siswa menjawab pertanyaan guru tentang tugas sebelumnya dan hasil perkembangan tugas setelah didampingi <b>tutor sebaya</b></li> </ul>	3 menit
<b>Motivasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru berinteraksi dengan siswa untuk memberikan memotivasi siswa dengan menyampaikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memperhatikan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun di Edmodo</li> </ul>	2 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari		
<b>Pemberian acuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point via Edmodo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian</li> </ul>	3 menit
<b>Kegiatan Inti</b>			<b>100 menit</b>
<b>Fase 1: Orientasi siswa pada masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan gambaran tentang suatu masalah berdasarkan <i>Video Efek</i> dengan menampilkan video terkait dengan materi</li> <li>✓ Guru memberikan penjelasan singkat terkait video yang telah ditayangkan</li> <li>✓ Guru meminta tetap aktif dengan kelompok</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa <b>mengamati</b> tayangan Video dan materi presentasi yang ditampilkan guru dengan penuh konsentrasi</li> <li>✓ Siswa <b>mengamati</b> penjelasan guru via Edmodo dengan baik</li> </ul>	10 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	tutor sebaya yang dibagikan minggu sebelumnya		
<b>Fase 2:</b> <b>Mengorganisasikan siswa</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberikan umpan kepada siswa untuk bertanya mengenai video yang ditampilkan</li><li>✓ Guru memberikan modul dan materi Powerpoint tentang Efek Video</li></ul>	<b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa secara berkelompok <b>menanyakan</b> tentang informasi detail yang terdapat video tersebut</li><li>✓ Siswa secara berkelompok mempelajari materi yang diberikan</li></ul>	10 menit
<b>Fase 3:</b> <b>Membimbing penyelidikan individu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberikan Studi kasus dan fungsi jenis-jenis efek transisi sesuai instruksi LKPD untuk Menganalisis cara pengolahan efek video dan fungsi fitur efek video di perangkat lunak pengolahan video berdasarkan materi</li></ul>	<b>Mencoba:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa <b>mencoba</b> menjawab sesuai pemahaman yang didapat dalam tanyangan materi yang disajikan.</li><li>✓ Siswa mengkonsultasikan tugas yang dikerjakan kepada kelompok dan guru via chat WA atau chat Edomodo dengan sopan</li></ul>	30 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	<p>yang sudah diberikan secara berkelompok di bimbing oleh <b>tutor sebaya</b></p> <p>✓ Guru berkeliling secara virtual dengan jalan memfasilitasi dan memonitor proses pengerjaan tugas yang diberikan via WA atau chat di Edmodo</p>	<p>✓ Siswa boleh mencari materi tambahan di internet dalam untuk melengkapi materi yang diberikan</p>	
<p><b>Fase 4:</b> <b>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p>	<p>✓ Guru membantu memberikan cara untuk menyelesaikan tugas yang diberikan</p> <p>✓ Guru menginstruksikan siswa secara berkelompok bersama <b>Tutor Sebaya</b> untuk membuat hasil penalaran mereka dengan studi kasus dan fungsi jenis-jenis efek transisi yang diberikan. (Sesuai Dengan LKPD)</p>	<p><b>Menalar:</b></p> <p>✓ Siswa memperhatikan dengan seksama dan membuka kembali materi yang diberikan, kemudian <b>menalar</b> kesesuaian materi dengan tugas yang sedang dikerjakan.</p> <p>✓ Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan.</p>	<p>30 menit</p>



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
<b>Fase 5:</b> <b>Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberikan feedback kepada siswa terkait hasil tugas yang diberikan</li></ul>	<b>Mengkomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Seraca kelompok <b>(mengkomunikasikan)</b> hasil pemahaman mereka tentang materi yang diberikan dan kendala mereka dalam mengerjakan tugas di Edmodo</li><li>✓ Siswa memperhatikan dengan seksama hasil evaluasi yang disampaikan guru</li><li>✓ Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan tanggung jawab</li></ul>	20 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>			<b>10 menit</b>
<b>Refleksi dan Kesimpulan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberikan refleksi terhadap materi</li><li>✓ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li><li>✓ Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa dengan antusias memberikan feedback terhadap guru</li><li>✓ Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun</li><li>✓ Salah satu Siswa mewakili kelompoknya membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran secara kritis.</li></ul>	5 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memperhatikan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	
<b>Program tindak lanjut</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengingatkan Tugas yang diberikan di aplikasi Edmodo untuk mengukur kemampuan siswa dalam pemahaman materi yang diberikan</li> <li>✓ Guru memberi tugas praktik efek video secara individu dirumah sesuai tutorial dan di kembangkan sesuai kreasi masing-masing berdasarkan LKPD yang diberikan dan tetap dibimbing oleh <b>Tutor sebaya</b></li> <li>✓ Guru memberikan gambaran singkat materi yang akan disampaikan untuk pertemuan berikutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan mengumpulkan di link tugas di aplikasi Edmodo</li> <li>✓ Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di Edmodo di rumah masing-masing, jika ada kendala bisa konsultasi ke kelompok <b>tutor sebaya</b> atau guru via Edmodo atau WA, dan di presentasikan di pertemuan berikutnya</li> <li>✓ Siswa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru sebagai bahan belajar untuk pertemuan berikutnya</li> </ul>	3 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
<b>Berdoa dan Salam Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru meminta kepada peserta didik untuk berdoa masing-masing</li><li>✓ Guru mempersilahkan untuk masuk ke kelas berikutnya di aplikasi Edmodo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa berdoa masing-masing</li><li>✓ Siswa melanjutkan ke kelas berikutnya di edmodo</li></ul>	2 menit



• Pertemuan ke 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan Pendahuluan			10 menit
<b>Orientasi (salam, tanya kabar, presensi dan doa)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun.</li><li>✓ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan meminta absensi di Google Form</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa secara serentak menjawab salam dari guru dengan santun.</li><li>✓ Siswa mengkonfirmasi kehadiran di Google Form</li></ul>	2 menit
<b>Apersepsi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru mengaitkan dengan materi sebelumnya efek transisi dan efek video di Aplikasi ZOOM / GOOGLE MEET</li><li>✓ Guru menanyakan Tugas Praktik individu didampingi oleh <b>tutor sebaya</b> yang diberikan sebelumnya</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa memperhatikan yang disampaikan oleh guru dengan seksama di laptop atau gadget masing di rumah</li><li>✓ Siswa menjawab pertanyaan guru tentang tugas yang diberikan</li></ul>	3 menit
<b>Motivasi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru berinteraksi dengan siswa untuk memberikan memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa mendengarkan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun</li></ul>	2 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	dalam kehidupan sehari-hari		
<b>Pemberian acuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point via ZOOM /GOOGLE MEET</li> <li>✓ Pemberian Angket minat setelah ada tutor sebaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian</li> <li>✓ Peserta didik mengisi angket yang diberikan</li> </ul>	3 menit
<b>Kegiatan Inti</b>			<b>100 menit</b>
<b>Fase 1: Orientasi siswa pada masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan gambaran tentang suatu masalah berdasarkan <i>video transisi dan efek video</i> dengan menampilkan video terkait dengan materi</li> <li>✓ Guru memberikan penjelasan singkat terkait video yang</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa <b>mengamati</b> tayangan Video materi yang ditampilkan guru dengan penuh konsentrasi</li> <li>✓ Siswa mendengarkan dan <b>mengamati</b> penjelasan guru via ZOOM/GOOGLE MEET dengan baik</li> </ul>	10 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	telah ditayangkan sebelumnya		
<b>Fase 2:</b> <b>Mengorganisasikan siswa</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberikan umpan kepada siswa untuk bertanya mengenai video yang ditampilkan</li></ul>	<b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa <b>menanyakan</b> tentang informasi detail yang terdapat video tersebut</li></ul>	10 menit
<b>Fase 3:</b> <b>Membimbing penyelidikan individu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberikan instruksi untuk presentasikan Video yang sudah dibuat berdasarkan tugas praktik dipertemuan sebelumnya di edmodo</li><li>✓ Guru berkeliling secara virtual dengan jalan memfasilitasi dan memonitor hasil tugas yang diberikan via ZOOM/ GOOGLE MEET</li></ul>	<b>Mencoba:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa <b>mencoba</b> menyiapkan video praktik mereka masing-masing dengan penuh tanggung jawab</li></ul>	10 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
<p><b>Fase 4:</b> <b>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru membantu memberikan cara untuk mempresentasikan tugas yang diberikan sesuai LKPD yang diberikan</li> <li>✓ Guru menginstruksikan siswa untuk mulai mempresentasikan tugasnya masing-masing</li> </ul>	<p><b>Menalar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memperhatikan dengan seksama dan membuka kembali materi yang diberikan, kemudian <b>menalar</b> kesesuaian materi dengan tugas yang sedang dikerjakan.</li> <li>✓ Siswa siap untuk presentasi</li> <li>✓ Siswa yang lain memperhatikan persentasi temannya</li> </ul>	50 menit
<p><b>Fase 5:</b> <b>Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan feedback kepada siswa terkait hasil tugas yang diberikan</li> <li>✓ Guru memberikan soal untuk evaluasi</li> </ul>	<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Seraca individu (<b>mengkomunikasikan</b>) hasil pemahaman mereka tentang materi yang diberikan dan kendala mereka dalam mengerjakan tugas di ZOOM/ GOOGLE MEET</li> <li>✓ Siswa memperhatikan dengan seksama hasil evaluasi yang disampaikan guru</li> </ul>	20 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	pembelajaran secara individu	✓ Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan tanggung jawab	
<b>Kegiatan Penutup</b>			<b>10 menit</b>
<b>Refleksi dan Kesimpulan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan refleksi terhadap materi</li> <li>✓ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> <li>✓ Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>✓ Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa dengan antusias memberikan feedback terhadap guru</li> <li>✓ Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun</li> <li>✓ Salah satu Siswa mewakili kelompoknya membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran secara kritis.</li> <li>✓ Siswa memperhatikan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	5 menit
<b>Program tindak lanjut</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru meminta siswa untuk mengirimkan hasil video praktik siswa ke Edmodo</li> <li>✓ Guru memberikan tugas kepada siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa mengirimkan tugas video yang sudah dipresentasikan ke link edmodo</li> </ul>	3 menit



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 SAMPIT  
(Bidang Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bisnis dan Manajemen, Teknologi dan Rekayasa)  
Program Keahlian : 1. Tata Boga; 2. Tata Busana; 3. Teknik Komputer dan Informatika 4. Keuangan 5. Teknik Otomotif  
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jalan Ir. H. Juanda Desa Telaga Baru Kabupaten Kotawaringin Timur Kode Pos: 74325  
Website : smkn3-spt.sch.id E-mail : smk3\_sampit@rocketmail.com

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
	<p>berupa materi pengayaan untuk siswa yang dinyatakan sesuai KKM dan juga tugas remedial bagi siswa yang belum tuntas.</p> <p>✓ Guru memberikan gambaran singkat materi yang akan disampaikan untuk pertemuan berikutnya.</p>	<p>✓ Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>✓ Siswa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru sebagai bahan belajar untuk pertemuan berikutnya</p>	
<b>Berdoa dan Salam Penutup</b>	<p>✓ Guru meminta kepada peserta didik untuk menyalakan webcamnya untuk digunakan screenshoot buat laporan pembelajaran</p> <p>✓ Guru mengucapkan salam untuk menutup proses pembelajaran</p> <p>✓ Guru memperbolehkan siswa untuk logout dan melanjutkan ke kelas berikutnya di edmodo</p>	<p>✓ Siswa menyalakan webcam untuk discreen shoot oleh guru</p> <p>✓ Siswa menjawab salam dari guru</p> <p>✓ Siswa melanjutkan ke kelas berikutnya di edmodo</p>	2 menit



## J. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian : Pengamatan dan Penilaian Hasil
2. Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsif dan proaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> Video Effects dan Video Transition pada Adobe Premier	Tes <i>online di edmodo</i>	Penyelesaian tes <i>online</i>
3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas	Rubrik Pengamatan	Selama proses Presentasi

- Rubrik terlampir di LKPD

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 3 Sampit

Guru Mata Pelajaran,

Drs. I Nyoman Sueta

Fransiska Anggun, S.Kom

NIP. 19681205 200003 1 002

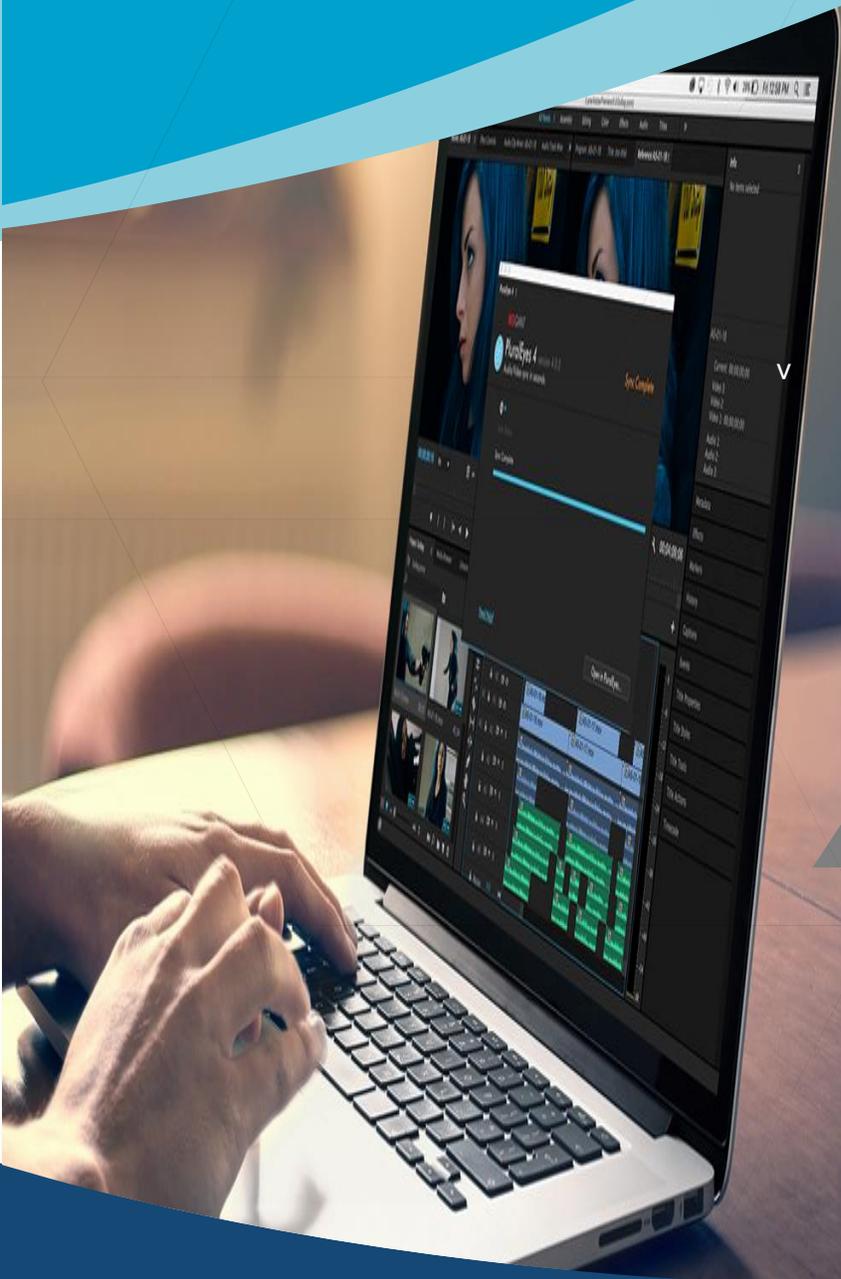
# MODUL

## TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO (TPAV)

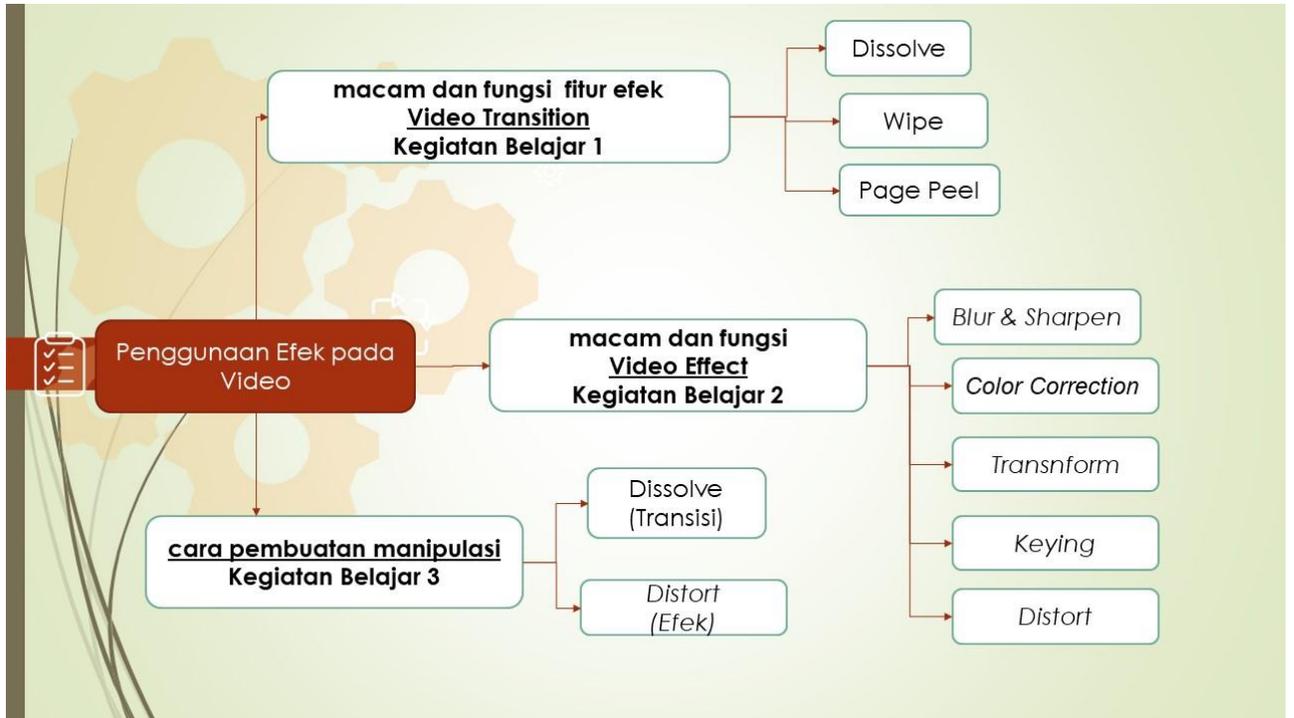
*KOMPETENSI KEAHLIAN  
MULTIMEDIA*

TAHUN 2020-2021

**XII**



# PETA KONSEP



# PENDAHULUAN

## A. Deskripsi Umum

Modul ini berisi materi kompetensi dasar dari mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video. Adapun kompetensi dasar 3.6 berisi tentang Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video merupakan teknik dalam mengedit sebuah video agar video yang kita buat akan menarik dan tidak membosankan.

## B. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang digunakan dimodul ini adalah sebagai berikut :

- 3.6 Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video
- 4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video

## C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi dari modul ini sebagai berikut :

- 3.6.1 Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak
- 3.6.2 Menerapkan penggunaan fitur efek perangkat lunak pengolah video
- 4.6.1 Menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video
- 4.6.2 Membuat hasil manipulasi dengan perangkat lunak pengolah video

## D. Prasyarat

Untuk mempelajari modul ini, peserta didik harus menguasai kompetensi dasar sebelumnya yaitu:

- 3.5 Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video
- 4.5 Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video

### **E. Petunjuk penggunaan Modul**

Peserta didik diwajibkan mempelajari keseluruhan modul ini dengan cara yang berurutan. Peserta didik diharapkan tidak memaksakan diri untuk mempelajari kegiatan belajar selanjutnya sebelum kegiatan belajar di atasnya telah benar-benar dikuasai minimal 75%. Setiap kegiatan belajar dilengkapi dengan latihan, tugas dan evaluasi. Apabila peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi yang terdapat dalam modul ini, silahkan diskusikan dengan teman atau bertanya kepada guru di aplikasi Edmodo atau Via chat di Whatshapp. Untuk kegiatan pembelajaran dalam modul ini terdapat 3 pertemuan, untuk pertemuan pertama pemberian materi efek dan transisi, pertemuan kedua tugas mandiri Membuat hasil manipulasi Video efek dan transisi dengan perangkat lunak pengolah video, dan pertemuan ketiga mempresentasi hasil video yang dibuat dipertemuan kedua di aplikasi ZOOM/GOOGLE MEET.

