

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI
KONTEN *LMS GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI PRODUKSI GRAFIKA
DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh :
INDRA GUNAWAN
NIM. 181223009



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI
KONTEN *LMS GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI PRODUKSI GRAFIKA
DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN**

Yang disusun oleh

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi.

Kuningan, 16 September 2022

Pembimbing,



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M.Eng
NIK. 201109012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI
KONTEN *LMS GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI PRODUKSI GRAFIKA
DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN**

Yang disusun oleh

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 16 September 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I



Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.
NIK. 201309032

Penguji II



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M.Eng
NIK. 201109012

Mengetahui,

Ketua
STKIP Muhammadiyah Kuningan



Nanan Abdul Manan, M.Pd.
NIK. 201102010

Ketua
Program Studi PTIK



Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom
NIK. 201608076

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul :

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI
KONTEN *LMS GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI PRODUKSI GRAFIKA
DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 16 September 2022

Pembuat pernyataan,



Indra Gunawan
NIM. 181223009

PERSEMBAHAN



Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya yang tak dapat dihitung secara materi. Karya sederhana ini merupakan mimpi dan cita-cita peneliti selama 20 tahun. Rasa terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua yang senantiasa mendoakan dan membimbing, juga kepada keluarga tercinta yang telah mencurahkan pengertian serta kesabaran tiada hentinya sehingga dengan segala rintangan dan hambatan peneliti dapat juga sampai di titik ini. Sahabat seperjuangan yang selama ini telah menjalani suka duka bersama-sama, yang senantiasa selalu saling membantu dan saling memberi semangat. Terima kasih pula kepada Almamater tercinta STKIP Muhammadiyah Kuningan yang telah menjadi rumah kedua selama peneliti menempuh perkuliahan, begitu banyak kenangan manis, pahit, asin dan asam selama peneliti kuliah di sini. Semoga STKIP Muhammadiyah Kuningan ke depan semakin maju, semakin modern, dan semakin bermanfaat bagi masyarakat.

MOTTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa menelusuri jalan untuk mencari ilmu padanya, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

ABSTRACT

Indra Gunawan. NIM 181223009. The problem in this research is the low student learning outcomes in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship Class XI Graphic Production at SMK Negeri 1 Kuningan. These problems are caused because students have difficulty understanding and mastering some of theory. The purpose of this study was to determine the design and development of learning videos for Creative Products and Entrepreneurship subjects, to determine student learning outcomes before using learning videos, to determine student learning outcomes after using learning videos, and to determine the differences between students who used learning videos and those who used learning videos. do not use learning videos. The method used in this study is a quantitative experimental method. The design of this study explains that there are two research groups, namely the Experimental Group and Control Group. The analysis technique used is Validity Test, Reliability Test, Distinctive Power Test and Difficulty Level Test with a Cronbach Alpha value of 0.833 with high criteria, with different power results obtained from 0.22 to 0.25 having sufficient criteria, and the results of the difficulty level test between 0.580 to 0.687 with moderate criteria. From the learning results, it can be seen that the posttest experimental class using treatment obtained an average score of 78.1 with a percentage of KKM achievement of 70%, while the control class obtained an average value of 71.6 with an KKM achievement of 18%. The results of this study indicate that there are differences in student learning outcomes in the experimental class that uses learning videos with students in the control class who do not use learning videos.

Keywords : learning video, google classroom, learning outcomes.

ABSTRAK

Indra Gunawan. NIM 181223009. Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Permasalahan tersebut disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai beberapa materi. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran, dan untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kuantitatif eksperiment*. Desain penelitian ini menjelaskan ada dua kelompok penelitian yaitu Kelompok Eksperimen (KE) dan Kelompok Kontrol (KK). Teknik analisis yang digunakan adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Daya Beda dan Uji Tingkat Kesukaran dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,833 dengan kriteria Tinggi, dengan hasil daya beda diperoleh sebesar 0,22 sampai 0,25 memiliki kriteria cukup, dan hasil uji tingkat kesukaran antara 0,580 sampai 0,687 dengan kriteria sedang. Dari hasil pembelajaran dapat diketahui pada *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan *treatment* memperoleh nilai rata-rata 78,1 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 70%, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 71,6 dengan ketercapaian KKM sebesar 18%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan menggunakan video pembelajaran dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan menggunakan video pembelajaran.

Kata Kunci : *video pembelajaran, google clasroom, hasil belajar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten *LMS Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan”**.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Selama penyusunan Skripsi ini, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, berkenaan dengan hal tersebut penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd. selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan,
2. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan,
3. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan Skripsi ini,
4. Bapak Didin Wahyudin, SP selaku Kepala SMK Negeri 1 Kuningan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian,
5. Bapak dan Ibu Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMK Negeri 1 Kuningan yang senantiasa memberikan dukungannya kepada penulis,
6. Keluarga tercinta yang telah penuh kesabaran dan pengertian dalam mendukung penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
7. Teman sejawat yang senantiasa mendukung dan membantu dalam berbagai hal selama penulis menyelesaikan Skripsi.

Semoga segala amal kebaikan dari semuanya mendapatkan balasan yang lebih banyak dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat ditindak lanjuti untuk dijadikan penelitian.

Kuningan, 16 September 2022

Penyusun,

Indra Gunawan

NIM : 181223009

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Kajian Teori	4
B. Penelitian Relevan	10
C. Kerangka Berfikir	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
A. Metode Penelitian	13
B. Populasi dan Sampel.....	15
C. Teknik Pengumpulan Data.....	16
D. Instrumen Penelitian	17
E. Teknik Analisis Data	20
F. Jadwal Penelitian	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Hasil Penelitian	25
B. Pembahasan	37
BAB V PENUTUP.....	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Google Classroom.....	6
Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian	12
Gambar 4. 1 Rekapitulasi Skor dan Hasil Validitas dan Reliabilitas.....	25
Gambar 4. 2 Hasil Hitung Uji Validitas Menggunakan SPSS	26
Gambar 4. 3 Hasil Hitung Uji Reliabilitas	27
Gambar 4. 4 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS	27
Gambar 4. 5 Kelompok Atas dan Kelompok Bawah.....	28
Gambar 4. 6 Hasil Hitung Daya Beda Soal.....	28
Gambar 4. 7 Skor Tingkat Kesukaran Soal.....	29
Gambar 4. 8 Penyusunan Materi.....	30
Gambar 4. 9 Penambahan Efek Transisi	30
Gambar 4. 10 Rendering Awal	31
Gambar 4. 11 Proses Penambahan Audio Narasi.....	32
Gambar 4. 12 Proses Editing Audio Visual	32
Gambar 4. 13 Rendering Akhir.....	33
Gambar 4. 14 Tampilan Pada <i>Google Classroom</i>	34
Gambar 4. 15 Kehadiran Siswa pada Classroom.....	34
Gambar 4. 16 Hasil Pretest	35
Gambar 4. 17 Hasil Posttest.....	36
Gambar 4. 18 Grafik Total Skor Kelas Eksperimen	37
Gambar 4. 19 Grafik Total Skor Kelas Kontrol.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	15
Tabel 3. 2 Kompetensi Dasar	18
Tabel 3. 3 Kriteria Reliabilitas	21
Tabel 3. 4 Kriteria Daya Pembeda Soal.....	22
Tabel 3. 5 Indeks Tingkat Kesukaran	23
Tabel 3. 6 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 4. 1 Indeks Hasil Hitung Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** SK Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan
- Lampiran 2.** Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 3.** Profil SMK Negeri 1 Kuningan
- Lampiran 4.** Silabus dan RPP
- Lampiran 5.** Validasi Instrumen Soal
- Lampiran 6.** Validasi Video Pembelajaran
- Lampiran 7.** Penghitungan Hasil Uji Instrumen
- Lampiran 8.** Dokumentasi
- Lampiran 9.** Catatan Bimbingan Skripsi
- Lampiran 10.** Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar. Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disingkat dengan TIK adalah semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Dalam bahasa Inggris, TIK disebut dengan *Information and Communication Technology (ICT)*.

Produksi Grafika merupakan salah satu program keahlian yang terdapat di SMK Negeri 1 Kuningan. Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan atau yang disingkat PKK merupakan salah satu mata pelajaran Produksi Grafika, yang menuntut siswa untuk dapat menciptakan sebuah produk kreatif yang bernilai secara ekonomi. Diperlukan sebuah contoh nyata yang ditayangkan agar dapat lebih difahami oleh siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

Video Pembelajaran dapat dijadikan sebagai konten pada *LMS Google Classroom*. *LMS (Learn Management System)* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan dan mengatur penyampaian konten pembelajaran. Karena berbasis aplikasi digital, selain memudahkan guru dalam merencanakan proses belajar *online*, *LMS* juga memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Tujuan utama proses pembelajaran adalah terjadinya transfer ilmu dari guru kepada siswa yang menghasilkan suatu kemampuan baru pada siswa yang digambarkan oleh nilai hasil belajar yang dicapai. Pencapaian nilai ini dikatakan memenuhi standar apabila memenuhi nilai batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Namun pada pelaksanaannya pencapaian nilai KKM ini

tidak bisa diraih dengan baik oleh seluruh siswa. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Kuningan Program Keahlian Produksi Grafika, pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai beberapa materi. Sebagaimana yang tertera pada hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Produksi Grafika tahun ajaran 2021-2022 Semester Gasal, menunjukkan bahwa persentase siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 69 siswa (65%) dari 106 siswa. Yang artinya hanya sebagian dari jumlah siswa kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan yang tuntas atau memperoleh nilai lebih dari nilai KKM.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten *LMS Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan”**

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran.

3. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat dicapai yaitu :

1. Memberikan pengetahuan pada dunia pendidikan dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan di bidang penelitian dan ilmu pendidikan.
2. Menambah pengetahuan mengenai Video pembelajaran yang dijadikan konten *LMS* pada *Google Classroom* sebagai inovasi media pembelajaran jarak jauh.
3. Dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk dijadikan alternatif pada metode pembelajaran bagi mata pelajaran yang lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video merupakan media yang paling bermakna dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya.

b. Karakteristik Video Pembelajaran

Karakteristik media video pembelajaran yaitu menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dan efektifitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut :

1) Kejelasan penyampaian pesan

Dengan video pembelajaran siswa harus dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi tersebut tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2) Berdiri sendiri

Video yang dikembangkan harus fokus pada bahan ajar tertentu yang akan disampaikan dan tidak tergantung kepada bahan ajar yang lain.

3) *User Friendly*

Media video pembelajaran harus menggunakan bahasa penyampaian yang sederhana sehingga dengan mudah dapat difahami oleh siswa.

4) Representatif isi

Materi yang disampaikan harus benar benar representatif, misalnya materi simulasi, demonstrasi atau tutorial. Pada dasarnya setiap materi ajar dapat dibuat dijadikan menjadi media video

5) Tampilan yang berkualitas

Tampilan yang berupa grafis maupun gambar bergerak dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi yang baik. Selain tampilan gambar, suara yang diperdengarkan juga harus baik agar penonton dapat dengan jelas menyimak apa yang disampaikan video tersebut.

6) Mudah di gunakan

Video pembelajaran harus dapat memudahkan siswa dalam mengakses atau menggunakannya dimanapun dan kapanpun.

c. Kelebihan Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Menurut Smaldio, Lowther, dan Russel (2011 : 404-406), Video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan jenis pemelajar di seluruh jenis topik dan untuk jenis pemelajar di seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal. Waktu dan biaya dari kunjungan lapangan bisa dihindari. Video juga membutuhkan musik yang sesuai dengan latar belakang video. Menurut Sukoco, dkk (2014) Musik latar belakang berfungsi agar media semakin menarik untuk dipakai dan agar pengguna tidak merasa bosan.

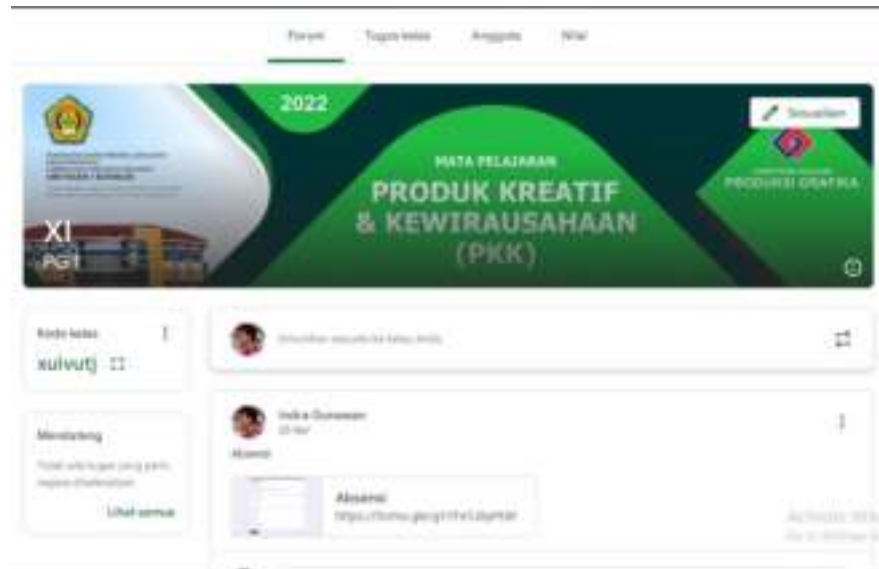
2. *Google Classroom*

a. Pengertian *Google Classroom*

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh *Google* yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana dikumpulkannya tugas-tugas. Aplikasi ini sangat memudahkan proses pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar.

Penggunaan *google classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, guru dan siswa dapat setiap saat bertatap muka

melalui kelas online *google classroom*. Siswa juga dapat berperan aktif di dalam kelas *online* tersebut dengan cara belajar, menyimak, mengirim tugas, memberikan tanggapan, berdiskusi mengenai materi yang di sampaikan oleh guru.



Gambar 2. 1 Tampilan *Google Classroom*

b. Manfaat *Google Classroom*

Manfaat *Google Classroom* menurut Dhia (dalam Buaddin Hasan, 2020) *Google Classroom* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif. Ada beberapa keuntungan yang kita dapatkan dari *Google Classroom* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System (LMS)*. Alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat, di satu tempat. Siswa dapat

Melihat semua tugasnya di laman tugas dan semua materi kelas secara otomatis disimpan ke dalam folder di *Google Drive*. *Google Classroom* memungkinkan pengajar untuk mengirim pengumuman dan memulai

diskusi secara langsung. Siswa dapat berbagai sumber daya satu sama lain atau memberikan jawaban atas pertanyaan di aliran. Seperti layanan *Google apps for education* lainnya, *Google Classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan data siswa untuk iklan, dan gratis untuk sekolah. Meskipun masih memiliki Kelemahan seperti tidak adanya layanan eksternal seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antar untuk mendapat umpan balik.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa sangat erat kaitannya dengan prestasi dan penilaian akhir siswa, hasil belajar juga bisa dirumuskan sebagai tujuan intruksional umum (TIU), Suciati, dkk. (2003:54) berpendapat bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar”. Hal yang penting dalam hasil belajar merupakan ranah belajar itu sendiri, ranah belajar yang sudah cukup terkenal oleh *Taksonomi bloom* cs mengenai tujuan-tujuan pendidikan yakni ranah (*domain*) kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Ranah kognitif

Pada ranah kognitif memiliki enam tingkatan dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi, paling rendah termasuk fakta, peristiwa, informasi, istilah. Dan yang paling tinggi evaluasi, Prof. Dr. S. Nasution M.A. (1989:66).

2) Ranah afektif

Pada ranah afektif ini cukup sulit untuk mengamati karena tidak dapat di ukur atau dilihat seperti halnya pada bidang kognitif, guru tidak dapat langsung mengetahui apa yang dirasakan anak, yang dapat diketahui hanya ucapan verbal, serta kelakuan non verbal seperti ekspresi pada wajah, gerak-gerik tubuh sebagai indikator apa yang terkandung dalam hati siswa.

3) Ranah psikomotor

Pada ranah psikomotor ini memiliki perhatian yang kurang oleh pendidik ketimbang dua ranah diatas, akhir-akhir ini ranah psikomotor lebih kembali memusatkan ke gerakan- gerakan kesehatan atau kesegaran (fisik dan mental).

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tak lepas dari sistem pembelajarannya dan berikut adalah faktor yang dapat mempengaruhi sistem pembelajaran menurut Wina Sanjaya, (2010 : 197).

1) Faktor Guru

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang penting karena dalam proses pembelajaran peran guru tidak dapat di gantikan oleh perangkat lain seperti radio, televisi, komputer dan lain-lain.

2) Faktor Siswa

Faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dilihat dari aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil propertisies*).

3) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya.

4) Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial psikologis. Faktor organisasi kelas diantaranya jumlah siswa di dalam kelas tersebut yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran sedangkan faktor lingkungan

yang lain adalah keharmonisan yang terjadi dalam proses pembelajaran iklim sosial ini dapat terjadi secara internal dan eksternal.

4. Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Produk Kreatif dan Kewirausahaan atau yang disingkat PKK merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Program Keahlian Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Pada mata pelajaran PKK siswa dituntut untuk dapat menciptakan sebuah produk kreatif yang dapat bernilai secara ekonomi.

a. Produk Kreatif

Setiawati, T. & Karpin (2018: 1) menyatakan bahwa “produk kreatif menekankan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna”. Hal ini tentunya mengarah pada pengertian kreativitas itu sendiri dimana seseorang mampu melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan ide maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya

b. Kewirausahaan

Kasmir (2016: 21) menyatakan bahwa kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam hal menciptakan kegiatan usaha. Sedangkan menurut Maskan M., Permatasari, I.R., & Utamaningsih, A. (2018: 17) kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produksi baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk

menciptakan sesuatu dengan kreatif dan inovatif dengan tujuan meningkatkan nilai tambah pada masyarakat.

B. Penelitian Relevan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 1 Sakra, Oleh Gebi Juan Giana. 2019.

Aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe flash CS6 untuk siswa jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra yang diimplementasikan dari model ADDIE. Hasil evaluasi aplikasi media pembelajaran berbasis video tutorial masuk pada kategori Layak. Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba terhadap pengguna keseluruhan persentase yang diperoleh sebesar 65%, sehingga didapatkan hasil kriteria interpretasi Layak.

2. Pemanfaatan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya, Oleh Linaksita Anindyawati. 2012.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran saran sebagai berikut. Guru hendaknya membuat variasi pembelajaran dengan menggunakan atau memanfaatkan media yang karena dengan memanfaatkan media video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran. Guru hendaknya membuat variasi pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Guru hendaknya lebih mempelajari karakteristik siswa agar dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Guru perlu mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan media video atau media media yang lain agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

dengan mengeksplorasi perasaan- perasaanya sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari.

3. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Pro Show* Pada Materi Satuan Ukuran Berat, Oleh Rosi Wahyana. 2018

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media video pembelajaran sebagai video pembelajaran satuan ukur dan berat menggunakan *Pro Show* yang sudah divalidasi oleh para ahli, praktisi pendidikan serta diujicoba oleh peserta pendidikan.

4. Analisis Penggunaan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi *Covid-19*, oleh Pratiwi Resky Handayani. 2021.

Keunggulan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran jarak jauh dapat dikatakan unggul didalam *Google Classroom* pembelajaran menjadi efektif dan efisien, dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi, hemat waktu untuk membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat dalam satu tempat, proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, dan gratis dapat digunakan oleh siapapun.

5. Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PDTM di SMK Negeri 1 Bukittinggi, oleh Febri Al Rasyid, Primawati, Irzal dan Rifelino. 2022.

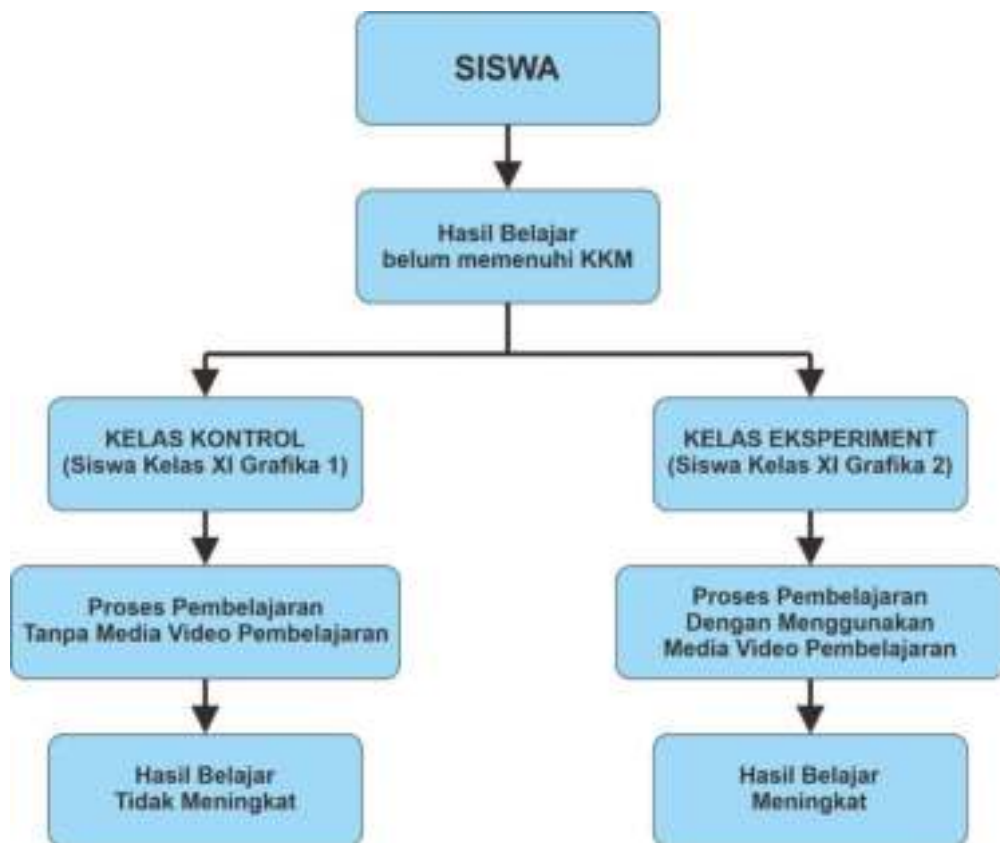
Media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PDTM berdasarkan analisis data dengann menggunakan uji independent samples test, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan demikian jelas terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ yang berarti adanya perbedaan yang signifikan. Jadi media pembelajaran memiliki juga memiliki peran yang sangat dengan keberhasilan suatu pembelajaran.

Setelah menelaah pada penelitian sebelumnya sebagai studi literatur, dapat diketahui bahwa pengembangan video pembelajaran dapat menghasilkan media pembelajaran yang banyak dipergunakan pada mata pelajaran lainnya. Hal ini juga menguatkan pendapat bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan alternatif pilihan sebagai inovasi media pembelajaran bagi Sekolah Menengah Kejuruan, dengan menggunakan media video pembelajaran yang nantinya akan dijadikan sebagai konten pada *LMS Google Classroom*. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* sudah sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran, karena peneliti memandang bahwa aplikasi ini sangat efektif dan efisien untuk digunakan.

Dalam langkah pembuatan video, dilakukan pengkajian tentang media pembelajaran audio video yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian materi, kelengkapan materi, urutan materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, komunikasi bahasa, interaktivitas, dan memotivasi siswa.



Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik. Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Filsafat *positivistic* digunakan pada populasi atau sampel tertentu.

Suharsimi Arikunto (2002 : 11) mengemukakan ciri-ciri penelitian kuantitatif sebagai berikut :

- a. Penelitian kuantitatif menghendaki adanya perekayasaannya sesuatu yang akan diteliti, dengan terencana memberikan sesuatu perlakuan tertentu untuk mengetahui akibat-akibatnya.
- b. Penelitian kuantitatif merupakan eksperimen atau percobaan yang dilakukan secara terencana, sistematis dan terkontrol dengan ketat, baik dalam bentuk desain fungsional maupun desain faktorial.
- c. Penelitian kuantitatif lebih tertuju pada penelitian tentang hasil dari pada proses.
- d. Penelitian kuantitatif cenderung merupakan prosedur pengumpulan data melalui observasi untuk membuktikan hipotesis yang dideduksi dari dalil atau teori.
- e. Penelitian kuantitatif terutama bertujuan menghasilkan penemuan-penemuan baik dalam bentuk teori baru atau perbaikan teori lama.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, atau video pembelajaran terhadap variabel terikat berupa hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent Control Group Design*, yaitu penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok pembanding atau kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan satu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*). Dalam pelaksanaan test (*pre test* dan *posttest*) hanya dilakukan satu kali.

Pengukuran keberhasilan penerapan metode pembelajaran tersebut dilakukan dengan menghitung perbedaan nilai *pretest* dan *post test*.

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Sumber : Sugiyono (2010: 116)

- Keterangan :
- E adalah kelompok Eksperimen
 - K adalah kelompok kontrol
 - X adalah *treatment* atau perlakuan
 - O₁ adalah nilai *pre test* kelompok eksperimen
 - O₂ adalah nilai *post test* kelompok eksperimen
 - O₃ adalah nilai *pre test* kelompok kontrol
 - O₄ adalah nilai *post test* kelompok kontrol

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Sedangkan Sugiyono (2010: 61) berpendapat bahwa :

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI pada Program keahlian Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Adapun anggota populasinya adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No	Kelas XI Produksi Grafika	Jumlah Siswa
1	XI PG 1	33 orang
2	XI PG 2	33 orang
3	XI PG 3	36 orang

Sumber Data : Ka Komli Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Adapun sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang didasarkan pada pertimbangan guru PKK.

Hal tersebut dimaksudkan untuk menghemat waktu, biaya dan tenaga. Selain itu juga penulis menilai bahwa setiap kelas yang ada memiliki pengalaman dan prestasi belajar yang hampir sama. Adapun anggota sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas XI PG 1 yang berjumlah 33 siswa sebagai Kelas Eksperimen (KE), dan Kelas XI PG 2 yang berjumlah 33 siswa sebagai Kelas Kontrol (KK).

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Melalui Tes

Menurut Anas Sudijono (2015:65) Tes adalah cara atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi *testee*.

Dalam pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tes merupakan suatu cara, prosedur atau alat yang secara sistematis dan objektif dapat mengevaluasi tingkah laku (pengetahuan, sikap dan keterampilan) siswa atau sekelompok siswa berdasarkan nilai standar yang telah ditetapkan.

2. Melalui wawancara dan Observasi

Menurut Nazir (1988) Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka dengan responden dengan menggunakan *interview guide* (panduan wawancara).

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan dalam rangka mencari permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Yang menjadi responden adalah guru mata pelajaran dan beberapa siswa kelas XI Produksi Grafika.

Observasi yang dilakukan yaitu observasi tidak terstruktur, yaitu dengan cara mengamati pada saat proses pembelajaran, mengamati keadaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan keterangan yang disusun oleh lembaga atau seseorang untuk pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki. (Mahmud, 2011: 183)

Metode dokumentasi ini akan dilakukan untuk mencari informasi mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan SMKN 1 Kuningan dalam bentuk dokumen. Misalnya data siswa, profil sekolah, visi dan misi sekolah, dll.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara metode dan instrumen penelitian saling berkaitan.

1. Soal

Jenis soal yang akan digunakan berupa soal uraian (Essay). Soal uraian memberikan indikasi yang baik untuk mengetahui ketercapaian kemampuan dalam belajar dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami suatu materi yang diujikan.

Instrumen soal tersebut terdiri dari soal tes awal (*pretest*) dan soal tes akhir (*posttest*) berbentuk uraian sebanyak 5 soal. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), sedangkan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan *treatment* (perlakuan).

Soal uraian diambil dari RPP Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI, dengan bobot soal masing masing 20. Tiap soal akan diberikan penilaian dengan skor 0 sampai 5 dengan kategori sebagai berikut:

Skor 0 = Jika tidak menuliskan jawaban sama sekali

Skor 1 = Jika jawaban masih jauh dari yang ditanyakan

Skor 2 = Jika uraian jawaban mendekati dari yang ditanyakan

Skor 3 = Jika uraian jawaban sebagian sudah sesuai namun pemaparannya belum sesuai

Skor 4 = Jika uraian jawaban sudah sesuai namun pemaparannya belum sesuai

Skor 5 = Jika uraian dan pemaparan jawaban sudah sesuai dengan sempurna

Berikut adalah kisi-kisi instrumen soal yang disajikan sebagai berikut:

1. Uraikanlah Pengertian produk dan produksi! (Bobot : 20)
2. Uraikanlah Perbedaan produk barang dan produk jasa! (Bobot : 20)
3. Uraikan pengertian prototype produk! (Bobot : 20)
4. Uraikanlah tujuan prototype produk! (Bobot : 20)
5. Uraikanlah tahapan prototype produk! (Bobot : 20)

Tabel 3. 2 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator (IPK)	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes	Butir Soal
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa	3.5.1 Menguraikan Pengertian produk dan produksi 3.5.2 Menguraikan Perbedaan produk barang dan produk jasa 3.5.3 Menguraikan pengertian prototype produk	Prototype produk	Siswa dapat menjelaskan: 1. Menguraikan Pengertian produk dan produksi 2. Menguraikan Perbedaan produk barang dan produk jasa 3. Menguraikan pengertian prototype produk 4. Menguraikan tujuan	Tes tulis	1. uraikanlah Pengertian produk dan produksi! 2. uraikanlah Perbedaan produk barang dan produk jasa! 3. uraikan pengertian prototype produk 4. uraikanlah tujuan prototype produk 5. uraikanlah tahapan prototype

	3.5.4 Menguraikan tujuan prototipe produk 3.5.5 Menguraikan tahapan prototipe produk		prototipe produk 5. Menguraikan tahapan prototipe produk		produk!
Kunci Jawaban Soal: PENILAIAN : (skore perolehan : skore maksimal) x 100					

2. Wawancara dan Observasi

Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi terkait masalah yang diteliti. Wawancara ini ditujukan kepada guru mata pelajaran PKK dan beberapa siswa perwakilan dari kelas XI Produksi Grafika (PG).

Observasi dilakukan untuk mengambil data di sekolah dan mengetahui keterampilan proses sesuai yang dijelaskan dalam metode observasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dan mendukung penelitian seperti dokumen sebagai bukti, sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini diantaranya :

- a. Perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP dan media pembelajaran
- b. Hasil wawancara dengan guru pengampu dan peserta didik.
- c. Hasil Pre test dan post test.
- d. Foto dokumentasi penelitian saat pengambilan data

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan *statistik deskriptif* dengan menggunakan uji analisis regresi sederhana yaitu :

1. Uji validitas

Uji Validitas adalah Uji ketepatan atau ketelitian suatu alat ukur dalam mengukur apa yang sedang ingin diukur. Dalam pengertian yang mudah dipahami, uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat mengukur apa yang seharusnya diukur.

Untuk menguji validitas instrumen dapat dihitung dengan koefisien korelasi menggunakan *Product Moment* dengan mencari angka korelasi “r” *product moment* (r_{xy}) dengan derajat kebebasan sebesar (N-2) sebagai berikut :

$$r = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y.

$\sum xy$ = jumlah hasil kali antara deviasi skor – skor X (yaitu x) dan deviasi skor – skor Y (yaitu skor y).

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat dari deviasi tiap skor X.

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat dari deviasi tiap skor Y.13

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2006).

Untuk Menguji Reliabilitas soal test dengan menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*, Yaitu :

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

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen secara keseluruhan

k : Banyaknya item/butir soal

S_i^2 : Varians total

$\sum S_i^2$: Jumlah seluruh varian masing-masing soal

Adapun kriteria reliabilitas untuk dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3. 3 Kriteria Reliabilitas

Reliabilitas R_1	Kriteria
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,71-0,90	Tinggi
0,41-0,70	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Bagi suatu soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pandai maupun siswa kurang pandai, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa baik pandai maupun kurang pandai tidak dapat menjawab dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja. Indeks daya pembeda dapat diukur dengan menggunakan rumusan seperti dibawah ini:

$$DP = P_A - P_B$$

Di mana :

D = Discriminatory power (angka indeks deskriminasi item)

PA = Proporsi peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

PA ini diperoleh dengan rumus :

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

Keterangan :

BA = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

JA = jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok atas.

PB = Proporsi peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan ini diperoleh dengan rumus :

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

BB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

JB = Jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok bawah

Tabel 3. 4 Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Beda (DP)	Interprestasi Daya Beda
DP < 0,20	Jelek
0,21 ≤ DP ≤ 0,40	Cukup
0,41 ≤ DP ≤ 0,70	Baik
0,71 ≤ DP ≤ 1,00	Sangat Baik

Seperti halnya angka tingkat kesukaran butir soal, maka tingkat diskriminasi atau daya pembeda ini besarnya berkisar antara 0 (nol) sampai dengan 1,00. Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai tingkat diskriminasi 0,4 sampai 0,7.

4. Uji tingkat kesukaran

Butir-butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir tersebut tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah dengan kata lain tingkat kesukarannya adalah sedang atau cukup. Jadi bermutu tidaknya butir-butir item tes hasil belajar dapat diketahui dari tingkat kesukaran yang dimiliki masing-masing butir soal.

Selanjutnya angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh *Du Bois*, yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = proporsi (indeks kesukaran)

B = jumlah siswa yang menjawab soal tes dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Menurut Thorndike dan Hagen cara penafsiran terhadap tingkat kesukaran butir tes dapat menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Indeks Tingkat Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

F. Jadwal Penelitian

Tabel 3. 6 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan, 2022					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Persiapan						
	a. Pengajuan judul						
	b. Pengajuan Proposal						
	c. Perijinan Penelitian						
2.	Tahap Pelaksanaan						
	a. Pengumpulan data						
	b. Analisis data						
3.	Penyusunan Laporan						

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Instrumen

a. Uji Validitas Soal

Uji validitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah variabel yang digunakan dalam penelitian memenuhi syarat alat ukur yang baik atau tidak.