### **F. Tujuan Pembelajaran**

Berikut tujuan dari pembuatan modul ini :

1. Diharapkan peserta didik mampu Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak dengan jujur dan benar.
2. Diharapkan peserta didik mampu Menerapkan penggunaan fitur efek perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar.
3. Diharapkan Peserta didik mampu menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar.
4. Diharapkan peserta didik mampu menjelaskan pembuat hasil manipulasi Video dengan perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar

## MATERI PEMBELAJARAN

### A. MATERI

Pernahkah kamu memperhatikan satu scene ke scene yang lain pada sebuah film? Perpindahan ini terasa natural tanpa terlihat penggabungan 2 buah video. Padahal apabila kita perhatikan secara lebih detail, terdapat 2 buah video yang digabungkan kemudian ditambahkan efek. Efek ini yang nantinya disebut dengan transisi. Transisi dibutuhkan dengan tujuan untuk membuat 2 buah video menyatu dengan lebih natural.

Seperti contoh apabila kita mengambil gambar, pasti kita akan mengambil gambar dari beberapa angle. Kemudian pada saat proses editing kita akan menggabungkan beberapa angle tersebut. Hal ini bertujuan membuat penonton tidak bosan dengan film atau video yang kita buat.

Pada adobe premiere terdapat beberapa efek bawaan yang dapat kita manfaatkan. Efek ini memiliki banyak jenis transisi yang bisa kita cocokkan dengan video yang kita edit. Masih banyak efek yang dapat kalian pelajari di adobe premiere. Ayo sekarang pelajarilah materi dengan penuh semangat, sehingga kamu dapat mengedit video yang menarik dan tidak membosankan.

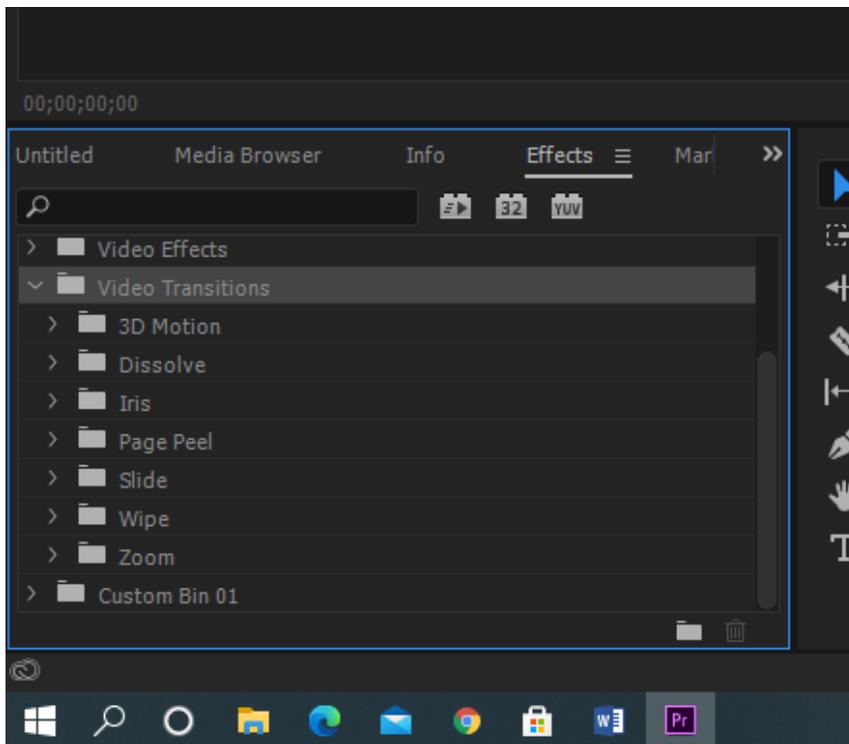
## KEGIATAN BELAJAR 1

### Mengenal Efek pada Adobe Premier

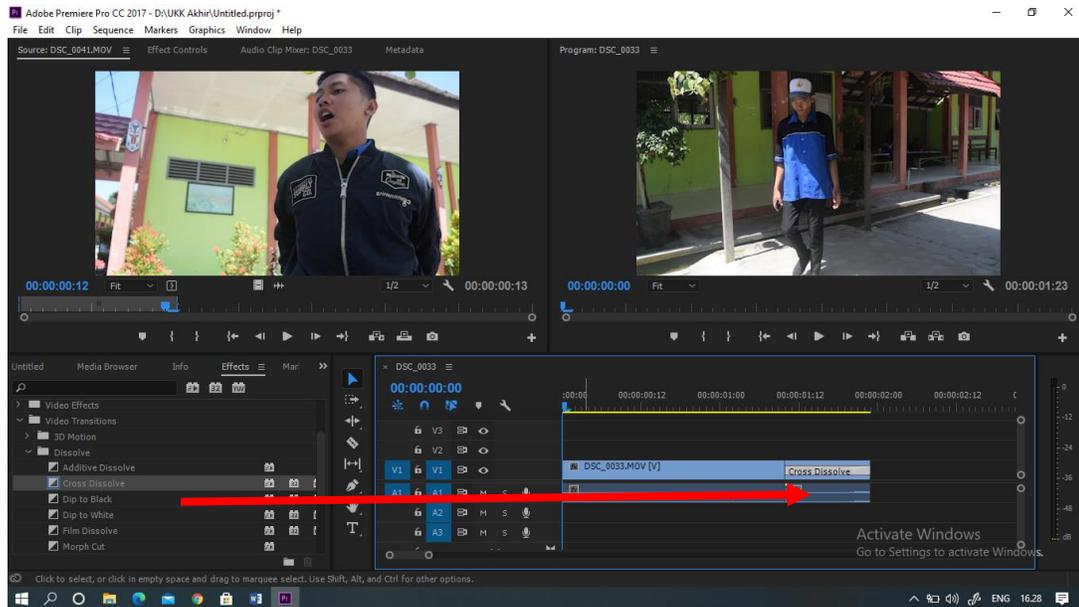
Pada semua *Software* editing video terdapat efek-efek yang digunakan untuk memanipulasi video. Tentu saja pada Adobe Premier memiliki banyak efek yang dapat kita manfaatkan. Terdapat dua jenis efek yaitu Video Transition dan Video Effects. Berikut penjelasan lebih lengkapnya :

- **Video Transition Pada Adobe Premier**

Video Transition digunakan memberikan efek transisi antar video dua buah video. Hal ini bertujuan untuk membuat transisi antar video menjadi lebih *Smooth* atau natural. Adobe premier menyediakan banyak efek transisi yang dapat kamu gunakan. Efek tersebut kamu lihat pada gambar dibawah ini



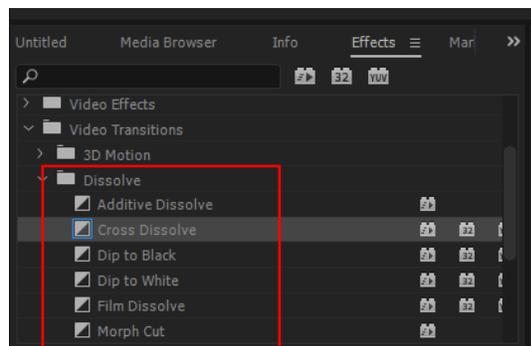
masing-masing efek memiliki transisi yang berbeda, jadi kamu kreatif dalam menggunakannya. Apabila kamu salah memilih transisi, maka hasil videomu akan tidak terlihat natural. Cara menggunakan transisi kamu hanya perlu men-drag efek yang kamu inginkan pada perpotongan dua buah video. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar letak efek transisi pada perpotongan dua video berikut



Selain itu efek transisi juga dapat memberikan pada awal video dan akhir video. Hal ini bertujuan agar pembukaan dan akhir video terlihat lebih smooth. Kenapa jika awal video tidak diberikan efek transisi akan terlihat terlalu kasar, begitu pula pada akhir video. Berikut adalah beberapa efek video transisi :

→ Dissolve

Dissolve memberikan efek transisi yang terjadi secara bengangsur-angsur dengan cara bagian akhir dari gambar pertama perlahan-lahan akan bercampur dengan gambar berikutnya. Setelah itu gambar kedua terlihat semakin jelas. Perpindahan ini biasanya digunakan untuk menjembatani *shot action*, saat pergantian tempat serta waktu, dan petunjuk hubungan antar dua slot. Efek-efek yang terdapat pada *Dissolve* antara lain *Cross Dissolve*, *Additive*, *Non Additive Dissolve*, *Ditter Dissolve*, *Film Dissolve*, *Dip To Black*, *Dip To White*, dan *Random Invert*. Berikut adalah contoh efek transisi *Cross Dissolve*.

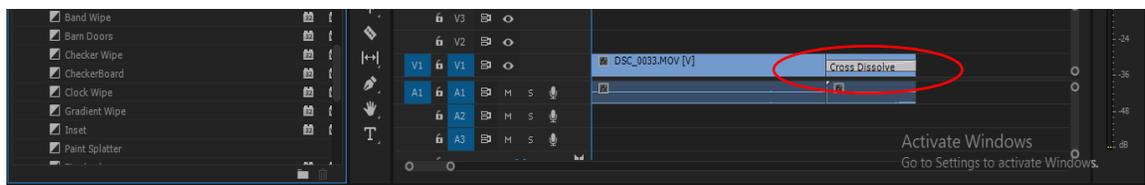
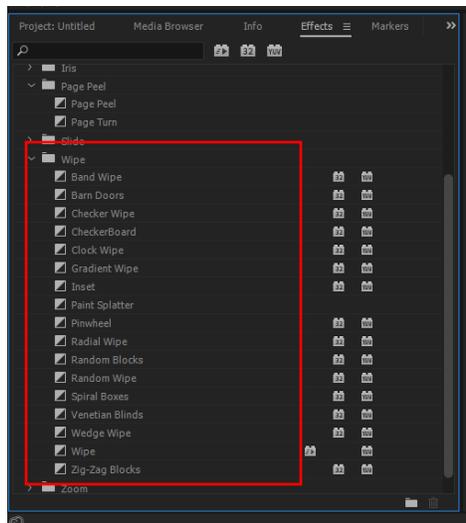


Berdasarkan efek transisi *Cross Dissolve* adalah transisi dua video terjadi perlahan-lahan sehingga transisi tidak terlalu terlihat. Untuk efek *Dip to Black* dan *white* biasanya diberikan pada awal dan akhir video. Hal ini karena efek yang diberikan dari warna putih atau hitam kemudian berganti perlahan ke video (untuk transisi video). Sedangkan apabila untuk transisi akhir, dari video kemudian bergantian perlahan ke warna hitam atau putih. Contoh video transisi ini bisa di lihat di link berikut :

1. <https://www.youtube.com/watch?v=sgYX1c8rczk>,
2. <https://www.youtube.com/watch?v=sgYX1c8rczk>

→ Wipe

Transisi dengan *wipe* merupakan transisi dimana satu gambar menggantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar kedua sehingga sepenuhnya gambar kedualah yang muncul di layar. Pergantian dengan *Wipe* ini biasanya digunakan untuk mengawali sebuah adegan dengan cerita *Band Wipe*, *Band Doors*, *Checkerboard*, *Inset*, *Paint Splatter*, dan masih banyak yang lain.



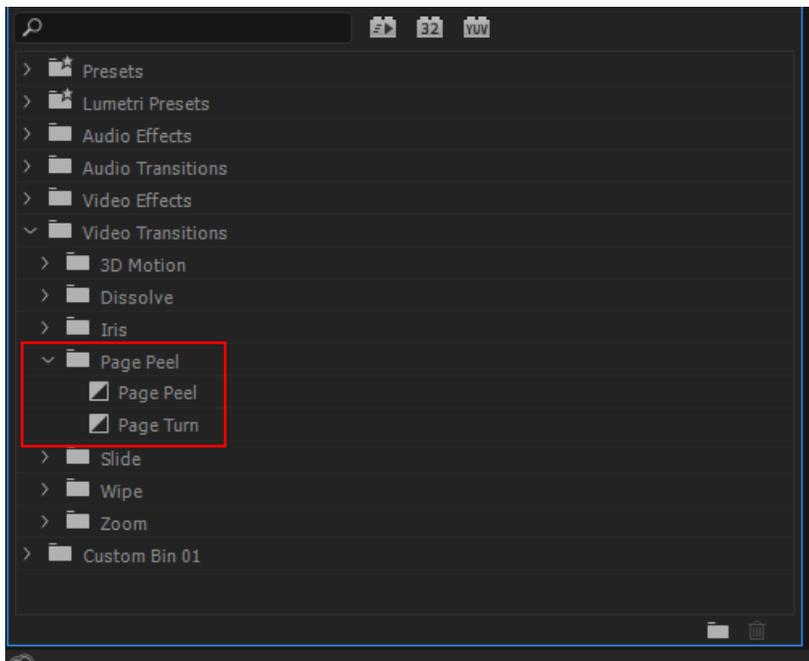
Gambar diatas contoh penggunaan transisi Dissolve, jenis transisi dissolve adalah transisi yang memberikan kesan halus hingga transisinya tak

disadari, Wipe adalah kebalikannya. Wipe tidak bersifat gradual, ada garis yang jelas 'menghapus' gambar sebelumnya dan digantikan oleh gambar berikutnya. Wipe memiliki beragam bentuk mulai dari Wipe dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah, bawah ke atas hingga Wipe berbentuk lingkaran yang makin kecil. Selain itu ada juga bentuk bintang, berlian, dan garis searah jarum jam. Contoh video transisi ini bisa dilihat di link berikut : <https://youtu.be/EuGtgmTEmk0>.

Wipe yang masih populer digunakan sampai sekarang adalah Invisible Wipe, biasanya diterapkan ketika kamera bergeser untuk perpindahan adegan atau lokasi. Tipe Wipe ini dipasangkan dengan teknik match cutting yaitu teknik yang mencocokkan perpindahan satu gambar dengan gambar sesudahnya

→ Page Peel

Pada *Page Peel* yang diberikan seperti kita membuka buku. Efek ini seperti memberikan efek transisi 3D. Efek pada *page Peel* antara lain *Center Peel*, *Page Peel*, *Page Turn*, *Peel Back*, dan *Roll Away*. Efek ini biasanya digunakan pada awal video, sehingga seolah-olah kita sedang membuka sebuah buku. Selain itu dapat digunakan untuk awal *scene* atau adegan lain yang sesuai. Perhatikan gambar dibawah ini dapat terlihat seolah-olah video pertama digantikan dengan cara membuka halaman buku.



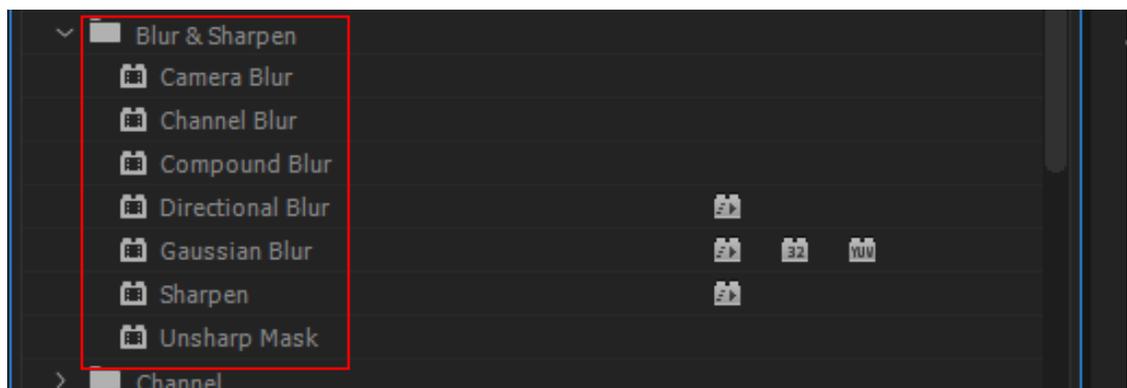
## KEGIATAN BELAJAR 2

### Video Effects pada Adobe Premier

Video Effects memiliki beberapa fungsi untuk memanipulasi video atau gambar. Seperti mengoreksi warna, manipulasi durasi video megubah video, mengubah posisi video, memotong video, masih banyak lainnya. Semua efek ini dapat di terapkan pada semua video maupun gambar. Berikut perhatikan gambar terdapat banyak efek yang nantinya akan kamu gunakan untuk mengedit video. Efek tersebut antara lain *Adjust*, *Blur & Sharpen*, *Channer*, *Color Correction*, *Distort*, *Generate*, *Image Control*, *Keying*, *Noise & Grain*, *Perpective*, *Stylize*, *time*, *Tranform*, *transiton*, *Utylity*, dan *Video*. Untuk lebih jelas berikut beberapa Efek yang ada di Adobe Premier

→ *Blur & Sharpen*

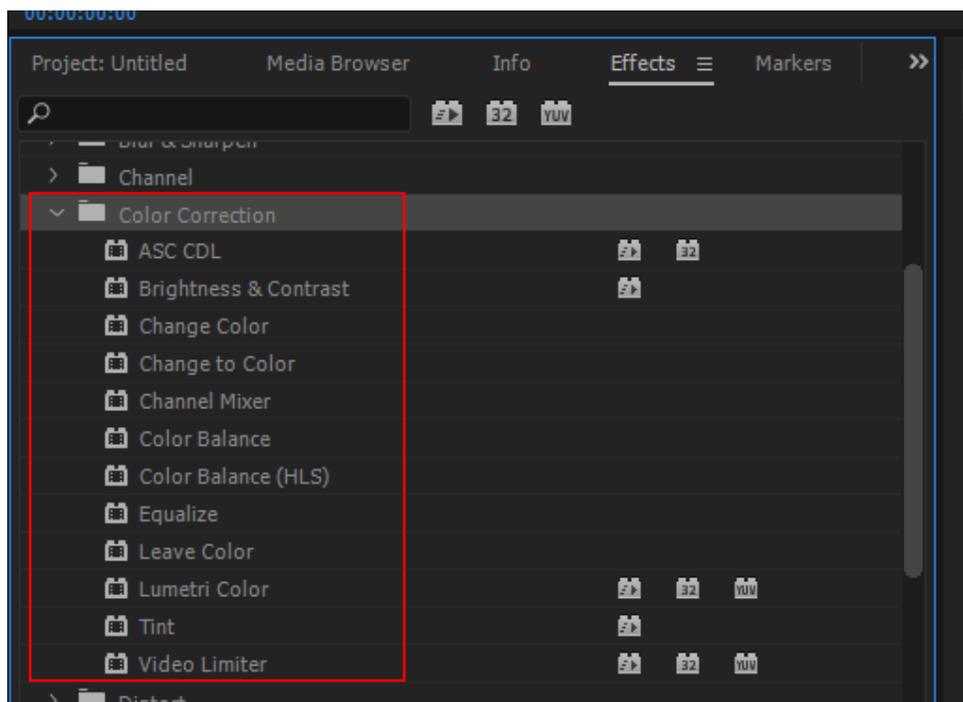
Seperti namanya , efek ini digunakan untuk memberikan efek blur pada video. Terdapat beberapa efek *blur* yang dapat digunakan, salah satunya *Camera Blur*. Biasanya efek ini digunakan untuk video atau gambar yang dijadikan *background*. Jadi kita terlebih dahulu membuat dua video, dimana video yang berada di atas ukurannya kita perkecil. Video yang berada dibawah dijadikan *background* dengan memberikan efek *Camera Blur*. Untuk dapat menggunakannya kita hanya perlu men-drag efek tersebut pada video ataupun gambar yang akan diberikan efek ini.



Biasanya efek ini digunakan ada video yang memiliki resolusi kecil karena jika video diperbesar akan pecah. Selain itu, efek ini bisa dijadikan *background* untuk gambar-gambar yang bergerak.

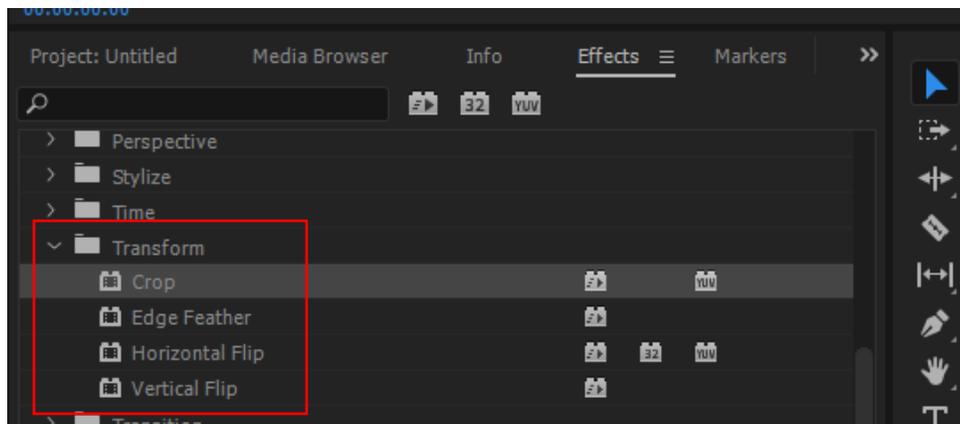
→ *Color Correction*

Efek-efek yang terdapat pada folder ini digunakan untuk memanipulasi warna, tingkat kecerahan, kontras, dan masih banyak yang lain. Salah satu efek yang ada yaitu *Brightness & Contrast*. Efek ini digunakan untuk memperbaiki kecerahan dan kontras warna pada video maupun gambar. Cara yang digunakan sama, kita hanya perlu men-drag efek ini. Setelah itu, kita dapat mengedit level kecerahan dan kontras gambar pada panel effect Controls, seperti gambar efek brightness & contrast pada Adobe Premier

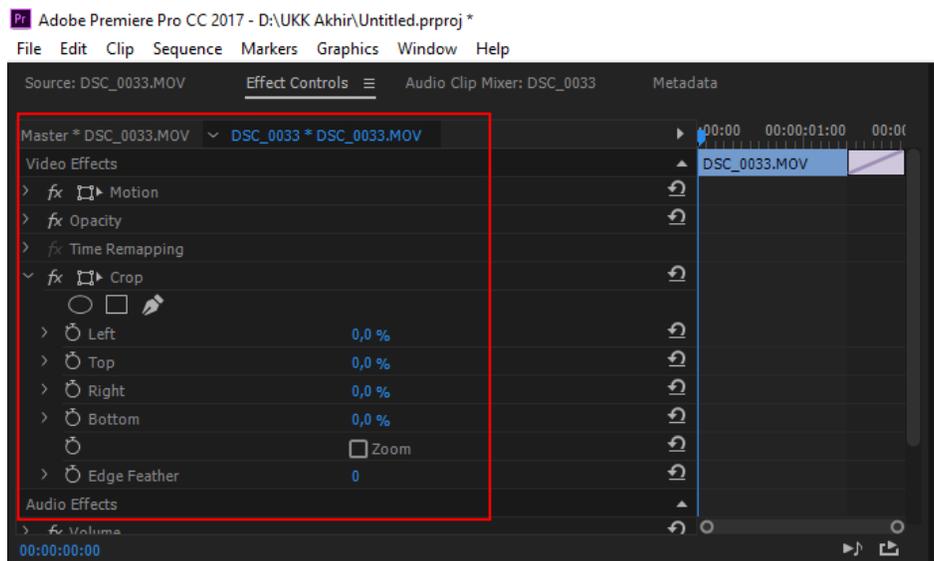


→ *Transform*

Efek yang terdapat pada *Transform* digunakan untuk memanipulasi ukuran video, letak video dan masih banyak lagi. Seperti contoh apabila kita akan memutar video hanya dengan *horizontal Flip* atau *Vertical Flip*. Efek lainnya adalah *Crop*.



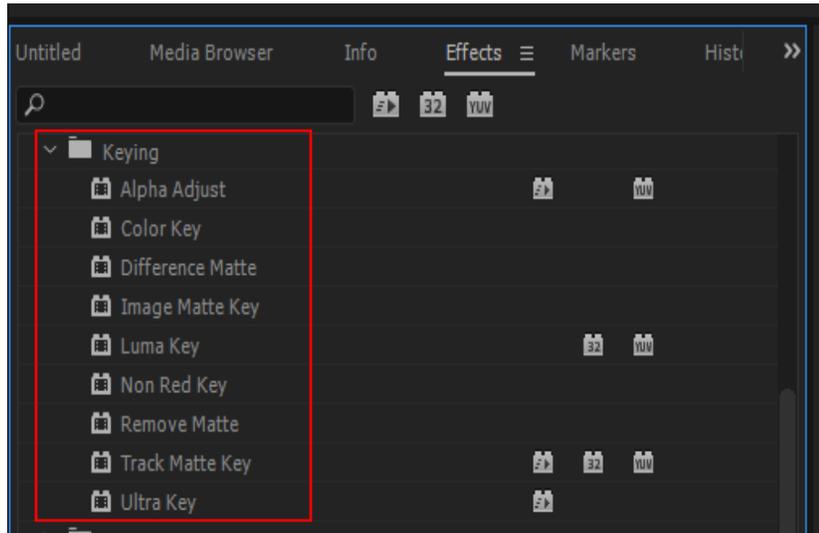
Efek ini dapat digunakan untuk memotong ukuran video maupun gambar. Kita bisa memotong dari empat arah yaitu kanan, kiri, atas dan bawah. Biasanya efek ini digunakan apabila terdapat bagian pada video atau gambar yang tidak ingin kita tampilkan (Watermark). Efek ini berada pada folder *Transform*. Kita dapat mengatur bagian mana yang akan kita potong seperti gambar efek crop dibawah ini :



→ *Keying*

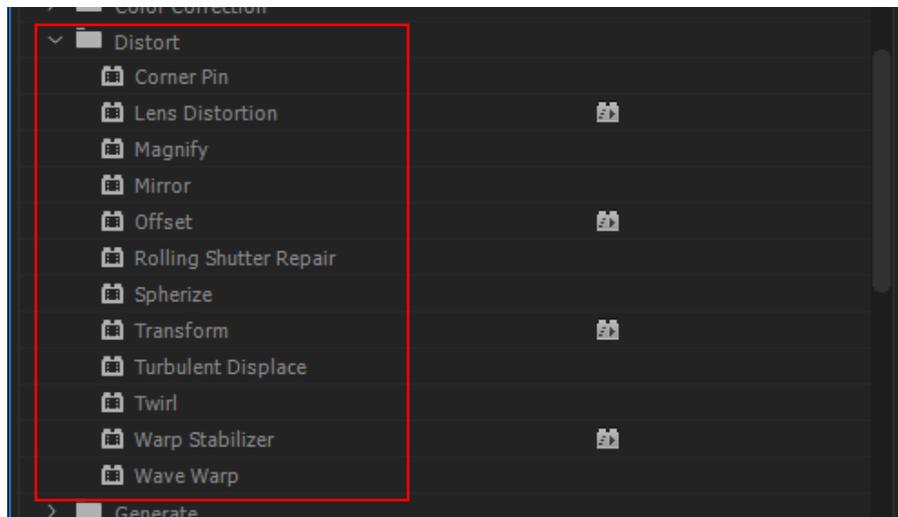
Efek yang sebuah efek untuk menggabungkan dua buah objek dapat berupa gambar atau video, yang salah satu warna dari objek dihilangkan atau di transparansi. Keying adalah efek pada video yang menggunakan keyframe sebagai dasar dalam pemberian efeknya. Macam-macam efek Keying yang

disediakan *Alpha Adjust*, *Blue Screen Key*, *Chroma Key* dan *Green Screen Key*



→ *Distort*

Distort adalah efek pada video yang digunakan untuk memberikan visualisasi seolah-olah clip terdistorsi oleh efek yang diberikan. Macam-macam efek Distort yang disediakan *Bend*, *Lens Distortion*, *Mirror*, *Ripple* dan *Wave Warp*



## KEGIATAN BELAJAR 3

A. Berikut ini merupakan penerapan salah satu video transisi :

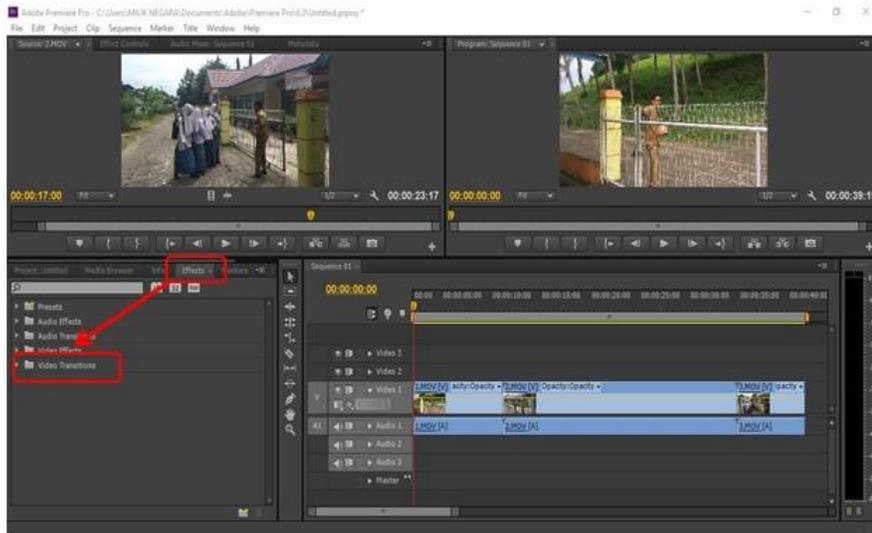
Langkah pertama adalah jalankan aplikasi Adoabe Premier Pro Cs6, Maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



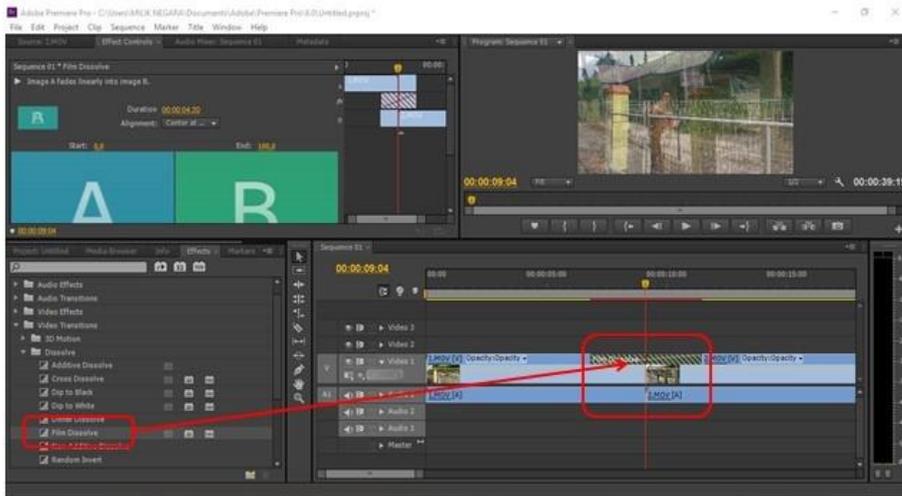
Langkah 2 Masukkan video yang akan diedit (minimal 2 video atau lebih)



Langkah 3 Pilih Menu Effects – Klik Video Transitions → lalu pilih efek yang diinginkan.

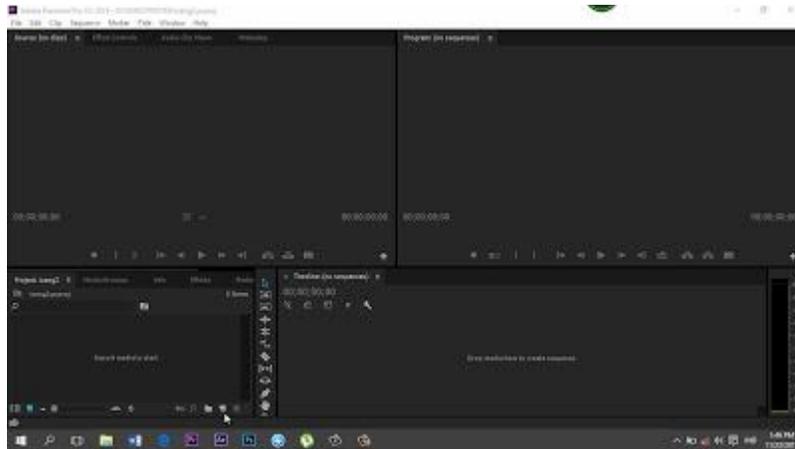


Disini yang akan kita pilih efek yaitu ada di difolder masing-masih salah 1 contoh di folder Dissolve → pilih Dissolve. (efek ditentukan sesuai selera masing-masing). Lalu drag/seret efeknya ke potongan video maka selesai membuat tansisi video.

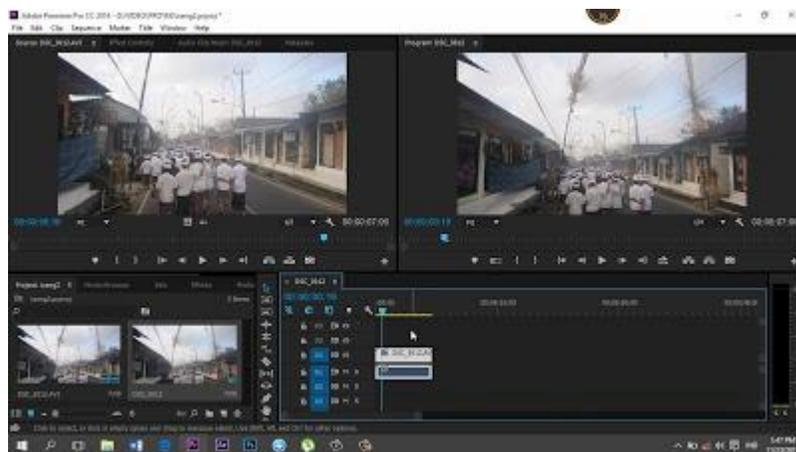


B. Berikut ini merupakan penerapan salah satu video efek warp stabilizer

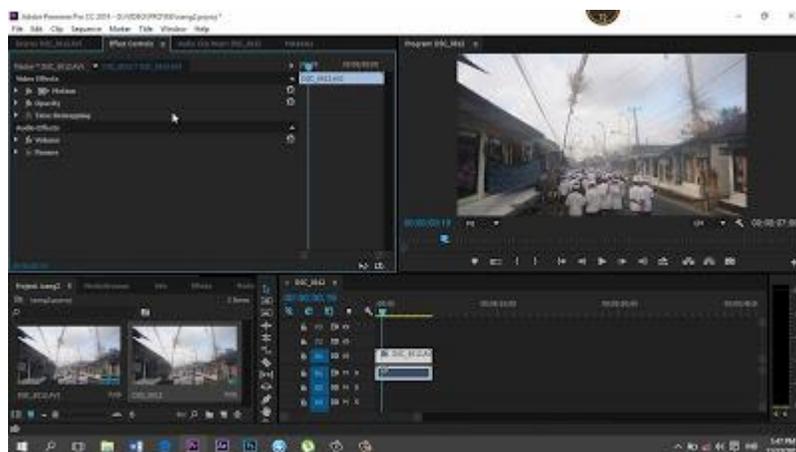
1. Pertama buka adobe premiere pro Gunakan Adobe Premier yang memiliki warp stabilizer.



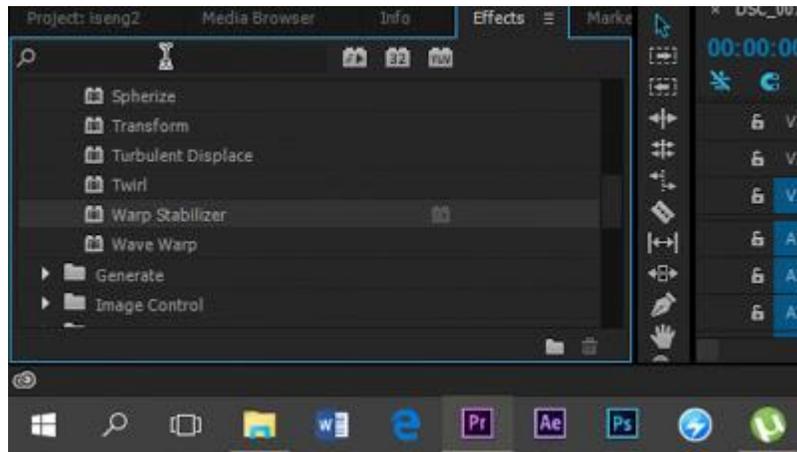
2. Import video yang ingin distabilkan



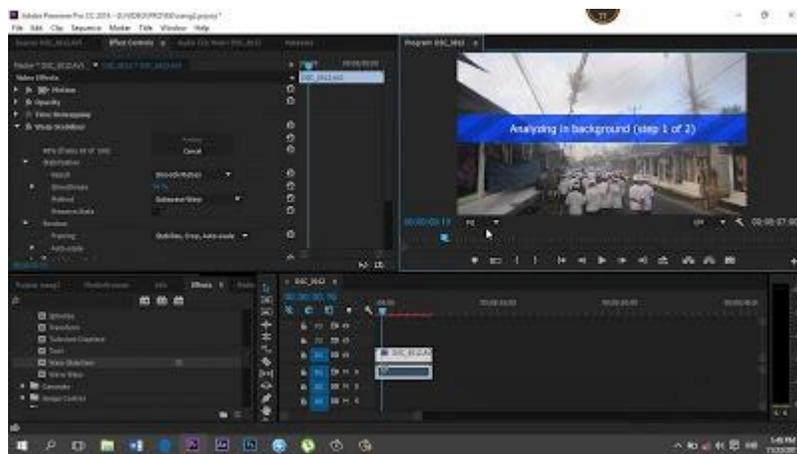
3. Buka efek kontrol dengan mengklik efek kontrol di bagian kiri atas



- Alihkan perhatian ke bagian kiri bawah. Untuk mencari warp stabilizer klik effects > Video Effects > Distort > Warp stabilizer, kemudian klik.



- Tunggu proses analyzing in background dan stabilizing. Lamanya proses ini tergantung dari durasi dan jumlah frame.



- Sampai tahap ini proses penstabilan sudah selesai



## B. TUGAS

- Studi Kasus

1. Kadang kamu mendapatkan video yang terlalu goyang dalam pengambilan gambarnya. Hal ini menyebabkan video kurang stabil sehingga mengganggu tampilan video. Bagaiman cara mengatasinya ?
2. Kamu bisa mengedit gambar menjadi hitam putih dengan Adobe Photoshop. Tetapi bagaimana dengan video? Apakah video juga dapat diedit menjadi hitam putih ?
3. Kamu pasti sering melihat video dengan efek transisi seperti tirai yang terbuka. Biasanya digunakan untuk setelah judul video dan akan masuk ke *Scene* selanjutnya. Bagaimana cara membuat efek transisi tersebut?
4. Setiap *Property* dari efek yang terdapat dalam *tab Effects Control* yang memiliki tombol *Time-vary (stopwatch)* dapatkan dianimasikan nilainya, agar terlihat dinamis. Untuk menganimasikan efek video digunakan metode *Keyframing*. Bagaimana langkah-langkah menganimasikan efek video?

- Soal Pilihan Ganda

1. Menghindari perpindahan dari klip ke klip agar menjadi lebih halus (tidak lompat-lompat), maka sebaiknya kita menggunakan .....

  - a) Effect-audio transitions
  - b) Video Effect – jumping
  - c) Effect – Video Transition
  - d) Effect – Control
  - e) Effect – Audio Video

2. Pergantian 2 video yang lebih natural disebut dengan ...

  - a) Transition
  - b) Effects
  - c) Transnform
  - d) Blur
  - e) Color Correction

3. Yang berfungsi untuk memanipulasi video atau gambar, mengoreksi warna, memanipulasi video , dan mengubah posisi video adalah pengertian dari ...

  - a) Transition

- b) Effects
  - c) Transform
  - d) Blur
  - e) Color Correction
4. Gambar secara berangsur-angsur dengan cara bagian akhir gambar pertama perlahan-lahan akan tercampur dengan gambar berikutnya, merupakan pengertian transisi dari...
- a) Transform
  - b) Blur
  - c) Color Correction
  - d) Dissolve
  - e) Wipe
5. Transisi dimana suatu gambar tergantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar ke dua sehingga sepenuhnya gambar kedualah yang muncul ke layar, merupakan pengertian transisi dari...
- a) Transform
  - b) Blur
  - c) Color Correction
  - d) Dissolve
  - e) Wipe

### C. RANGKUMAN

**Efek Transisi** adalah transisi antar video menjadi lebih *Smooth* atau natural.

- Dissolve Perpindahan dengan dissolve terjadi secara berangsur-angsur dengan cara bagian akhir dari gambar pertama perlahan-lahan tercampur dengan gambar berikutnya
- *Page Peel* adalah transisi yang diberikan seperti kita membuka buku
- Wipe Transisi dengan wipe merupakan transisi dimana satu gambar tergantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar kedua hingga sepenuhnya gambar kedua yang muncul di layar

**Video Effects** memiliki beberapa fungsi untuk memanipulasi video atau gambar. Seperti mengoreksi warna, manipulasi durasi video megubah video, mengubah posisi video, memotong video, masih banyak lainnya

- *Blur & Sharpen* adalah efek ini digunakan untuk memberikan efek blur pada video
- *Color Correction* adalah efek memanipulasi warna, tingkat kecerahan, kontras, dan masih banyak yang lain
- *Transform* adalah efek digunakan untuk memanipulasi ukuran video, letak video dan masih banyak lagi
- Keying adalah efek pada video yang menggunakan keyframe sebagai dasar dalam pemberian efeknya
- Distort adalah efek pada video yang digunakan untuk memberikan visualisasi seolah-olah clip terdistorsi oleh efek yang diberikan

## DAFTAR PUSTAKA

**Compesi,R.J.2003. video field production & editing (6<sup>th</sup> ed.) San frasisco: pearson education.**

**Gora S., Winastwan (2006). Editing Video Menggunakan Adobe Pemier Pro.belajarsendiri.com**

**Rudy Setiawan. 2019.Teknik Pengolahan Audio Video. Surakarta.Mediatama**

<https://studioantelope.com/ragam-jenis-transisi/>

<https://kreativv.com/film-animasi-video/transisi-video/>



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD)  
Teknik Pengolahan Audio Video  
KD 3.6 dan 4.6**

**OLEH  
FRANSISKA ANGGUN  
NIM : 203153772757**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
2020**

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Sampit  
Mata Pelajaran : Teknik Pengolahan Audio Video  
Kelas / Semester : XII / Ganjil  
Alokasi Waktu : 2 x 60 Menit

### A. Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi

No	P/K	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	Pengetahuan	3.6. Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	<b>Pertemuan 1 dan 2</b>
			3.6.1 Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak 3.6.2 Menerapkan penggunaan fitur efek perangkat lunak pengolah video
2	Keterampilan	4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	<b>Pertemuan 3</b>
			4.6.1 Menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video 4.6.2 Membuat hasil manipulasi dengan perangkat lunak pengolah video

### B. Tujuan Pembelajaran

#### 1. Tujuan Pembelajaran untuk Aspek Pengetahuan

- Melalui tampilan media Presentasi diharapkan peserta didik mampu Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak dengan jujur dan benar.
- Melalui tampilan media Presentasi diharapkan peserta didik mampu Menerapkan penggunaan fitur efek perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar.