Dalam hal ini instrumen penelitian yang di uji validitasnya adalah soal essay sebanyak 5 soal, yang di ujikan kepada responden dari kelas XII sebanyak 30 responden. Dengan data hasil sebagai berikut :

Rekapitulasi Skor Responden						
N	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jumlah Skor
1	4	4	3	4	3	18
2	3	4	3	4	3	17
3	4	3	4	4	4	19
4	4	3	3	4	3	17
5	3	2	3	3	2	13
6	3	4	3	3	3	16
7	3	3	3	3	3	15
8	4	4	3	4	3	18
9	4	3	3	3	3	16
10	3	4	3	3	3	16
11	3	4	4	3	4	18
12	4	3	3	3	4	17
13	4	4	4	3	4	19
14	4	4	4	3	4	19
15	4	3	3	3	3	16
16	3	4	3	3	3	16
17	3	4	3	3	3	16
18	3	3	3	3	3	15
19	4	3	3	4	3	17
20	4	4	3	4	3	18
21	4	4	3	4	3	18
22	4	4	3	4	3	18
23	4	3	3	4	3	17
24	3	3	3	3	3	15
25	3	3	3	3	3	15
26	3	3	3	3	3	15
27	3	3	3	3	3	15
28	3	3	3	3	3	15
29	3	3	3	3	3	15
30	3	3	3	3	3	15
Jumlah	103	97	87	103	97	492
Skor Max	5	5	5	5	5	5
Rata-rata	3,43	3,23	2,90	3,43	3,07	

VALIDITAS dan RELIABILITAS						
N	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jumlah total skor
1	4	4	3	4	3	18
2	3	4	3	4	3	17
3	4	3	4	4	4	19
4	4	3	3	4	3	17
5	3	2	3	3	2	13
6	3	4	3	3	3	16
7	3	3	3	3	3	15
8	4	4	3	4	3	18
9	4	3	3	3	3	16
10	3	4	3	3	3	16
11	3	4	4	3	4	18
12	4	3	3	3	4	17
13	4	4	4	3	4	19
14	4	4	4	3	4	19
15	4	3	3	3	3	16
16	3	4	3	3	3	16
17	3	4	3	3	3	16
18	3	3	3	3	3	15
19	4	3	3	4	3	17
20	4	4	3	4	3	18
21	4	4	3	4	3	18
22	4	4	3	4	3	18
23	4	3	3	4	3	17
24	3	3	3	3	3	15
25	3	3	3	3	3	15
26	3	3	3	3	3	15
27	3	3	3	3	3	15
28	3	3	3	3	3	15
29	3	3	3	3	3	15
30	3	3	3	3	3	15
K Hitung	0,761	0,749	0,786	0,810	0,840	
K Tabel	0,761	0,761	0,761	0,761	0,761	
Korelasikan	0,880	0,880	0,880	0,880	0,880	
Interim	0,840	0,840	0,840	0,840	0,840	

Gambar 4. 1 Rekapitulasi Skor dan Hasil Validitas dan Reliabilitas

Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa nilai r tabel dari 30 responden dengan N-2 bernilai 0,361, sedangkan hasil r hitung didapat dari masing masing soal adalah 0,761, 0,749, 0,746, 0,810 dan 0,840, sehingga nilai r hitung \geq t table dan dapat disimpulkan bahwa setiap indikator dari tabel x dan y dikatakan VALID sehingga data dapat digunakan pada tahapan berikutnya.

Correlations

		item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	Skor total
item 1	Pearson Correlation	1	.446*	.449*	.541**	.524**	.761**
	Sig. (2-tailed)		.013	.013	.002	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30
item 2	Pearson Correlation	.446*	1	.335	.501**	.627**	.749**
	Sig. (2-tailed)	.013		.070	.005	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30
item 3	Pearson Correlation	.449*	.335	1	.605**	.504**	.746**
	Sig. (2-tailed)	.013	.070		.000	.004	.000
	N	30	30	30	30	30	30
item 4	Pearson Correlation	.541**	.501**	.605**	1	.607**	.810**
	Sig. (2-tailed)	.002	.005	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30
item 5	Pearson Correlation	.524**	.627**	.504**	.607**	1	.840**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.004	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30
Skor total	Pearson Correlation	.761**	.749**	.746**	.810**	.840**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 4. 2 Hasil Hitung Uji Validitas Menggunakan SPSS

b. Uji Reliabilitas Soal

Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi kuisisioner soal uraian yang digunakan oleh peneliti, apakah dapat konsisten atau tidak meskipun digunakan berulang kali dalam waktu yang berbeda. Data dapat dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,70.

Kategori	Kriteria
Sangat Tinggi	0,90-1,00
Tinggi	0,70-0,90
Sedang	0,60-0,70
Rendah	0,50-0,60
Sangat Rendah	0,40-0,50

Gambar 4. 3 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Dapat diketahui bahwa Jumlah variant adalah 2,161 dengan variant total sebesar 6,478 sehingga secara keseluruhan variable x dan y memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,833 dengan kriteria TINGGI. Dengan demikian kuisisioner berupa soal uraian dinyatakan reliabel.

Case Processing Summary

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

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.833	5

Gambar 4. 4 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS

c. Uji Daya Beda

Dari pengujian daya beda butir soal, dihasilkan data sebagai berikut :

Gambar 4. 5 Kelompok Atas dan Kelompok Bawah

Setelah diidentifikasi dari 30 responden selanjutnya dikelompokkan menjadi 15 kelompok kelas atas dan 15 kelompok kelas bawah. Kemudian dihitung daya pembeda soal dan hasilnya adalah sebagai berikut :

DB	0,22	0,22	0,25	0,22	0,23
Ket	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP
Daya Beda (DB)		Interprestasi Daya Be			
DB < 0,20		Jelek			
0,21 < DB < 0,40		Cukup			
0,41 < DB < 0,70		Baik			
0,71 < DB < 1,00		Sangat Baik			

Gambar 4. 6 Hasil Hitung Daya Beda Soal

Dari hasil data diatas, diketahui daya pembeda berada diantara 0,22 hingga 0,25. Jika dilihat pada tabel interprestasi daya beda maka dapat disimpulkan bahwa instrument soal uraian memiliki daya pembeda dengan kriteria CUKUP.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Berikut adalah data hasil uji tingkat kesukaran soal essay :

Responden	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	Jumlah total skor
1	4	4	5	4	3	20
2	3	4	5	4	3	19
3	4	3	4	4	4	19
4	4	3	5	4	3	19
5	3	2	3	3	2	13
6	4	4	5	5	3	21
7	3	3	5	5	2	18
8	4	4	3	4	3	18
9	4	3	3	3	3	16
10	3	4	2	3	3	15
11	4	4	4	3	4	20
12	2	3	3	4	4	16
13	4	4	4	4	4	20
14	4	3	4	3	4	18
15	4	3	2	3	3	15
16	3	4	4	4	4	19
17	3	3	2	3	3	14
18	4	4	3	4	3	18
19	4	4	3	4	4	19
20	4	3	4	4	3	18
21	3	3	3	3	2	14
22	4	3	2	3	3	15
23	4	3	3	4	4	18
24	3	2	3	3	3	14
25	3	3	3	3	3	15
26	3	3	4	3	3	16
27	3	3	3	3	2	14
28	2	2	3	3	2	12
29	3	3	2	3	3	14
30	3	4	4	4	3	18
Jumlah Skor	3	3	3	3	3	
Rata-rata Skor	3,433	3,333	2,900	3,433	3,000	
ITS	0,667	0,667	0,580	0,667	0,600	
ITS	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	

Gambar 4. 7 Skor Tingkat Kesukaran Soal

Dari hasil di atas diketahui nilai Tingkat kesukaran soal berada di kisaran 0,580 hingga 0,687, kemudian kita tarik kesimpulan dengan melihat pada tabel indeks tingkat kesukaran.

Tabel 4. 1 Indeks Hasil Hitung Uji Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Dari hasil data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa soal uraian tersebut memiliki tingkat kesukaran SEDANG.

2. Hasil Perancangan dan Pengembangan Video Pembelajaran

Perancangan dan pengembangan video pembelajaran ini mengacu pada RPP yaitu menitik beratkan pada materi Kompetensi Dasar 3.5 Menganalisis Proses Kerja Pembuatan *Prototype* Produk Barang/jasa.

Adapun tahapan pembuatan video pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Penyusunan materi ajar

Penyusunan materi ajar yang bersumber dari RPP tersebut dituangkan dalam aplikasi *powerpoint* dimaksudkan agar mempermudah dalam penyusunan.



Gambar 4. 8 Penyusunan Materi

b. Penambahan efek gerak

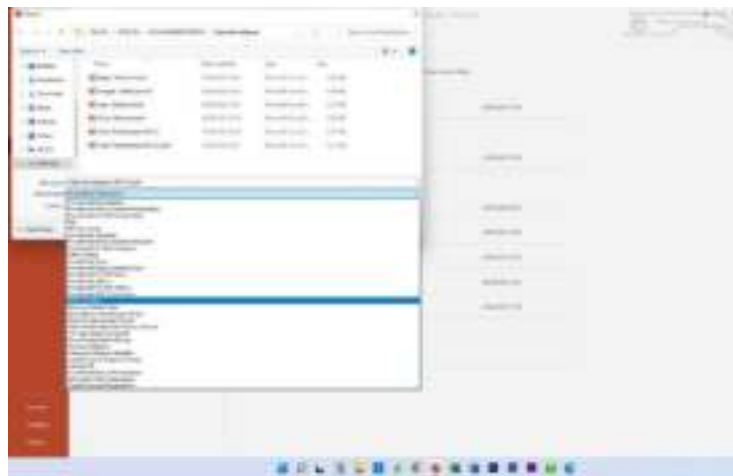
Setelah seluruh bahan materi ajar tersebut tersusun pada *power point*, selanjutnya yaitu memberikan efek gerak/transisi pada setiap element pada slide yang sudah tersusun. Tujuannya adalah agar tampilan media tidak terlihat kaku dan lebih variatif.



Gambar 4. 9 Penambahan Efek Transisi

c. Rendering awal

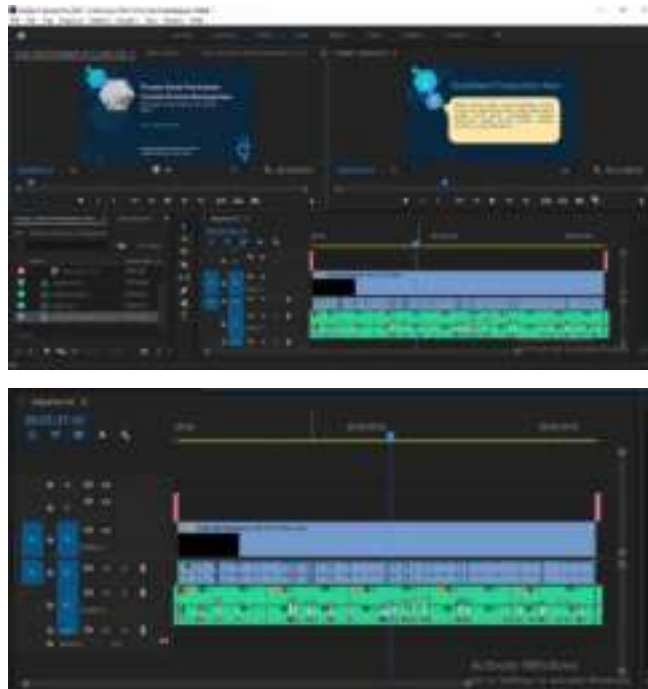
Setelah dirasa cukup dalam pemberian efek pada *powerpoint*, selanjutnya format *powerpoint* ini dirender menjadi format video karena proses berikutnya akan dilakukan pada aplikasi *adobe premiere pro*, yaitu aplikasi khusus untuk editing video. Caranya yaitu pada menu *file* pilih *save as* kemudian pilih format yang kita inginkan yaitu *MPEG-4*.



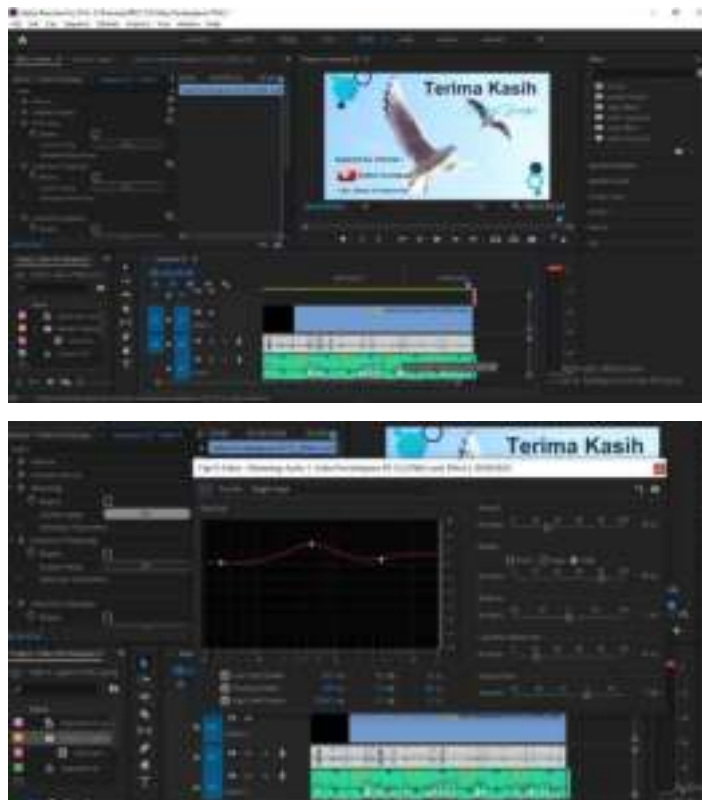
Gambar 4. 10 Rendering Awal

d. Proses editing pada *adobe premiere pro*

Video yang sebelumnya dibuat baru hanya sebatas visual saja, dan belum memiliki narasi. Oleh karena ini pada aplikasi *adobe premiere pro* akan dilakukan penambahan suara narasi, agar tampilan visual bisa lebih hidup, selain itu materi yang muncul pada video jika di iringi dengan narasi maka akan lebih menarik. Narasi direkam dan disesuaikan dengan alur tampilan video sehingga dapat berjalan sesuai beriringan. Kemudian dilakukan editing pada timeline, dan juga diatur agar suara narasi lebih sesuai baik kualitas suara maupun waktunya.



Gambar 4. 11 Proses Penambahan Audio Narasi



Gambar 4. 12 Proses Editing Audio Visual

e. Proses rendering akhir

Jika dirasa semua sudah sesuai, maka selanjutnya dirender untuk menghasilkan sebuah video yang siap untuk dipublikasikan. Rendering ini dapat memilih format video serta kualitas yang beragam. Dan untuk kebutuhan peneliti, diputuskan untuk memilih kualitas yang standar untuk *youtube* yaitu *720p* atau *HD* sudah cukup baik untuk dapat digunakan, selain ukuran file hasil tidak terlalu besar namun kualitas tetap bagus.



Gambar 4. 13 Rendering Akhir

f. Publikasi pada *LMS Google Classroom*

Proses publikasi video diawali dengan mengupload pada platform *youtube* agar memudahkan pada saat mengakses, kemudian link video akan dicantumkan pada *classroom* dimana siswa pada kelas eksperimen akan dilakukan perlakuan dalam belajar.

Publikasi pada *google classroom* dilakukan pada tanggal 11 agustus 2022, dimana pada hari tersebut dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen. Siswa kelas XI PG 1 dihimbau untuk masuk kedalam *classroom* sesuai jadwal pelajaran, dimana pada *classroom* sudah terdapat link video pembelajaran serta sudah terdapat pengumuman untuk dilaksanakan oleh siswa, serta dianjurkan untuk mengisi absen di akhir pembelajaran.



Gambar 4. 14 Tampilan Pada *Google Classroom*

The image shows a Google Classroom attendance sheet. The sheet is titled "Absensi" and has columns for "No", "Nama", "Absensi", and "Keterangan". The data is as follows:

No	Nama	Absensi	Keterangan
1	Indira Kusumawati	hadir	
2	Indira Kusumawati	hadir	
3	Indira Kusumawati	hadir	
4	Indira Kusumawati	hadir	
5	Indira Kusumawati	hadir	
6	Indira Kusumawati	hadir	
7	Indira Kusumawati	hadir	
8	Indira Kusumawati	hadir	
9	Indira Kusumawati	hadir	
10	Indira Kusumawati	hadir	
11	Indira Kusumawati	hadir	
12	Indira Kusumawati	hadir	
13	Indira Kusumawati	hadir	
14	Indira Kusumawati	hadir	
15	Indira Kusumawati	hadir	
16	Indira Kusumawati	hadir	
17	Indira Kusumawati	hadir	
18	Indira Kusumawati	hadir	
19	Indira Kusumawati	hadir	
20	Indira Kusumawati	hadir	
21	Indira Kusumawati	hadir	
22	Indira Kusumawati	hadir	
23	Indira Kusumawati	hadir	
24	Indira Kusumawati	hadir	
25	Indira Kusumawati	hadir	
26	Indira Kusumawati	hadir	
27	Indira Kusumawati	hadir	
28	Indira Kusumawati	hadir	
29	Indira Kusumawati	hadir	
30	Indira Kusumawati	hadir	
31	Indira Kusumawati	hadir	
32	Indira Kusumawati	hadir	
33	Indira Kusumawati	hadir	
34	Indira Kusumawati	hadir	
35	Indira Kusumawati	hadir	
36	Indira Kusumawati	hadir	
37	Indira Kusumawati	hadir	
38	Indira Kusumawati	hadir	
39	Indira Kusumawati	hadir	
40	Indira Kusumawati	hadir	
41	Indira Kusumawati	hadir	
42	Indira Kusumawati	hadir	
43	Indira Kusumawati	hadir	
44	Indira Kusumawati	hadir	
45	Indira Kusumawati	hadir	
46	Indira Kusumawati	hadir	
47	Indira Kusumawati	hadir	
48	Indira Kusumawati	hadir	
49	Indira Kusumawati	hadir	
50	Indira Kusumawati	hadir	
51	Indira Kusumawati	hadir	
52	Indira Kusumawati	hadir	
53	Indira Kusumawati	hadir	
54	Indira Kusumawati	hadir	
55	Indira Kusumawati	hadir	
56	Indira Kusumawati	hadir	
57	Indira Kusumawati	hadir	
58	Indira Kusumawati	hadir	
59	Indira Kusumawati	hadir	
60	Indira Kusumawati	hadir	
61	Indira Kusumawati	hadir	
62	Indira Kusumawati	hadir	
63	Indira Kusumawati	hadir	
64	Indira Kusumawati	hadir	
65	Indira Kusumawati	hadir	
66	Indira Kusumawati	hadir	
67	Indira Kusumawati	hadir	
68	Indira Kusumawati	hadir	
69	Indira Kusumawati	hadir	
70	Indira Kusumawati	hadir	
71	Indira Kusumawati	hadir	
72	Indira Kusumawati	hadir	
73	Indira Kusumawati	hadir	
74	Indira Kusumawati	hadir	
75	Indira Kusumawati	hadir	
76	Indira Kusumawati	hadir	
77	Indira Kusumawati	hadir	
78	Indira Kusumawati	hadir	
79	Indira Kusumawati	hadir	
80	Indira Kusumawati	hadir	
81	Indira Kusumawati	hadir	
82	Indira Kusumawati	hadir	
83	Indira Kusumawati	hadir	
84	Indira Kusumawati	hadir	
85	Indira Kusumawati	hadir	
86	Indira Kusumawati	hadir	
87	Indira Kusumawati	hadir	
88	Indira Kusumawati	hadir	
89	Indira Kusumawati	hadir	
90	Indira Kusumawati	hadir	
91	Indira Kusumawati	hadir	
92	Indira Kusumawati	hadir	
93	Indira Kusumawati	hadir	
94	Indira Kusumawati	hadir	
95	Indira Kusumawati	hadir	
96	Indira Kusumawati	hadir	
97	Indira Kusumawati	hadir	
98	Indira Kusumawati	hadir	
99	Indira Kusumawati	hadir	
100	Indira Kusumawati	hadir	

Gambar 4. 15 Kehadiran Siswa pada Classroom

Berikut adalah link pada youtube : <https://youtu.be/xSDhgCDLey8>
 Dan link untuk Google Classroom :
<https://classroom.google.com/c/NTA1ODIzMzM3Mjgy?cjc=xuivutj>

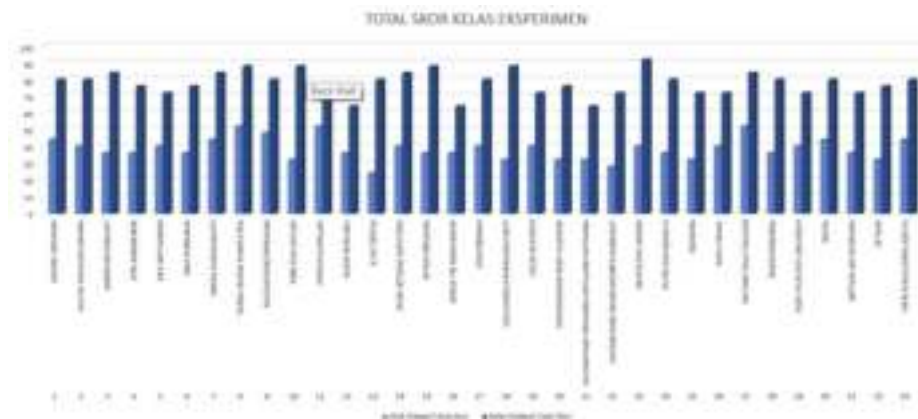
3. Hasil Belajar Siswa

Pada pretest kelas Eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 38,4 dengan nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 24. Sedangkan pada pretest di kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai sebesar 39,2 dengan nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 24. Sehingga secara keseluruhan nilai tersebut masih dibawah nilai KKM.

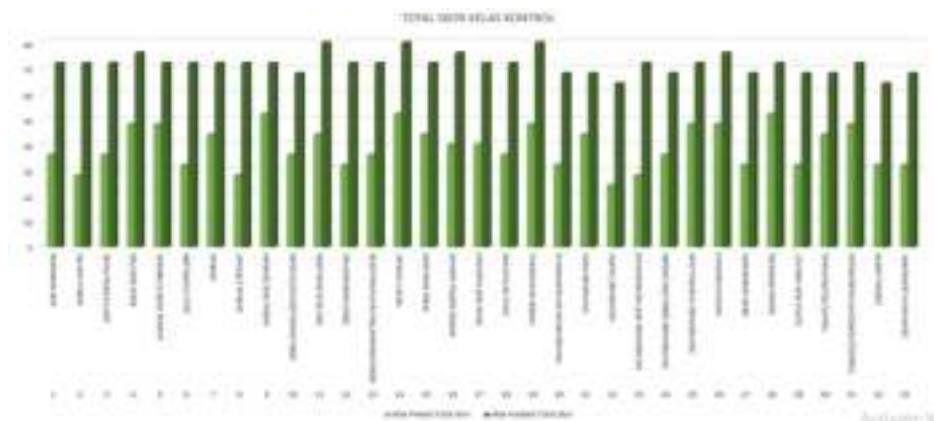
Setelah dilakukan pembelajaran Pada kelas eksperiment yaitu dengan perlakuan (*Treatment*), dari hasil posttest diperoleh rata rata nilai 78,1 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 64. Dari total 33 siswa, 23 siswa (70%) telah mencapai KKM dan 10 siswa (30%) belum mencapai KKM. Sedangkan pada kelas kontrol dari hasil posttest setelah pembelajaran seperti biasa diperoleh rata-rata 71,6 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 64. Dari total 33 siswa, hanya 6 siswa (18%) telah mencapai KKM, dan 27 siswa (82%) yang belum mencapai KKM.

Pretest Kelas Eksperimen							Pretest Kelas Kontrol									
No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai Pretest				Total Nilai	No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai Pretest				Total Nilai	
			U1	U2	U3	U4					U1	U2	U3	U4		
1	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	1	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
2	MULTIA MULIA MULIA	L	3	12	8	4	27	2	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
3	ANGGARAN MULIA	L	3	12	8	4	27	3	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
4	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	4	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
5	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	5	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
6	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	6	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
7	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	7	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
8	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	8	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
9	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	9	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
10	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	10	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
11	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	11	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
12	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	12	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
13	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	13	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
14	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	14	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
15	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	15	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
16	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	16	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
17	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	17	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
18	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	18	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
19	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	19	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
20	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	20	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
21	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	21	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
22	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	22	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
23	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	23	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
24	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	24	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
25	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	25	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
26	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	26	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
27	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	27	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
28	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	28	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
29	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	29	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
30	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	30	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
31	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	31	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
32	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	32	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
33	ADRIANUS FERDINANDUS	L	3	12	8	4	27	33	ADRIANUS FERDINANDUS	L	12	8	4	4	28	
Jumlah			230	230	230	230	1000	Jumlah			230	230	230	230	1000	
Rata-rata			7.27	8.03	8.07	5.7	6.7	58.4	Rata-rata			8.73	8.03	7.27	6.33	58.2

Gambar 4. 16 Hasil Pretest



Gambar 4. 18 Grafik Total Skor Kelas Eksperimen



Gambar 4. 19 Grafik Total Skor Kelas Kontrol

B. Pembahasan

Pada penelitian yang telah dilakukan terdapat kelas eksperimen yaitu kelas XI PG 1 dan kelas kontrol yaitu kelas XI PG 2, dimana kelas eksperimen akan diberi perlakuan berupa media pembelajaran video sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan. Kedua kelas tersebut masing masing dilakukan *pretest* dan *posttest*. Kegiatan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan video pembelajaran melalui *LMS Google Classroom*, dimana siswa di kelas eksperimen setelah dilakukan *pretest* diharuskan melakukan pembelajaran melalui *Google Classroom* yang mana diwajibkan untuk menyimak video pembelajaran yang telah di sediakan. Setelah itu dilakukan *posttest*. Sedangkan pada kelas kontrol setelah dilakukan

pretest, selanjutnya melaksanakan pembelajaran seperti biasa tanpa menyimak video pembelajaran dan di akhir pembelajaran dilakukan *posttest*.

Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran lebih berpengaruh karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode video ini memberikan kontribusi pemahaman belajar yang lebih baik, sebab dalam pembelajaran tidak hanya mengandalkan visual siswa saja tetapi mengandalkan audio visual, dalam cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Media pembelajaran merupakan cara- cara yang ditempuh oleh guru secara sistematis dalam mempersiapkan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Untuk mencapai hal- hal tersebut maka guru harus dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat, efisien dan efektif sesuai kebutuhan siswa serta materi yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi belajar sehingga siswa benar- benar memahami materi yang diajarkan.

Seorang pendidik harus mampu memosisikan dirinya terhadap siswa sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu adanya suasana yang terbuka, akrab dan saling menghargai. Sebaliknya perlu menghindari suasana belajar yang kaku, penuh dengan ketegangan dan syarat dengan perintah dan instruksi yang membuat siswa menjadi pasif, tidak bergairah, cepat bosan dan mengalami kebosanan (Dasim Budimansyah, 2002).

Dari hasil penelitian ini diperoleh data yang memberikan gambaran bahwasannya penggunaan media pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya peningkatan (*gain*) dalam tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan *Gebi Juan*

Giana telah membuktikan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran Video lebih berpengaruh dibandingkan dengan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan tentang Pengembangan Video Pembelajaran Sebagai Konten *LMS Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pengembangan video pembelajaran sebagai konten *LMS Google Classroom* pada mata pelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan merupakan hasil rancangan yang dibuat sedemikian rupa, dimana video tersebut hasil dari observasi maupun wawancara dengan guru-guru mata pelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan yang tentunya disesuaikan pula dengan silabus dan RPP. Video pembelajaran telah dinilai layak oleh ahli media dan telah sesuai dengan materi bahan ajar barulah dipublikasikan pada *google classroom* untuk dipergunakan pada pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran kurang memuaskan, terlihat pada hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 38,4 dengan nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 24.
3. Hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran memiliki kenaikan yang signifikan, hal tersebut terlihat dari hasil *posttest* setelah perlakuan diperoleh rata rata nilai 78,1 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 64.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberikan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran. Pada kelas eksperimen dari total 33 siswa, 23 siswa (70%) telah mencapai KKM dan 10 siswa (30%) belum mencapai KKM. Sedangkan pada kelas kontrol dari total 33 siswa, hanya 6 siswa (18%) telah mencapai KKM, dan 27 siswa (82%) yang belum mencapai KKM.

B. Saran

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan dengan segala keterbatasan peneliti, maka terdapat beberapa point yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat lebih banyak mengkaji, memahami, serta mempelajari dari lebih banyak sumber sebagai referensi terutama dalam pengembangan video pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan baru dalam memanfaatkan teknologi yang telah ada sebagai tambahan variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Tentunya dengan pemanfaatan teknologi dengan cara yang bijaksana dapat membantu guru dan siswa dalam rangka memperoleh ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Peneliti memiliki harapan dimana proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun secara optimal sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi serta meningkatkan motivasi dalam belajar agar dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Munib. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Anas Sudijono. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: Jakarta Raja.
- Dasim Budimansyah. 2002. *Model Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Portofolio*. Bandung: PT. Genesindo.
- Dhia dalam Hasan, Buaddin. 2020. 'Pemanfaatan Google Classroom Dalam Mata Kuliah Menggunakan Media Video Screencast O-Matic', Widya Wacana: Jurnal Ilmiah, 15.1 <https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i1.3484>.
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (Edisi Ke 4)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kasmir. 2016. *Kewirausahaan*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Maskan, M., Permatasari, I.R., & Utaminingsih, A. 2018. *Kewirausahaan*. Malang: Polinema Press.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution. 1989. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan : E Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sadiman, A.S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Kencana.
- Setiawati, T., & Karpin. 2018. *Modul 6: Produk Kreatif dan Kewirausahaan*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.

- Smaldino, Lowther, & Russell. (2011). *Instructional Technology and Media Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suciati, dkk. 2003. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek Rev V*. Jakarta : Rineka cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. rev. ed X*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, Zainal Arifin, Sutiman, and Muhkamad Wakid. 2014. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22.2 (2014), 215–26.
- Sutrisna, Deden. 2018. 'Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom', *FON : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13.2 (2018), 69–78
<<https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>>.

Lampiran 1. SK Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan



**SURAT KEPUTUSAN
KETUA STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 076/KEP/IL3.AU.0/E/2022**

**Tentang
PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2021/2022**

Bismillahirrahmanirrahim

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan setelah :

Menimbang : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/U/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 223/D/O/2010;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 55/KEP/I.O/B/2007;
7. Kelembagaan Majelis Diklatibang Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Statuta STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 0035/KTN/I.3/V/2021

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama

NAMA/NIM	PRODI	JUDUL	PEMBIMBING
181223009/ Indra Gunawan	PTIK	Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten LMS Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan	Sofhan Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 14 Agustus 2022

Kulipan keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 30 Syawal 1443 H
31 Mei 2022 M

Ketua

Naman Abdul Manan, M.Pd
NIDN. 0411028203

Tembusan Yth:

1. Wakil Ketua I dan II
2. Ketua Prodi PTIK;
3. Kepala Bagian Akademik;
4. Kepala Bagian Keuangan;
5. Yang Bersangkutan

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Jl. Raya Sukamulya - Cigugur Telepon : (0232) 871013
Faximili : (0232) 871013 Website : <http://www.smkn1-kng.sch.id>
e-mail : smkn1_kng@yahoo.co.id Kabupaten Kuningan 45552

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.5/627/SMKN-1KNG

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Didin Wahyudin, SP
NIP. : 19630706 198803 1 021
Jabatan : Kepala SMKN 1 Kuningan

Menerangkan bahwa :

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)
Semester : VIII (delapan)
Judul Skripsi : **"Pengembangan Video Pembelajaran Sebagai Konten LMS Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan"**

Yang bersangkutan adalah benar sebagai mahasiswa STKIP Muhammadiyah Kuningan yang telah melaksanakan penelitian yang bertempat di SMK Negeri 1 Kuningan untuk penyusunan skripsi pada tanggal 30 Juni 2022 sampai dengan 23 Agustus 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuningan, 23 Agustus 2022

Kepala SMKN 1 Kuningan,



Didin Wahyudin, S.P.

Pembina Tk. 1, IV/b

NIP. 19630706 198803 1 021

Lampiran 3. Profil SMK Negeri 1 Kuningan

PROFIL SMK NEGERI 1 KUNINGAN

1. Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kuningan
2. Status : Negeri
3. Alamat Sekolah : Jl. Raya Sukamulya-Cigugur Kuningan
45552
Desa/Kelurahan : Cigugur
Kecamatan : Cigugur
Kabupaten : Kuningan
Propinsi : Jawa Barat
Kode Pos : 45552
Telepon & Faksimili : (0232) 871013
E-mail : smkn1_kng@yahoo.co.id
Web : www.smkn1-kng.sch.id
4. NPSN : 20212913
5. NSS : 40.1.02.15.18.001
6. Tahun Didirikan : 1965
7. Tahun beroperasi : 1965
8. SK Pendirian : 77/DRPT/B.1/1965. Tgl, 01-07-1965
9. Luas Tanah : 154.280 M²
10. Status Tanah : Hak Guna Bangunan/Hak Pakai
11. **Program/Kompetensi Keahlian**
No. dan Tanggal Kep. : 02.00/694/BAP-SM/X/2011, Tgl 28
Oktober 2011. Provinsi Jawa Barat
& 02.00/204/BAP-SM/SK/XII/2015,
Tgl.
Akreditasi : 10 Desember 2015. BAP Provinsi.