#### 2. Tujuan Pembelajaran untuk Aspek Keterampilan

- Melalui praktik individu berdasarkan tutorial yang diberikan diharapkan peserta didik mampu menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video dengan jujur dan benar.

- b. Melalui presentasi individu diharapkan peserta didik mampu menjelaskan pembuat hasil manipulasi Video dengan perangkat lunak pengolah video dengan Jujur dan benar.

## C. Petunjuk Pembelajaran

Untuk membantu Anda dalam menguasai kemampuan di atas, LKPD ini dibagi menjadi 3 LKPD sebagai berikut :

### 1. LKPD 1 Tugas Kelompok

- a. Informasi terbaru tentang perkembangan video Transisi
- b. Menganalisis fitur-fitur pengolahan video transisi dengan menggunakan fitur perangkat lunak dari media Powerpoint yang dibagikan di aplikasi Edmodo, menuliskan kembali apa yang anda dapat pahami dari materi yang diberikan.
- c. Pemberian Tugas dirumah membuat Membuat video transisi yang berdasarkan dengan materi diberikan

### 2. LKPD 2 Tugas Kelompok

- a. Informasi terbaru tentang perkembangan video Efek.
- b. Menganalisis fitur-fitur pengolahan video Efek dengan menggunakan fitur perangkat lunak dari media Powerpoint yang dibagikan di aplikasi Edmodo, menuliskan kembali apa yang anda dapat pahami dari materi yang diberikan.
- c. Pemberian Tugas dirumah membuat Membuat Video efek yang berdasarkan dengan materi diberikan.

### 3. LKPD 3 Tugas Mandiri didampingi Tutor sebaya

- a. Membuat laporan tugas Praktek membuat video transisi dan Video Efek
- b. Mempresentasikan hasil pembuatan Video Transisi dan efek yang dibuat Via ZOOM/GOOGLE MEET.

Anda dapat menggunakan LKPD ini secara berurutan. Jangan memaksakan diri sebelum benar-benar menguasai bagian demi bagian dalam LKPD ini, karena masing-masing saling berkaitan.

<h1>LKPD 1</h1> <p>LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KEGIATAN TUGAS KELOMPOK</p>	<b>KELOMPOK</b> : .....
	<b>NAMA NAMA</b> : .....
	.....
	.....
	<b>KELAS</b> : .....

**A. LKPD 1 TUGAS KB 1**

1. Penggunaan salah satu fitur Efek dalam mengedit video Transisi.
2. Menganalisis fitur-fitur pengolahan video transisi dengan menggunakan fitur perangkat lunak dari media Powerpoint yang dibagikan di aplikasi Edmodo, menuliskan kembali apa yang anda dapat pahami dari materi yang diberikan.

**B. CAPAIAN**

Setelah mempelajari LKPD ini anda diharapkan dapat :

1. Mengetahui Penggunaan salah satu fitur Efek dalam mengedit video Transisi.
2. Menganalisis cara pengolahan video transisi dengan menggunakan fitur perangkat lunak

**C. LANDASAN TEORI**

Efek Transisi adalah transisi antar video menjadi lebih Smooth atau natural.

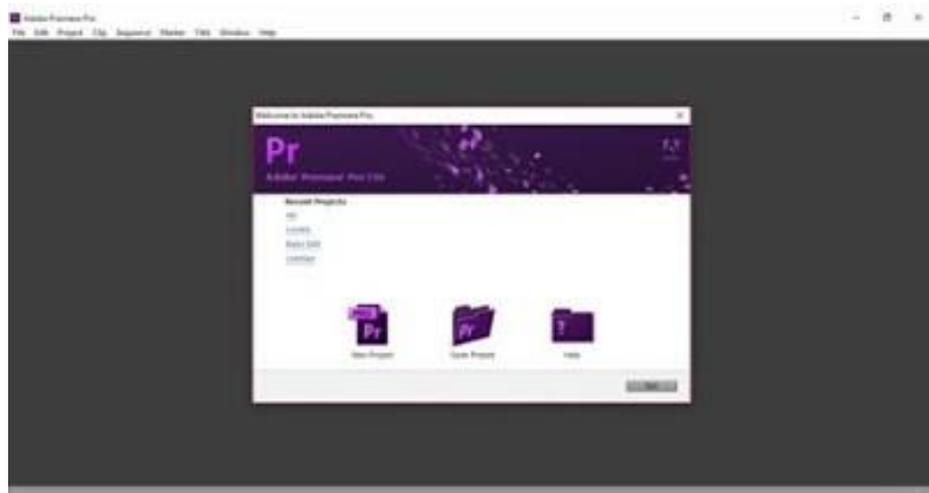
- Dissolve Perpindahan dengan dissolve terjadi secara berangsur-angsur dengan cara bagian akhir dari gambar pertama perlahan-lahan tercampur dengan gambar berikutnya
- Page Peel adalah transisi yang diberikan seperti kita membuka buku
- Wipe Transisi dengan wipe merupakan transisi dimana satu gambar tergantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar kedua hingga sepenuhnya gambar kedualah yang muncul di layar

## D. LANGKAH KERJA

1. Peserta didik menjalankan aplikasi edmodo dan login menggunakan akun masing-masing
2. Peserta didik baca bahan ajar yang tersedia.
3. Peserta didik Menganalisis cara pengolahan video transisi dengan menggunakan fitur perangkat lunak dari media Powerpoint yang dibagikan di Edmodo
4. Peserta Didik mengerjakan tugas sesuai format LKPD yang diberikan
5. Menanya ke guru jika ada yang kurang paham melalui chat di Edmodo maupun WA
6. Guru memantau proses pengerjaan melalui Chat di Edmodo dan WA
7. Siapkan hasil pekerjaan masing-masing anda ini untuk dikirimkan ke link tugas di Edmodo
8. Pembelian tugas Praktek dirumah sesuai tutorial yang akan diberikan dan dikembangkan sesuai dengan kreasi peserta peserta didik yang akan dipresentasikan dipertemuan ketiga

### ***Langkah-langkah Pembuatan Video Transisi***

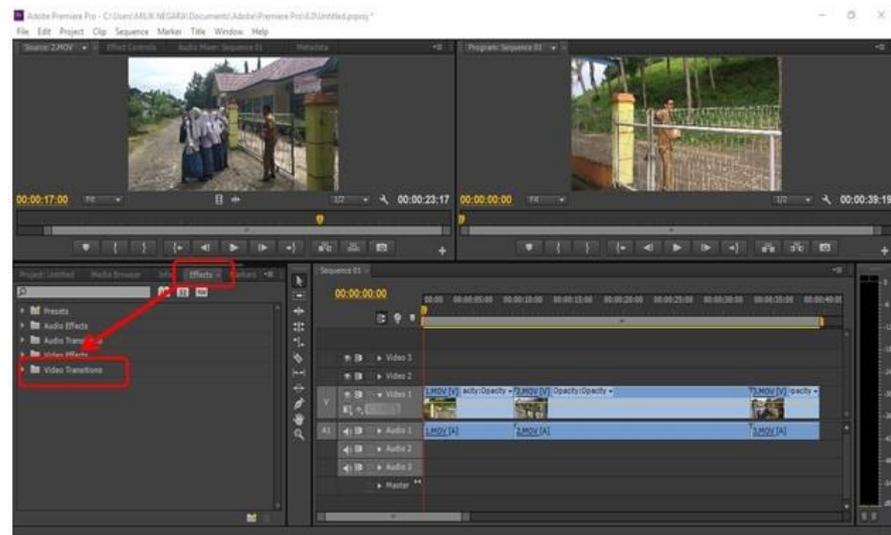
Langkah pertama adalah jalankan aplikasi Adoabe Premier Pro, Maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



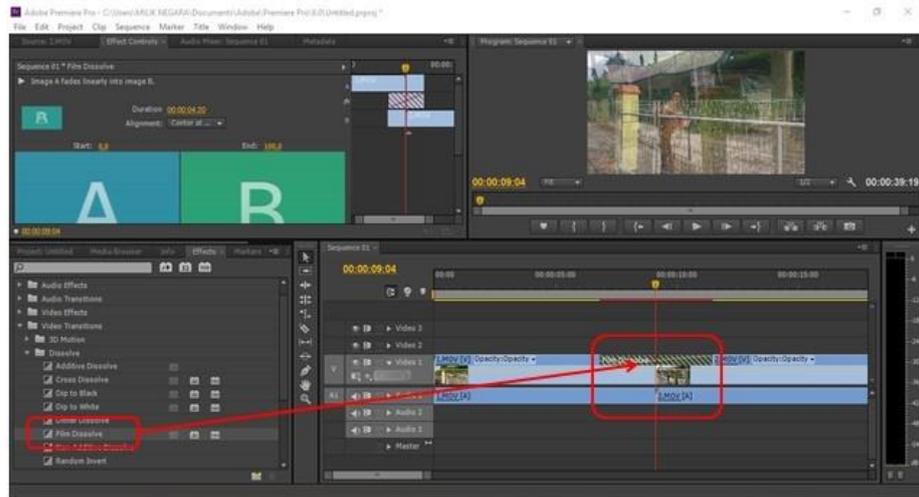
Langkah 2 Masukkan video yang akan diedit (minimal 2 video atau lebih)



Langkah 3 Pilih Menu Effects – Klik Video Transitions → lalu pilih efek yang diinginkan.



Disini yang akan kita pilih efek yaitu ada di difolder masing-masing salah 1 contoh di folder Dissolve → pilih Dissolve. (efek ditentukan sesuai selera masing-masing). Lalu drag/seret efeknya ke potongan video maka selesai membuat tansisi video.





2. Analisis fitur-fitur pengolahan video transisi berikut dan fungsinya !

NO	Efek Video Transisi	JENIS DARI	FUNGSI
1.	Cube Spin	3D Motion	
2.	Additive Dissolve	Dissolve	
3.	Cross Dissolve		
4.	Dip to Black		
5.	Morph Cut		
6.	Iris Box	Iris	
7.	Page Peel	Page Peel	
8.	Slide		
9.	Split		
10.	Band Wipe	Wipe	
11.	Grandiet Wipe		
12.	Insert		
13.	Paint Splatter		
14.	PinWheel		
15.	Cross Zoom	Zoom	

<h1 style="margin: 0;">LKPD 2</h1> <p style="margin: 0;">LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KEGIATAN TUGAS KELOMPOK</p>	<b>KELOMPOK</b> : .....
	<b>NAMA NAMA</b> : .....
	.....
	.....
	.....
	<b>KELAS</b> : .....

**A. LKPD 2 TUGAS KB 2**

1. Penggunaan salah satu fitur Efek dalam mengedit video.
2. Menganalisis fitur-fitur pengolahan video efek dengan menggunakan fitur perangkat lunak dari media Powerpoint yang dibagikan di aplikasi Edmodo.

**B. Capaian**

Setelah mempelajari LKPD ini anda diharapkan dapat :

1. Mengetahui Penggunaan salah satu fitur Efek dalam mengedit video.
2. Menganalisis cara pengolahan video Efek dengan menggunakan fitur perangkat lunak Adobe Premier

**C. Landasan Teori**

Video Effects memiliki beberapa fungsi untuk memanipulasi video atau gambar. Seperti mengoreksi warna, manipulasi durasi video mengubah video, mengubah posisi video, memotong video, masih banyak lainnya

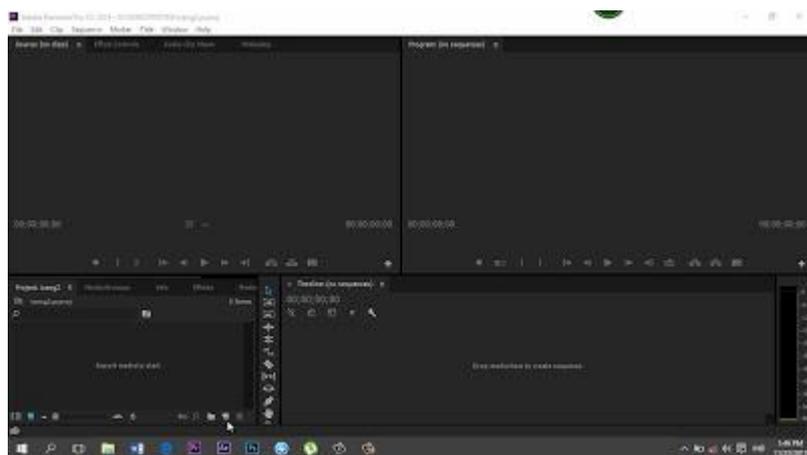
- Blur & Sharpen adalah efek ini digunakan untuk memberikan efek blur pada video
- Color Correction adalah efek memanipulasi warna, tingkat kecerahan, kontras, dan masih banyak yang lain
- Transform adalah efek digunakan untuk memanipulasi ukuran video, letak video dan masih banyak lagi
- Keying adalah efek pada video yang menggunakan keyframe sebagai dasar dalam pemberian efeknya
- Distort adalah efek pada video yang digunakan untuk memberikan visualisasi seolah-olah clip terdistorsi oleh efek yang diberikan

## D. Langkah Kerja

1. Peserta didik menjalankan aplikasi edmodo dan login menggunakan akun masing-masing
2. Peserta didik baca bahan ajar yang tersedia.
3. Peserta didik Menganalisis fitur pengolahan video Efek di perangkat lunak dari media Powerpoint yang dibagikan di Edmodo
4. Peserta Didik mengerjakan tugas sesuai format LKPD yang diberikan
5. Menanya ke guru jika ada yang kurang paham melalui chat di Edmodo maupun WA
6. Guru memantau proses pengerjaan melalui Chat di Edmodo dan WA
7. Siapkan hasil pekerjaan masing-masing anda ini untuk dikirimkan ke link tugas
8. Pembelian tugas Praktek dirumah sesuai tutorial dibawah ini dan dikembangkan sesuai dengan kreasi peserta peserta didik yang akan dipresentasikan dipertemuan ketiga

### *Langkah-langkah Pembuatan Video Efek*

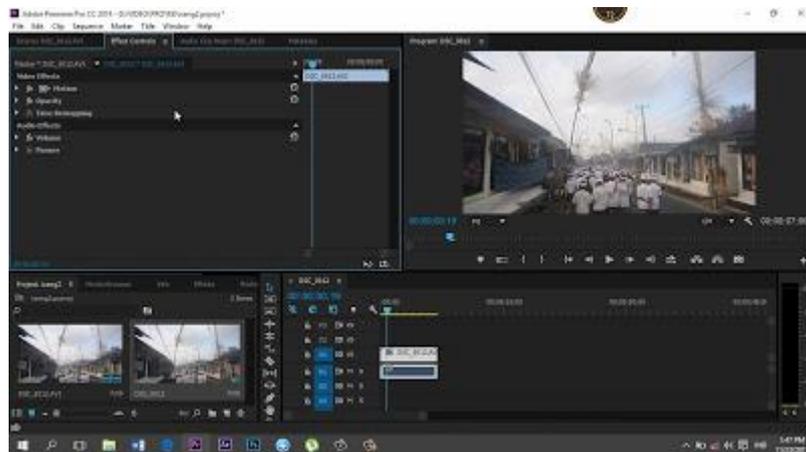
1. buka adobe premiere pro Gunakan Adobe Premier yang memiliki warp stabilizer.



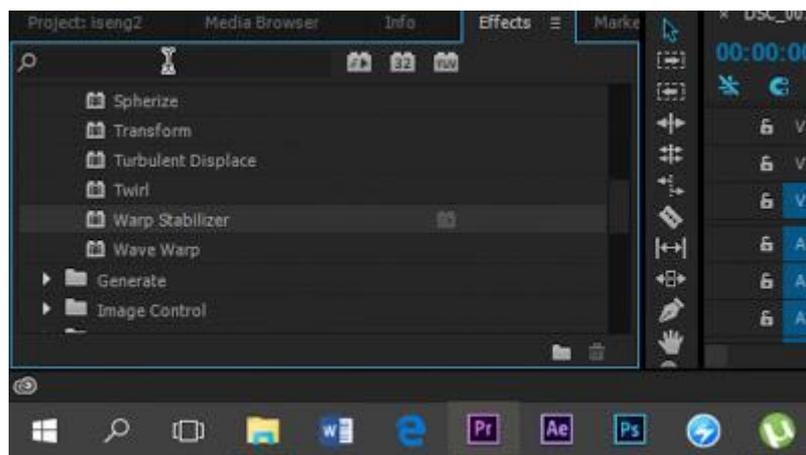
2. Import video yang ingin distabilkan



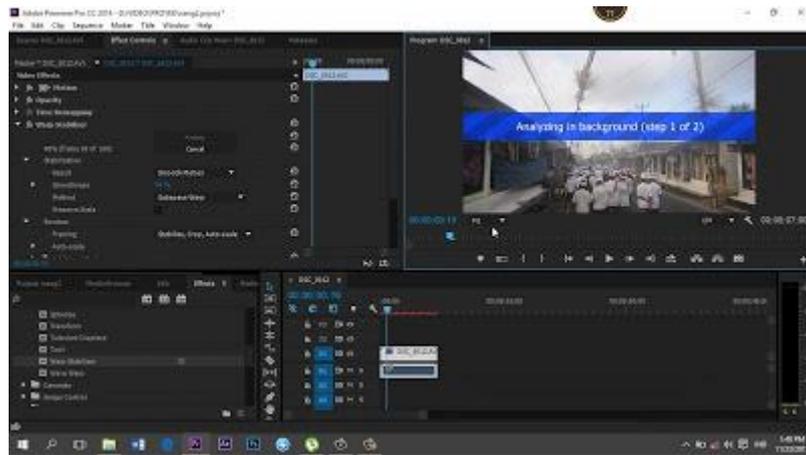
3. Buka efek kontrol dengan mengklik efek kontrol di bagian kiri atas



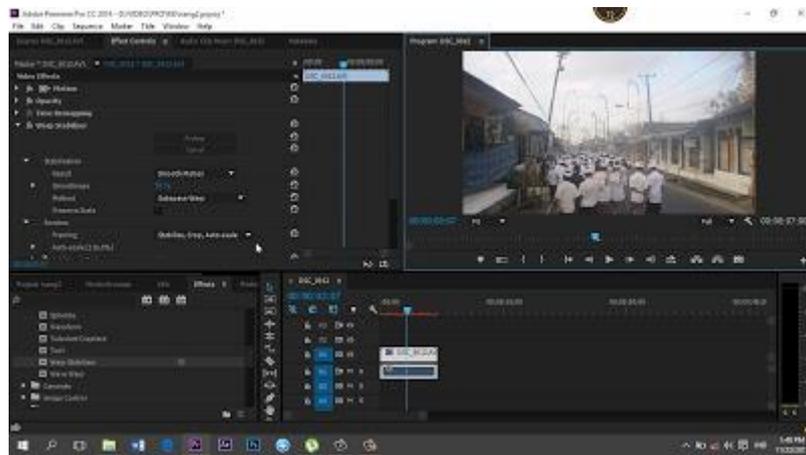
4. Alihkan perhatian ke bagian kiri bawah. Untuk mencari warp stabilizer klik effects > Video Effects > Distort > Warp stabilizer, kemudian klik.



5. Tunggu proses analyzing in background dan stabilizing. Lamanya proses ini tergantung dari durasi dan jumlah frame.



6. Sampai tahap ini proses penstabilan sudah selesai





2. Analisis fitur-fitur pengolahan video Efek berikut dan fungsinya !

<b>NO</b>	<b>Efek Video Effect</b>	<b>JENIS DARI</b>	<b>FUNGSI</b>
1.	Lighting Effects	Adjust	
2.	Camera Blur	Blur & Sharpen	
3.	Brightness & Contrast	Color Correction	
4.	Warp Stabilizer	Distort	
5.	Circle	Generate	
6.	Black & White	Image Control	
7.	Ultra Key	Keying	
8.	Noise	Noise & Grain	
9.	Crop	Transform	
10.	Clip Name	Video	

<h1>LKPD 3</h1> <p>LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KEGIATAN TUGAS MANDIRI</p>	<b>KELOMPOK</b> : .....
	<b>NAMA NAMA</b> : .....
	: .....
	: .....
	<b>KELAS</b> : .....