Program/Kompetensi

Keahlian :

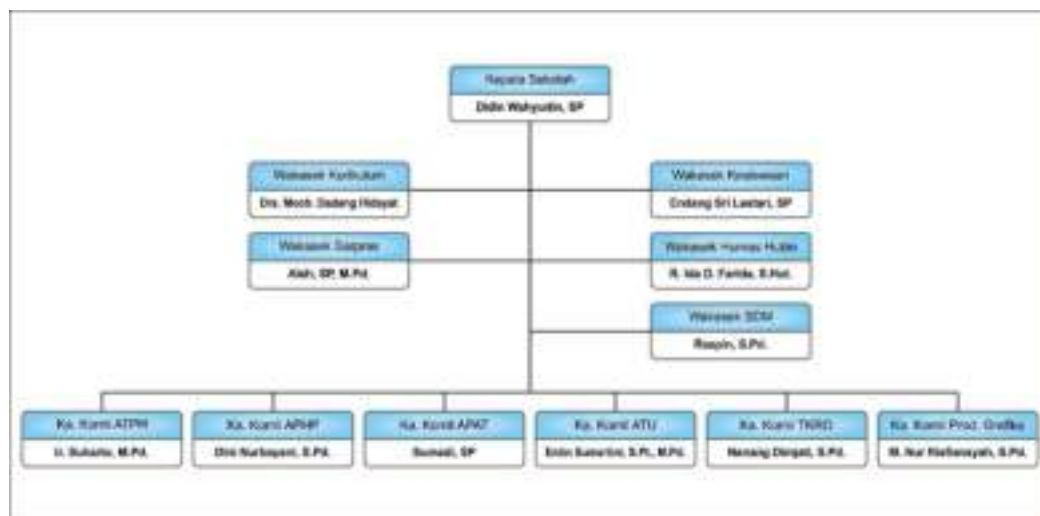
1. Program/Kompetensi : Teknik Kendaraan Ringan
Keahlian
Akreditasi Terakhir : Tahun: 2019 , Peringkat: A
2. Program/Kompetensi : Produksi Grafika
Keahlian
Akreditasi Terakhir : Tahun: 2019 , Peringkat: A
3. Program/Kompetensi : Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian
Keahlian
Akreditasi Terakhir : Tahun: 2019 , Peringkat: A
4. Program/Kompetensi : Agribisnis Ternak Unggas
Keahlian
Akreditasi Terakhir : Tahun: 2019 , Peringkat: A
5. Program/Kompetensi : Agribisnis Tanaman Pangan Dan Hortikultura
Keahlian
Akreditasi Terakhir : Tahun: 2019 , Peringkat: A
6. Program/Kompetensi : Agribisnis Perikanan
Keahlian
Akreditasi Terakhir : Tahun: 2019 , Peringkat: A
7. SERTIFIKAT ISO SNI ISO 9001:2008 NO. REG. SERTIFIKAT 824 100 13080

1. Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Kuningan

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapatkan informasi mengenai struktur organisasi dari pengurus SMK Negeri 1 Kuningan yang mana saat ini di pimpin oleh Bapak Didin Wahyudin, SP dengan wakil Kepsek bidang kurikulum yaitu Bapak Drs. M. Dadang Hidayat, wakil Kepsek bidang kesiswaan yaitu Ibu Endang Sri Lestari, SP, wakil Kepsek bidang humas hubin

Ibu R. Ida Dahlia Farida, S.Hut, wakil kepek bidang Sarana Prasarana Bapak Aleh, SP., M.Pd, dan wakil kepek bidang SDM Bapak H. Raspin, S.Pd. Untuk lebih jelasnya Struktur Organisasi Sekolah SMK Negeri 1 Kuningan dapat dilihat pada gambar berikut ini :

STRUKTUR ORGANISASI SMK NEGERI 1 KUNINGAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023



VISI MISI SMK Negeri 1 Kuningan

- **Visi**
Menjadi Sekolah Kejuruan yang unggul dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang bertaraf Nasional dan Internasional dengan kompetensi utama sesuai dengan bidang keahliannya.
- **Misi**
 - a. Melaksanakan pendidikan menengah kejuruan dengan kualitas tinggi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, dunia usaha/industri masa kini dan mendatang;
 - b. Membina jaringan kerja sama dengan dunia usaha dan industri;
 - c. Mewujudkan tanggungjawab sosial sekolah kepada masyarakat melalui lulusan yang berkualitas dan reputasi kinerja sekolah yang produktif;
 - d. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan menengah kejuruan;
 - e. Meningkatkan peran serta sekolah dalam bidang berbudaya lingkungan.

Lampiran 4. Silabus dan RPP

SILABUS MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRAUSAHAAN

Mata pelajaran : Produk Kreatif Kewirausahaan

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kuningan

1. Kelas : XI

Kompetensi Inti (KI) :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan 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.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan 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.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati keberhasilan dan kegagalan wirausahawan dan keberagaman produk kerajinan di wilayah setempat dan lainnya sebagai anugerah Tuhan		Religius Kebersihan Toleransi	Keterangan: Nilai-nilai spiritual dan sosial merupakan proses pembelajaran nilai secara tidak langsung (indirect values teaching). Dalam arti bahwa keterkaitan KI-1 dan KI-2 hanya akan terjadi dalam proses pembelajaran KI-3 dan KI-4			
2.1 Menunjukkan motivasi internal dan peduli lingkungan dalam menggali informasi tentang keberagaman produk kerajinan dan kewirausahaan di wilayah setempat dan lainnya. 2.2 Menghayati perilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam memperkenalkan		Bersahabat Semangat kebangsaan Cinta damai Peduli sosial Jujur Sehat				

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>karya di wilayah setempat dan lainnya dan menerapkan wirausaha.</p> <p>2.3 Menghayati sikap bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif dalam memahami kewirausahaan dan membuat karya di wilayah setempat dan lainnya dengan memperhatikan estetika produk akhir untuk membangun semangat usaha.</p>						

<p>3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan</p> <p>Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan</p>	<p>1. Pengertian wirausaha dan Kewirausahaan.</p> <p>2. Karakteristik wirausaha.</p> <p>3. Faktor keberhasilan dan kegagalan wirausaha.</p> <p>4. Karakter wirusaha yang mendukung keberhasilan</p>	<p>Jujur</p> <p>Disiplin</p> <p>Bertanggungjawab</p> <p>Komunikatif</p> <p>Santun</p> <p>Kerjasama</p> <p>Bersahabat</p> <p>Demokrasi</p> <p>Kreatif</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Peduli lingkungan</p> <p>Optimisme</p>	<p>Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang kegiatan wirausaha Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru. <p>Identifikasi masalah (Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan : <ol style="list-style-type: none"> Pengertian wirausaha dan Kewirausahaan, Karakteristik wirausaha, Faktor keberhasilan dan kegagalan wirausaha. Faktor keberhasilan dan kegagalan wirausaha. 	<ol style="list-style-type: none"> Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis Penilaian <p>Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis (terlampir)</p>	<p>21 jam pelajaran</p>	<p>Buku: IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia</p> <p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan</p>
---	---	---	---	---	-------------------------	--

	<p>ilan usaha</p> <p>5. Profil wirausaha yang berhasil</p> <p>Faktor penyebab kegagalan seorang wirausaha</p>	<p>Kerja keras Mandiri</p>	<p>d. Karakter wirusaha yang mendukung keberhasilan usaha</p> <p>e. Profil wirausaha yang berhasil</p> <p>f. Faktor penyebab kegagalan seorang wirausaha</p> <p>Pengumpulan data (Mengumpulkan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan <p>Pembuktian (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 	<p>Keterampilan:</p> <p>Teknik Penilaiannya : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaiannya : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik (terlampir)</p>	<p>sekitar (wirausahaan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	---	-----------------------------------	--	--	---

			<p>Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan)</p> <p>2. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing)</p> <p>3. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok.</p> <p>4. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi.</p> <p>5. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan</p> <p>6. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi</p>			
3.2 Menga nalisis peluang	1. Pengerti an	Jujur Disiplin	<p>Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati)</p> <p>1. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang peluang usaha</p>	1. Penilaian Tugas Kelompok	21 jam	Buku: IA Md. Ratih Widiastu

<p>usaha produk barang/jasa</p> <p>2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa</p>	<p>peluang usaha.</p> <p>2. Sumber peluang usaha</p> <p>3. Risiko usaha</p> <p>4. Contoh peluang usaha sesuai bidang usaha</p>	<p>Bertanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p> <p>Santun</p> <p>Kerjasama</p> <p>Bersahabat</p> <p>Demokrasi</p> <p>Kreatif</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Peduli lingkungan</p> <p>Optimisme</p> <p>Kerja keras</p> <p>Mandiri</p>	<p>2. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru.</p> <p>Identifikasi masalah (Menanya)</p> <p>1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan</p> <p>2. Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan</p> <p>3. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan peluang usaha</p> <p>Pengumpulan data (Mengumpulkan data)</p> <p>1. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan</p> <p>2. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan</p>	<p>ok/Diskusi</p> <p>2. Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis</p> <p>Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis (terlampir)</p> <p>3. Penilaian Keterampilan:</p>	<p>pelajaran</p> <p>ti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia</p> <p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar</p>
--	--	---	---	--	--

			<p>Pembuktian (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan <p>Menarik kesimpulan/ generalisasi Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing) 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan 5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap 	<p>Teknik Penilaian : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaian : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik (terlampir)</p>	<p>sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	--	--	---	---	---

			sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforcement positif kepada semangat semua kelompok diskusi			
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	1. Pengertian HAKI 2. Ruang lingkup/klasifikasi HAKI 3. Prinsip HAKI Dasar hukum HAKI	Jujur Disiplin Bertanggungjawab Komunikatif Santun Kerjasama Bersahabat Demokrasi Kreatif Rasa ingin tahu Gemar membaca	Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati) 1. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang HaKI 2. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru. Identifikasi masalah (Menanya) 1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan 2. Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan 3. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan HAKI Pengumpulan data (Mengumpulkan data) 1. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku,	1. Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi 2. Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis	21 jam pelajaran	Buku: IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia

		<p>Peduli lingkungan</p> <p>Optimisme</p> <p>Kerja keras</p> <p>Mandiri</p>	<p>dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan</p> <p>2. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan</p> <p>Pembuktian (Menalar)</p> <p>1. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan</p> <p>2. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan</p> <p>Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan)</p> <p>1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing)</p> <p>2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok.</p> <p>3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi.</p>	<p>(terlampir)</p> <p>3. Penilaian Keterampilan:</p> <p>Teknik Penilaiannya : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaiannya : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik</p> <p>(terlampir)</p>	<p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	--	---	--	---	---

			<p>4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan</p> <p>5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforcement positif kepada semangat semua kelompok diskusi</p>			
<p>3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa</p> <p>Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa</p>	<p>1. Menjelaskan Pengertian Pengemasan</p> <p>2. Menjelaskan tujuan dan manfaat pengemasan</p> <p>3. Menjelaskan</p>	<p>Jujur</p> <p>Disiplin</p> <p>Bertanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p> <p>Santun</p> <p>Kerjasama</p> <p>Bersahabat</p> <p>Demokrasi</p> <p>Kreatif</p>	<p>Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati)</p> <p>1. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang kemasan</p> <p>2. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru.</p> <p>Identifikasi masalah (Menanya)</p> <p>1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan</p> <p>2. Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan</p> <p>3. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan</p>	<p>4. Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi</p> <p>5. Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis</p>	28 jam pelajaran	<p>Buku: IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI,</p>

	<p>kemasan makanan</p> <p>4. Menjelaskan jenis jenis bahan kemasan</p> <p>Menjelaskan <i>labeling</i></p>	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Peduli lingkungan</p> <p>Optimisme</p> <p>Kerja keras</p> <p>Mandiri</p>	<p>pertanyaan dari guru berkaitan dengan Pengemasan</p> <p>Pengumpulan data (Mengumpulkan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan <p>Melaksanakan proses produksi;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk melaksanakan proses produksi produk kemasan sesuai dengan rencana yang telah dibuat (dinilai semangat kerjasama, jujur, teliti, kemandirian dan tanggung jawab) 2. Siswa melaksanakan proses produksi produk kemasan sesuai dengan rencana yang telah dibuat 	<p>Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis (terlampir)</p> <p>6. Penilaian Keterampilan: Teknik Penilaiannya : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaiannya : Lembar soal praktik dan</p>	<p>Jakarta, Pustaka Mulia</p> <p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	---	---	---	---	---

			<p>Pembuktian (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan <p>Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan)</p> <p>Mengevaluasi produk (melakukan kendali mutu) (Menalar, Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan membawa hasil karya 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil karya kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan /mengevaluasi terhadap hasil karya 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru.jika diperlukan presentator memperbaiki hasil karya dan membuat perbaikan 	<p>lembar penilaian praktik (terlampir)</p>		
--	--	--	--	---	--	--

			6. Guru memberikan penekanan dan meluruskan serta memberikan koreksi terhadap hasil karya , serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi			
<p>3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa</p> <p>Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian produk dan produksi 2. Pembedaan produk barang dan produk jasa 3. Pengertian prototipe produk 4. Tujuan prototipe produk 	<p>Jujur</p> <p>Disiplin</p> <p>Bertanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p> <p>Santun</p> <p>Kerjasama</p> <p>Bersahabat</p> <p>Demokrasi</p> <p>Kreatif</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Gemar membaca</p>	<p>Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang produk 2. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru. <p>Identifikasi masalah (Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan 2. Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan 3. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan prototype produk barang/jasa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi 2. Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis <p>Instrumen Penilaiannya :</p>	21 jam pelajaran	Buku: IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia

	5. Tahapan prototipe produk	Peduli lingkungan Optimisme Kerja keras Mandiri	Pengumpulan data (Mengumpulkan data) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan Pembuktian (Menalar) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing) 	Soal tes tertulis (terlampir) 3. Penilaian Keterampilan: Teknik Penilaiannya : Tes peragaan /unjuk kerja instrumen Penilaiannya : Lembar soal praktik dan lembar	Informasi Internet. Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)
--	-----------------------------	--	---	--	--

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan 5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi 	penilaian praktik (terlampir)		
<p>3.6 Menganalisis lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa</p> <p>Membuat lembar kerja</p>	Lembar kerja prototype produk barang/jasa	Jujur Disiplin Bertanggungjawab Komunikatif Santun Kerjasama	Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang produk 2. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru. Identifikasi masalah (Menanya) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang 	4. Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi 5. Penilaian Pengetahuan: Teknik	21 jam pelajaran	Buku: IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan

/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa		Bersahabat Demokrasi Kreatif Rasa ingin tahu Gemar membaca Peduli lingkungan Optimisme Kerja keras Mandiri	<p>secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan : lembar kerja prototype barang/jasa <p>Pengumpulan data (Mengumpulkan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan <p>Pembuktian (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 	<p>Penilaian nya : Tes Tertulis</p> <p>Instrumen Penilaian nya : Soal tes tertulis</p> <p>(terlampir)</p> <p>5. Penilaian Keterampilan: Teknik Penilaian : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaian</p>	<p>Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia</p> <p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	--	---	--	---	---

			<p>Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing) 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan 5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi 	<p>nnya : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik (terlampir)</p>		
3.7 Menerima proses kerja pembuatan	Proses kerja pembuatan prototyp	Jujur Disiplin	Merencanakan produk (Menanya dan mengumpulkan data)	1. Penilaian Tugas Kelompok	35 jam	Buku: IA Md. Ratih Widiastu

<p>prototype produk barang/jasa</p> <p>Membuat prototype produk barang /jasa</p>	<p>e produk barang/jasa</p>	<p>Bertanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p> <p>Santun</p> <p>Kerjasama</p> <p>Bersahabat</p> <p>Demokrasi</p> <p>Kreatif</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Peduli lingkungan</p> <p>Optimisme</p> <p>Kerja keras</p> <p>Mandiri</p>	<ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen Guru meminta siswa untuk Membuat prototype produk barang /jasa Siswa berdiskusi untuk merencanakan Membuat prototype produk barang /jasa Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna merencanakan pembuatan prototype produk barang /jasa Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk membuat perencanaan <p>Melaksanakan proses produksi;</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk melaksanakan proses produksi produk kemasan sesuai dengan rencana yang telah dibuat (dinilai semangat kerjasama, jujur, teliti, kemandirian dan tanggung jawab) Siswa melaksanakan proses pembuatan prototype produk barang /jasa 	<p>ok/Diskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis (terlampir) Penilaian Keterampilan: 	<p>pelajaran</p> <p>ti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia</p> <p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar</p>
--	-----------------------------	---	---	---	--

			<p>Mengevaluasi produk (melakukan kendali mutu) (Menalar, Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan membawa hasil karya 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil karya kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan /mengevaluasi terhadap hasil karya 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru.jika diperlukan presentator memperbaiki hasil karya dan membuat perbaikan 5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan serta memberikan koreksi terhadap hasil karya , serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi <p>Mengembangkan rencana pemasaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membuat perencanaan segmentasi pasar dari karya yang telah dibuat 	<p>Teknik Penilaian : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaian : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik (terlampir)</p>	<p>sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	--	--	---	---	---

			2. Siswa membuat perencanaan segmentasi pasar dari karya yang telah dibuat			
3.8 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa	tahapan pengujian konsep prototype	Jujur Disiplin Bertanggung jawab Komunikatif Santun Kerjasama Bersahabat Demokrasi Kreatif Rasa ingin tahu Gemar membaca	Penentuan pertanyaan mendasar (<i>Start with the Essential Question</i>); (Menanya) <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa bersama kelompoknya untuk merancang kuisisioner untuk survey prototype produk siswa merancang kuisisioner untuk survey prototype produk Mendesain perencanaan proyek; (Pengumpulan data) <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa bersama kelompoknya untuk menyusun rencana penyebaran kuisisioner pengujian prototype Siswa bersama kelompoknya untuk menyusun rencana penyebaran kuisisioner pengujian prototype 	1. Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi 2. Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis (terlampir)	28 jam pelajaran	Buku: IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia

		<p>Peduli lingkungan</p> <p>Optimisme</p> <p>Kerja keras</p> <p>Mandiri</p>	<p>Menyusun jadwal (Create a Schedule);</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa bersama kelompoknya untuk menyusun jadwal penyebaran kuisisioner pengujian prototype 2. siswa bersama kelompoknya menyusun jadwal rencana penyebaran kuisisioner pengujian prototype <p>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project);</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek <p>Menguji hasil (Assess the Outcome), dan Mengevaluasi pengalaman (Evaluate the Experience)Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa bersama kelompoknya untuk Mengukur respon pelanggan dan Merefleksi hasil dan proses 	<p>3. Penilaian Keterampilan:</p> <p>Teknik Penilaiannya : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaiannya : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik</p> <p>(terlampir)</p>	<p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	--	---	---	--	---

			2. siswa bersama kelompoknya untuk Mengukur respon pelanggan dan Merefleksi hasil dan proses			
Menentukan media promosi						
Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian promosi 2. tujuan promosi 3. sasaran promosi 4. bentuk-bentuk promosi 5. Pengertian promosi on mix 	Jujur Disiplin Bertanggung jawab Komunikatif Santun Kerjasama Bersahabat Demokrasi Kreatif Rasa ingin tahu Gemar membaca	Merencanakan produk (Menanya dan mengumpulkan data) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen Guru meminta siswa untuk merencanakan bentuk promosi untuk suatu usaha 2. Siswa berdiskusi untuk merencanakan bentuk promosi untuk suatu usaha 3. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna merencanakan bentuk promosi untuk suatu usaha 4. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk membuat perencanaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi 2. Penilaian Pengetahuan: Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis	35 jam pelajaran	Buku: IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia

		<p>Peduli lingkungan</p> <p>Optimisme</p> <p>Kerja keras</p> <p>Mandiri</p>	<p>Melaksanakan proses produksi;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk Membuat salah satu media promosi untuk suatu usaha sesuai dengan rencana yang telah dibuat (dinilai semangat kerjasama, jujur, teliti, kemandirian dan tanggung jawab) 2. Siswa Membuat salah satu media promosi untuk suatu usaha sesuai dengan rencana yang telah dibuat <p>Mengevaluasi produk (melakukan kendali mutu) (Menalar, Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan membawa hasil karya 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil karya kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan /mengevaluasi terhadap hasil karya 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru.jika diperlukan presentator memperbaiki hasil karya dan membuat perbaikan 	<p>(terlampir)</p> <p>3. Penilaian Keterampilan:</p> <p>Teknik Penilaiannya : Tes peragaan /unjuk kerja</p> <p>Instrumen Penilaiannya : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik</p> <p>(terlampir)</p>	<p>Informasi Internet.</p> <p>Lingkungan sekitar (wirausahaan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)</p>
--	--	---	---	---	---

			<p>5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan serta memberikan koreksi terhadap hasil karya , serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi</p> <p>Mengembangkan rencana pemasaran.</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk membuat perencanaan segmentasi pasar dari karya yang telah dibuat</p> <p>4. Siswa membuat perencanaan segmentasi pasar dari karya yang telah dibuat</p>			
--	--	--	--	--	--	--



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Jalan Raya Sukamulya-Cigugur Telp. (0232) 871013,
Website: <http://www.smkn1-kng.sch.id>, e-mail: smkn1_kng@yahoo.co.id

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMK Negeri 1 Kuningan
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/Semester	: XI/1
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Materi Pokok	: Proses kerja Prototype
Alokasi Waktu	: 21 JP @ 45 menit

A. Kompetensi Inti

- ❖ Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- ❖ Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- ❖ Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan 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.
- ❖ Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

B. Kompetensi Dasar

3.3 Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

4.3 Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3 Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
 - 3.5.1 Menguraikan Pengertian produk dan produksi
 - 3.5.2 Menguraikan Perbedaan produk barang dan produk jasa
 - 3.5.3 Menguraikan pengertian prototype produk
 - 3.5.4 Menguraikan tujuan prototype produk
 - 3.5.5 Menguraikan tahapan prototype produk
- 4.3 Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
 - 4.5.1 Membuat alur pembuatan prototype produk barang/jasa
 - 4.5.2 Membuat proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Proses pengamatan, diskusi dan eksplorasi sumber, peserta didik dapat:

1. Menguraikan Pengertian produk dan produksi, dengan santun
2. Menguraikan Perbedaan produk barang dan produk jasa, dengan santun
3. Menguraikan pengertian prototype produk, dengan santun
4. Menguraikan tujuan prototype produk, dengan santun
5. Menguraikan tahapan prototype produk, dengan santun
6. Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa, dengan teliti
7. Membuat proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa, dengan teliti

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian produk dan produksi
2. Perbedaan produk barang dan produk jasa
3. Pengertian prototype produk
4. Tujuan prototype produk
5. Tahapan prototype produk

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Model Pembelajaran : Discovery based learning
3. Metode : Paparan, Diskusi, Tanya jawab, Observasi

G. Media Pembelajaran

1. Media/alat :
 - a. Proyektor
 - b. Laptop
 - c. Internet
 - d. Power point/Video

H. Sumber Belajar

- a. Sumber belajar
 1. Buku :
IA Md. Ratih Widiastuti, SE, Karmi, S.Pd, S.Akt, 2017, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk SMK kelas XI, Jakarta, Pustaka Mulia

2. Informasi Internet.
3. Lingkungan sekitar (wirausahawan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa)

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1

Tujuan :

1. Menguraikan Pengertian produk dan produksi
2. Menguraikan Perbedaan produk barang dan produk jasa

Waktu: 7 x 45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pada peserta didik. 2. Guru meminta salah satu dari peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. (melatih peserta didik untuk selalu mendekatkan diri pada Tuhan) 3. Guru meminta pada peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas (untuk melatih peserta didik menjaga lingkungan selalu bersih/disiplin) 4. Guru mengabsen kehadiran peserta didik (menekankan pentingnya sikap disiplin bagi peserta didik yang bersekolah) 5. Sebagai apersepsi, guru mengajukan pertanyaan materi yang sudah dipelajari sebelumnya 6. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, peserta didik menyimak dan mencatatnya. 7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan. 	5 menit
Inti	<p>Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang produk 4. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru. 	30 menit

	<p>Identifikasi masalah (Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan 5. Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan 6. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan : Pengertian produk dan produksi Pembedaan produk barang dan produk jasa <p>Pengumpulan data (Mengumpulkan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan 4. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan <p>Pembuktian (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 4. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan <p>Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing) 8. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok. 9. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. 10. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan 11. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap 	
--	--	--

	<p>sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforcement positif kepada semangat semua kelompok diskusi</p> <p>Catatan: <i>Selama pembelajaran berlangsung guru mengamati sikap peserta didik meliputi disiplin, tanggung jawab dan sopan santun.</i></p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengecek pemahaman siswa atas pencapaian kompetensi secara lisan. 2. Siswa beserta guru menyimpulkan materi bersama-sama. 3. Siswa diminta melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan menuliskan/mengkomunikasikan kesulitan-kesulitan dalam pencapaian kompetensi dasar, kemudian diberikan solusi oleh guru 4. Siswa menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran (rencana pembelajaran pertemuan mendatang) dan Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya 5. Menutup pembelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan ke 2

Tujuan :

1. Menguraikan pengertian prototype produk
2. Menguraikan tujuan prototype produk
3. Menguraikan tahapan prototype produk

Waktu: 7 x 45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pada peserta didik. 2. Guru meminta salah satu dari peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. (melatih peserta didik untuk selalu mendekatkan diri pada Tuhan) 3. Guru meminta pada peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas (untuk melatih peserta didik menjaga lingkungan selalu bersih/disiplin) 	5 menit

	<p>4. Guru mengabsen kehadiran peserta didik (menekankan pentingnya sikap disiplin bagi peserta didik yang bersekolah)</p> <p>5. Sebagai apersepsi, guru mengajukan pertanyaan materi yang sudah dipelajari sebelumnya</p> <p>6. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, peserta didik menyimak dan mencatatnya.</p> <p>7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan.</p>	
Inti	<p>Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang prototype 2. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru. <p>Identifikasi masalah (Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan 2. Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan 3. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan : pengertian prototype produk tujuan prototype produk tahapan prototype produk <p>Pengumpulan data (Mengumpulkan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan <p>Pembuktian (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 	30 menit

	<p>Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing) 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan 5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi <p>Catatan: <i>Selama pembelajaran berlangsung guru mengamati sikap peserta didik meliputi disiplin, tanggung jawab dan sopan santun.</i></p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengecek pemahaman siswa atas pencapaian kompetensi secara lisan. 2. Siswa beserta guru menyimpulkan materi bersama-sama. 3. Siswa diminta melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan menuliskan/mengkomunikasikan kesulitan-kesulitan dalam pencapaian kompetensi dasar, kemudian diberikan solusi oleh guru 4. Siswa menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran (rencana pembelajaran pertemuan mendatang) dan Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya 5. Menutup pembelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan ke 3

Tujuan :

1. Membuat alur pembuatan prototype produk barang/jasa
2. Membuat proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

Waktu: 7 x 45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pada peserta didik. 2. Guru meminta salah satu dari peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. (melatih peserta didik untuk selalu mendekatkan diri pada Tuhan) 3. Guru meminta pada peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas (untuk melatih peserta didik menjaga lingkungan selalu bersih/disiplin) 4. Guru mengabsen kehadiran peserta didik (menekankan pentingnya sikap disiplin bagi peserta didik yang bersekolah) 5. Sebagai apersepsi, guru mengajukan pertanyaan materi yang sudah dipelajari sebelumnya 6. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, peserta didik menyimak dan mencatatnya. 7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan. 	5 menit
Inti	<p>Pemberian stimulus terhadap siswa. (Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk melihat tayangan video tentang prototype 2. Siswa menyimak tayangan yang disajikan oleh Guru. <p>Identifikasi masalah (Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (3-4) orang secara heterogen dan meminta merumuskan pertanyaan berdasarkan tayangan 2. Siswa merumuskan pertanyaan mengenai hal-hal yang tidak dipahami dalam tayangan 3. Siswa mendiskusikan pertanyaan yang terkait dengan tayangan dan beberapa tambahan pertanyaan dari guru berkaitan dengan : 	30 menit

	<p>Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa</p> <p>Pengumpulan data (Mengumpulkan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menggunakan berbagai sumber yang ada baik media buku, dan internet untuk mendapatkan informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa membaca dan mengeksplorasi sumber yang ada untuk memecahkan permasalahan <p>Pembuktian (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan 2. Siswa mencoba mengolah informasi guna menjawab permasalahan <p>Menarik kesimpulan/ generalisasi (Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Siswa untuk menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok baik secara manual (papa tulis, peraga) maupun secara media Power Point) (guru memfasilitasi dengan permainan snow ball trowing) 2. Siswa menyajikan/ mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok. 3. Siswa lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. 4. Presentator menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. presentator memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan 5. Guru memberikan penekanan dan meluruskan jawaban siswa serta memberikan koreksi terhadap sajian materi yang belum tepat, serta memberikan reinforment positif kepada semangat semua kelompok diskusi <p>Catatan: <i>Selama pembelajaran berlangsung guru mengamati sikap peserta didik meliputi disiplin, tanggung jawab dan sopan santun.</i></p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengecek pemahaman siswa atas pencapaian kompetensi secara lisan. 2. Siswa beserta guru menyimpulkan materi bersama-sama. 3. Siswa diminta melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan menuliskan/mengkomunikasikan kesulitan-kesulitan 	10 menit

	<p>dalam pencapaian kompetensi dasar, kemudian diberikan solusi oleh guru</p> <p>4. Siswa menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran (rencana pembelajaran pertemuan mendatang) dan Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Menutup pembelajaran dengan salam.</p>	
--	---	--

J. Penilaian Belajar

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan:

Teknik Penilaiannya : Tes Tertulis

Instrumen Penilaiannya : Soal tes tertulis
(terlampir)

b. Penilaian Keterampilan:

Teknik Penilaiannya : Tes peragaan/unjuk kerja

Instrumen Penilaiannya : Lembar soal praktik dan lembar penilaian praktik
(terlampir)

Kuningan, Juli 2022

Menyetujui,

Kepala SMK Negeri 1 Kuningan

Guru Mata Pelajaran

Didin Wahyudin, SP.

NIP. 19630706 198803 1 021

Tati Mulyatiningsih, S.Pd.

NIP. -

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Kisi-Kisi Soal Pengetahuan

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kuningan
 Kelas/Semester : XI/1
 Tahun pelajaran : 2022/2023
 Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian
 Mata Pelajaran : **Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

Kompetensi Dasar	Indikator (IPK)	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes	Butir Soal
3.5 Meng analisis proses kerja pembuatan prototipe produk barang/jasa	3.5.6 Menguraikan Pengertian produk dan produksi 3.5.7 Menguraikan Perbedaan produk barang dan produk jasa 3.5.8 Menguraikan pengertian prototipe produk 3.5.9 Menguraikan tujuan prototipe produk 3.5.10 Menguraikan tahapan prototipe produk	Prototipe produk	Siswa dapat menjelaskan: 6. Menguraikan Pengertian produk dan produksi 7. Menguraikan Perbedaan produk barang dan produk jasa 8. Menguraikan pengertian prototipe produk 9. Menguraikan tujuan prototipe produk 10. Menguraikan tahapan prototipe produk	Tes tulis	6. uraikanlah Pengertian produk dan produksi! 7. uraikanlah Perbedaan produk barang dan produk jasa! 8. uraikan pengertian prototipe produk 9. uraikanlah tujuan prototipe produk 10. uraikanlah tahapan prototipe produk!
<p>Kunci Jawaban Soal:</p> <p>PENILAIAN : (skore perolehan : skore maksimal) x 100</p>					

Lampiran 5. Validasi Instrumen Soal

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : SI Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten *LMS Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan

Guru Ahli Materi : Tati Mulyatiningsih, S.Pd

Setelah memperhatikan instrumen soal, maka hasil validasinya yaitu :

- a. Valid untuk dilanjutkan ke penelitian
- b. Valid untuk dilanjutkan ke penelitian dengan catatan :

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

- c. Tidak Valid

Kuningan, 13 Juni 2022



Tati Mulyatiningsih, S.Pd

NIP. —

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : SI Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten *LMS Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan

Guru Ahli Materi : M Nur Risfiansyah, S.Pd.

Setelah memperhatikan instrumen soal, maka hasil validasinya yaitu :

- a. Valid untuk dilanjutkan ke penelitian
- b. Valid untuk dilanjutkan ke penelitian dengan catatan :
.....
.....
.....
- c. Tidak Valid

Kuningan, 13 Juni 2022



M. Nur Risfiansyah, S.Pd.

NIP. —

Lampiran 6. Validasi Video Pembelajaran

PERMOHONAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : SI Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten *LMS Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan

Guru Ahli Materi : Heri Yuliana, S.Tr.Graf

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan, maka dengan ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran tersebut.