**A. LKPD 3 TUGAS KB 3**

1. Membuat laporan tugas Praktik membuat video transisi dan Video Efek
2. Mempresentasikan hasil pembuatan Video Transisi dan efek yang dibuat Via ZOOM/GOOGLE MEET.

**B. CAPAIAN**

Setelah mempelajari LKPD ini anda diharapkan dapat :

1. Peserta didik dapat membuat Video Transisi dan video Efek

**C. LANDASAN TEORI**

Efek Transisi adalah transisi antar video menjadi lebih Smooth atau natural.

- Dissolve Perpindahan dengan dissolve terjadi secara berangsur-angsur dengan cara bagian akhir dari gambar pertama perlahan-lahan tercampur dengan gambar berikutnya
- Page Peel adalah transisi yang diberikan seperti kita membuka buku
- Wipe Transisi dengan wipe merupakan transisi dimana satu gambar tergantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar kedua hingga sepenuhnya gambar kedualah yang muncul di layar

Video Effects memiliki beberapa fungsi untuk memanipulasi video atau gambar. Seperti mengoreksi warna, manipulasi durasi video megubah video, mengubah posisi video, memotong video, masih banyak lainnya

- Blur & Sharpen adalah efek ini digunakan untuk memberikan efek blur pada video

- Color Correction adalah efek memanipulasi warna, tingkat kecerahan, kontras, dan masih banyak yang lain
- Transform adalah efek digunakan untuk memanipulasi ukuran video, letak video dan masih banyak lagi
- Keying adalah efek pada video yang menggunakan keyframe sebagai dasar dalam pemberian efeknya
- Distort adalah efek pada video yang digunakan untuk memberikan visualisasi seolah-olah clip terdistorsi oleh efek yang diberikan

#### **D. LANGKAH KERJA**

1. Peserta didik menjalankan aplikasi edmodo dan login menggunakan akun masing-masing
2. Peserta didik join ke link web meeting yang diberikan lewat Edmodo
3. Peserta didik menyiapkan laporan dari hasil Praktek dirumah masing-masing
4. Peserta didik mempresentasikan hasil Video dan Laporan terlulis.
5. Langkah-langkah Presentasi
  - Peserta Didik Memperkenalkan Diri
  - Memberikan pengantar tentang video yang akan dipresentasikan
  - Menampilkan hasil video yang telah dibuat
  - Menjelaskan bagaimana pembuatan video dibuat dari awal sampai akhir
  - Menerima saran dan evaluasi dari teman dan guru
  - Penutup
6. Guru mengevaluasi hasil presentasi dan hasil laporan.

**E TEMPAT PENYELESAIAN**

1. Laporan Praktik Peserta Didik Video Transisi

- Nama : .....
- Efek Transisi : .....
- Efek Tambahan : .....
- Durasi Video : .....
- Kendala : .....
- Solusi : .....
- Lama Pengerjaan : .....
- Sumber Referensi : .....
- Deskripsi Video : .....

2. Laporan Praktek Peserta Didik Video Efek

- Nama : .....
- video Efek : .....
- Efek Tambahan : .....
- Durasi Video : .....
- Kendala : .....
- Solusi : .....
- Lama Pengerjaan : .....
- Sumber Referensi : .....
- Deskripsi Video : .....

## A. Kunci Jawaban LKPD 1

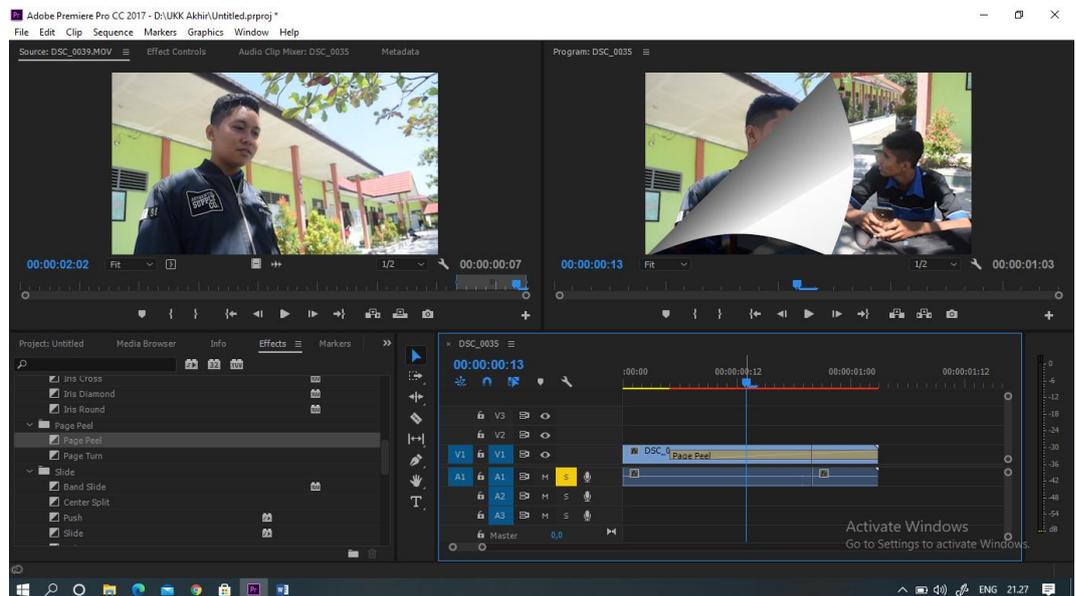
1. Kamu pasti sering melihat video dengan efek transisi seperti membuka buku. Biasanya digunakan untuk setelah judul video dan akan masuk ke *Scene* selanjutnya. Bagaimana cara membuat efek transisi tersebut?

### Penyelesaian :

Efek transisi yang dibutuhkan adalah Page Peel yang berada pada kelompok Page Peel. Efek ini akan memberikan transisi seolah-olah video awal dibuka dari kiri ke kanan seperti membuka buku..

Langkah –langkahnya :

1. buka aplikasi Adobe Premier Pro
2. minimal Impor 2 buah video
3. buka tab effect => Page Peel => Page Peel
4. Drag effect Page Peel ke antara dua video tersebut seperti gambar di bawah ini



## 2. Analisis fitur-fitur pengolahan video Transisi berikut dan fungsinya !

NO	Efek Video Transisi	JENIS DARI	FUNGSI
1.	Cube Spin	3D Motion	Efek transisi yaitu transisi yang berpola seperti kubus yang diputar.
2.	Additive Dissolve	Dissolve	Efek transisi yaitu transisi yang teknik transisi Gambar pertama perlahan menghilang, sementara gambar berikutnya jadi semakin jelas
3.	Cross Dissolve		Efek transisi yaitu transisi yang teknik transisi Gambar pertama perlahan menghilang, sementara gambar berikutnya jadi semakin jelas
4.	Dip to Black		Efek transisi yaitu transisi yang teknik transisi Gambar pertama perlahan menghilang, sementara gambar berikutnya jadi semakin jelas
5.	Morph Cut		Efek transisi yaitu transisi yang teknik transisi Gambar pertama perlahan menghilang, sementara gambar berikutnya jadi semakin jelas
6.	Iris Box		Iris
7.	Page Peel	Page Peel	Efek transisi yaitu transisi perpindahan kevideo berikutnya yang seperti membuka buku
8.	Slide		Efek transisi yaitu transisi yang perpindahan video ke berikut berupa animasi yang terjadi ketika Anda beralih dari satu slide ke slide berikutnya saat presentasi

NO	Efek Video Transisi	JENIS DARI	FUNGSI
9.	Split		Efek transisi yaitu transisi yang gambar dengan audio yang berbeda, audio dengan gambar berbeda
10.	Band Wipe	Wipe	Efek transisi yaitu transisi yang Wipe memiliki beragam bentuk mulai dari Wipe dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah, bawah ke atas hingga Wipe berbentuk lingkaran yang makin kecil
11.	Grandiet Wipe		Efek transisi yaitu transisi yang Wipe memiliki beragam bentuk mulai dari Wipe dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah, bawah ke atas hingga Wipe berbentuk lingkaran yang makin kecil
12.	Insert		Efek transisi yaitu transisi yang Wipe memiliki beragam bentuk mulai dari Wipe dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah, bawah ke atas hingga Wipe berbentuk lingkaran yang makin kecil
13.	Paint Splatter		Efek transisi yaitu transisi yang Wipe memiliki beragam bentuk mulai dari Wipe dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah, bawah ke atas hingga Wipe berbentuk lingkaran yang makin kecil
14.	PinWheel		Efek transisi yaitu transisi yang Wipe memiliki beragam bentuk mulai dari Wipe dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah, bawah ke atas hingga Wipe berbentuk lingkaran yang makin kecil

NO	Efek Video Transisi	JENIS DARI	FUNGSI
15.	Cross Zoom	Zoom	Efek transisi yaitu transisi yang mendekatkan video

### B. INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 1

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Nilai
		Komunikasi	1	2	3	
1		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
2		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
3		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
4		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
5		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				

- 4 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuaian efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 15 Efek Video Transisi.
- 3 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuaian efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 10 Efek Video Transisi.
- 2 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuaian efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi < 5 Efek Video Transisi.
- 1 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuaian efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi > 5 Efek Video Transisi.

$$\text{Perolehan Nilai Keterampilan} = \text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

### C. INSTRUMEN SIKAP

No	Nama	Indikator				Jmlh Skor	Jmlh Nilai
		Disiplin	Jujur	Bekerja sama	Santun		
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan penilaian afektif siswa :

Total skor maksimum : 12

Kriteria penilaian : 3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

$$\text{Perolehan nilai sikap} = \text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

### D. INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

No.	Indikator	Kriteria dan Skor		
		3	2	1
1	DISIPLIN (Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran)	tepat waktu atau tidak terlambat absen Oline	Jika absen online terlambat 5 menit	Jika absen online terlambat lebih dari 5 menit
2	JUJUR (Melaporkan data/informasi sesuai dengan apa yang dibaca dan menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang dibacanya)	Menggali informasi sesuai hasil yang didapat dari internet ataupun buku dan mengerjakan pekerjaan sendiri	Menggali informasi dengan cara menyontek dan tetap mengerjakan pekerjaan sendiri	Memberikan informasi dengan cara memakai hasil pekerjaan orang lain
3	BEKERJA SAMA (Saling membantu teman dalam belajar)	Jika selalu aktif membantu teman yang kurang bisa	Jika kadang aktif membantu teman yang kurang bisa	Jika tidak aktif tidak membantu teman yang kurang bisa
4	SANTUN (bertanya dengan Bahasa yang sopan)	bertanya dengan santun saat chatting dan Mengenalkan nama	bertanya dengan santun saat chatting dan Tanpa Mengenalkan nama	Bertanya dengan tidak santun

## A. KUNCI JAWABAN LKPD 2

1. Kadang kamu mendapatkan video yang terlalu goyang dalam pengambilan gambarnya. Hal ini menyebabkan video kurang stabil sehingga mengganggu tampilan video. Bagaiman cara mengatasinya!

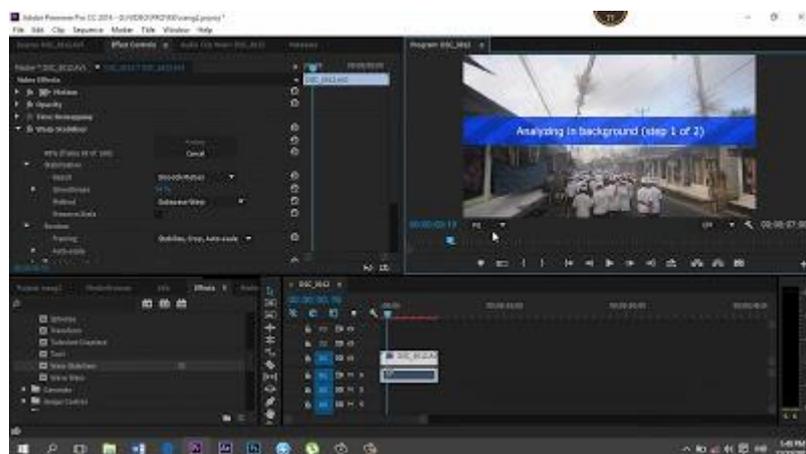
Jawab :

Kamu dapat menggunakan *Wrap Stabilizer* yang terdapat pada kelompok *Distort*. Cara menggunakannya mudah hanya dengan Mendrag efek pada video yang akan distabilkan. Kemudian kamu hanya menunggu prosesnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menggunakan *Wrap Stabilizer* adalah sebagai berikut :

- \* Video akan di *Crop* untuk menghaluskan gerakan
- \* *Wrap Stabilizer* tidak akan berkerja dengan baik jika terlalu banyak gerakan dalam video
- \* Penggunaan *Wrap Stabilizer* tidak dapat digabung dengan efek tertentu

Langkah –langkahnya :

1. buka aplikasi Adobe Premier Pro
2. minimal Import 2 buah video
3. buka tab effect => Distort => *Wrap Stabilizer*
4. Drag effect curtain ke antara dua video tersebut seperti gambar di bawah ini



2. . Analisis fitur-fitur pengolahan video Efek berikut dan fungsinya

NO	Efek Video Effect	JENIS DARI	FUNGSI
11.	Lighting Effects	Adjust	Efek memberi lampu/ cahaya di video
12.	Camera Blur	Blur & Sharpen	Efek Memblur video
13.	Brightness & Contrast	Color Correction	Efek mengatur warna video
14.	Warp Stabilizer	Distort	Warp Stabilizer adalah sebuah efek video yang ada di Adobe Premiere dan After Effects yang digunakan untuk menstabilkan video
15.	Circle	Generate	Untuk radial wipe sendiri dapat dikatakan pembuatan efek yang penyapuan dari suatu layer dan berbentuk lingkaran dengan spesifik pada satu titik
16.	Black & White	Image Control	proses koreksi warna yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual gambar atau video.
17.	Ultra Key	Keying	Efek yang mengubah latarbelakang video
18.	Noise	Noise & Grain	Efek yang membuat video yang kurang jelas menjadi jelas
19.	Crop	Transform	Efek memotong video
20.	Clip Name	Video	Efek nama video yang dibuat

## B. INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 2

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Nilai	
		Komunikasi	1	2	3		4
1		Kesesuaian efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
2		Kesesuaian efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
3		Kesesuaian efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
4		Kesesuaian efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
5		Kesesuaian efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					

- 4 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 10 Efek Video.
- 3 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 7 Efek Video.
- 2 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi < 3 Efek Video.
- 1 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi > 3 Efek Video.

**Perolehan Nilai Pengetahuan** = Nilai = *Nilai* =  $\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$

### C. INSTRUMEN SIKAP

No	Nama	Indikator				Jmlh Skor	Jmlh Nilai
		Disiplin	Jujur	Bekerja sama	Santun		
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan penilaian afektif siswa :

Total skor maksimum : 12

Kriteria penilaian : 3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Perolehan nilai sikap =  $Nilai = \frac{Perolehan\ Skor}{Total\ Skor\ Maksimal} \times 100$

## D. INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

No.	Indikator	Kriteria dan Skor		
		3	2	1
1	DISIPLIN (Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran)	tepat waktu atau tidak terlambat absen Oline	Jika absen online terlambat 5 menit	Jika absen online terlambat lebih dari 5 menit
2	JUJUR (Melaporkan data/informasi sesuai dengan apa yang dibaca dan menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang dibacanya)	Menggali informasi sesuai hasil yang didapat dari internet ataupun buku dan mengerjakan pekerjaan sendiri	Menggali informasi dengan cara menyontek dan tetap mengerjakan pekerjaan sendiri	Memberikan informasi dengan cara memakai hasil pekerjaan orang lain
3	BEKERJA SAMA (Saling membantu teman dalam belajar)	Jika selalu aktif membantu teman yang kurang bisa	Jika kadang aktif membantu teman yang kurang bisa	Jika tidak aktif tidak membantu teman yang kurang bisa
4	SANTUN (bertanya dengan Bahasa yang sopan)	bertanya dengan santun saat chatting dan Mengkenalkan nama	bertanya dengan santun saat chatting dan Tanpa Mengkenalkan nama	Bertanya dengan tidak santun

## A. Kunci Jawaban LKPD 3

### 1. Laporan Praktek Peserta Didik Video Transisi

- Nama : Rio  
.....
- Efek Transisi : Film Dissolve  
.....
- Efek Tambahan : cobe spin  
.....
- Durasi Video : 20 Detik  
.....
- Kendala : Pemotongan Video yang sesuai, agar terlihat natural  
.....
- Solusi : Penuh ketelitian memotong video, dan mencari refensi cara memotongnya  
.....
- Lama Pengerjaan : 3 Jam  
.....
- Sumber Referensi : internet dan modul  
.....
- Deskripsi Video : disini saya menggunakan 3 video, efek yang digunakan efek film dissolve dan efek Cobe Spin

### 3. Laporan Praktek Peserta Didik Video Efek

- Nama : Rio  
.....
- Efek Video Effect : warp stabilizer  
.....
- Efek Tambahan : blend  
.....
- Durasi Video : 30 detik  
.....
- Kendala : Pemotongan Video yang sesuai, agar terlihat natural  
.....
- Solusi : Penuh ketelitian memotong video, dan mencari refensi cara memotongnya  
.....
- Lama Pengerjaan : 3 jam  
.....
- Sumber Referensi : internet dan modul  
.....
- Deskripsi Video : disini saya menggunakan 3 video, efek yang digunakan warp stabilizer dan blend

## B. INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 3

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Nilai	
		Komunikasi	1	2	3		4
1		Hasil video yang dibuat sama dengan laporan					
		Kecakapan dalam presentasi menjelaskan video yang dibuat					
		Ketepatan waktu Pengumpulan video ke edmodo					
2		Hasil video yang dibuat sama dengan laporan					
		Kecakapan dalam presentasi menjelaskan video yang dibuat					
		Ketepatan waktu Pengumpulan video ke edmodo					
3		Hasil video yang dibuat sama dengan laporan					
		Kecakapan dalam presentasi menjelaskan video yang dibuat					
		Ketepatan waktu Pengumpulan video ke edmodo					
4		Hasil video yang dibuat sama dengan laporan					
		Kecakapan dalam presentasi menjelaskan video yang dibuat					
		Ketepatan waktu Pengumpulan video ke edmodo					
5		Hasil video yang dibuat sama dengan laporan					

	Kecakapan dalam presentasi menjelaskan video yang dibuat				
	Ketepatan waktu Pengumpulan video ke edmodo				

**Perolehan Nilai Keterampilan = Nilai =  $Nilai = \frac{Perolehan\ Skor}{Total\ Skor\ Maksimal} \times 100$**

### C. Instrumen Sikap

No	Nama	Indikator				Jmlh Skor	Jmlh Nilai
		Disiplin	Jujur	Bekerja sama	Santun		
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan penilaian afektif siswa :

Total skor maksimum : 12

Kriteria penilaian : 3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

**Perolehan nilai sikap = Nilai =  $Nilai = \frac{Perolehan\ Skor}{Total\ Skor\ Maksimal} \times 100$**

#### D. INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

No.	Indikator	Kriteria dan Skor		
		3	2	1
1	DISIPLIN (Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran)	tepat waktu atau tidak terlambat absen Oline	Jika absen online terlambat 5 menit	Jika absen online terlambat lebih dari 5 menit
2	JUJUR (Melaporkan data / informasi sesuai dengan apa yang dibaca dan menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang dibacanya)	Menggali informasi sesuai hasil yang didapat dari internet ataupun buku dan mengerjakan pekerjaan sendiri	Menggali informasi dengan cara menyontek dan tetap mengerjakan pekerjaan sendiri	Memberikan informasi dengan cara memakai hasil pekerjaan orang lain
3	BEKERJA SAMA (Saling membantu teman dalam belajar)	Jika selalu aktif membantu teman yang kurang bisa	Jika kadang aktif membantu teman yang kurang bisa	Jika tidak aktif membantu teman yang kurang bisa
4	SANTUN (bertanya dengan Bahasa yang sopan)	bertanya dengan santun saat chatting dan Mengkenalkan nama	bertanya dengan santun saat chatting dan Tanpa Mengkenalkan nama	Bertanya dengan tidak santun



## **EVALUASI PEMBELAJARAN**

### **Teknik Pengolahan Audio Video**

**KD 3.6 dan 4.6**

**OLEH**  
**FRANSISKA ANGGUN**  
**NIM : 203153772757**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)**  
**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**2020**