Penilaian tersebut akan digunakan sebagai validasi serta untuk perbaikan kualitas sehingga dapat diketahui layak atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Berikut adalah tatacara pengisian Instrumen Validasi :

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

SKOR 4 : Sangat Baik (SB)

SKOR 3 : Baik (B)

SKOR 2 : Kurang (K)

SKOR 1 : Sangat Kurang (SK)

Atas segala bantuan serta perhatian Bapak/Ibu saya haturkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN

1. Aspek Suara

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Suara narator dalam video memiliki artikulasi yang jelas			✓	
2.	Video menggunakan penuturan yang baik dan informatif			✓	
3.	Video menggunakan istilah yang mudah dimengerti			✓	
4.	Video menggunakan bahasa sederhana yang komunikatif			✓	

2. Aspek narasi

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Kesesuaian narasi dengan materi			✓	
2.	Narasi menggunakan bahasa yang mudah difahami			✓	
3.	Narasi sesuai dengan video yang ditampilkan			✓	
4.	Narasi memiliki volume suara yang jelas			✓	

3. Aspek Penyajian Video

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Tampilan video yang proporsional pada huruf, jenis, dan ukuran tulisan			✓	
2.	Video yang disajikan memiliki tampilan yang menarik			✓	
3.	Video memiliki durasi yang cukup, yaitu 5 – 20 menit			✓	
4.	Video yang ditampilkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓	

4. Aspek Kualitas Video

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Video memiliki tampilan yang jelas dan memiliki resolusi yang cukup			✓	
2.	Video berjalan dengan lancar dan baik			✓	
3.	Video memiliki variasi tampilan yang menarik			✓	
4.	Video memiliki pencahayaan yang baik			✓	

Komentar dan saran pendukung :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kuningan, 13 Juni 2022



Heri Yuliana, S.Tr.Graf

NIP. -

PERMOHONAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN

Nama : Indra Gunawan
NIM : 181223009
Program Studi : SI Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten *LMS Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan

Guru Ahli Materi : M Nur Risfiansyah, S.Pd.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada Kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan, maka dengan ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran tersebut.

Penilaian tersebut akan digunakan sebagai validasi serta untuk perbaikan kualitas sehingga dapat diketahui layak atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Berikut adalah tatacara pengisian Instrumen Validasi :

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

SKOR 4 : Sangat Baik (SB)

SKOR 3 : Baik (B)

SKOR 2 : Kurang (K)

SKOR 1 : Sangat Kurang (SK)

Atas segala bantuan serta perhatian Bapak/Ibu saya haturkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN

1. Aspek Suara

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Suara narator dalam video memiliki artikulasi yang jelas			✓	
2.	Video menggunakan penuturan yang baik dan informatif			✓	
3.	Video menggunakan istilah yang mudah dimengerti			✓	
4.	Video menggunakan bahasa sederhana yang komunikatif			✓	

2. Aspek narasi

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Kesesuaian narasi dengan materi				✓
2.	Narasi menggunakan bahasa yang mudah difahami				✓
3.	Narasi sesuai dengan video yang ditampilkan				✓
4.	Narasi memiliki volume suara yang jelas			✓	

3. Aspek Penyajian Video

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Tampilan video yang proporsional pada huruf, jenis, dan ukuran tulisan			✓	
2.	Video yang disajikan memiliki tampilan yang menarik			✓	
3.	Video memiliki durasi yang cukup, yaitu 5 – 20 menit			✓	
4.	Video yang ditampilkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓	

4. Aspek Kualitas Video

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Video memiliki tampilan yang jelas dan memiliki resolusi yang cukup			✓	
2.	Video berjalan dengan lancar dan baik			✓	
3.	Video memiliki variasi tampilan yang menarik			✓	
4.	Video memiliki pencahayaan yang baik			✓	

Komentar dan saran pendukung :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kuningan, 13 Juni 2022



M. Nur Risfiansyah, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 7. Penghitungan Hasil Uji Instrumen

Rekapitulasi Skor Soal

Hasil Rekapitulasi Soal Essay						
No	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jumlah Skor
1	4	4	3	4	3	18
2	3	4	3	4	3	17
3	4	3	4	4	4	19
4	4	3	3	4	3	17
5	3	3	3	3	3	15
6	4	4	3	3	3	17
7	3	3	3	3	3	15
8	4	4	3	3	3	17
9	4	3	3	3	3	16
10	3	4	3	3	3	16
11	4	4	4	4	4	20
12	4	3	3	4	4	18
13	4	4	4	4	4	20
14	4	4	4	3	4	19
15	3	3	2	3	3	14
16	3	4	4	4	4	19
17	2	3	3	3	3	14
18	4	4	3	4	3	18
19	4	4	3	4	4	19
20	4	3	4	4	3	18
21	3	3	2	3	3	14
22	4	3	2	3	3	15
23	4	3	3	4	4	18
24	3	3	3	3	3	15
25	3	3	3	3	3	15
26	3	3	2	3	3	14
27	3	3	2	3	3	14
28	2	3	3	3	3	14
29	3	3	3	3	3	15
30	3	3	3	3	3	15
Jumlah	103	97	97	103	97	497
Skor Mdn	3	3	3	3	3	3
Skor rata-rata	3,43	3,23	3,20	3,40	3,27	

MUNGKIN BANYAK SOAL BANYAK					
Soal	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	4	4	16	16	16
2	3	3	9	9	9
3	4	3	12	16	9
4	4	3	12	16	9
5	3	3	9	9	9
6	4	3	12	16	9
7	3	3	9	9	9
8	4	3	12	16	9
9	4	3	12	16	9
10	3	3	9	9	9
11	4	4	16	16	16
12	4	3	12	16	9
13	4	4	16	16	16
14	4	4	16	16	16
15	3	3	9	9	9
16	3	4	12	9	16
17	2	3	6	4	9
18	4	3	12	16	9
19	4	3	12	16	9
20	4	3	12	16	9
21	3	3	9	9	9
22	4	3	12	16	9
23	4	3	12	16	9
24	3	3	9	9	9
25	3	3	9	9	9
26	3	3	9	9	9
27	3	3	9	9	9
28	2	3	6	4	9
29	3	3	9	9	9
30	3	3	9	9	9
J	103	97	1685	347	761

Uji Validitas dan Reliabilitas Soal

VALIDITAS dan RELIABILITAS						
No	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jumlah Skor Soal
1	4	4	3	4	3	18
2	3	4	3	4	3	17
3	4	3	4	4	4	19
4	4	3	3	4	3	17
5	3	3	3	3	3	15
6	4	4	3	3	3	17
7	3	3	3	3	3	15
8	4	4	3	3	3	17
9	4	3	3	3	3	16
10	3	4	3	3	3	16
11	4	4	4	4	4	20
12	4	3	3	4	4	18
13	4	4	4	4	4	20
14	4	4	4	3	4	19
15	3	3	2	3	3	14
16	3	4	4	4	4	19
17	2	3	3	3	3	14
18	4	4	3	4	3	18
19	4	4	3	4	4	19
20	4	3	4	4	3	18
21	3	3	2	3	3	14
22	4	3	2	3	3	15
23	4	3	3	4	4	18
24	3	3	2	3	3	14
25	4	3	2	3	3	15
26	3	3	2	3	3	14
27	3	3	2	3	3	14
28	2	3	3	3	3	14
29	3	3	3	3	3	15
30	3	3	3	3	3	15
R Hitung	0,743	0,743	0,743	0,743	0,743	
R Tabel	0,281	0,281	0,281	0,281	0,281	
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Keputusan	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	

DISTRIBUSI NILAI HASIL UJI INSTRUMEN (PA) dan (P ₀₅)					
Pa	The level of significance	Pa	The level of significance	Pa	The level of significance
1	0,05	0,05	0,05	0,05	0,05
2	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10
3	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15
4	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20
5	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
6	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30
7	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35
8	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40
9	0,45	0,45	0,45	0,45	0,45
10	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50
11	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55
12	0,60	0,60	0,60	0,60	0,60
13	0,65	0,65	0,65	0,65	0,65
14	0,70	0,70	0,70	0,70	0,70
15	0,75	0,75	0,75	0,75	0,75
16	0,80	0,80	0,80	0,80	0,80
17	0,85	0,85	0,85	0,85	0,85
18	0,90	0,90	0,90	0,90	0,90
19	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95
20	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00

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

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

Uji Validitas dan Reliabilitas menggunakan SPSS

Correlations

		item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	Skor total
item 1	Pearson Correlation	1	,446*	,449*	,541**	,524**	,761**
	Sig. (2-tailed)		,013	,013	,002	,003	,000
	N	30	30	30	30	30	30
item 2	Pearson Correlation	,446*	1	,335	,501**	,627**	,749**
	Sig. (2-tailed)	,013		,070	,005	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30
item 3	Pearson Correlation	,449*	,335	1	,605**	,504**	,746**
	Sig. (2-tailed)	,013	,070		,000	,004	,000
	N	30	30	30	30	30	30
item 4	Pearson Correlation	,541**	,501**	,605**	1	,607**	,810**
	Sig. (2-tailed)	,002	,005	,000		,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30
item 5	Pearson Correlation	,524**	,627**	,504**	,607**	1	,840**
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,004	,000		,000
	N	30	30	30	30	30	30
Skor total	Pearson Correlation	,761**	,749**	,746**	,810**	,840**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Cronbach's Alpha	N of Items
,833	5

Perhitungan Uji Validitas Manual

$$r = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Soal Nomor 1

Siswa	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	4	18	72	16	324
2	3	17	51	9	289
3	4	19	76	16	361
4	4	17	68	16	289
5	3	13	39	9	169
6	4	17	68	16	289
7	3	13	39	9	169
8	4	18	72	16	324
9	4	16	64	16	256
10	3	15	45	9	225
11	4	20	80	16	400
12	4	18	72	16	324
13	4	20	80	16	400
14	4	19	76	16	361
15	4	15	60	16	225
16	3	19	57	9	361
17	2	13	26	4	169
18	4	18	72	16	324
19	4	19	76	16	361
20	4	18	72	16	324
21	3	12	36	9	144
22	4	15	60	16	225
23	4	18	72	16	324
24	3	15	45	9	225
25	2	13	26	4	169
26	3	14	42	9	196
27	3	13	39	9	169
28	2	12	24	4	144
29	3	14	42	9	196
30	3	14	42	9	196
Σ	103	482	1693	367	7932

$$\begin{aligned} n &= 30 \\ \sum XY &= 1693 \\ \sum X &= 103 \\ \sum Y &= 482 \end{aligned}$$

Dimasukkan ke dalam rumus :

$$r = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{(30 \cdot 1693) - (103) \cdot (482)}{\sqrt{30(367) - (103)^2} \cdot \sqrt{30(7932) - (482)^2}}$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{50790 - 49646}{\sqrt{(401) \cdot (5636)}} \\ &= \frac{1144}{\sqrt{2260036}} \end{aligned}$$

$$\frac{1144}{1503,3}$$

$$r_{xy} = \mathbf{0,761}$$

Nilai r_{tabel} 0,361 diperoleh dari table dengan tingkat signifikan 5%.

$$r_{hitung} > r_{tabel} = 0,761 > 0,361$$

Kesimpulannya bahwa setiap indikator dari variabel X dan Y adalah valid sehingga data yang digunakan dapat dipergunakan pada tahap selanjutnya.

Uji Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda (DP)							
No	1	2	3	4	5	6	Jumlah total item
11	4	4	4	4	4	4	20
13	4	4	4	4	4	4	20
3	4	3	4	4	4	4	19
14	4	4	4	3	4	4	19
16	3	4	4	4	4	4	19
19	4	4	3	4	4	4	19
1	4	4	3	4	3	3	18
8	4	4	3	4	3	3	18
12	4	3	3	4	4	4	18
18	4	4	3	4	3	3	18
20	4	3	4	4	3	3	18
23	4	3	3	4	4	4	18
2	3	4	3	4	3	3	17
4	4	3	3	4	3	3	17
6	4	4	3	3	3	3	17
9	4	3	3	3	3	3	16
10	3	4	2	3	3	3	15
15	4	3	2	3	3	3	15
22	4	3	2	3	3	3	15
24	3	3	3	3	3	3	15
26	3	3	2	3	3	3	14
29	3	3	2	3	3	3	14
30	3	3	3	3	2	2	14
5	3	2	3	3	2	2	13
7	3	2	3	3	2	2	13
17	2	3	2	3	3	3	13
25	2	3	2	3	3	3	13
27	3	3	2	3	2	2	13
21	3	2	2	3	2	2	12
28	2	2	3	3	2	2	12

Daya Beda (DP)	Integrasi Daya Beda
DP < 0,20	Jelek
0,21 < DP < 0,40	Cukup
0,41 < DP < 0,70	Baik
0,71 < DP < 1,00	Sangat Baik

Respon. Ref. Atas	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	J
11	4	4	4	4	4	20
13	4	4	4	4	4	20
3	4	3	4	4	4	19
14	4	4	4	3	4	19
16	3	4	4	4	4	19
19	4	4	3	4	4	19
1	4	4	3	4	3	18
8	4	4	3	4	3	18
12	4	3	3	4	4	18
18	4	4	3	4	3	18
20	4	3	4	4	3	18
23	4	3	3	4	4	18
2	3	4	3	4	3	17
4	4	3	3	4	3	17
6	4	4	3	3	3	17
9	4	3	3	3	3	16
10	3	4	2	3	3	15
15	4	3	2	3	3	15
22	4	3	2	3	3	15
24	3	3	3	3	3	15
26	3	3	2	3	3	14
29	3	3	2	3	3	14
30	3	3	3	3	2	14
5	3	2	3	3	2	13
7	3	2	3	3	2	13
17	2	3	2	3	3	13
25	2	3	2	3	3	13
27	3	3	2	3	2	13
21	3	2	2	3	2	12
28	2	2	3	3	2	12
J	54	55	51	58	53	
Skor Rata-rata	3,67	3,67	3,40	3,87	3,55	

Respon. Ref. Bawah	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	J
8	4	5	5	5	5	18
18	3	4	3	3	3	15
15	4	3	3	3	3	15
22	4	3	2	3	3	15
14	3	3	3	3	3	15
26	3	3	2	3	3	14
28	3	3	2	3	3	14
30	3	3	3	3	2	14
3	3	3	3	3	2	13
7	3	2	3	3	2	13
17	2	3	2	3	3	13
25	2	3	2	3	3	13
27	3	3	2	3	2	13
21	3	2	2	3	2	12
28	2	2	3	3	2	12
J	45	41	38	45	39	
Skor Rata-rata	3,00	2,90	2,40	3,00	2,90	

DP	0,21	0,22	0,25	0,23	0,23
Kas	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran Soal						
Responden	soal 1	Soal 2	Soal 3	soal 4	soal 5	Jumlah total skor
1	4	4	3	4	3	18
2	3	4	3	4	3	17
3	4	3	4	4	4	19
4	4	3	3	4	3	17
5	3	2	3	3	2	13
6	4	4	3	3	3	17
7	3	2	3	3	2	13
8	4	4	3	4	3	18
9	4	3	3	3	3	16
10	3	4	2	3	3	15
11	4	4	4	4	4	20
12	4	3	3	4	4	18
13	4	4	4	4	4	20
14	4	4	4	3	4	19
15	4	3	2	3	3	15
16	3	4	4	4	4	19
17	2	3	2	3	3	13
18	4	4	3	4	3	18
19	4	4	3	4	4	19
20	4	3	4	4	3	18
21	3	2	2	3	2	12
22	4	3	2	3	3	15
23	4	3	3	4	4	18
24	3	3	3	3	3	15
25	2	3	2	3	3	13
26	3	3	2	3	3	14
27	3	3	2	3	2	13
28	2	2	3	3	2	12
29	3	3	2	3	3	14
30	3	3	3	3	2	14
Skor Max	5	5	5	5	5	
Rata rata Skor	3,433	3,233	2,900	3,433	3,067	
TKS	0,687	0,647	0,580	0,687	0,615	
ITKS	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	

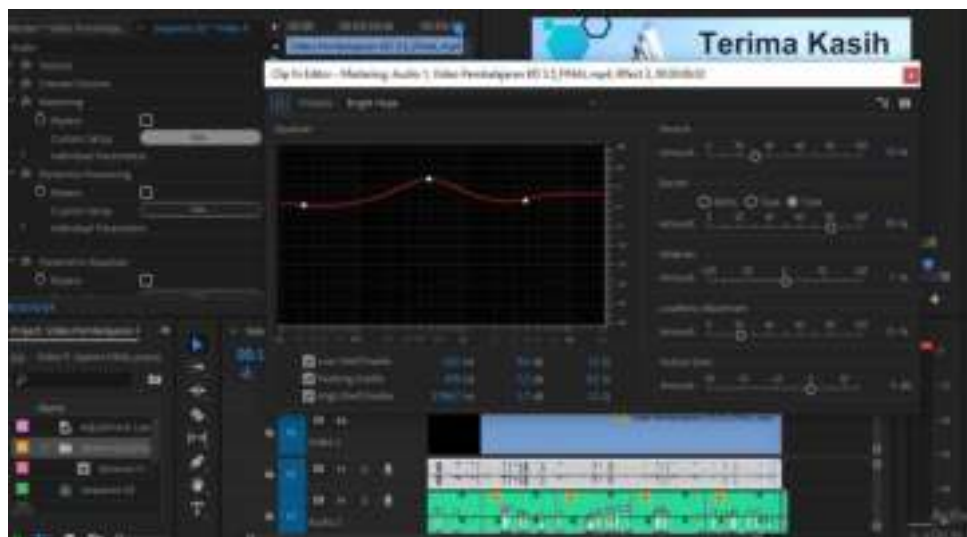
Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Lampiran 8. Dokumentasi





Tampilan Editing menggunakan Adobe Premiere Pro 2019





Kelas kelas
xulvutj

Mentoring
Tidak ada tugas yang perlu segera diselesaikan.
[Lihat semua](#)

Indra Gunawan
11 Apr (Ditutupi 11 Apr)

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Selamat Diang
Pada saya sampaikan di awal video pembelajaran PKK, tentang
Proses Kerja Pembuatan Contoh Produk Barang Jasa
Link video ada di bawah, tinggal di klik saja
Maka di pertemuan selanjutnya akan ada soal latihan mengenai materi di video tersebut
Jangan lupa mengisi absensi melalui link Google Form yang akan di berikan...
Silahkan untuk bertanya dalam kolom komentar pada pertemuan...
Semua baik... Selamat belajar...
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh...