## FORMAT KISI-KISI PENULISAN SOAL EVALUASI BELAJAR (K-2013)

**MATA PELAJARAN :** TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO      **JUMLAH SOAL :** 10 SOAL (8 PG, 2 URAIAN)  
**KELAS/SEMESTER :** XII / GANJIL                                      **PENYUSUN :** FRANSISKA ANGGUN  
**ALOKASI WAKTU :** 20 MENIT    **SMK :** SMK NEGERI 3 SAMPIT

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Lingkup Materi	Indikator Soal	Level Kognitif			Bentuk soal/tes	No. Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/Penerapan	Penalaran dan Logika		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	3.6. Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	3.6.1 Menganalisis cara pengolahan video dengan menggunakan fitur perangkat lunak	Efek transisi	Disajikan penjelasan penggunaan Aplikasi pengolah video, peserta didik dapat menentukan cara penggunaan efek tersebut	L1			PG	1
2.			efek Video	Disajikan penjelasan penggunaan video Effect, peserta didik dapat menentukan cara penggunaan efek tersebut	L1			PG	2
3.							L3	PG	3
4.		3.6.2 Menerapkan penggunaan fitur efek	Efek transisi	Disajikan penjelasan penerapan efek transisi, peserta didik dapat		L2		PG	4

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Lingkup Materi	Indikator Soal	Level Kognitif			Bentuk soal/tes	No. Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/Penerapan	Penalaran dan Logika		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		perangkat lunak pengolah video		menentukan cara penerapan efek tersebut					
5.			efek Video	Disajikan penjelasan penerapan efek transisi, peserta didik dapat menentukan cara penerapan efek tersebut		L2		PG	5
6.	4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	4.6.1 menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah video	Efek transisi	Disajikan penjelasan penerapan efek transisi, peserta didik dapat menentukan fungsi efek tersebut		L2		PG	6
7.			efek Video	Disajikan penjelasan penerapan efek video, peserta didik dapat menentukan fungsi efek tersebut		L2		PG	7
8.		4.6.2 Membuat hasil manipulasi dengan perangkat lunak pengolah video	Efek transisi	Disajikan penjelasan penerapan efek transisi, peserta didik dapat menentukan cara langkah-langkah membuat efek tersebut			L3	PG	8
9.							L3	URAIAN	9

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Lingkup Materi	Indikator Soal	Level Kognitif			Bentuk soal/tes	No. Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/Penerapan	Penalaran dan Logika		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10.			efek Video	Disajikan penjelasan penerapan efek transisi, peserta didik dapat menentukan cara langkah-langkah membuat efek tersebut			L3	URAIAN	10

- **Level Kognitif**

Level 1 (L1) : Mengingat (C1), dan Memahami (C2)

Level 2 (L2) : Mengaplikasikan (C3)

Level 3 (L3) : Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5) dan Mencipta

**LINK SOAL** :

[HTTPS://FORMS.GLE/KC2PU5WHQNXRV7NW7](https://forms.gle/KC2PU5WHQNXRV7NW7)

**LINK EDITOR** :

[HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/FORMS/D/1KG\\_NGG7DSTARQQL5C2HZAG8ZyfJUPPNTQEXS9TQKZG4/EDIT?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1KG_NGG7DSTARQQL5C2HZAG8ZyfJUPPNTQEXS9TQKZG4/EDIT?usp=sharing)

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN  
EVALUASI PENILAIAN KOMPETENSI  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

A. Pedoman Penskoran

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
1.	<p>Pada Program Adobe premier pengguna bisa menambahkan efek transisi. Efek yang bisa ditambahkan pada program tersebut di sebut dengan ...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. <i>Tools</i></li><li>b. <i>Bin</i></li><li>c. <i>Preset</i></li><li>d. <i>Sequence</i></li><li>e. <i>Clips</i></li></ul>	<b>C</b>	<b>3</b>
2.	<p>Pada program adobe premier untuk Memanipulasi gambar dan video menggunakan efek video. Dibawah ini yang termasuk dalam kelompok efek video adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. <i>Video</i></li><li>b. <i>Dissolve</i></li><li>c. <i>Iris</i></li><li>d. <i>Slide</i></li><li>e. <i>Map</i></li></ul>	<b>A</b>	<b>3</b>

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
3.	<p>Menimpa transisi yang lama dengan transisi yang baru pada posisi yang sama, maka transisi yang lama akan digantikan dengan transisi yang baru. Misalnya transisi lama kita adalah jenis <i>Spin</i>, kemudian kita akan mengantinya dengan jenis <i>Cross Dissolve</i>, maka yang perlu kita lakukan adalah mengambil transisi dari jendela tab <i>Effects</i> di <i>Project Windows</i>, kemudian kita <i>Drag and drop</i> ke dalam <i>Timeline Windows</i> tepat pada transisi yang lama, maka secara otomatis transisi <i>Spin</i> akan berubah menjadi <i>Cross Dissolve</i> dengan durasi yang sama. Urutan langkah diatas dilakukan untuk proses ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi efek transisi</li> <li>Mengatur durasi transisi</li> <li>Mengatur posisi transisi</li> <li>Menghapus transisi</li> <li>Menganti transisi</li> </ol>	E	10
4.	<p>Adobe Premiere menyediakan banyak efek video yang dapat dimanfaatkan untuk membuat tampilan akhir video lebih menarik. Kamu harus pintar dalam memilih efek 5 mana yang akan kamu gunakan, karena salah memilih efek dapat membuat tampilan video menjadi buruk. Salah satu kelompok video efek adalah <i>Adjust</i>. Efek-efek pada kelompok ini digunakan untuk...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Efek Video yang digunakan untuk mengatur dan memperbaiki kualitas gambar pada video</li> <li>Efek video yang digunakan untuk memberikan <i>Efek blending</i> dan <i>Invert</i></li> </ol>	A	6

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Efek video yang menggunakan <i>Keyframe</i> sebagai dasar dalam pemberian efeknya</li> <li>d. Efek video yang digunakan untuk memberikan efek <i>blur</i> (pemudaran) dan <i>sharpen</i> (penguatan tepi/bentuk)</li> <li>e. Efek video yang digunakan untuk mengubah posisi dan ukuran video</li> </ul>		
5.	<p>Transisi dengan <i>Wipe</i> merupakan transisi dimana satu gambar digantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar kedua hingga sepenuhnya gambar kedualah yang muncul di layar. Salah satu efek transisinya <i>Paint Splatter</i>. Efek Transisi <i>Paint Splatter</i> ini memiliki fungsi ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan transisi seolah-olah video lama terdorong keluar oleh video baru</li> <li>b. Memberikan transisi seolah-olah video baru masuk perlahan dengan percikan tinta atau cat</li> <li>c. Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti perputaran jarum jam</li> <li>d. Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti papan catur</li> <li>e. Memberikan transisi seolah-olah video awal berbelah di tengah dan digantikan video baru</li> </ul>	<b>B</b>	<b>6</b>

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
6.	<p>Pada program adobe premier untuk memberikan transisi pada gambar dan video menggunakan efek transisi, Salah satu efek transisi yaitu Flip Over. Transisi Flip Over berfungsi untuk ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan transisi seolah-olah video berputar dan diganti dengan video baru</li> <li>Memberikan transisi seolah-olah video baru masuk dari arah kanan ke kiri</li> <li>Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti tirai yang terbuka</li> <li>Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti buku yang berganti halaman</li> <li>Memberikan transisi seolah-olah video awal berganti perlahan-lahan dengan video baru</li> </ol>	A	6
7.	<p>Color <i>Correction</i> atau pengoreksian warna adalah proses tunggal yang melibatkan penyesuaian gambar untuk “memperbaiki” setiap penyimpangan dari penampilan standar. Efek ini bertujuan untuk membuat warna gambar atau video terlihat hidup. Efek <i>Color Correction</i> pada Adobe Premier meliputi ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>4-color Gradient</i> dan <i>Lens Flare</i></li> <li><i>Color Balance</i> dan <i>Luma Corrector</i></li> <li><i>Color Pass</i> dan <i>Color Replace</i></li> <li><i>Equalize</i> dan <i>Color balance (HLS)</i></li> <li><i>Luma Curve</i> dan <i>Echo</i></li> </ol>	D	6

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
8.	<p>Sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam <i>Workspace Single Track Editing</i>, maka kita dapat merubah posisi transisi dengan metode <i>Center Of Cut</i>, <i>Star Of Cut</i> dan <i>End of Cut</i>. Cara yang dilakukan untuk mengatur posisi ini adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan pilihan Alignment yang berada pada Tab <i>Effect control</i> di dalam <i>Monitor Window</i></li> <li><i>Drag</i> salah satu clip yang ada di dalam <i>Project Window</i> ke dalam <i>Timeline Window</i></li> <li>Melakukan <i>Play</i> pada <i>Sequence Monitor Window</i> atau dengan menekan <i>Space Bar</i> pada <i>Keyboard</i> Komputer</li> <li>Pilih transisi yang akan dihapus kemudian tekan tombol <i>Delete</i> yang ada dalam <i>Keyboard</i> Komputer</li> <li>Menimpa transisi yang lama dengan transisi yang baru pada posisi yang sama, maka transisi yang lama akan digantikan dengan transisi yang baru</li> </ol>	B	10
9.	<p>Pada efek transisi <i>Page Peel</i>, efek yang diberikan seperti kita membuka buku. Efek ini seperti memberikan efek transisi 3D. Efek ini biasanya digunakan diawal video, sehingga seolah-olah kita sedang membuka sebuah buku. Selain itu dapat juga digunakan untuk awal <i>Scene</i> atau adegan lain yang sesuai. Coba kalian buat langkah-langkah dalam pembuatan efek video transisi <i>Page Peel</i> menggunakan Bahasa kalian sendiri !</p>	<p>Langkah-langkah adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buka Aplikasi premier</li> <li>• New Project</li> <li>• Klik 2 kali di area kerja Project</li> <li>• Cari 2 video</li> <li>• Klik open</li> <li>• Klik 2 kali di video</li> <li>• Potong video di area source sesuai keperluan</li> <li>• Drag ke timeline</li> </ul>	25

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lakukan video ke seperti cara pertama</li> <li>• Masuk ke menu efek video</li> <li>• Pilih video transition</li> <li>• Pilih efek video transisi</li> <li>• Drag di antara 2 video</li> <li>• selesai</li> </ul>	
10.	<p>Efek Keying adalah sebuah efek untuk menggabungkan dua buah objek dapat berupa gambar atau video, yang salah satu warna dari objek dihilangkan atau di transparansi. efek Keying memiliki Macam-macam efek salah satunya efek Ultra Key, apa yang kalian ketahui tentang Efek Ultra key dan langkah-langkah pembuatannya !</p>	<p>Efek ultra key adalah efek yang menghilangkan background hijau di video.</p> <p>Langkah-langkah pembuatannya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapkan 1 Video yang sudah berlatarbelakang hijau</li> <li>• Siapkan gambar</li> <li>• Buka Aplikasi premier</li> <li>• New Project</li> <li>• Klik 2 kali di area kerja Project</li> <li>• Cari file video dan gambar</li> <li>• Klik open</li> <li>• Klik 2 kali file gambar di area project</li> <li>• Drag file gambar dari area source ke timeline</li> <li>• Klik 2 kali di video</li> </ul>	25
<b>Total Nilai Maksimal</b>			<b>100</b>

## B. RUBRIK PENILAIAN SOAL

No	Nama Siswa	Betul	Skor
1			
2			
3			
4			
5			
...	...	...	...

\*) Perhitungan Nilai Skor : jumlah Skor

## A. KONVERSI SKOR

Interval Skor	Hasil Konversi	Predikat	Kriteria
96 - 100	4.00	A	SB
91 - 95	3.67	A-	
86 - 90	3.33	B+	B
81 - 85	3.00	B	
75 - 80	2.67	B-	
70 - 74	2.33	C+	C
65 - 69	2.00	C	
60 - 64	1.67	C-	
55 - 59	1.33	D+	K
<54	1.00	D	



**DATA HASIL  
SIKLUS 1, 2 DAN 3**

**PENERAPKAN METODE TUTOR SEBAYA  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SERTA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO  
KELAS XII MULTIMEDIA 1  
DI SMK NEGERI 3 SAMPIT**

**OLEH  
FRANSISKA ANGGUN  
NIM : 203153772757**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**2020**

## DATA HASIL 3 SIKLUS

### “PENERAPAN METODE TUTOR SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO KELAS XII MM 1 DI SMK NEGERI 3 SAMPIT”

#### A. MINAT BELAJAR SEBELUM SIKLUS 1

##### Rekap Angket Minat Sebelum Penerapan Metode Tutor Sebaya

No.	NAMA	Soal																							Persentase Per anak	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
1	AGIL DWI UTAMA	3	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	63,77	Kurang Berminat
2	Ahmat Alfauzi Nor	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	66,67	Kurang Berminat
3	Alvin	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	88,41	Sangat Berminat
4	Andre Pilia Tjaranu	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	79,71	Berminat
5	Anggara Sad Rakhman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	69,57	Kurang Berminat
6	Aprina Mutiara	3	2	2	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	86,96	Sangat Berminat
7	Ardiansyah	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	3	3	76,81	Berminat
8	Guna Zikri Rahmanadi	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	76,81	Berminat
9	Dessi ratna sari	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	63,77	Kurang Berminat
10	DEVI ARTIKA SARI	3	1	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	78,26	Berminat
11	FAZRUL FALAH	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	68,12	Kurang Berminat
12	Fina Wulandari	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	76,81	Berminat
13	Guna Zikri Rahmanadi	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	1	3	3	2	65,22	Kurang Berminat
14	Indra Jaya	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	91,30	Sangat Berminat
15	Irmawati	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	76,81	Berminat
16	Kamalul yakin noor	2	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	71,01	Berminat
17	Mariatul kiftiyah	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	69,57	Berminat
18	Mellany putri dewi	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	56,52	Berminat
19	Muhammad Andika Fathurrahman	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	73,91	Berminat
20	Muhammad Nuryadi	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	3	72,46	Berminat
21	Mustafa Maulana	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	82,61	Berminat
22	Nur ananda anliani	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	81,16	Berminat
23	Oki prianti	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	69,57	Kurang Berminat
24	Rahmad Riyadi	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	1	2	2	1	1	2	2	2	2	3	76,81	Berminat
25	Rahmat sidiq	3	2	3	2	1	1	3	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	1	3	2	3	3	2	71,01	Berminat

No.	NAMA	Soal																							Perse ntasi Per anak	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
26	Rahmaya nisa	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	75,36	Berminat
27	Reynu dwi kalvisa noor	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	3	2	75,36	Berminat
28	Ridho Susanto	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	68,12	Kurang Berminat
29	Rio fanny maulana	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	86,96	Sangat Berminat
30	Rizky	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	68,12	Kurang Berminat
31	Rizqi wijaya	2	3	2	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	66,67	Kurang Berminat
32	Rohimah agustina	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	63,77	Kurang Berminat
33	SASMITO	2	2	2	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	73,91	Berminat
Presentasi Per soal		83	72	74	79	65	49	67	65	88	71	77	72	84	63	71	70	70	65	88	64	81	75	85		

Kualifikasi Hasil Persentase Skor Angket minat Siswa sebelum Tutor Sebaya

Persentase skor yang diperoleh	Kategori
85% - 100%	Sangat berminat
70% - 84,99%	Berminat
40% - 69,99%	Kurang Berminat
0% - 24,99%	Tidak berminat

Hasil Presentasi Dari Angket sebelum Siklus 1 Yang Diberikan Ke 33 Siswa

No.	Kategori	Presentasi
1	Sangat berminat	$4/33 \times 100\% = 12\%$
2	Berminat	$18/33 \times 100\% = 54\%$
3	Kurang Berminat	$11/33 \times 100\% = 33\%$
4	Tidak berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$

**Analisa hasil Angket Minat awal belajar sebelum Metode Tutor sebaya dari 33 siswa per Aspek**

**Kualifikasi Hasil Persentase Skor Angket minat Siswa**

<b>Persentase skor yang diperoleh</b>	<b>Kategori</b>
85% - 100%	Sangat berminat
70% - 84,99%	Berminat
40% - 69,99%	Kurang Berminat
0% - 24,99%	Tidak berminat

	<b>Aspek yang Diamati</b>																						
	<b>Ketekunan Tugas dan Belajar</b>						<b>Keuletan Menghadapi Kesulitan</b>			<b>Dorongan Berprestasi</b>						<b>Minat Terhadap Masalah</b>			<b>Senang Mencari Soal</b>		<b>Mempertanggung jawabkan Pendapatnya</b>		
No. butir	1	2	4	15	20	23	16	21	22	5	7	8	12	13	14	19	6	10	11	9	18	3	17
Skor	83	72	79	71	64	85	70	81	75	65	67	65	72	84	63	88	49	71	77	88	65	74	70
Persentase	$454 / 6 = 75,66$						$226 : 3 = 75,33$			$504 : 7 = 72$						$197 : 3 = 65,66$			$153 : 2 = 76,5$		$144 : 2 = 72$		
Kualifikasi	<b>Berminat</b>						<b>Berminat</b>			<b>Berminat</b>						<b>Kurang Berminat</b>			<b>Berminat</b>		<b>Berminat</b>		

## B. MINAT BELAJAR SESUDAH SIKLUS 3

### Rekap Angket Minat Sesudah Penerapan Metode Tutor Sebaya

No.	NAMA	Soal																							Perse ntasi Per anak	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
1	AGIL DWI UTAMA	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	73,91	Berminat
2	Ahmat Alfauzi Nor	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	72,46	Berminat
3	Alvin	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	91,30	Sangat Berminat
4	Andre Pilia Tjaranu	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	85,51	Sangat Berminat
5	Anggara Sad Rakhman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	71,01	Berminat
6	Aprina Mutiara	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	91,30	Sangat Berminat
7	Ardiansyah	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	81,16	Berminat
8	Dessi Ratnasari	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	79,71	Berminat
9	DEVI ARTIKA SARI	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	88,41	Sangat Berminat
10	FAZRUL FALAH	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	73,91	Berminat
11	Fina Wulandari	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	76,81	Berminat
12	Guna Zikri Rahmanadi	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	72,46	Berminat
13	Indra Jaya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	94,20	Sangat Berminat
14	Irmawati	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	79,71	Berminat
15	Kamalul yakin noor	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	78,26	Berminat
16	M. Noor Rifqi	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	85,51	Sangat Berminat
17	Mariatul kiftiyah	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	73,91	Berminat
18	Mellany putri dewi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	71,01	Berminat
19	Muhammad Andika Fathurrahman	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	85,51	Sangat Berminat
20	Muhammad Nuryadi	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	78,26	Berminat
21	Mustafa Maulana	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	84,06	Berminat
22	Nur ananda anliani	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89,86	Sangat Berminat
23	Oki prianti	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	72,46	Berminat
24	Rahmad Riyadi	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	81,16	Berminat
25	Rahmat sidiq	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	79,71	Berminat
26	Rahmaya nisa	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	75,36	Berminat
27	Reynu dwi kalvisa noor	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	85,51	Sangat Berminat

No.	NAMA	Soal																							Pesen- ntasi Per anak	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
28	Ridho Susanto	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	71,01	Berminat
29	Rio fanny maulana	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	89,86	Sangat Berminat
30	Rizky	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	75,36	Berminat	
31	Rizqi wijaya	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	72,46	Berminat	
32	Rohimah agustina	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	71,01	Berminat	
33	SASMITO	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	79,71	Berminat	
Presentasi Per soal		83	76	74	82	73	88	77	74	88	74	82	75	87	76	77	79	76	74	90	74	83	79	87		

Kualifikasi Hasil Persentase Skor Angket minat Siswa ssesudah Tutor Sebaya

Persentase skor yang diperoleh	Kategori
85% - 100%	Sangat berminat
70% - 84,99%	Berminat
40% - 69,99%	Kurang Berminat
0% - 24,99%	Tidak berminat

Hasil Presentasi Dari Angket sebelum Siklus 1 dan sesudah Siklus 3 Yang Diberikan Ke 33 Siswa

No.	Sebelum Siklus 1		Sesudah Siklus 3	
	Kategori	Presentasi	Kategori	Presentasi
1	Sangat berminat	$4/33 \times 100\% = 12\%$	Sangat berminat	$10/33 \times 100\% = 30\%$
2	Berminat	$18/33 \times 100\% = 54\%$	Berminat	$23/33 \times 100\% = 70\%$
3	Kurang Berminat	$11/33 \times 100\% = 33\%$	Kurang Berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$
4	Tidak berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$	Tidak berminat	$0/33 \times 100\% = 0\%$

**Analisa hasil Angket Minat Akhir belajar sesudah Metode Tutor sebaya dari 33 siswa per Aspek**

Kualifikasi Hasil Persentase Skor Angket minat Siswa

<b>Persentase skor yang diperoleh</b>	<b>Kategori</b>
85% - 100%	Sangat berminat
70% - 84,99%	Berminat
40% - 69,99%	Kurang Berminat
0% - 24,99%	Tidak berminat

	<b>Aspek yang Diamati</b>																						
	<b>Ketekunan Tugas dan Belajar</b>						<b>Keuletan Menghadapi Kesulitan</b>			<b>Dorongan Berprestasi</b>						<b>Minat Terhadap Masalah</b>			<b>Senang Mencari Soal</b>		<b>Mempertanggungjawabkan Pendapatnya</b>		
No. butir	1	2	4	15	20	23	16	21	22	5	7	8	12	13	14	19	6	10	11	9	18	3	17
Skor	83	76	82	77	74	87	79	83	79	73	77	74	75	87	76	90	88	74	82	88	74	74	77
Persentase	$479/6 = 79,97$						$241 : 3 = 80,47$			$552:7 = 78,93$						$245 : 3 = 81,82$			$163 : 2 = 81,82$		$151: 2 = 75,76$		
Kualifikasi	<b>Berminat</b>						<b>Berminat</b>			<b>Berminat</b>						<b>Berminat</b>			<b>Berminat</b>		<b>Berminat</b>		

### Perbandingan antara Sebelum Siklus dan Sesudah Siklus

No.	Aspek yang diamati	Sebelum Siklus		Sesudah Siklus	
1	Ketekunan Tugas dan Belajar	75,66	<b>Berminat</b>	79,97	<b>Berminat</b>
2	Keuletan Menghadapi Kesulitan	75,33	<b>Berminat</b>	80,47	<b>Berminat</b>
3	Dorongan Berprestasi	72	<b>Berminat</b>	78,93	<b>Berminat</b>
4	Minat Terhadap Masalah	65,66	<b>Kurang Berminat</b>	81,82	<b>Berminat</b>
5	Senang Mencari Soal	76,5	<b>Berminat</b>	81,82	<b>Berminat</b>
6	Mempertanggungjawabkan Pendapatnya	72	<b>Berminat</b>	75,76	<b>Berminat</b>

## C. HASIL BELAJAR

### 1. Data Siklus 1

KKM untuk mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video 70

No	Nama	Nilai Sebelum Siklus 1		Nilai Siklus 1	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	Agil Dwi Utama	70	Tuntas	75	Tuntas
2	Ahmat Alfauzi Nor	70	Tuntas	91	Tuntas
3	Alvin	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
4	<b>Andre Pilia Tjaranu</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
5	Anggara Sad Rakhman	75	Tuntas	83	Tuntas
6	Aprina Mutiara	75	Tuntas	91	Tuntas
7	Ardiansyah	75	Tuntas	75	Tuntas
8	Dessi Ratna Sari	70	Tuntas	83	Tuntas
9	Devi Artika Sari	60	Tidak tuntas	66	Tidak Tuntas
10	Fina Wulandari	75	Tuntas	75	Tuntas
11	Guna Zikri Rahmanadi	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
12	Indra Jaya	75	Tuntas	75	Tuntas
13	Irmawati	75	Tuntas	75	Tuntas
14	Kamalul Yakim Noor	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
15	M. Noor Rifqi	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
16	Mariatul Kiftiyah	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
17	Mellany Putri Dewi	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
18	<b>Muhammad Andika Fathurrahman</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
19	Muhammad Nuryadi	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
20	<b>Mustafa Maulana</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
21	Nur Ananda Anliani	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
22	Oki Prianti	70	Tuntas	75	Tuntas
23	FAJRUL FALAH	60	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
24	Rahmad Riyadi	70	Tuntas	75	Tuntas
25	Rahmat Sidiq	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
26	Rahmaya Nisa	70	Tuntas	75	Tuntas
27	<b>Reynu Dwi Kalvisa Noor</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	91	<b>Tuntas</b>
28	Ridho Susanto	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
29	<b>Rio Fanny Maulana</b>	<b>80</b>	<b>Tuntas</b>	75	<b>Tuntas</b>
30	Risqi Wijaya	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
31	Rizky	60	Tidak Tuntas	83	Tuntas
32	Rohimah Agustina	60	Tidak Tuntas	91	Tuntas
33	Sasmito	75	Tuntas	75	Tuntas

## Hasil Presentasi Dari Hasil belajar Sebelum Siklus 1 dan sesudah Siklus 1

No.	Kategori	Sebelum Siklus 1	Sesudah Siklus 1
1	<b>Tuntas</b>	18/33 x 100 % = <b>54 %</b>	23/33 x 100% = <b>69%</b>
2	<b>Belum Tuntas</b>	15/33 x 100% = <b>46 %</b>	5/33 x 100% = <b>15 %</b>

## 2. Data Siklus 2

KKM untuk mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video 70

No	Nama	Nilai Siklus 1		Nilai Siklus 2	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	Agil Dwi Utama	75	Tuntas	75	Tuntas
2	Ahmat Alfauzi Nor	91	Tuntas	91	Tuntas
3	Alvin	83	Tuntas	83	Tuntas
4	<b>Andre Pilia Tjaranu</b>	83	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
5	Anggara Sad Rakhman	83	Tuntas	83	Tuntas
6	Aprina Mutiara	91	Tuntas	91	Tuntas
7	Ardiansyah	75	Tuntas	75	Tuntas
8	Dessi Ratna Sari	83	Tuntas	83	Tuntas
9	Devi Artika Sari	66	Tidak Tuntas	75	Tuntas
10	Fina Wulandari	75	Tuntas	75	Tuntas
11	Guna Zikri Rahmanadi	91	Tuntas	91	Tuntas
12	Indra Jaya	75	Tuntas	75	<b>Tuntas</b>
13	Irmawati	75	Tuntas	66	Tidak Tuntas
14	Kamalul Yakim Noor	83	Tuntas	83	Tuntas
15	M. Noor Rifqi	66	Tidak Tuntas	75	Tuntas
16	Mariatul Kiftiyah	91	Tuntas	91	Tuntas
17	Mellany Putri Dewi	83	Tuntas	83	Tuntas
18	<b>Muhammad Andika Fathurrahman</b>	83	<b>Tuntas</b>	83	<b>Tuntas</b>
19	Muhammad Nuryadi	66	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
20	<b>Mustafa Maulana</b>	83	<b>Tuntas</b>	75	Tuntas
21	Nur Ananda Anliani	66	Tidak Tuntas	83	Tuntas
22	Oki Prianti	75	Tuntas	75	<b>Tuntas</b>
23	FAJRUL FALAH	66	Tidak Tuntas	75	Tuntas
24	Rahmad Riyadi	75	Tuntas	75	Tuntas
25	Rahmat Sidiq	91	Tuntas	91	Tuntas
26	Rahmaya Nisa	75	Tuntas	75	Tuntas
27	<b>Reynu Dwi Kalvisa Noor</b>	91	<b>Tuntas</b>	91	Tuntas
28	Ridho Susanto	75	Tuntas	83	Tuntas
29	<b>Rio Fanny Maulana</b>	75	<b>Tuntas</b>	75	Tuntas
30	Risqi Wijaya	75	Tuntas	66	Tidak Tuntas
31	Rizky	83	Tuntas	83	<b>Tuntas</b>
32	Rohimah Agustina	91	Tuntas	91	Tuntas
33	Sasmito	75	Tuntas	75	Tuntas

### Hasil Presentasi Dari Hasil belajar Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Kategori	Siklus 1	Siklus 2
1	<b>Tuntas</b>	23/33 x 100% = <b>69%</b>	30/33 x 100% = <b>90%</b>
2	<b>Belum Tuntas</b>	5/33 x 100% = <b>15 %</b>	3/33 x 100% = <b>10 %</b>

### 3. Data Siklus 3

No	Nama	Nilai Siklus 2		Nilai Siklus 3	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	Agil Dwi Utama	75	Tuntas	78	Tuntas
2	Ahmat Alfauzi Nor	91	Tuntas	70	Tuntas
3	Alvin	83	Tuntas	74	Tuntas
4	<b>Andre Pilia Tjaranu</b>	83	<b>Tuntas</b>	80	Tuntas
5	Anggara Sad Rakhman	83	Tuntas	72	Tuntas
6	Aprina Mutiara	91	Tuntas	74	Tuntas
7	Ardiansyah	75	Tuntas	85	Tuntas
8	Dessi Ratna Sari	83	Tuntas	79	Tuntas
9	Devi Artika Sari	75	Tuntas	73	Tuntas
10	Fina Wulandari	75	Tuntas	74	Tuntas
11	Guna Zikri Rahmanadi	91	Tuntas	73	Tuntas
12	Indra Jaya	75	<b>Tuntas</b>	70	Tuntas
13	Irmawati	<b>66</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	74	Tuntas
14	Kamalul Yakin Noor	83	Tuntas	70	Tuntas
15	M. Noor Rifqi	75	Tuntas	82	Tuntas
16	Mariatul Kiftiyah	91	Tuntas	72	Tuntas
17	Mellany Putri Dewi	83	Tuntas	72	Tuntas
18	<b>Muhammad Andika Fathurrahman</b>	83	<b>Tuntas</b>	90	Tuntas
19	Muhammad Nuryadi	<b>66</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	70	Tuntas
20	<b>Mustafa Maulana</b>	75	Tuntas	84	Tuntas
21	Nur Ananda Anliani	83	Tuntas	72	Tuntas
22	Oki Prianti	75	<b>Tuntas</b>	78	Tuntas
23	FAJRUL FALAH	75	Tuntas	72	Tuntas
24	Rahmad Riyadi	75	Tuntas	70	Tuntas
25	Rahmat Sidiq	91	Tuntas	88	Tuntas
26	Rahmaya Nisa	75	Tuntas	71	Tuntas

27	<b>Reynu Dwi Kalvisa Noor</b>	91	Tuntas	92	Tuntas
28	Ridho Susanto	83	Tuntas	81	Tuntas
29	<b>Rio Fanny Maulana</b>	75	Tuntas	88	Tuntas
30	Risqi Wijaya	66	Tidak Tuntas	70	Tuntas
31	Rizky	83	<b>Tuntas</b>	78	Tuntas
32	Rohimah Agustina	91	Tuntas	72	Tuntas
33	Sasmito	75	Tuntas	80	Tuntas

### Hasil Presentasi Dari Hasil belajar Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3

No.	Kategori	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	<b>Tuntas</b>	$23/33 \times 100\% = 69\%$	$30/33 \times 100\% = 90\%$	$33/33 \times 100\% = 100\%$
2	<b>Belum Tuntas</b>	$5/33 \times 100\% = 15\%$	$3/33 \times 100\% = 10\%$	$0/33 \times 100\% = 0\%$

#### D. HASIL PENILAIAN DARI OBSERVER

#### LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I

Observer : Teman Sejawat

#### Petunjuk pengisian

Berilah tanda cek (√) pada kolom pada kolom “Ya” jika indikator yang diamati terlaksana dan tanda cek (√) “Tidak” jika indikator yang diamati tidak terlaksana.

kegiatan	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
awal	1. Menyampaikan salam kepada siswa	√	
	2. Berdoa	√	
	3. Memberi Link presensi	√	
	4. Membagikan angket minat kepada siswa`	√	
	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
	6. Mereview materi pada pertemuan sebelumnya berupa mengajukan pertanyaan		√
	7. Pemberian motivasi	√	
	8. Menjelaskan tahap pembelajaran menggunakan Tutor sebaya	√	
<b>Inti</b>			
1. Penyajian kelas dan belajar kelompok	1. Menayangkan Video efek Transisi	√	
	2. Tanya Jawab hasil tayangan Video efek transisi	√	
	3. Membagikan modul dan materi pembelajaran kepada siswa	√	
	3. Membagi siswa dalam kelompok berdasarkan Tutor Sebaya	√	
	4. Pemberian LKPD untuk Tugas Diskusi	√	
	5. Memantau Diskusi yang di bimbing oleh tutor sebaya	√	
	6. Peberian Link Pengumpulan Tugas	√	
7. Menginstruksikan beberapa kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok		√	
penutup	1. Mendorong siswa untuk memberikan kesimpulan	√	
	2. Program tindak lanjut pengumpulan tugas, dan tugas mandiri pembuatan video di bimbing tutor sebaya	√	
	3. Doa	√	
	4. Menutup pembelajaran dengan salam	√	

Presentasi Observasi :  $17/19 \times 100\% = 89,5 \%$

## LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II

Observer : Teman Sejawat

### Petunjuk pengisian

Berilah tanda cek (√) pada kolom pada kolom “Ya” jika indikator yang diamati terlaksana dan tanda cek (√) “Tidak” jika indikator yang diamati tidak terlaksana.

kegiatan	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<b>awal</b>	9. Menyampaikan salam kepada siswa	√	
	10. Berdoa	√	
	11. Memberi Link presensi	√	
	12. Membagikan angket minat kepada siswa`	√	
	13. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
	14. Mereview materi pada pertemuan sebelumnya berupa mengajukan pertanyaan		√
	15. Pemberian motivasi	√	
	16. Menjelaskan tahap pembelajaran menggunakan Tutor sebaya	√	
<b>Inti</b>			
2. Penyajian kelas dan belajar kelompok	4. Menayangkan Video efek Transisi	√	
	5. Tanya Jawab hasil tayangan Video efek transisi	√	
	6. Membagikan modul dan materi pembelajaran kepada siswa	√	
	8. Membagi siswa dalam kelompok berdasarkan Tutor Sebaya	√	
	9. Pemberian LKPD untuk Tugas Diskusi	√	
	10. Memantau Diskusi yang di bimbing oleh tutor sebaya	√	
	11. Peberian Link Pengumpulan Tugas	√	
	12. Menginstruksikan beberapa kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok		√
<b>penutup</b>	5. Mendorong siswa untuk memberikan kesimpulan	√	
	6. Program tindak lanjut pengumpulan tugas, dan tugas mandiri pembuatan video di bimbing tutor sebaya	√	
	7. Doa	√	
	8. Menutup pembelajaran dengan salam	√	

**Presentasi Observasi :  $17/19 \times 100\% = 89,5\%$**

## LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II

Observer : Teman Sejawat

### Petunjuk pengisian

Berilah tanda cek (√) pada kolom pada kolom “Ya” jika indikator yang diamati terlaksana dan tanda cek (√) “Tidak” jika indikator yang diamati tidak terlaksana.

kegiatan	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<b>awal</b>	17. Menyampaikan salam kepada siswa	√	
	18. Berdoa	√	
	19. Memberi Link presensi	√	
	20. Membagikan angket minat kepada siswa`	√	
	21. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
	22. Mereview materi pada pertemuan sebelumnya berupa mengajukan pertanyaan	√	
	23. Pemberian motivasi	√	
	24. Menjelaskan tahap pembelajaran menggunakan Tutor sebaya	√	
<b>Inti</b>			
3. Penyajian kelas dan belajar kelompok	7. Menayangkan Video efek Transisi	√	
	8. Tanya Jawab hasil tayangan Video efek transisi	√	
	9. Membagikan modul dan materi pembelajaran kepada siswa	√	
	13. Membagi siswa dalam kelompok berdasarkan Tutor Sebaya	√	
	14. Pemberian LKPD untuk Tugas Diskusi	√	
	15. Memantau Diskusi yang di bimbing oleh tutor sebaya	√	
	16. Peberian Link Pengumpulan Tugas	√	
	17. Menginstruksikan beberapa kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok		√
<b>penutup</b>	9. Mendorong siswa untuk memberikan kesimpulan	√	
	10. Program tindak lanjut pengumpulan tugas, dan tugas mandiri pembuatan video di bimbing tutor sebaya	√	
	11. Doa	√	
	12. Menutup pembelajaran dengan salam	√	

**Presentasi Observasi : 18/19 X100% = 90 %**

## E. LAMPIRAN

- 1) Kisi-kisi angket dan format angket minat siswa sebelum Metode Tutor Sebaya

**Tabel Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa  
(Sebelum Metode Pembelajaran Tutor Sebaya)**

No.	Aspek-aspek yang diamati	No. Butir	
		Positif	Negatif
1.	Ketekunan menghadapi dan menyelesaikan tugas dan belajar Teknik Pengolahan Audio Video	1, 15, 20, 23	2, 4
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	22	16, 21
3.	Adanya dorongan berprestasi dalam pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	5, 13, 19	7, 8, 12, 14
4.	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah dalam pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	6,10, 11	-
5.	Senang mencari soal Teknik Pengolahan Audio Video dan memecahkannya	18, 9	-
6.	Dapat mempertanggungjawabkan pendapatnya	3, 17	-

Point angket untuk positif : Selalu (3), kadang-kadang (2), dan tidak pernah (1)  
Point angket untuk negatif : tidak pernah (3), kadang-kadang (2), dan Selalu (1)

**ANGKET MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN  
TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO (TPAV)**

**(Sebelum Metode Pembelajaran Tutor Sebaya)**

<https://forms.gle/eenctVJBooY2H7sY7>

Nama :.....

Pengantar:

Dalam rangka pengembangan pembelajaran Teknik Pengolah Audio Video, kami mohon tanggapan saudara terhadap proses pembelajaran. Jawaban saudara akan dirahasiakan, jawablah dengan sejujurnya dan hasil ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai Teknik Pengolah Audio Video saudara.

Petunjuk Pengisian :

Isilah dengan tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom alternatif jawaban, sesuai dengan jawaban anda.

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban		
		Selalu	Kadangkadang	Tidak Pernah
1.	Saya memperhatikan semua penjelasan tugas yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung			
2.	Saya merasa takut dan cemas ketika pembelajaran Teknik Pengolah Audio Video			
3.	Saya menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru			
4.	Ketika guru memberikan materi , saya asyik dengan game/Mensos			
5.	Di rumah saya mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan oleh guru			
6.	Saya menggunakan mencari informasi dari internet untuk mengetahui informasi yang belum saya ketahui			
7.	Saya belajar Teknik Pengolah Audio Video jika ada ulangan saja			
8.	Saya mengerjakan tugas hanya jika tugas tersebut harus dikumpulkan			

9.	Saya mengerjakan soal-soal yang diberikan guru			
10.	Saya senang dan penuh semangat mengerjakan PR dan tugas yang diberikan guru			
11.	Saya senang ketika guru memberikan soal-soal yang bervariasi			
12.	Saya malas mempelajari kembali materi yang telah diajarkan oleh guru			
13.	Saya bertanya kepada teman jika mengalami kesulitan soal atau belum paham dengan materi yang diajarkan oleh guru			
14.	Saya takut bertanya kepada guru jika ada materi yang belum jelas			
15.	Setiap ada tugas dari guru, saya langsung mengerjakannya			
16.	Jika menemui soal yang sulit, maka soal tersebut tidak dikerjakan			
17.	Saya bisa menjawab jika ada teman yang bertanya			
18.	Saya senang mencari soal-soal Teknik Pengolah Audio Video dan menyelesaikannya selain dari buku paket			
19.	Ketika ulangan Teknik Pengolah Audio Video, saya berusaha keras untuk mendapat hasil terbaik			
20.	Saya mencatat setiap materi yang dijelaskan oleh guru			
21.	Ketika ulangan Teknik Pengolah Audio Video, saya melihat jawaban teman			
22.	Saya penasaran jika belum bisa menyelesaikan soal Teknik Pengolah Audio Video			
23.	Saya merasa senang belajar Teknik Pengolah Audio Video			

2) Kisi-kisi angket dan format angket minat siswa sesudah Metode Tutor Sebaya

**Tabel Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa  
(Sebelum Metode Pembelajaran Tutor Sebaya)**

No.	Aspek-aspek yang diamati	No. Butir	
		Positif	Negatif
1.	Ketekunan menghadapi dan menyelesaikan tugas dan belajar Teknik Pengolahan Audio Video	1, 15, 20, 23	2, 4
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	22	16, 21
3.	Adanya dorongan berprestasi dalam pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	5, 13, 19	7, 8, 12, 14
4.	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah dalam pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	6,10, 11	-
5.	Senang mencari soal Teknik Pengolahan Audio Video dan memecahkannya	18, 9	-
6.	Dapat mempertanggungjawabkan pendapatnya	3, 17	-

Point angket untuk positif : Selalu (3), kadang-kadang (2), dan tidak pernah (1)

Point angket untuk negatif : tidak pernah (3), kadang-kadang (2), dan Selalu (1)

**ANGKET MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN  
TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO (TPAV)**

(Sesudah Metode Pembelajaran Tutor Sebaya)

<https://forms.gle/dpJeFxQkLhC3rrNSA>

Nama:.....

Pengantar :

Dalam rangka pengembangan pembelajaran Teknik Pengolah Audio Video secara daring, kami mohon tanggapan saudara terhadap proses pembelajaran dengan bantuan tutor sebaya. Jawaban saudara akan dirahasiakan, jawablah dengan sejujurnya dan hasil ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai Teknik Pengolah Audio Video saudara.

3) Petunjuk Pengisian :

4) Isilah dengan tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom alternatif jawaban, sesuai dengan jawaban anda.