Video Pembelajaran PKK K...
Video YouTube · 11 menit

7 Teman-teman kelas

Lela Amalia · 11 Apr
Assalamualaikum

Pengajar



Indra Gunawan

Siswa

32 siswa

- Timokan
- Jenias
- Agunglemana
- M Rizky Alghani

Absensi Mapel PKK XI PG 1 (Jawaban) ☆ 📄 ☁

File Edit Tampilan Sisipkan Format Data Alat Ekstensi Bantuan Terakhir diedit 7 hari lalu

100% Rp % 0,00 123 Default (Ar... 10 B I A ↕

A1 Timestamp

	A	B	C	D
1	Timestamp	Nama	Kelas	Kehadiran
2	11/08/2022 14:41:10	Mochamad Rizky Alfitri	XI PG 1	Hadir
3	11/08/2022 14:41:54	Agung Lesmana	XI PG 1	Hadir
4	11/08/2022 14:42:02	Ilyas servia	XI PG 1	Hadir
5	11/08/2022 14:42:20	atri Anggraeni	XI PG 1	Hadir
6	11/08/2022 14:42:43	Louis Gustafu	XI PG 1	Hadir
7	11/08/2022 14:43:10	Muhammad dewanda zn	XI PG 1	Hadir
8	11/08/2022 14:43:13	Fajria husna syahputra	XI PG 1	Hadir
9	11/08/2022 14:44:15	Raffi ismail	XI PG 1	Hadir
10	11/08/2022 14:44:26	Andriyan hidayat	XI PG 1	Hadir
11	11/08/2022 14:44:47	Raffi ismail	XI PG 1	Hadir
12	11/08/2022 14:45:32	Iman sefiana seputera	XI PG 1	Hadir
13	11/08/2022 14:46:05	RIDHO RINANDA	XI PG 1	Hadir
14	11/08/2022 14:47:56	Jodi Febrian	XI PG 1	Hadir
15	11/08/2022 14:48:01	Rizky Nur Dwi Anugrah	XI PG 1	Hadir
16	11/08/2022 14:48:04	Jenisa tri rahmadani	XI PG 1	Hadir
17	11/08/2022 14:48:08	Hidan aunillah	XI PG 1	Hadir
18	11/08/2022 14:48:26	Fauzan sidq permansa	XI PG 1	Hadir
19	11/08/2022 14:48:59	M RahasyaShafaS	XI PG 1	Hadir
20	11/08/2022 14:49:34	Yafie Mauludina Azkiya	XI PG 1	Hadir
21	11/08/2022 14:51:04	Husni Nurtali	XI PG 1	Hadir
22	11/08/2022 14:51:39	Dias pumama	XI PG 1	Hadir
23	11/08/2022 14:52:14	Lola Amelia Rahmadayanti	XI PG 1	Hadir
24	11/08/2022 14:53:14	Fibri puji lestari	XI PG 1	Hadir
25	11/08/2022 14:53:46	Rayhan Willy Fauzan	XI PG 1	Hadir
26	11/08/2022 15:54:11	selfa	XI PG 1	Hadir
27	11/08/2022 15:55:11	Dinda Kusumanati	XI PG 1	Hadir
28	11/08/2022 15:55:12	naufa dwi andini	XI PG 1	Hadir
29	11/08/2022 16:02:37	Alysa Maulida sahora	XI PG 1	Hadir
30	11/08/2022 16:29:36	Radiana	XI PG 1	Hadir
31	11/08/2022 17:50:45	DEA SEPTIAN DINI	XI PG 1	Hadir
32				
33				

Daftar Nilai PAS Semester GASAL 2021/2022



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Jl. Haya Sukamulya – Cigugur Kuningan 45552 Telp/Fax. (0232) 871013
Website : <http://smkn1-kng.sch.id>, e-mail : smkn1_kng@yahoo.co.id

**DAFTAR NILAI RAPORT PAS GASAL
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Kelas : XI Grafika 1
Prog.Keahlian/Komp. Keahlian : Teknik Grafika/Produksi Grafika

NO	Nomor NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai				PREDIKAT	KET
				KKM	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	AKHIR		
1	202110046001	ADE IRSAL SUMANTRI PUTRA	L	75	70	75	73,5		
2	202110046002	AGUNG PRIATNA	L	75	90	90	90		
3	202110046003	AI ULFA OKTAFIANY	P	75	92	90	90,6		
4	202110046004	ALIF IBNU ABAS	L	75	75	90	85,5		
5	202110046005	AYIP ADITYA	L	75	75		22,5		
6	202110046006	BAGAS ADITIA	L	75	70	75	73,5		
7	202110046007	BAYU TRIANA	L	75	92	90	90,6		
8	202110046008	CHITRA ALEXA DAHLYANA	P	75	88	90	89,4		
9	202110046009	DENI KURNIA MEGA	L	75	88	90	89,4		
10	202110046010	DIDAN NURDIANA	L	75	88	90	89,4		
11	202110046011	DINA DAMAYANTI	P	75	90	90	90		
12	202110046012	DWI RAHMAWATI	P	75	84	70	74,2		
13	202110046013	ERLAN DWITAMA	L	75	70	75	73,5		
14	202110046014	FAKHRUL ADZIKRI MOULKY	L	75	88	90	89,4		
15	202110046015	GAZA DEFRIZAL	L	75	50	85	74,5		
16	202110046016	HERAWATY	P	75	86	88	87,4		
17	202110046017	ILHAM AHMAD RIFAI	L	75	75	70	71,5		
18	202110046018	JENI NUR ABDILAH	L	75	86	90	88,8		
19	202110046019	LATIF HAMDAN SYAKIRIN	L	75	75	70	71,5		
20	202110046020	MOCH YUDHA FIRDAUS	L	75	40	85	71,5		
21	202110046021	MUHAMMAD GALIH RAMDHANI	L	75	75	90	85,5		
22	202110046022	MUTIARA SRI ANGGRAENI	P	75	88	90	89,4		
23	202110046023	Naufal Nurul Aziz	L	75	88	90	89,4		
24	202110046024	NISA NURFAUDIAH	P	75	88	90	89,4		
25	202110046025	NURALAM KUSUMAH	L	75	40	80	68		
26	202110046026	PRASETYA FIRMANSYAH	L	75	75	88	84,1		
27	202110046027	RANDI ERLANGGA PUTRA	L	75	75	70	71,5		
28	202110046028	REVO REDITYA	L	75	90	90	90		
29	202110046029	RIAN PERMANA	L	75	75	90	85,5		
30	202110046030	RIJKI MOHAMAD ALDI	L	75	98	90	92,4		
31	202110046031	ROHMAN MAULANA	L	75	92	90	90,6		
32	202110046032	SAJR ADING SAPUTRA	L	75	88	90	89,4		
33	202110046033	SILVAN FIRMANSYAH	L	75	75	95	89		
34	202110046034	SUSANNA	P	75	60	75	70,5		
35	202110046035	TINA SEPTI NURHALIZA	P	75	92	90	90,6		
36	202110046036	WIDI ASTUTI	P	75	92	90	90,6		
Jumlah			36						
Paraf Guru Jam Pertama									
			L	26					
			P	10					

Kepala SMKN 1 Kuningan,

Drs. Lili Ramli, M.Kom
Pembina Tk. I
NIP. 19640513 198902 1 004



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Jl. Raya Sukamulya – Cigugur Kuningan 45552 Telp/Fax. (0232) 871013
Website : <http://smkn1-kng.sch.id>, e-mail : smkn1_kng@yahoo.co.id

**DAFTAR NILAI RAPORT PAS GASAL
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Kelas : XI Grafika 2
Prog.Keahlian/Komp. Keahlian : Teknik Grafika/Produksi Grafika

NO	Nomor		Nama Peserta Didik	L/P	KKM	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	AKHIR	PREDIKAT	KET
	NIS									
1	202110046037		ADILLA TRIANA OKTAVIANITA	P	75	92	95	94,1		
2	202110046038		AGUNG TRIYANA	L	75	90	90	90		
3	202110046039		ALDI RIZKI	L	75	86	95	92,3		
4	202110046040		ANDRIAN	L	75	60	60	60		
5	202110046041		AYUNAH	P	75	90	90	90		
6	202110046042		BAGAS DWI SYAPUTRA	L	75	40	70	61		
7	202110046043		BERNANDA MEIDIANA FERDIWAN	L	75	70	70	70		
8	202110046044		DANDI AZI PRATAMA	L	75	60	75	70,5		
9	202110046045		DIAN YULIANI	P	75	90	95	93,5		
10	202110046046		DIFTO WIYOGA	L	75	84	95	91,7		
11	202110046047		DINI FAUZIAH MAHARANI	P	75	98	90	92,4		
12	202110046048		ELDA FUZI ALFADHAL	L	75	90	90	90		
13	202110046049		ERNIPA	P	75	90	90	90		
14	202110046050		FARHAN SAFARUDIN	L	75	88	95	92,3		
15	202110046051		FEPI NURCAHYA	P	75	70	75	73,5		
16	202110046052		GILANG SAPUTRA	L	75	88	90	89,4		
17	202110046053		IFFAT SYAMSY	P	75	94	95	94,7		
18	202110046054		IKMAL FADILAH SAPUTRA	L	75	60	70	67		
19	202110046055		KHANIA SRIWANTI	P	75	90	90	90		
20	202110046056		MESY AMELIA SHELITA	P	75	90	90	90		
21	202110046057		MOHAMAD RIZWAN RAMDHANI	L	75	65	75	72		
22	202110046058		MUHAMMAD NUR AZFA	L	75	82	90	90,6		
23	202110046060		NAWAL AHMAD SOFIYUDIN	L	75	85	95	92		
24	202110046061		NISA NUR HAFIDZAH	P	75	55	65	62		
25	202110046062		PUTRI RAHMA MAULIDINA	P	75	92	90	90,6		
26	202110046063		RANGGA RAMADHAN	L	75	65	75	72		
27	202110046064		RIDO ABDILLAH	L	75	88	90	89,4		
28	202110046065		RIKI JAYUSMAN	L	75	50	60	57		
29	202110046066		RIVAL AGUSTRIYANA	L	75	90	90	90		
30	202110046067		ROSITA NUR PUZIAWATI	P	75	60	80	74		
31	202110046068		SALSA TRI APRILIANINGRUM	P	75	93	95	94,4		
32	202110046069		SITI FATIMAH	P	75	93	95	94,4		
33	202110046070		TAUFIQURRAHMAN HUSAIN	L	75	40	70	61		
34	202110046071		TRISNA TRIYANA	L	75	65	75	72		
35	202110046072		YUNITA NURLAELI HASANAH	P	75	90	95	93,5		
Jumlah					35					
Paraf Guru Jam Pertama										
				L	20					
				P	15					

Kepala SMKN 1 Kuningan,

Drs. Lili Ramli, M.Kom
Pembina Tk. I
NIP. 19640513 198902 1 004



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Jl. Raya Sukamulya – Cigugur Kuningan 45552 Telp/Fax. (0232) 871813
Website : <http://smkn1-kng.sch.id>, e-mail : smkn1_kng@yahoo.co.id

**DAFTAR NILAI RAPORT PAS GASAL
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Kelas : XI Grafika 3
Prog.Keahlian/Komp. Keahlian : Teknik Grafika/Produksi Grafika

NO	Nomor NIS	Nama Peserta Didik	L/P					PREDIK AT	KET
				KKM	PENGETAHUAN	KETERAMPILA N	AKHIR		
1	202110046073	AERIN DWI BUNGA LESTARI	P	75	75	70	71,5		
2	202110046075	ALFINA MAHARANI PUTRI	P	75	75	98	91,1		
3	202110046076	APIT APRIANA	L	75	75	60	64,5		
4	202110046077	AZAHRA NAYLA ASHARI	P	75	85	90	88,5		
5	202110046078	BAYU PURNAMA	L	75	75	90	85,5		
6	202110046079	CENG PARUK APIF	L	75	70	75	73,5		
7	202110046080	DEDE KURNIAWAN	L	75	75	70	71,5		
8	202110046081	DIANA FAZRI INTAN	P	75	88	60	68,4		
9	202110046082	DIKI RIKARDO	L	75	75	60	64,5		
10	202110046083	DITA ANGGRAENI	P	75	85	90	88,5		
11	202110046084	ELSA NOVITASARI	P	75	88	90	89,4		
12	202110046085	FAHRY NURALIM	L	75	75	70	71,5		
13	202110046086	FAUZAN EKA ISWANDI	L	75	60	75	70,5		
14	202110046087	HAYANI	P	75	94	90	91,2		
15	202110046088	IKHSAN ABDILAH	L	75	75	90	85,5		
16	202110046089	ISRA LAORA	P	75	90	90	90		
17	202110046090	KHOERUL NIZAM	L	75	65	75	72		
18	202110046091	MIRA	P	75	94	88	89,8		
19	202110046092	MUHAMAD RAMDHANI	L	75	70	75	73,5		
20	202110046093	MUHAMMAD YUSUF	L	75	60	75	70,5		
21	202110046094	NABILA ZAHRA	P	75	92	90	90,6		
22	202110046095	NAWAL TITANIA	P	75	90	90	90		
23	202110046096	NOVI SUSANTI	P	75	75	88	84,1		
24	202110046097	PIPIT DWI NURPITASARI	P	75	94	90	91,2		
25	202110046098	RAMADHANI OCTA HANDIKA	L	75	75	88	84,1		
26	202110046099	REVA NURALISAH	P	75	94	90	91,2		
27	202110046100	RIFVALDI NUR CAHYA	L	75	75	90	85,5		
28	202110046101	RIO ZULKARNAEN	L	75	75	88	84,1		
29	202110046102	RIZKY MUTIA WIJAYANTO	L	75	75	90	85,5		
30	202110046103	SAHIDIN	L	75	75	88	84,1		
31	202110046104	SENDI DWI YULIANTO	L	75	75	90	85,5		
32	202110046105	STEVI	P	75	92	90	90,6		
33	202110046106	TEGAR WAHYUDI	L	75	90	90	90		
34	202110046107	TRYAN SEPTIANA	L	75	75	90	85,5		
35	202110046108	ZULFA SALSABILA PUTRI	P	75	75	70	71,5		
		Jumlah	35						
		Paraf Guru Jam Pertama							

L 19
P 16

Kepala SMKN 1 Kuningan,

Drs. Lili Ramli, M.Kom
Pembina Tk. I
NIP. 19640513 198902 1 004

CATATAN
PROSES BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : INDRA GUNAWAN
 NIM : 181 223 009
 Program Studi : PTIK
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran
 Sebagai Konten LMS Google Classroom
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
 pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan
 Kelas XI Produksi Grafika di SMKN 1 Kuningan.
 Pembimbing I : Saphian Faizin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.
 Pembimbing II : _____

No	Hari/tanggal	Topik bimbingan	Paraf Pembimbing	Keterangan
1	3/6 22	B 1-111		
2	10/6 22	..		
3	17/6 22	..		
4	15/7 22	..		
5	22/7 22	..		
6	28/7 22	..		



7	5/8 22	B. IV - V.		
8	12/8 22	..		
9	19/8 22	..		
10	26/22 /8	..		
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Lampiran 10. Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Indra Gunawan. Dilahirkan di Kuningan – Jawa Barat, pada tanggal 26 Mei 1981 dari pasangan Bpk. Endun Dulhamid dan Ibu Yaya Siti Mulyasih sebagai putera pertama dari empat bersaudara. Saat ini peneliti tinggal di Rt. 006 Rw. 002 Desa Babakanmulya Kecamatan Jalaksana Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

Peneliti Menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 1993 di SDN Babakanmulya – Jalaksana. Kemudian Melanjutkan jenjang Pendidikan di SMPN 1 Jalaksana Kabupaten Kuningan, dan lulus pada tahun 1996. Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat atas di SMKN 1 Kuningan, dengan jurusan Teknologi Hasil Pertanian (THP) dan lulus pada tahun 1999.

Peneliti menikah pada tahun 2008, dan saat ini dikaruniai 3 orang anak, 2 laki-laki dan satu perempuan.

Kemudian peneliti baru dapat melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi di tahun 2018 di STKIP Muhammadiyah Kuningan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) dengan target rencana lulus di tahun 2022.