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban		
		Selalu	Kadangkadang	Tidak Pernah
1.	Saya memperhatikan semua penjelasan tugas yang diberikan oleh tutor sebaya ketika pembelajaran berlangsung			
2.	Saya merasa takut dan cemas ketika pembelajaran Teknik Pengolah Audio Video			
3.	Saya menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh tutor sebaya			
4.	Ketika tutor sebaya menjelaskan di diforum diskusi, saya asyik dengan mensos dan game			
5.	Di rumah saya mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan oleh guru			
6.	Saya mencari di internet materi untuk mengetahui informasi yang belum saya ketahui			

7.	Saya belajar Teknik Pengolah Audio Video jika ada ulangan saja			
8.	Saya mengerjakan tugas hanya jika tugas tersebut harus dikumpulkan			
9.	Saya hanya mengerjakan soal-soal yang diberikan tutor sebaya			
10.	Saya senang dan penuh semangat mengerjakan PR dan tugas yang diberikan tutor sebaya			
11.	Saya senang ketika guru memberikan soal-soal yang bervariasi			
12.	Saya malas mempelajari kembali materi yang telah diajarkan oleh tutor sebaya			
13.	Saya bertanya kepada teman jika mengalami kesulitan soal atau belum paham dengan materi yang diajarkan oleh tutor sebaya			
14.	Saya takut bertanya kepada tutor sebaya jika ada materi yang belum jelas			
15.	Setiap ada tugas dari tutor sebaya, saya langsung mengerjakannya			
16.	Jika menemui soal yang sulit, maka soal tersebut tidak dikerjakan			
17.	Saya bisa menjawab jika ada teman yang bertanya			
18.	Saya senang mencari soal-soal Teknik Pengolah Audio Video dan menyelesaikannya selain dari buku paket			
19.	Ketika ulangan Teknik Pengolah Audio Video, saya berusaha keras untuk mendapat hasil terbaik			
20.	Saya mencatat setiap materi yang dijelaskan oleh tutor sebaya			
21.	Ketika ulangan Teknik Pengolah Audio Video, saya melihat jawaban teman			
22.	Saya penasaran jika belum bisa menyelesaikan soal Teknik Pengolah Audio Video			

23.	Saya merasa senang belajar Teknik Pengolah Audio Video			
-----	--	--	--	--

5) SOAL HASIL BELAJAR

*a) Soal Siklus 1*

Soal Diskusi bersama tutor sebaya untuk mengukur Hasil Belajar Sesuai LKPD

1. Kamu pasti sering melihat video dengan efek transisi seperti membuka buku. Biasanya digunakan untuk setelah judul video dan akan masuk ke *Scene* selanjutnya. Bagaimana cara membuat efek transisi tersebut?
2. Analisis fitur-fitur pengolahan video transisi berikut dan fungsinya !

NO	Efek Video Transisi	JENIS DARI	FUNGSI
1.	Cube Spin	3D Motion	
2.	Additive Dissolve	Dissolve	
3.	Cross Dissolve		
4.	Dip to Black		
5.	Morph Cut		
6.	Iris Box	Iris	
7.	Page Peel	Page Peel	
8.	Slide		
9.	Split		

NO	Efek Video Transisi	JENIS DARI	FUNGSI
10.	Band Wipe	Wipe	
11.	Grandiet Wipe		
12.	Insert		
13.	Paint Splatter		
14.	PinWheel		
15.	Cross Zoom	Zoom	

### INSRUMEN PENILAIAN LKPD 1

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai				Nilai	
		Komunikasi	1	2	3		4
1		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
2		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
3		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					

		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
4		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					
5		Kesesuai jawaban dengan efek yang digunakan					
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi					
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )					

4 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 15 Efek Video Transisi.

3 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 10 Efek Video Transisi.

2 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi < 5 Efek Video Transisi.

1 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi > 5 Efek Video Transisi.

$$\text{Perolehan Nilai Pengetahuan} = \text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

### b) Soal Siklus 2

Soal Diskusi bersama tutor sebaya untuk mengukur Hasil Belajar Sesuai LKPD ke 2

1. Kadang kamu mendapatkan video yang terlalu goyang dalam pengambilan gambarnya. Hal ini menyebabkan video kurang stabil sehingga mengganggu tampilan video. Bagaiman cara mengatasinya!
2. Analisis fitur-fitur pengolahan efek video berikut dan fungsinya !

NO	Efek Video	JENIS DARI	FUNGSI
1.	Lighting Effects	Adjust	

NO	Efek Video	JENIS DARI	FUNGSI
2.	Camera Blur	Blur & Sharpen	
3.	Brightness & Contrast	Color Correction	
4.	Warp Stabilizer	Distort	
5.	Circle	Generate	
6.	Black & White	Image Control	
7.	Ultra Key	Keying	
8.	Noise	Noise & Grain	
9.	Crop	Transform	
10.	Clip Name	Video	

## INSRUMEN PENILAIAN LKPD 2

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dimilai				Nilai
		Komunikasi	1	2	3	
1		Kesesuaian efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
2		Kesesuaian efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
3		Kesesuaian efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
4		Kesesuaian efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				
5		Kesesuaian efek yang digunakan				
		Menentukan fungsi Efek Video Transisi				
		Memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )				

- 4 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuai efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 10 Efek Video.

- 3 = Jika mengerjakan tugas betul dengan kesesuaian efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi 7 Efek Video.
- 2 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuaian efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi < 3 Efek Video.
- 1 = Jika mengerjakan tugas kurang betul dengan kesesuaian efek yang digunakan pada studi kasus dan menjawab dengan benar fungsi > 3 Efek Video.

$$\text{Perolehan Nilai Pengetahuan} = \text{Nilai} = \text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

c) *Soal Siklus 3*

Soal Evaluasi Akhir KD 3.6 dan 4.6

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
1.	<p>Pada Program Adobe premier pengguna bisa menambahkan efek transisi. Efek yang bisa ditambahkan pada program tersebut di sebut dengan ...</p> <p>a. <i>Tools</i>  b. <i>Bin</i>  c. <i>Preset</i>  d. <i>Sequence</i>  e. <i>Clips</i></p>	C	3
2.	<p>Pada program adobe premier untuk Memanipulasi gambar dan video menggunakan efek video. Dibawah ini yang termasuk dalam kelompok efek video adalah ...</p> <p>a. Video  b. <i>Dissolve</i>  c. <i>Iris</i>  d. <i>Slide</i>  e. <i>Map</i></p>	A	3

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
3.	<p>Menimpa transisi yang lama dengan transisi yang baru pada posisi yang sama, maka transisi yang lama akan digantikan dengan transisi yang baru. Misalnya transisi lama kita adalah jenis <i>Spin</i>, kemudian kita akan mengantinya dengan jenis <i>Cross Dissolve</i>, maka yang perlu kita lakukan adalah mengambil transisi dari jendela tab <i>Effects</i> di <i>Project Windows</i>, kemudian kita <i>Drag and drop</i> ke dalam <i>Timeline Windows</i> tepat pada transisi yang lama, maka secara otomatis transisi <i>Spin</i> akan berubah menjadi <i>Cross Dissolve</i> dengan durasi yang sama. Urutan langkah diatas dilakukan untuk proses ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi efek transisi</li> <li>Mengatur durasi transisi</li> <li>Mengatur posisi transisi</li> <li>Menghapus transisi</li> <li>Menganti transisi</li> </ol>	E	10
4.	<p>Adobe Premiere menyediakan banyak efek video yang dapat dimanfaatkan untuk membuat tampilan akhir video lebih menarik. Kamu harus pintar dalam memilih efek 5mana yang akan kamu gunakan, karena salah memilih efek dapat membuat tampilan video menjadi buruk. Salah satu kelompok video efek adalah Adjust. Efek-efek pada kelompok ini digunakan untuk...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Efek Video yang digunakan untuk mengatur dan memperbaiki kualitas gambar pada video</li> <li>Efek video yang digunakan untuk memberikan <i>Efek blending</i> dan <i>Invert</i></li> <li>Efek video yang menggunakan <i>Keyframe</i> sebagai dasar dalam pemberian efeknya</li> <li>Efek video yang digunakan untuk memberikan efek <i>blur</i> (pemudaran) dan <i>sharpen</i> (penguatan tepi/bentuk)</li> </ol>	A	6

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
	<p>e. Efek video yang digunakan untuk mengubah posisi dan ukuran video</p>		
5.	<p>Transisi dengan <i>Wipe</i> merupakan transisi dimana satu gambar digantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar kedua hingga sepenuhnya gambar kedualah yang muncul di layar. Salah satu efek transisinya <i>Paint Splatter</i>. Efek Transisi <i>Paint Splatter</i> ini memiliki fungsi ....</p> <p>a. Memberikan transisi seolah-olah video lama terdorong keluar oleh video baru</p> <p>b. Memberikan transisi seolah-olah video baru masuk perlahan dengan percikan tinta atau cat</p> <p>c. Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti perputaran jarum jam</p> <p>d. Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti papan catur</p> <p>e. Memberikan transisi seolah-olah video awal berbelah di tengah dan digantikan video baru</p>	B	6
6.	<p>Pada program adobe premier untuk memberikan transisi pada gambar dan video menggunakan efek transisi, Salah satu efek transisi yaitu Flip Over. Transisi Flip Over berfungsi untuk ...</p> <p>a. Memberikan transisi seolah-olah video berputar dan diganti dengan video baru</p> <p>b. Memberikan transisi seolah-olah video baru masuk dari arah kanan ke kiri</p> <p>c. Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti tirai yang terbuka</p> <p>d. Memberikan transisi seolah-olah kedua video berganti seperti buku yang berganti halaman</p>	A	6

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
	e. Memberikan transisi seolah-olah video awal berganti perlahan-lahan dengan video baru		
7.	<p>Color <i>Correction</i> atau pengoreksian warna adalah proses tunggal yang melibatkan penyesuaian gambar untuk “memperbaiki” setiap penyimpangan dari penampilan standar. Efek ini bertujuan untuk membuat warna gambar atau video terlihat hidup. Efek <i>Color Correction</i> pada Adobe Premier meliputi ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>4-color Gradient</i> dan <i>Lens Flare</i></li> <li><i>Color Balance</i> dan <i>Luma Corrector</i></li> <li><i>Color Pass</i> dan <i>Color Replace</i></li> <li><i>Equalize</i> dan <i>Color balance (HLS)</i></li> <li><i>Luma Curve</i> dan <i>Echo</i></li> </ol>	<b>D</b>	<b>6</b>
8.	<p>Sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam <i>Workspace Single Track Editing</i>, maka kita dapat merubah posisi transisi dengan metode <i>Center Of Cut</i>, <i>Star Of Cut</i> dan <i>End of Cut</i>. Cara yang dilakukan untuk mengatur posisi ini adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan pilihan <i>Alignment</i> yang berada pada Tab <i>Effect control</i> di dalam <i>Monitor Window</i></li> <li><i>Drag</i> salah satu clip yang ada di dalam <i>Project Window</i> ke dalam <i>Timeline Window</i></li> <li>Melakukan <i>Play</i> pada <i>Sequence Monitor Window</i> atau dengan menekan <i>Space Bar</i> pada <i>Keyboard Komputer</i></li> <li>Pilih transisi yang akan dihapus kemudian tekan tombol <i>Delete</i> yang ada dalam <i>Keyboard Komputer</i></li> <li>Menimpa transisi yang lama dengan transisi yang baru pada posisi yang sama, maka transisi yang lama akan digantikan dengan transisi yang baru</li> </ol>	<b>B</b>	<b>10</b>
9.	Pada efek transisi <i>Page Peel</i> , efek yang diberikan seperti kita membuka buku. Efek ini seperti memberikan efek transisi 3D. Efek ini biasanya digunakan diawal video,	Langkah-langkah adalah : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buka Aplikasi premier</li> <li>• New Project</li> </ul>	<b>25</b>

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
	<p>sehingga seolah-olah kita sedang membuka sebuah buku. Selain itu dapat juga digunakan untuk awal <i>Scene</i> atau adegan lain yang sesuai. Coba kalian buat langkah-langkah dalam pembuatan efek video transisi Page Peel menggunakan Bahasa kalian sendiri !</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klik 2 kali di area kerja Project</li> <li>• Cari 2 video</li> <li>• Klik open</li> <li>• Klik 2 kali di video</li> <li>• Potong video di area source sesuai keperluan</li> <li>• Drag ke timeline</li> <li>• Lakukan video ke seperti cara pertama</li> <li>• Masuk ke menu efek video</li> <li>• Pilih video transition</li> <li>• Pilih efek video transisi</li> <li>• Drag di antara 2 video</li> <li>• selesai</li> </ul>	
10.	<p>Efek Keying adalah sebuah efek untuk menggabungkan dua buah objek dapat berupa gambar atau video, yang salah satu warna dari objek dihilangkan atau di transparansi. efek Keying memiliki Macam-macam efek salah satunya efek Ultra Key, apa yang kalian ketahui tentang Efek Ultra key dan langkah-langkah pembuatannya !</p>	<p>Efek ultra key adalah efek yang menghilangkan background hijau di video. Langkah-langkah pembuatannya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapkan 1 Video yang sudah berlatarbelakang hijau</li> <li>• Siapkan gambar</li> <li>• Buka Aplikasi premier</li> <li>• New Project</li> <li>• Klik 2 kali di area kerja Project</li> <li>• Cari file video dan gambar</li> <li>• Klik open</li> <li>• Klik 2 kali file gambar di area project</li> <li>• Drag file gambar dari area source ke timeline</li> <li>• Klik 2 kali di video</li> </ul>	25

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
Total Nilai Maksimal			100

## 6) Dokumentasi

### a) kegiatan tutor sebaya dalam kelompok Siklus 1

The image displays four screenshots of WhatsApp chat conversations from a group chat, illustrating peer tutoring activities. The chats are as follows:

- Chat 1 (Top Left):** A message from Rio Fanny Maulana to kelompok 1 asking if friends know how to create a transition effect in LKPD. A reply from Agil Dwi Utama provides a document titled 'tugas 1 bu anggung.docx' and offers to help.
- Chat 2 (Top Right):** A message from Reynudwi Kalvisa Noor to kelompok 2 asking for help with a transition effect in LKPD. A reply from Rahmat Sidiq explains the process of creating a transition effect.
- Chat 3 (Bottom Left):** A message from Andre Pilia Tjaranu to kelompok 3 asking for help with a transition effect. A reply from Alvin Alvin explains the 'Dissolve' technique and provides a detailed explanation of how it works in video editing.
- Chat 4 (Bottom Right):** A message from Andika Fathurrahman to kelompok 4 asking for help with a transition effect. A reply from Muhammad Nuryadi provides a list of 'CAPAIAN' (Learning Objectives) and 'LAINNYA' (Other) related to the topic.

## b) Kegiatan Tutor Sebaya dalam Kelompok Siklus 2

**Rio Fanny Mautana** dikirim ke kelompok 1  
20 jam yang lalu

assalamualaikum teman-teman... dipertemuan pembelajaran teknik pengolahan audio video kali ini kita akan mempelajari materi berikut yaitu LKPD 2 Edmodo.

**B. Capaian**  
Setelah mempelajari LKPD ini anda diharapkan dapat:

1. Mengetahui Penggunaan salah satu fitur Efek dalam mengedit video.
2. Menganalisis cara pengolahan video Efek dengan menggunakan fitur perangkat lunak Adobe Premier

**C. Landasan Teori**  
Video Effects memiliki beberapa fungsi untuk memanipulasi video atau gambar. Seperti mengoreksi warna, memanipulasi durasi video mengubah video, mengubah posisi video, memotong video, masih banyak lainnya

3 suka • 2 Tanggapan • Berbagi

**Sasmito Sasmito**  
Walaikumsalam oke  
Terjemahkan  
suka • Balas • 20 jam yang lalu

**Agil Dwi utama**  
Walaikumsallam ok friend  
Terjemahkan  
suka • Balas • 20 jam yang lalu

**Reynudwi Kalviva Noor** dikirim ke kelompok 2  
20 jam yang lalu

Yang sudah selesai tugasnya kirim ke saya biar saya kumpulkan jadi satu file

Terjemahkan

1 suka • 7 Tanggapan • Berbagi

**Guna Zikri Rahmanadi**  
Fungsi black and white yaitu Untuk merubah atau mengedit warna video menjadi hitam putih bukanlah hal yang sangat susah atau rumit. dalam editing pewarnaan video disebut sebagai coloring.  
Terjemahkan  
suka • Balas • 20 jam yang lalu

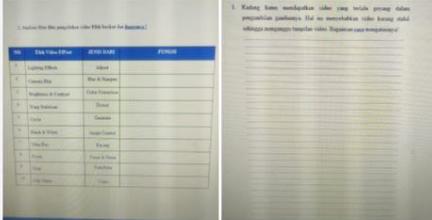
**Guna Zikri Rahmanadi**  
Fungsi circle (lingkaran) yaitu berfungsi menandai atau memberitahukan sesuatu di video tersebut bahwa ada sesuatu yg janggal  
Terjemahkan  
suka • Balas • 20 jam yang lalu

**Rohimah Agustina**  
Warp Stabilizer adalah sebuah efek video yang ada di Adobe Premiere dan After Effects yang digunakan untuk menstabilkan video. Contohnya ketika kita merekam video dengan kamera HP biasanya videonya akan goyang-goyang (tidak stabil)  
Terjemahkan  
suka • Balas • 20 jam yang lalu

**Andre Pilia Tjaranu** dikirim ke kelompok 3  
20 jam yang lalu

Okehh jadi ini guys tugas nya... Saya akan bagi tugas mengerjakan nya... No 1-2 Alvin, No 3-4 Mellany, No 5-6 Ridho, No 7-8 Dessy, No 9-10 Dessy.... Dan Aku yang No 1 bagian E yang soal nya sendiri + aku yang ngetik di word jadi org Kam tolong cari jawabannya yg aku suruh okehhh... Kalo kurang jelas silahkan bertanya di komentar.

Terjemahkan



1 suka • 5 Tanggapan • Berbagi

**Dessi Ratnasari**  
Bnyk nya pan aku tu  
Terjemahkan  
suka • 1 Balasan • 20 jam yang lalu

**Andre Pilia Tjaranu**  
Tuh tu bagi 2 soal? Apanya yang banyak?

**Andika Fathurrahman** dikirim ke kelompok 4  
21 jam yang lalu

Assalamualaikum, hari ini kita akan belajar tentang efek video. Materinya ada di modul yang di share bu anggun.. Silahkan di download.. yang tidak paham silakan ditanyakan di komentar atau di grup whatsapp

**C. Landasan Teori**  
Video Effects memiliki beberapa fungsi untuk memanipulasi video atau gambar. Seperti mengoreksi warna, memanipulasi durasi video mengubah video, mengubah posisi video, memotong video, masih banyak lainnya

- Blur & Sharpen adalah efek ini digunakan untuk memberikan efek blur pada video
- Color Correction adalah efek memanipulasi warna, tingkat kecerahan, kontras, dan masih banyak yang lain
- Transform adalah efek digunakan untuk memanipulasi ukuran video, letak video dan masih banyak lagi
- Kroyang adalah efek pada video yang menggunakan keyframe sebagai dasar dalam pemberian efeknya
- Duetri adalah efek pada video yang digunakan untuk memberikan visualisasi seolah-olah clip berlatensi oleh efek yang diberikan

1 suka • 5 Tanggapan • Berbagi

**Nur Ananda Anlani**  
Terjemahkan  
suka • Balas • 21 jam yang lalu

**Devi Artika Sari**  
Stap  
Terjemahkan  
suka • Balas • 20 jam yang lalu

Mustafa Maulana dikirim ke kelompok 5  
21 jam yang lalu

assalamualaikum.. baik kali ini kita langsung aja ke pembagian tugas

Terjemahkan

mengakirngif

3. Jelaskan Berikut penggabungan warna RGB berikut dan tanggapan!

No	Warna Primer (Warna)	Warna Sekunder	Warna Tertier
1.	Merah (Red)	Biru (Blue)	Biru Merah
2.	Merah (Red)	Biru & Hijau	Biru Merah Hijau
3.	Merah & Hijau	Biru	Biru Merah Hijau
4.	Merah & Hijau	Biru & Ungu	Biru Merah Hijau Ungu
5.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
6.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
7.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
8.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
9.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
10.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
11.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
12.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
13.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
14.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
15.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
16.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
17.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
18.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
19.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih
20.	Merah & Hijau	Biru & Putih	Biru Merah Hijau Putih

1 suka 5 Tanggapan Berbagi

Mustafa Maulana  
no 1 dan 2 Rifqi,  
no 3 Fina,  
no 4 oky  
no 5 dan 6 Ardi,  
no 7 dan 8 Azul,  
no 9 dan 10 rizki,  
aku E. no 1  
entar jawaban kirim ya  
entar aku yg ketik. Ok  
Terjemahkan

**c) Presentasi Tugas Individu Didampingi Tutor Sebaya Siklus 3**

EFEK VIDEO TRANSISI

Fransiska Anggun (SMK...)

Reymu, DKN

Rio Fanny, maulana

Mustafa Maulana

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

8:57

